

# 雙人搜查(PL 簡易規則書)

## ※主要網團部分

### 一、 特別用語及骰子

nD6：擲 n 個六面體的骰子 ( 寫著 1-6 的骰子 )，求結果的合計數值。比如 1D6 就是丟 1 個六面體的骰子，使用結果。2D6 的話，丟 2 個六面體的骰子，使用結果的合計數值。  
nD10： 擲 n 個十面體的骰子 ( 寫著 1-10 的骰子 )，求結果的合計數值。D66：擲 2 個六面體的骰子，結果小的一方是十位數、大的一方是個位數。結果會是 11-66。是特別的擲骰方式。

「」：表示遊戲中特殊的資料。用於角色的能力值、特別的行動等。

『』：表示角色持有的技能。

局：在『雙人搜查』中，將一回遊戲稱為一局。

GM：Game Master 的略稱。製作模組、管理遊戲進行、進行規則的裁判、扮演角色、講述故事。

PL：Player 的略稱。使用偵探角色或者助手角色挑戰 GM 模組的遊戲參與者。大家作成自己的角色，參加遊戲。

GMP：Game Master & Player 的略稱。作為 GM 同時，也作為 PL 參加的人。PL 只有一人的場合，GM 會作為 GMP。

角色：Character，遊戲中登場的架空人格。PL 作成自己專用的角色 PC 並操作，進行遊戲。

PC：Player Character 的略稱。可以通過設定名字、類型、技能等來簡單作成。

NPC：Non Player Character 的略稱。基本上由 GM 或者 GMP 操作。

GMPC：GM 操作的特別 PC。在『雙人搜查』中，用此稱呼以便與通常的 PC 作區分。依照特殊規則所控制，以和 PL 的角色同樣的方式來處理。

### 二、 角色

1. 角色這一部分是 PL 作成自己專用角色所需的規則內容。

『雙人搜查』使用「偵探」和「助手」兩種立場的角色來進行。

「偵探」和「助手」，角色雙方都是必要的。「偵探」和「助手」的角色，雙方都和彼此搭檔 ( 自己以外的 PC ) 有著很大的關聯。所以，建議和共玩一局的 PL 一邊商量一邊作成角色。偵探和助手都預設為居住在現代日本、「主動投身事件」或者「被動捲入事件」的角色 ( 按準備的模組，情況也可能有所不同。屆時請和 GM 商量 )。請你和共玩一局的 PL 商量，決定誰使用「偵探」、誰使用「助手」。

『雙人搜查』的網站如下。<http://www.bouken.jp/pd/2s/> 請按後文說明的規則，作成自己的偵探或者助手。GMP 也一樣，作成偵探或者助手。此時作成 PL 以外的那一方。

## 1-1 《偵探》

指的是擁有敏銳洞察力或對於事件有高超推理能力、能引導事件走向解決的人。本遊戲的「偵探」和他們一樣，擁有優秀的能力。必要的只是其能力。職業並不需要是私家偵探。想要解開書本相關謎題的書店主人、有著敏銳直覺的閒職員警、為了翻案而追求事件真相的檢察官。這些人在這個遊戲裡也是「偵探」。並且，『雙人搜查』的偵探身上擁有著所謂的「怪癖」。所謂「怪癖」，表現的是可能讓旁人震驚之事、或是對於「某些事物」或搭檔的執著之心。「堅持解決事件」這一點也會被視作「怪癖」。至於具體會被視作「怪癖」的行為，請參考「怪癖」或「怪癖決定表」。『雙人搜查』中，偵探成為中心，對事件進行調查。具體來說，偵探的推理能力可以「洞察之後的展開」、「以神一般的視點考慮事件整體」。活用能力，在某種程度上可以推測到「現在發生的事件究竟是什麼」、「接下來應該調查什麼」、「之後會發生什麼」。利用自己高超的能力，將事件解明。

## 1-2 偵探類型

偵探類型直觀地表達了「這個角色是怎樣的偵探」，分為三種 1。偵探的 PC 請參考偵探類型的解說，從「偵探類型」中選擇一個，填入角色卡的類型欄內。

- 1.命運的血統 繼承名偵探之血的人、又或是有類同于名偵探（怪盜或推理作家等）的親人或師長，受到其影響。
- 2.天性的才能 作為人的能力出類拔萃，又或是天賦異稟的人、優秀的人類。
- 3.狂熱愛好者 對某些事物展現出非常強烈的執著心，其中還掌握著遠超一般愛好者的專門知識，能通過應用知識發揮偵探能力的人。

## 2-1 《助手》

『雙人搜查』的「助手」，是協助偵探工作的存在。

要說助手具體有什麼能力，那就是持有「聯繫」和「堅強的心」。能夠很好地構築人際關係、時而借他人的手，成功控制住因為「怪癖」而暴走的偵探。就算偵探有可能丟下自己走掉，也絕不放棄，而是緊咬不放，這樣的人就是「助手」。其職業也並不一定是偵探的助手。之所以稱為助手，只不過是「對進行搜查的偵探提供協助的人」的含義。

兩個人的關係請由兩個人自己創造。在二人關係之中，上下級關係作為劇情調劑，必要的話可以加入；但不需要的話也不必拘泥於「上和下」的立場。

另外，『雙人搜查』的助手，還要進行【餘裕】或【心勞】這些數值的管理。這些都是

偵探大顯身手所必要的數值。這也表現了助手對於偵探來說是必要的存在。

## 2-2 助手類型

助手類型表達「和偵探是如何關聯的」，分為三種。助手的 PC 請參考助手類型的解說，從「助手類型」中選擇一個，填入角色卡的類型欄內。

助手類型的介紹

- 1.正義之人 為了儘早解決事件、找到犯人而與偵探一同行動的人。對偵探解決事件的能力高度評價。
- 2.熱情之人 被偵探的人品或性格所吸引，強烈希望一同行動的人。自願與偵探一起行動。
- 3.受牽連之人 出於某種原因，和偵探一起被捲入事件的人。無關自身意願，總是會與偵探共同行動

## 3-1 決定背景

背景表示這個角色所持有的大概經歷。背景因類型而異。

PC 確認類型對應的「類型表」，從中選擇任意背景。想不出的情況下，可以擲骰隨機決定。請將選擇的表中的背景名填在角色卡的背景欄。背景表中沒有自己想選的背景的話，可以自己構思並填入「背景」欄。

偵探●命運的血統 背景表(1D10)		
	背景名	內容
1	名偵探先祖 (真)	你的祖先是著名的偵探，是個但聞其名便無人不曉的大人物。你似乎深厚地繼承了這一血脈，得以充分發揮著身為偵探的才能。
2	名偵探先祖 (想)	你的祖先是著名的偵探，然而其大顯身手的事蹟卻記載於「虛構故事」裡，比如夏洛克·福爾摩斯。人人都說其並非真實存在.....然而那卻不是實情。因為，你身上就繼承著那份血脈。
3	父母是世界級偵探	你的父母是全世界眾所周知的名偵探，解決了無數疑難案件。你的身上也流淌著那份血脈，繼承了對於案件的敏銳洞察力。
4	城裡的名偵探	你的父母是城裡眾所周知的名偵探，深受城裡街坊的愛戴與信賴。或許是因為繼承了同一血脈，你具備了作為偵探而活動的能力。
5	推理作家	的能力。 5 推理作家 養育你長大的人是著名的推理作家。你也繼承了那份思考能力，在揭露詭計方面的能力可說等同于偵

		探。
6	養育之人	養育你長大的，是曾引導案件走向解決的人物。在那位人物的教誨之下，你的偵探之才華成功迎來了開花結果。
7	墮落的名偵探	過去，你的父母解決過種種案件，以名偵探而聞名。然而現在卻濫用那份優秀的思維能力，如下棋一般操縱他人。繼承了那份能力的你，是否有朝一日也會變成那樣？
8	大惡人之血	引起世間轟動的大惡徒或大怪盜的那份血脈，也流淌在你的身體之中。因此，你能追蹤摹寫惡人的思維方式，從結果上說，能夠像名偵探一樣行動。
9	隱沒的血脈	不知為何，你的出身源頭被人抹消了。你甚至不知自己究竟是何人。只不過，你有著解決事件的能力，而你能憑直覺感覺到，這與你的出身存在關聯。
10	克隆體	你是從著名的名偵探的 DNA 中誕生的存在。或許正因如此，你天生就具備名偵探的能力。

### 偵探●天性的才能 背景表(1D10)

	背景名	內容
1	超級精英	你為了能夠以精英身份活躍，進行了橫跨所有領域的訓練。然後你一如所望，成為了一位優秀的人。
2	瞬間記憶能力	你所見過的一切事物都會被輸入腦中，而且絕不會忘記。你具備著如此能力。
3	知識之泉	你腦內的某個抽屜之中，收納著一切知識。也就是說，你無所不知。
4	斯巴達教育	你接受了嚴苛的教育，因此獲得了知識。雖說你的思考方式也因此變得有些奇特.....那也不是什麼大不了的事吧。
5	已是名偵探	你是已解決過許許多多案件的天才。數不清的疑難案件，也都靠你的本領得以解決了。而你的身邊，也有著搭檔的身影。
6	憧憬的背影	你有著憧憬的物件。為了追上其背影，你通過努力練就了如今的能力。而那個人物，如今.....。
7	棋逢對手	你有與你互相競爭的勁敵。在能力方面，你們幾乎不相上下。在彼此競爭之中，你的能力也得到了磨練。
8	曾經的名偵探	你曾經是引導種種案件走向解決的天才。然而，如今你卻對解決案件的態度十分消極。有某些原因，讓你產生了遠離案件的想法。
9	孤立的名偵探	你是擁有天才般的能力、解決過許多案件的名偵探。你因此被

		人疏遠、遭人忌諱，孤立於社會或組織之中。
10	人工名偵探	你是被人軟禁、強硬灌輸偵探知識而成的「人工名偵探」。從小被培養成為名偵探的你，能夠如同期望般發揮這份能力。

### 偵探●狂熱的愛好者 背景表(1D10)

	背景名	內容
1	懸疑狂熱粉	你對懸疑主題的虛構故事或是實際事件都抱有強烈的興趣。你一直等待著將腦內攢下的詭計相關知識加以活用的機會。
2	屍體迷	你對屍體抱有強烈的興趣。通過得知屍體的狀態或詳情，你能感覺到強烈的興奮。真讓人難辦啊。
3	科學狂人	沒有科學解不開的謎。你不僅如此認為，也一直為此磨練自己的能力。只要是人為引起的事件，那科學就應該能將其全部看透。
4	所謂阿宅	從遊戲或漫畫裡獲得的知識，其實出乎意外地不可輕視。你通過遊戲攢下了形形色色的知識，運用這些知識解決各種案件。
5	癡迷人類	你喜歡人類，因此也在觀察他們。你知道，人們的行動中存在著當事人也搞不清的理由。你對事件中的情況為何而發生也抱有興趣。
6	書癡	書本之中記載了一切。至少你是這樣認為的，而你能通過應用書中知識來解決疑難案件也證明了這一點。正如紙上的名偵探那般。
7	超自然愛好者	你相信超自然或超常現象。因此你也知道看破假料騙局的方法，對其感到不可饒恕。這一點不知怎的，與解決疑難案件也有所關聯。真是不可思議。
8	偵探迷	古今中外存在著形形色色的偵探。對其調查瞭解的過程中，你也具備了作為偵探的能力。
9	暴走的求知欲	你是某一樣事物的狂熱迷，但也很瞭解由其派生而來的其他知識。你的求知欲，還觸及到更進一步派生的範圍。
10	正義的狂熱粉	你所信奉的某樣事物（書本或科學等）一旦與案件扯上關係，你就會坐立難安。你作為狂熱粉絲，必須要解開這個謎。

### 助手●正義之人 背景表(1D6)

	背景名	內容
1	老好人	你總是被其他人說是個老好人，因此常常受人所托、牽扯到事件中。所以，你選擇與有能力解決他人煩惱的搭檔一同行動。
2	無法原諒	你是重視事件的被害者的那一類人。一想到被害者的心境，難忍的思緒與無法原諒犯人的感情都會一併湧上心頭。所以，搭檔對於想追捕犯人的你來說是必要的。
3	探詢答案	你之所以投身於事件，是因為你心中想得到一個能夠信服接受的答案。你是為了通過事件找到某些解答而一直在執行正義的。搭檔正是為此而必需的人。
4	利用搭檔	在你心中，為了解決事件，無論採取何種手段都是正確的。搭檔也不過是為此而利用的道具罷了。
5	可靠合作者	你覺得搭檔是可靠的合作者。在你心中，搭檔是在你處於困難或迷茫時，為你指出了答案的那個人。無論對方如何作想，你這一想法都不會改變。
6	正義同道人	你能感覺到，搭檔也是願意一同為正義而解決事件的同道中人。這或許只是你的一廂情願，但你對此深信不疑。說不定在搭檔關係中，你才是折騰操控搭檔的那一方。

#### 助手●熱情之人 背景表(1D6)

	背景名	內容
1	被能力吸引	你被搭檔身上與事件有關的能力所吸引。那敏銳的洞察力、推理能力、知識儲備之深.....這一切都使你入迷。
2	被人格吸引	你之所以與搭檔結對，人格方面占了很大原因。雖說乍看之下其身上也有難懂之處，但背後隱藏的本質吸引了你。
3	一見鍾情	從第一次見面起，你就對搭檔產生了興趣。其能力自不必說，在此之上還感覺到了某種近似於直覺的指引。因此你選擇與其同行。
4	意趣相投	你與搭檔很聊得來。只要兩人一起，氣氛就會變得熱烈，無論什麼都做得來。你相信如此。.....又或許只是你的一廂情願。
5	對立	你與搭檔是對立的關係。即便如此仍保持共處，是為了理解搭檔。.....為了能有朝一日，找到打倒搭檔的手段。
6	放不下心	要是放任不管，不知道搭檔會捅出什麼簍子來。所以你感覺到自己不得不看守著 TA。

### 助手●被捲入之人 背景表(1D6)

	背景名	內容
1	單方面被看中	你被搭檔單方面地看中了。雖然原因不明，但現狀似乎就是如此。與其共同相處，本來並非出自你的本意.....
2	反應要員	按搭檔的說法，你的反應似乎很值得期待。比如說事件解決時、又或是有什麼驚訝之事時，你表現出來的反應會讓人愉快。
3	過去的把柄	過去，你被搭檔握住了什麼秘密或弱點。從那以後，你就被要求協助 TA。直到現在，你也還沒能逃離。
4	必要的人才	搭檔說你是必要的，請求你一同行動。因此你與其一同參與解決事件。至於自己到底為何是必要的，你還不清楚。
5	親近的人	你是與搭檔關係親近的人，兒時發小或是朋友、親戚等等。因此，從以前就一直被 TA 折騰得團團轉，今後也會被折騰下去吧。
6	偶然的累積	每次搭檔面對事件時，你都正好在場。這樣的巧合不斷重複出現，不知不覺你們變得熟稔起來。如今你們也常常共處。

## 3-2 技能

角色可以修得「技能」。这表现的是这个角色擅长的领域。技能大致分为「洞察」「鉴识」「生活」「肉体」这样 4 个「分类」，技能都属于其中 1 个分类。首先，来介绍一下各分类和分类下属的技能。

●洞察	
觀察現場、人物時會用到的技能。也能解釋為『乍看下，能否察覺違和感或奇怪的部分』的能力	
謊言	擁有這項技能的人對謊言非常敏感，嫌疑人的說話方式、流汗的方式、視線等感覺得到違和感。
變化	修得這個技能的角色，對任何「找不同」都會很擅長。相當於COC的『偵查』。
外表	從人的外表得到各種各樣情報的技能。查覺到人身上的特點及變化。
物理	对物理很了解、从物理的角度看穿的技能。就像根據物理學來看事件的發展可能有疑點。
現場	從犯罪現場領會某些情況的技能。修得的話，對犯罪的直覺會發揮作用、可以從現場留下的少量證據中找到解決事件的關鍵。
天氣	從現在的天氣或者過去的天氣表中，發現「這樣的天氣下，會這樣很奇怪」之類的現象的技能。修得技能的角色對氣候的方方面面都很瞭解。

● 鑒識	
屬於這個分類下的，是調查證據時使用的技能。 涉及到專業知識，修得的角色會很瞭解該領域。	
交通	修得的話，對於交通情報、道路的狀態、包括車和船舶等任何交通工具的知識都很熟悉。
情報	修得的話，對電腦相關的情報很熟悉。另外，在網上尋找情報也使用這個技能。
指紋	表示擅長指紋鑒定、或者獲得指紋情報。因為每個人的指紋不同，在確定個人身份的時候會用到。
科學	從科學的角度調查證據時使用。需要廣泛的科學知識，所以要求有豐富的知識。
法醫	解剖屍體、詳細調查受傷的人體、進行 DNA 鑒定等等時使用的技能。搜查中，需要醫學方面的見地時使用。
生物	調查人體以外生物時使用的技能。當動物、昆蟲、魚、病毒等和事件相關的時候將大為活躍。

● 生活	
属于这个分类下的，是人类社会的生活、人类之间的交往使用的技能。 犯罪大多是人或者人类社会引起的。进行调查的侦探和助手，也会和许多人产生关联。此时使用这个分类的技能。	
社交	为了和人迅速拉近关系的技能。修得这个技能的角色非常社交性、擅长缩短和别人的距离。
家務	修得这个技能的角色、擅长于有关扫除、洗涤、育儿、烹饪等所有家务的事情。
傳聞	修得这个技能，容易接收到「和人或者组织有关的传闻」。可以通过某些网络来捕捉到这个情报。
說服	在人们想要做什么的时候说服阻止他们、或是想要让其他人做什么的时候使用的技能。也是说出深入人心的话、或是准备对方真正想要之物的技能。
流行	触角敏锐、可捕捉到热门潮流趋势的技能。修得此技能的角色，会对流行的艺术家或者时兴的说话方式、最新技术等很了解。
商業	修得这个技能的角色，商业谈判或者进行交易的能力高超。在和金钱有关的交涉中也会很强。

### 3-3 習得技能

技能修得表	
類型名	獲得的技能
偵探：命運的血統	洞察 2 個、鑒識 2 個、任意 2 個
偵探：天性的才能	洞察 2 個、鑒識 3 個、任意 1 個
偵探：狂熱愛好者	洞察 2 個、鑒識 2 個、生活 1 個、任意 1 個



助手：正義之人	《說服》、《突破》、生活 2 個、任意 1 個
助手：熱情之人	《社交》、《毅力》、生活 2 個、任意 1 個
助手：被捲入 / 牽連之人	《防禦》、生活 2 個、肉體 2 個

## 3-4 精神

「精神」的項目只有助手角色卡才有。

精神有【餘裕】和【心勞】兩種點數，會在遊戲過程中增減。

以下內容將解說【餘裕】和【心勞】在遊戲中有怎樣的影響

### 3-4-1 餘裕

代表助手角色「有多能對應其他人」「能夠多努力」的數值就是【餘裕】。

1. 角色作成時為 0 點。
2. 【餘裕】會在助手角色活躍的時候、或是有什麼好事發生的時候增加。相反，角色拼命努力、或是為「阻礙搜查的事物」而受苦的時候會減少。【餘裕】在遊戲中會頻繁地增減。
3. 【餘裕】不會低於 0 點。再繼續減少也不會到 0 點以下、一定會變為 0 點。
4. 遊戲中，【餘裕】減少至 0 的時候，助手 PC 上升 1 點【心勞】，【餘裕】上升 2D6 點。

### 3-4-2 心勞

表現助手角色累積的、內心的負荷。

1. 角色作成時為 0 點。
2. 【心勞】變為 3 點時，「挑戰事件的力氣和體力都一起失去了」，為此「身體無法動彈、變得無法進行調查」。由此，事件將會強制「陷入迷局」。
3. 【心勞】在失去所有【餘裕】的時候（變為 0 點時）、或者引起致命失敗的時候增加。相反，幾乎沒有什麼減少的辦法。只有事件平安得到解決的時候，才有機會減少【心勞】。

## 3-5 行動

行動( Action )是角色所持有的特殊力量。會觸發各種不同的特殊效果、給遊戲帶來巨大影響。

行動各自有「名字」、「類別」、「消耗」、「效果」。以下對各個項目進行說明。

● 名字：行動的名字。不能修得複數個同名的行動。

● 類別：有「常駐」、「輔助」兩種。

「常駐」是一直持續發揮效果的行動。

「輔助」是在效果所描述「可以使用」的時機所使用的行動。只有使用的時候，才會發揮效果。效果是否持續則因行動而異。

● 消耗 ( COST ): 使用這個行動所必要的餘裕消耗。如果寫著「1」，那麼助手所管理的【餘裕】將減少 1 點。使用行動時，會減少該欄所記的數值的【餘裕】。如果【餘裕】的數值低於要使用的行動的餘裕消耗值，則無法使用這個行動。

● 效果：這個行動的效果。

## 3-5-1 修得行動

角色作成時，自動修得行動。

偵探角色修得的是【雙人搜查】、助手角色的是【緊咬不放】。

這兩個行動在角色卡上已經寫好了。另外，按選擇的角色類型修得設定好的行動。請參考以下「自動修得行動」、確認角色修得哪個行動。

將修得的行動的「名字」、「類型」、「消耗」、「效果」都依次寫在角色的行動欄上。

自動修得行動	
類型名	自動修得行動
偵探：命運的血統	【血之直覺】
偵探：天性的才能	【當然知曉】
偵探：狂熱愛好者	【龐大的數據庫】
助手：正義之人	【鼓起幹勁】
助手：熱情之人	【刮目相看】
助手：被捲入 / 牽連之人	【就知如此】

偵探：

(自動習得:雙人搜查 類型:輔助 消耗:無)

說明:搜查阶段的场景结束时，可以使用。通过将自己与搭档各自对彼此的 1 项感情变为强烈感情，可以使接下来进行的场景变为「双人搜查场景」。(兩個人的搜查，將會揭露真相。)

一、血之直覺 類型：輔助 消耗：1

說明：在判定擲骰之後可以使用。可以將本次判定所使用的每個骰子結果全部都變為 4。(血液躁動著，要你去揭示真相。)

二、當然知曉 類型：輔助 消耗：無

說明：可以在任何時候使用。修得任意 1 個技能。由此效果所修得的技能將在本局結束時失去。本行動在同一局中最多可使用 2 次。(這份才能在任何領域都通用。)

三、龐大的數據庫 類型：輔助 消耗：2

說明：可以在獲得非重要關鍵字時使用。額外再獲得 1 個非重要關鍵字。本行動在同一局中最多可使用 1 次。(應用知識，並預測犯人留下的痕跡。)

助手:

(自動習得:緊咬不放 類型:輔助 消耗:1

說明: 可以在判定擲骰之後使用。通過將自己 對搭檔的 1 項感情變為強烈感情，可以 重投自己在判定中使用的骰子。此時使用的骰子變為 10 面骰。。(為了追趕那個背影，做好覺悟。)

一、鼓起幹勁 類型：常駐 消耗：無

說明：進行初動搜查的判定時，獲得有利。(對於調查事件，你有著強大的原動力。)

二、刮目相看 類型：輔助 消耗：無

說明：搜查階段中，當偵探在判定中的骰子結果有 4 或以上的情況時可以使用。獲得 1 項對偵探 PC 的感情。本行動在同一局中 最多可使用 1 次。(再一次，重新認識你的搭檔。)

三、就知如此 類型：常駐 消耗：無

說明：據點階段「獲得【餘裕】」的時候，可獲得的【餘裕】上升 1 點。(你早就知道與偵探一扯上關係准沒好事。因此你早有準備。)

## 3-6 個人情報

決定角色的個人情報。角色作成階段所決定的情報，包括「年齡」、「身高」、「打扮特徵」、「喜歡的事物」、「討厭的事物」這 6 個項目。

### 3-6-1 年齡

請和搭檔商量什麼年齡比較好。根據 GM 準備的模組舞台，也有指定年齡的情況（比如舞台是學校，希望 PC 能以學生身份活躍）。這種情況請遵循 GM 的指定。

### 3-6-2 身高

身高也請和搭檔商量決定。也可以使用「身高表」隨機決定。

身高表(1D6)	
1	非常高
2	高
3	平均
4	矮

5	非常矮
6	比搭擋稍微高/矮一點

### 3-6-3 打扮特徵

決定角色的打扮中「最引人注目」的 1 個特徵。也可以使用「打扮特徵表」隨機決定。「打扮特徵表」分為 AB 兩種，所使用的骰子也不同，請選擇自己喜歡的表格使用。

打扮特徵表 A(D66)			
11	奢華	33	軍裝風格
12.21	西裝	34.43	耳釘/耳環
13.31	休閒裝	35.53	套衫/針線衫
14.41	正裝	36.63	接髮
15.51	運動裝	44	和服
16.61	平價	45.54	戒指
22	墨鏡	46.64	短項鍊
23.32	襯衫	55	涼鞋
24.42	T 恤	56.65	寬鬆夾克/套頭衫/無袖連衣裙
25.52	項鍊	66	不注重打扮
26.62	帽子		

打扮特徵 B(D10)			
1	西裝	6	背心
2	披肩外套	7	和服
3	白大褂	8	五彩繽紛
4	手套	9	和搭擋一樣
5	菸斗	10	不注重打扮

### 3-6-4 喜歡和討厭的事物

依次決定角色喜歡和討厭的事物。也可以使用下表隨機決定，將第一次擲骰結果作為「喜歡的事物」，第二次的作為「討厭的事物」。「喜歡/討厭的事物表」分為 AB 兩種，所使用的骰子也不同，請選擇自己喜歡的表格使用。

喜惡事物表 A(D66)			
11	屍體	33	時尚
12.21	狗	34.43	權力
13.31	貓	35.53	名譽

14.41	懸疑作品	36.63	友情
15.51	故事	44	點心
16.61	偶像	45.54	老家
22	犯罪	46.64	家人
23.32	超自然	55	警察
24.42	健康	56.65	音樂
25.52	垃圾食品	66	槍
26.62	高級料理		

喜惡事物表表 B(D10)			
1	犯罪	6	搭擋討厭的事物
2	謎/謎團	7	沒有
3	偵探	8	國際象棋或將棋類遊戲
4	搭擋	9	人類
5	搭擋喜歡的事物	10	不知道的事

### 3-6-7 職業

職業表 A(D66)			
11	和搭擋一樣	33	和搭擋一樣
12.21	自由職業者/臨時	34.43	警察(新人)
13.31	學生(優秀)	35.53	警察(菁英)
14.41	學生(普通)	36.63	公務員
15.51	學生(不認真)	44	和搭擋一樣
16.61	教師/講師	45.54	偵探助手
22	和搭擋一樣	46.64	偵探
23.32	公司職員	55	和搭擋一樣
24.42	主夫/主婦	56.65	無職業
25.52	個體戶(個人經營者)	66	和搭擋一樣
26.62	業餘藝術家		

職業表 B(D10)			
1	業餘藝術家	6	研究者
2	警察	7	個體戶(個人經營者)

3	偵探(有名)	8	公司職員
4	偵探(不出名)	9	作家
5	偵探助手	10	學生

## 3-7 怪癖

「怪癖」僅限偵探設定。助手角色不設有「怪癖」。本書收錄有 1 個「怪癖決定表」和 9 個「怪癖表」6。請參照這些表來設定怪癖。偵探角色卡上的「怪癖」分配六欄，對應數字 1 到 6。這是在「隨機決定出現何種怪癖」時使用的。擲六面體骰子，角色根據骰子結果，進行「怪癖」的演出。根據數位不同，填入表內的「怪癖」內容也有所不同。

- 1、2、3：記入 PL 考慮決定好的「怪癖」。也可以使用「怪癖決定表」或者 9 個「怪癖表」。
- 4、5：在任意「怪癖表」中選擇 1 個，寫入這個表的名字。4 和 5 可以寫同一個表，也可以寫不同的表。骰到這個結果時，使用對應的表。
- 6：請寫「隨機」。每次骰到這個結果時，都先使用「怪癖決定表」，再用對應怪癖表擲骰，來決定當下的怪癖。

怪癖決定表 1D10	
1	使用「怪癖·事從口出表」
2	使用「怪癖·強硬搜查表」
3	使用「怪癖·假裝糊塗表」
4	使用「怪癖·沉迷事件表」
5	使用「怪癖·和搭檔...表」
6	使用「怪癖·在做什麼表」
7	使用「怪癖·緊急靈感表」
8	使用「怪癖·喜怒哀樂表」
9	使用「怪癖·異想天開表」
10	使用任意「怪癖表」

怪癖·事從口出表表 1D10	
1	敘說猛烈的感謝之語
2	淨說諷刺的話
3	肯定對方的話之後又否定
4	一臉笑吟吟地道歉
5	不聽人說話光顧著自己說
6	「不應該這樣想嗎？」

7	「還是說，有什麼隱瞞的？」
8	「真是奇怪啊」
9	「基本上已經明白了」
10	「別說話」/「保持沉默」

#### 怪癖·強硬搜查表 1D10

1	擅自打開搜查物件的包或者抽屜
2	橫插一腳加入員警的搜查
3	為了搜查進行駭入或非法入室
4	進入禁止進入的地方
5	偷聽或者偷看員警的搜查
6	未經許可拆解證物
7	欺騙搜查對象問出情報
8	擅自碰觸相關人士的持有物
9	擅自隨身攜帶證物
10	擅自開始鑒識

#### 怪癖·假裝糊塗表 1D10

1	偽裝自己身份向相關人員問話
2	隱瞞情報的同時問話
3	和搭檔一起演戲，試圖問出情報
4	假裝過路人，偷聽相關人士的話
5	假裝偶然地拿到證物
6	故意做作地裝傻
7	以故意惹怒相關人物的表演來引出情報
8	輕微威脅相關人員
9	主張自己有遺失物品，探尋現場或證物
10	對相關人員進行誘導詢問

#### 怪癖·沉迷事件表 1D10

1	試圖用搭檔的身體重現事件
2	享受解謎並笑出來
3	廢寢忘食搜查後突然倒下
4	進行思考時誰的聲音都聽不見
5	開始在附近的地上或者牆壁上畫事件的相關圖
6	不停地冒出和事件相關的話語
7	完全沒考慮解決事件之外的事情

8	開始絮絮叨叨地說起事件的流程
9	踏入事件現場進行調查
10	在用餐中也不顧場合地談論事件

#### 怪癖·和搭檔...表 1D10

1	利用搭檔的信任撒嬌
2	丟下搭檔先走
3	提問搭檔對事件的看法
4	對搭檔自我炫耀
5	圍繞事件對搭檔出題
6	和搭檔因為細枝末節的事情吵架
7	對搭檔擺出一副老師的樣子
8	以搭檔會跟上為前提擅自行動
9	對搭檔詳盡仔細地說明事件
10	突然開始在搭檔的耳邊說話

#### 怪癖·在做什麼表 1D10

1	閱讀大量書籍
2	大聲放喜歡的音樂
3	解某種算式
4	一直吃大量喜歡的食物
5	一直對著電腦或者手機螢幕進行調查
6	解小謎題
7	下國際象棋或者將棋等
8	坐在咖啡廳的座位上等待著什麼
9	原本一直在睡覺，突然醒來
10	暫時什麼都不幹

#### 怪癖·緊急靈感表 1D10

1	在進餐的時候突然解開了謎
2	和助手閒聊中突然解開了謎
3	從聽到的對話中突然解開了謎
4	洗澡的時候突然解開了謎
5	夢中突然解開了謎
6	憑藉風吹來的東西解開了迷
7	看書時找到了事件的啟發



8	再訪現場時靈光一閃
9	確認資料的途中靈光一閃
10	和相關人士交談途中靈光一閃

怪癖·喜怒哀樂表 1D10	
1	突然哭泣
2	突然生氣
3	突然笑出聲來
4	突然變得情緒高漲
5	突然高興
6	突然大聲喊叫
7	突然咧嘴笑起來
8	突然開始講述這起事件的悲傷
9	淡然行事
10	像機器人一樣只做既定的事情

怪癖·異想天開表 1D10	
1	做被人勸阻的事情
2	消失一段時間又回來了
3	從預想外的地方（地下或者空中等）登場
4	想到什麼突然跑起來
5	責怪自己不中用
6	不知不覺間已經解開了事件的一個謎
7	一副已瞭解事件相關的樣子，卻對誰都不說
8	有留下便條或者郵件報告卻看不到人影
9	看到鐘錶，突然開始行動
10	閱讀和事件看來無甚關係的報紙報導

## 3-8 客座

「客座」僅限助手才能獲得，偵探無法獲得「客座」。

客座欄中填入的是，對助手 PC 懷有友情、時而願意提供幫助的可靠 NPC 的名字。客座欄中有「名字」「推理」「技能」「關係」這幾個項目，以下逐一進行解說。

- 名字：提供幫助的 NPC 的名字。
- 推理：有一勾選框。這個項目可以在「真相階段」、即遊戲的高潮使用。
- 技能：這個角色所持有的技能。助手 PC 可以把客座欄的角色所持有的技能，作為自己修得

的技能來使用。

● 關係：用來記錄這個角色和助手之間的關係的一欄。

### 3-8-1 獲得客座

在作成角色時，可以獲得一位客座。請構思客座的「名字」、「技能」、「關係」，然後記下來。也可以用下面的表來決定「關係」。也可以從下面收錄的客座 NPC 一覽表中選擇一個客座。

關係表 D66					
11	曾經的搭擋	23.32	堂表親	36.63	偶然認識
12.21	朋友	24.42	朋友的朋友	44	以前只見過一次
13.31	摯友	25.52	遠親	45.54	商量過有關搭擋的事
14.41	面熟	26.62	街訪鄰居	46.64	被問過有關搭擋的事
15.51	戰友	33	添過麻煩的	55	青梅竹馬
16.61	孽緣	34.43	師傅	56.65	追著搭擋
22	以前發生過什麼	35.53	網上認識的	66	單方面認識

客座 NPC 一覽				
名稱	年齡/性別	職業	技能	介紹
刑部正義	32/男	警察	現場	熱心于解決事件的員警。所屬於負責殺人事件的部門。美中不足的是個性頑固、不知變通。
仁科瑠香	25/女	研究者	科學	所屬於警方的科學搜查研究所的研究人員。想要解開一切謎題，會在暗中協助偵探等人。
小田切一	48/男	法醫	法醫	司法解剖學領域的權威。樂於用手術刀切屍體的怪人。做完解剖那天會去吃愛吃的三分熟牛排。
森川治虫	26/男	生物學家	生物	生物學的權威，同時也是骨灰級昆蟲迷的年輕天才。因為總是外出採集昆蟲，不怎麼能聯繫得上。
金指萌	29/女	鑑識官	指紋	主要進行指紋鑒定的民間鑒識官。興趣是追一個叫“try boys”的偶像組合，為此興趣什麼都會做。
愛染博	38/男	情報販子	傳聞	追逐著人們的閒話八卦的城鎮情報販子。同時也是以外遇調查為主要業務的私家偵探。有一個出走了的女兒。
冷泉心愛	16/女	黑客	情報	有著天才技術的駭客。對她來說一切網路防護都形同虛設。曾經進過少年感化院。
毛利誠	36/男	理髮師	外表	業界有名的高超理髮師。想要讓他給自己理髮的話，非得排隊等一年不可。曾經進過監獄，在獄中學會了理髮技術。

矢口胡桃	16/女	學生	流行	對流行文化敏感的女高中生，總是追隨潮流，很瞭解網路、雜誌、小道消息中成為話題的東西。
青空直海	29/女	天氣預報員	天氣	在早間新聞做天氣預報的天氣預報員。會接受預報要求，也能預報小範圍內的天氣。
矢車森平	38/男	汽車銷售員	交通	在有名的汽車製造商的經銷部工作的銷售員。誠實正直，深受同事信賴。很重視家庭。

## 3-9 搭檔

角色卡的「搭檔」欄，用於記述一起進行事件搜查的搭檔的相關內容。有填寫關於搭檔的「姓名」、「稱呼」、「合意之處」、「不合意之處」的幾欄。這些欄將在遊戲過程中填寫。角色作成時留空。

### 3-9-1 感情

「合意之處」和「不合意之處」統稱為「感情」。這用於表示對搭檔的某些「感情」。遊戲中，PC 將會對搭檔持有各種各樣的感情。對於成為同伴的搭檔，會同時有包含合意之處與不合意之處在內的各色感情交織在一起吧。

### 3-9-2 強烈情感

感情之中，強烈地留在心中的被稱為「強烈感情」。角色卡上只記錄強烈感情。除此之外的感情會記錄在後述的「事件調查表」上。事件調查表上記錄的感情會在一局結束後消失，而強烈感情在一局結束後依舊可以繼續保持。遊戲中，根據具體規則或者行動的效果，感情可以變為「強烈感情」。成為「強烈感情」的感情，將從事件調查表上轉移記到角色卡上，和其他（通常）感情區別開。

## 4-1 據點

偵探和助手 PC 有非常重視的「據點」。據點是偵探和助手不知不覺總是停留、也是「搭檔的兩人進行各種交流的場所」。據點可以是偵探事務所或者 PC 所屬部署的「基地」，也可以是總會到訪的小飯店或者書店。

### 4-1-1 是怎樣的據點

據點表(D10)			
1	PC 工作的職場	6	常去的餐館
2	氛圍安靜的咖啡廳	7	在用於移動的車內
3	氣氛喧鬧的居酒屋	8	熟人轉讓的倉庫
4	為了進行偵探活動租借的事務所	9	總會和搭檔見面的十字路口
5	PC 其中一方的家	10	只有兩人知道的秘密地點

## 4-2 回憶之物

記錄 PC 們通過事件獲得的「回憶之物」的地方。這一欄在遊戲過程中填寫。

## 4-3 感情表

遊戲中，角色會對搭檔獲得感情。此時，也可以使用在據點卡的「感情表」來決定感情的內容。

感情表 A(D66)					
11	臉	23.32	用字遣詞	36.63	服裝
12.21	氣質	24.42	興趣	44	說話時機
13.31	外表	25.52	不知何故	45.54	倫理觀
14.41	搜查方法	26.62	對他人的態度	46.64	對自己的態度
15.51	行為舉止	33	金錢觀念	55	距離感
16.61	氣味	34.43	生活習慣	56.65	和自己的關係
22	存在本身	35.53	技能	66	生活習慣

感情表 B(D10)			
1	人性	6	氣質
2	興趣	7	自己不了解的地方
3	技能	8	自己很了解的地方
4	不知何故	9	對自己的態度
5	感覺	10	和自己的關係

## 5 行為判定

『雙人搜查』中，角色進行「不知道會成功還是失敗」的行為時，進行行為判定。遊戲中，一對搭檔為了調查事件會有各種挑戰。為了獲得證言而問詢打探，調查證據，有時候說不定還要去搜山。這種時候就會進行行為判定。行為判定也會簡稱為判定。

### 5-1 判定流程

#### 1. 決定參加者

進行行為判定時，GM 最初要先決定是「搭檔二人參加的行為判定」還是「搭檔中的一人參加的行為判定」。若無特殊理由（比如距離很遠之類的狀況等），就是「搭檔二人參加的行為判定」。若因某些理由而「沒有任何人參加」，則不進行下面的步驟，行為判定自動失敗。

## 2. 指定技能

GM 判斷該行為判定有怎樣的性質，決定可以使用的技能。根據判定情形不同，也有使用技能既已決定的情況。另外，也可以定為「沒有可使用的技能」。

## 3. 有利和不利

- ① 修得在中 GM 指定技能的 PC，對這個行為判定獲得「有利」。「有利」表示 PC 對這個行為判定持有「有效的能力或狀態」。GM 可以按照這個行為判定的狀況，無關於技能的有無，額外分別給予每個 PC「有利」和「不利」。「不利」表示 PC 對這個行為判定處於「不好的狀態」。「有利」和「不利」可以並存，而且對 1 次判定只能各獲得 1 次（無法同時得到 2 個或以上的「有利」或「不利」）。

②

## 4. 擲骰

進行行為判定的 PC 的 PL 擲骰。此時，偵探 PC 的 PL 擲「十面體的骰子」、助手 PC 的 PL 擲「六面體的骰子」。所擲骰子個數，按「有利」或「不利」發生改變。「有利」PC 的 PL，擲 3 個骰子。「不利」PC 的 PL，擲 1 個骰子。雙方均無或者均有的 PC 的 PL，擲 2 個骰子。

## 5. 判定是否成功

PL 全員所擲的骰子結果中，只要有 1 個「4 或以上」的結果，行為判定就算成功。否則，行為判定失敗。

## 6. 獲得【餘裕】和感情

助手 PC 的 PL 所擲的骰子結果中，只要有 1 個「4 或以上」的結果，助手 PC 即獲得 1 點【餘裕】。

在此之上，偵探 PC 獲得對助手 PC 的 1 項感情。此時也可以使用「感情表」來決定感情的內容。

# 5-2 大成功與大失敗

在參加行為判定的 PL 全員所擲的骰子結果中，只要有 1 個「6」，即發生「大成功」。

十面體的骰子也是出現「6」觸發大成功，出現「10」不觸發大成功。發生「大成功」的情況下，不管有沒有參加判定，助手 PC 都可獲得 1 點【餘裕】（這會和 6.獲得【餘裕】和感情」同時發生）。

※參加行為判定的 PL 全員所擲的骰子結果都為「1」的情況下，發生「大失敗」。發生「大失敗」的情況下，隨機遭受 1 項變調，助手 PC 的【心勞】上升 1 點。

# 6 遊戲局

『雙人搜查』中，一次完整的遊戲被稱為一局。一局中，首先由 GM 說明狀況。PL 們以聽到的說明為基礎，考慮讓自己的 PC 做何種主要行動、進行宣言。像這樣通過 PL 和 GM 的對話、推進一局的進程。詳細請參考 Replay。在一局中，按照順序發生「7 據點階段」、「8 事件發生階段」、「9 搜查階段」、「10 真相階段」、「11 結束階段」。詳情請參考各階段的專案。

## 6-1 輪

『雙人搜查』的一局遊戲中，為了讓 PL 獲得均等的行動機會，將使用叫做輪的概念。基本上，每名 PL 在 1 輪中可以各進行 1 次主要行動。能具體進行的主要行動，依照當前屬於的階段不同將會發生變化。而進行和搭檔商量、粗略地打量周圍等簡單行為則不會限制次數。至於怎樣的行動才是主要行動，請參考「9 搜查階段」。首先，一輪開始時，將輪到的各次主要行動稱為場景，將輪到的 PL 稱為場景主役。場景主役進行完自己角色的主要行動後，場景主役變為另一位的 PL。不過，只要 GM 認可，場景主役的順序可以由 PL 商量來進行變更。場景主役輪過一圈，PL 全員都結束自己的主要行動後，該輪結束。接下來開始新的一輪。

## 6-2 GM 場景

GM 可以在場景主役交替的時點插入 GM 場景。GM 場景視為輪到 GM 行動，以 GM 為場景主役。GM 場景中，模組設定的 GM 用 NPC 角色將會做出行動。GM 場景中，也可以進行規則未寫明的多種特殊處理。

## 7 據點階段

據點階段是各 PL 對自己的 PC 進行說明，並決定和搭檔之間有著怎樣的關係的階段。據點階段按照「自我介紹和決定稱呼」、「談論回憶」、「決定回憶感情」、「獲得【餘裕】」的順序進行。

### 7-1 自我介紹及決定稱呼

偵探 PC 的 PL，將自己的 PC 名字、設定好的項目以及其他想要說明的內容，向搭檔和 GM 進行介紹。助手 PC 的 PL，也將自己的 PC 名字、設定好的項目以及其他想要說明的內容向搭檔和 GM 進行介紹。雙方自我介紹完畢後，在角色卡搭檔欄的「姓名」處寫上搭檔的名字。接下來，設定對搭檔的「稱呼」。各位 PL 請和搭檔商量後，決定稱呼，寫在角色卡上。也可以使用「稱呼表」隨機決定。「稱呼表」分為 AB 兩種，所使用的骰子也不同，請選擇自己喜歡的表格使用。

稱呼表 A(D66)					
11	親愛的、甜心 ( Darling、Honey )	23.32	搭檔	36.63	綽號
12.21	直呼其名	24.42	你 ( あんた )	44	YOU

13.31	-君（くん）	25.52	您（あなた）	45.54	卿（お前さん）
14.41	~先生、~小姐（さん）	26.62	老師、博士、醫生	46.64	偵探君、偵探先生/小姐
15.51	小~、~醬（ちゃん）	33	比作東西	55	親友
16.61	~大人、~閣下	34.43	你小子、閣下（貴様、貴殿）	56.65	和搭檔一樣
22	~前輩、~後輩	35.53	你這傢伙（てめえ、おまえ）	66	每次叫法不同

稱呼表 B(D10)					
1	直呼其名	6	搭檔		
2	~君（くん）	7	你、您（あんた、あなた）		
3	~先生、~小姐（さん）	8	你（キミ）		
4	小~、~醬（ちゃん）	9	親愛的__		
5	~大人、~閣下	10	綽號		

## 7-2 談論回憶

所有 PL，從據點卡的「回憶之物」裡選擇 1 個。如果還沒有任何「回憶之物」，此時獲得 1 個回憶之物。這個回憶之物，請通過 PL 們的商量，決定其「物品名」以及「物品描述（是怎樣的東西？）」。也可以使用「回憶之物決定表」來決定。請所有 PL 圍繞這個獲得或選擇的「回憶之物」，一起商量決定「兩人的回憶」。請將決定好的回憶內容，填入「物品相關情節」欄。

回憶之物決定表 A(D66)					
11	一直放在據點的外賣披薩盒	23.32	一起使用過的掃除道具	36.63	解說事件的白板或者黑板
12.21	一起解決過的事件的檔案	24.42	被害者送的毛絨玩具	44	不知為何會在的人體模型
13.31	成為兩人相遇契機的書	25.52	兩人一起坐的沙發	45.54	喜歡的杯子
14.41	兩人一起玩的國際象棋或者將棋盤	26.62	一直坐的椅子	46.64	解決事件用過的小道具
15.51	充滿兩個人回憶的遊戲機	33	經常使用的電話機	55	約定一起喝的酒或者果汁
16.61	兩人的照片	34.43	陪兩人走過時光的鐘錶	56.65	喜歡的料理
22	兩人的搜查筆記	35.53	一直放著的桌子	66	兩人之間的秘密的交換日記

## 7-3 回憶之物感情

各 PL 按照之前「談論回憶」的內容，彼此決定 1 項對搭檔的「強烈感情」。此時也可以使用「感情表」。請任意決定獲得的感情是「合意之處」還是「不合意之處」。將定好的「強烈感情」寫入各自的角色卡感情欄內。

## 7-4 獲得【餘裕】

助手 PC 獲得 3 點【餘裕】。

## 8 事件發生階段

事件發生階段，是描述名偵探及其助手，如何與事件產生關聯的階段。事件發生階段中，將進行「事件的說明」、「準備事件調查表」、「發放已知卡」、「初動搜查」。

### 8-1 事件說明

GM 向各位 PL 說明事件的背景、PC 為何會與事件產生關聯。

### 8-2 準備事件調查表

GM 準備事件調查表。事件調查表是一整局遊戲中所有 PL 使用的東西。為使所有 PL 都能用到，將其放在 PL 之間。事件調查表印有「事件名」、「事件負責人」、「調查障礙」、「搜查困難等級」、「事件登場人物」、「關鍵字」、「感情」、「變調」、「秘藏想法」幾欄。

事件名:請填入這個模組的標題。GM 請將模組標題傳達給 PL，PL 將標題寫下。

事件負責人:事件負責人一欄，填寫偵探 PC 和助手 PC 的名字。請 PL 將自己負責的 PC 名字寫下。

調查障礙:PC 們調查事件時會遇到某些障礙。那可能是犯人的阻礙、偵探的任性、來自權力者的施壓等等。然後因為這樣的障礙，助手會受到傷害、感覺到心痛。『雙人搜查』中，由 PL 們自己設定需要面對的障礙。也可以使用「調查障礙表」隨機決定。也可以將調查的障礙記作「？」，表現為「最初不知道困難的本體，搜查總是受到不知來由的妨礙」。另外，根據模組不同，GM 也可以指定調查障礙。

調查障礙表(D66)					
11	偵探和助手被警察盯梢	23.32	助手覺得不被搭檔信賴	36.63	相關人士不肯合作



12.21	侦探的任性	24.4 2	助手跟不上侦探	44	受到高层压力被禁止搜查
13.31	侦探的干劲	25.52	助手的辛劳比以往更甚	45.5 4	犯人的妨碍
14.41	无法忍耐侦探的奇怪行为	26.62	只有助手那边调查不顺利	46.6 4	犯人的暗中操作
15.51	侦探被好奇围观	33	没有搜查的资金	55	飞来盆栽或钢筋等不自然的危险物品
16.61	侦探的疲劳	34.4 3	世间的目光很严峻	56.65	侦探和助手被什么人袭击
22	侦探和助手被误认为可疑人员	35.53	被警察嫌恶疏远	66	偶然要素重重叠加而不顺利

### 8-3 搜查困難等級

「搜查困難等級」表現的是調查障礙對 PC 們來說有多強。事件發生階段的「搜查困難等級」，依模組而異。請 GM 將初始「搜查困難等級」告知 PL。「搜查困難等級」會隨著遊戲輪數增多而越來越高。

### 8-4 登場人物

这一栏用于填写这个模组中登场的 NPC 名字。『双人搜查』是「找出犯人，指出其名字的游戏」，所以角色的名字很重要。另外，也可用于记录人物相关信息。

### 8-5 關鍵詞

這一欄用於填寫在一局遊戲中獲得的「關鍵字」。「關鍵字」是事件的片段，也是解開謎的鑰匙。至於如何獲得「關鍵字」，請閱讀後面「關鍵字欄」或參考 Replay 部分。

### 8-6 感情

這一欄用於填寫本局中獲得的感情。一局中，偵探 PC 獲得感情時，請填寫在「偵探對助手」一側。反過來，助手 PC 獲得感情時，請填寫在「助手對偵探」一側。一項感情由於行動或者規則的效果，而變為強烈感情的時候，請將這項感情轉移抄寫到角色卡上。對於感情，即使其內容與角色卡上現有的強烈感情的內容相同，也可以變為強烈感情。(此時，角色卡上會有 2 項內容相同的感情)。事件發生階段，偵探和助手 PC 各獲得 1 項被稱為「初期感情」的感情。

請在偵探 PC 和助手 PC 的角色卡上選擇 1 項既存的強烈感情，作為初期感情。

## 8-7 變調

變調用於表達因為搭檔的意見不合、或者是某種意外導致無法順利合作的狀態。通常，搭檔沒有遭受任何變調。在一局中，被捲入什麼麻煩時，會有遭受變調的可能。變調分為「心生分歧」、「偵探暴走」、「爭執不下」、「迷失方向」、「流言蜚語」、「引人注目」六種。遭受變調的時候，在事件調查表的變調欄中對應的勾選框內打鉤。已遭受該變調的情況下，則什麼都不會發生。隨機遭受變調時，擲 1D6 隨機決定所遭受的變調。回復變調時，請將勾去除。

## 8-8 秘藏想法

一局中，助手 PC 持有「希望搭檔對自己這麼想」的特別感情。這稱為「秘藏想法」。助手 PC 在這個時點設定「秘藏想法」。助手 PC 請在秘藏的想法欄內，寫下想讓搭檔取得的「強烈感情」，注意不要讓搭檔看到。寫好之後，為了不要讓搭檔看到，請沿著虛線將其向內折起。這項「秘藏想法」，在「據點階段」以外的階段的任何時候，都可以對搭檔公開內容。這稱為「告白」。

## 8-9 告白效果

助手 PC 進行「告白」時，將會發生各種效果。這時，以下的效果將會全部發動。

- 獲得強烈感情 偵探 PC 獲得 1 項對搭檔的強烈感情。此時可獲得的強烈感情，是「秘藏想法一欄內所寫的內容」。
- 獲得感情 所有 PC 獲得 1 項對搭檔的感情。
- 【余裕】上升 【餘裕】上升 1D10。此時由偵探 PC 的 PL 擲骰。
- 變調全部回復 遭受的所有變調全都回復。
- 判定大成功化 進行「告白」後，僅限一次，可以將判定使用的骰子結果全部變為「6」，讓大成功發生。

告白後，秘藏想法保持公開。請將折起的地方翻開。秘藏想法進行過一次告白後，不能再用於告白。

## 9 搜查階段

搜查階段是描述 PC 們進行事件調查，成功抵達真相、或是以失敗告終的過程的階段。搜查階段按以下順序進行。

1. 一輪開始
2. 場景開始
3. 場景主要行動
4. 場景結束

## 5. 一輪結束

## 9-1 一輪開始

一輪開始時，PC 全員變為未行動。

## 9-2 場景開始

場景按照「決定場景主役」、「怪癖發動」、「選擇主要行動」的順序進行。

### 9-2-1 決定場景主役

在這一輪尚未擔任過場景主役的 PL 中選擇 1 人。

### 9-2-2 怪癖發動

偵探 PC 的 PL 擲 1D6，隨機選擇 1 項「怪癖」。此時選到的「怪癖」如果是「表」或者「隨機」，請遵從其結果，按相應說明擲骰。即使偵探 PC 不是場景主役，也會必然進行選擇怪癖的環節。即使偵探 PC 不在場景登場，也請照樣進行。所有 PL 和 GM 共同描寫選中的怪癖引發什麼、或者由此產生的場景。

### 9-2-3 選擇主要動作

場景主役的 PC 可以進行 1 次主要行動。首先，請選擇是哪種主要行動。自己的場景期間可以進行的主要行動，分為「情景搜查」和「據點休息」兩種。

#### ●情景搜查

在各種情景下進行事件調查，迫近事件真相的主要行動。詳細請參考「10 情景搜查」。

●據點休息 從調查中暫時抽身、稍作歇息的主要行動。決定場景氛圍後，由場景主役決定登場角色。如無特殊理由，搭檔也會登場。PC 全員獲得對彼此的 1 項感情，回復 1 項變調。進行如上行動後的 PC，狀態變為已行動。

### 9-2-4 其他可以做的事情

除上述以外，在搜查階段的場景中還可以做各種各樣的事情。可以和同場景登場的角色對話，也可以向 GM 或者其他 PL 提出問題。根據問題的內容，可以不作回答。另外，當遇到模組

內沒有預設的內容的相關提問時，GM 也可以回答「和這沒有關係哦」。只要滿足使用時機的條件，也可以使用 PC 所擁有的行動。同名的「輔助」行動在一個場景中只能使用一次。以上這些，即使不是場景主役也可以做。

## 9-3 場景結束

此時，助手 PC 獲得對偵探 PC 的 1 項感情。不過，在 GM 場景，不進行這一處理。所有 PC 已行動過的話，進行「一輪結束」的處理。

## 9-4 雙人搜查場景

偵探 PC 通過使用【雙人搜查】而觸發的特別 GM 場景。【雙人搜查】是可以在場景與場景之間使用的特別行動。這個場景中，偵探 PC 和助手 PC 將會通過默契的配合，來解開事件中的一個謎。請 GM 配合實際狀況，描述 PC 是如何獲得重要關鍵字。之後，PC 們獲得重要關鍵字。根據模組，也有需要判定的情況。此時只能夠獲得「現在偵探 PC 所持有的已知卡對應的重要關鍵字」。「尚未獲得的已知卡」上的重要關鍵字無法獲得。無法獲得重要關鍵字的情況下，雙人搜查場景不能發生，也不能使用【雙人搜查】。

## 9-5 搜查階段結束

偵探持有模組預設的所有「已知卡」且獲得模組預設的所有關鍵字（包括重要關鍵字）時，搜查階段結束，進入「10 真相階段」。另外，【心勞】累計 3 點，或是輪數超過搜查時限等情況，滿足「陷入迷局」的條件下，進入「11 結束階段」的「陷入迷局」處理。

## 9-6 情景搜查

本規則旨在表現偵探和助手進行事件調查並得到事件「關鍵字」的場面。PC 決定「想要進行怎樣情景的搜查」，之後隨機發生其對應的事項。此時發生的事項就如同小型模組，可以體會「只通過口頭演繹就享受刑偵作品或者偵探作品的樂趣」。另外，事項中會進行多種特殊處理。

### 9-6-1 情景搜查方法

場景主役在進行情景搜查時，從後文的「情景表」中選擇 1 個。此時 GM 可以排除不適合這次事件狀況的選項（如 PC 們被困在孤島的時候選擇在街頭調查等）。之後，場景主役請參考所選情景的「事項表」。事項表寫著 1D6 的表格，需骰 1D6 決定「發生哪個事項」。

## 9-7 事項的閱讀方法

事項包含「概要」、「描寫」、「處理」和「再次發生」。「概要」簡單說明這個事項是怎樣的內容。「描寫」是描述這個事項氣氛的內容。在事項發生時，GM 請念出「描寫」。「處理」描述了遊戲上的處理和 PC 們具體在做什麼。大多數情況都寫明瞭獲得「關鍵字」的手段。「再次發生」寫明瞭同一局中一個事項發生 2 次或以上時應如何應對。也存在和第一次時進行不同處理的情況。通過事項獲得關鍵字時，如已經獲得了偵探 PC 的 PL 所持的已知卡中重要關鍵字以外的全部「關鍵字」，則無法獲得「關鍵字」。

## 10-8 事項登場的角色

如沒有特殊的處理，偵探 PC 和助手 PC 會登場。根據事項不同，也會有 NPC 登場。客座 NPC 清單的角色出現的情況下，角色的名字後面寫著 ( 客座 )。如果這個 NPC 在客座欄內，則請適當地將臺詞和描寫配合其與 PC 的「關係」進行變更。但是，事項的處理是不會改變的。

情景表	
背景名	內容
在現場	通過再次調查現場，發現和事件有所聯繫之物。
為何？	通過查清犯人或被害者的行動，重新審視事件的全貌。
與協力者一起	從協助搜查的人物或客座那裡得到某些提示。
送上門來	關鍵字或者線索來到偵探們這裡。
VS 嫌疑人	和當前的嫌疑人相對峙，引出事件的詳情。

在現場/事項表(1D6)	
	事項名
1	在意的東西
2	不易接近
3	打聽情報
4	頑固的關係人
5	現場徹底調查！
6	逃離的人

為何？/事項表(1D6)	
	事項名
1	移動路線
2	自己的話.....
3	謎之信息
4	事件的概括
5	可疑的人物是？

6	被害者的視點
---	--------

與協力者一起/事項表(1D6)	
	事項名
1	事件的影像
2	奇怪的目擊者
3	專家
4	情報販子
5	和相關人物一起
6	外行推理

送上門來/事項表(1D6)	
	事項名
1	可疑的電話
2	現在的閒暇
3	路邊的偶遇
4	靈光閃現的瞬間
5	從熟人那裡
6	偵探們的危機

VS 嫌疑人/事項表(1D6)	
	事項名
1	嫌疑人的謊言
2	震懾
3	從外表來推理
4	直接質問
5	受到威脅
6	趁虛而入

## 10 真相階段

真相階段中，PC 們找出了模組中設定的犯人，揭露了真相。真相階段按「事件回顧」「犯人就是你」的順序進行。

## 10-1 事件回顧

偵探 PC 的 PL 使用這個模組獲得的「已知卡」和「關鍵字」回顧事件

## 10-2 犯人就是你

偵探 PC 的 PL 指出犯人。如果「被害者自己是犯人 ( 自殺等情況 )」，請指出被害者的名字。認為動物等人以外的原因是犯人的話，請指出這個原因。真相是事故的話請指出「事故」。如果指出模組設定的犯人，發生「揭露真相」。如果沒有指出模組設定的犯人，發生「且慢」。

### 10-2-1 揭露真相

犯人被指出了。犯人角色承認一切並說明真相。或者 GM 對偵探 PC 的 PL 說明所有的真相，將此內容作為「偵探 PC 說的」。無論是哪種情況，事件的真相都被揭露出來。移行到「結束階段」，進入「事件解決」。

### 10-2-2 且慢

●如發生「且慢」，助手 PC 在以下行動中選擇一個。

方才推理的並不是偵探 助手的客座欄內所寫著的角色中，選擇 1 人在「推理欄」的勾選框內打鉤。這樣，之前犯人就是你中指定角色是犯人的推理就會變成「是這個角色進行的」。PC 指出這個推理是錯誤的，再次進行推理。不能選擇已經在欄的勾選框內打鉤的角色。客座欄寫著名字的角色全員已經打鉤的情況下，不能進行此行動。

●方才的推理是錯誤的 助手 PC 的【心勞】上升 1 點。

如因此行動使得【心勞】變為 3 點，事件「陷入迷局」。

助手 PC 行動後，再次進行「犯人就是你」。此時「提示模式」也會發生。

### 10-2-3 提示模式

提示模式發生時，助手 PC 的 PL 從 GM 那以偵探 PC 的 PL 無法知道的方式 ( 在其他房間傳達，用傳遞卡片等 )得知「犯人的名字」。然後助手 PC 的 PL 使用這個情報，可以給偵探 PC 的 PL 提示。此時如果直接將「犯人的名字」說出來，結束階段會發生被稱為「稀裡糊塗」的懲罰。

## 10-3 有 GMP 時的處理

助手 PC 是 GMP 的話，沒有變更。 偵探 PC 是 GMP 的話，「事件回顧」和「犯人就是你」由助手 PC 的 PL 進行。進行「提示模式」的是 GMP。

## 11 結束階段

結束階段描述遊戲的結局。根據 PC 們迄今為止的行動，發生「陷入迷局」或者「事件解決」中的一個。那之後進行「體諒」、「獲得回憶之物」、「獲得客座」、「變更怪癖」、「重置和繼承」、「升級」。滿足「稀裡糊塗」的情況(在提示模式中直接將犯人的名字說出)、「稀裡糊塗」最後進行。

### 11-1 陷入迷局

在一局中途發生陷入迷局的場合，在陷入迷局之前的處理完成後，馬上進行陷入迷局的處理。PL 中的一人使用「陷入迷局表」、決定事件和 PC 們的今後。發生陷入迷局的場合，助手 PC 的【心勞】變為 2 點、不發生「獲得回憶之物」和「獲得客座」。

陷入迷局表（1D10）	
1	並非真犯人的某個他人被誤認為犯人，還接受了刑罰。雖然沒有證據，但是直覺告訴自己是這樣。
2	事件依舊沒有解決而時間就那麼過去，終於被人們遺忘了。只剩下偵探和助手，還有事件相關者們還銘記在心。
3	被害者的遺屬或關係人就那麼悲傷地活下去，偵探和助手只能默默地看著。那時候，要是能抓到犯人的話.....
4	員警逮捕了犯人。但是，並不知道那個人是不是真正的犯人。偵探也無話可說。
5	證據不見了。明明如果那個還在的話，還能重新開始調查的.....。甚至連是否犯人所為都沒法知曉。
6	事件相關者不見了。此後杳無音信。到底那人是帶著什麼樣的想法消失的呢？總之，是無法再調查了。
7	被事件相關者所厭惡，無法靠近。偵探和助手都被禁止出入，這樣就無法調查了。
8	助手有時會和被害者的關聯者見面。傾聽他們的話語，接納他們的情緒。
9	偵探和助手找到機會再次調查事件。但是無法找到決定性的證據，時間就如此過去了。
10	偵探通過直覺找到了真正的犯人。但是沒有抓住真犯人的證據。沒有辦法告發犯人，只能咬牙忍耐。

### 11-2 事件解決

如果在真相階段指出了犯人的名字，PC 們就漂亮地解決了事件。演出事件的後續。



## 11-3 體諒

「體諒」在助手 PC 的【心勞】在 1 點及以上時才會發生。這是只有偵探 PC 參加的判定。這個判定不指定技能，偵探 PC 不利。判定成功則【心勞】減少 1 點。

## 11-4 獲得回憶之物

所有 PL 回顧這個事件，商量並決定 1 個和事件有關，且蘊含著深厚回憶的物品。想不出深厚回憶物品的話，物品名可以寫「○○（這裡填入事件的名字）事件的文檔」，在「物品描述（是怎樣的物品？）」填寫「關於事件的簡單概要」。這個物品被追加到據點卡的回憶之物欄。將「物品名」和「物品描述」欄填入這個物品。回憶之物寫不下的情況下，消除 1 個已有的回憶之物，將其覆蓋上去。該回憶之物的物品相關情節欄也將清空。被消除的回憶之物寫入「道具箱」。道具箱的物品沒有物品相關情節。

## 11-5 獲得客座

偵探 PC 的 PL 回顧這個事件，決定一個在今後能夠幫助到自己的登場人物。助手 PC 的 PL 將這個角色添加到自己角色卡的客座欄。這時可以任選技能。也請決定和客座的关系。如果沒有什麼能夠幫上忙的人物，可以從客座 NPC 一覽表中選擇 1 人添加到客座欄內。客座不能得到 8 人或以上。若已經獲得 7 人，需要任選一個從客座欄消除，然後將新的客座加在那一欄。

## 11-6 變更怪癖

助手 PC 的 PL 回顧整個事件，可以決定一個「偵探 PC 的 PL 有特徵的演出或者演技」。也可以不指定。偵探 PC 將這個演出或者演技作為怪癖。選擇任意 1 個編號的怪癖，更換成指定的演出或者演技。助手 PC 的 PL 不指定的場合，無法變更怪癖。

## 11-7 重置和繼承

事件調查表無法繼承到下一局遊戲。

下次玩『雙人搜查』時，會用另一張事件調查表從頭開始作成。助手 PC 的【餘裕】變為 0。此時【心勞】不會上升。【心勞】在使用相同角色開始下一局遊戲的時候，以這個時點的數值開始。這個時點，如果 PL 覺得強烈感情沒有必要，也可以消除。在一局結束時也沒有公開秘藏的想法的話，就在此處公開。這個時點公開秘藏的想法時，告白效果不會發生，助手 PC 可以獲得 1 項強烈感情。這個時候獲得的強烈感情可以自由決定內容。無法想到的情況下請用「沒能傳達到」。

## 11-8 稀里糊塗

稀裡糊塗發生的場合，選擇 1 個「回憶之物」消除。選中的東西設定為不小心弄丟了或者弄壞了。

## 11-9 升級

各 PC 在據點卡上寫下的回憶之物數到達一定數值，即可成長並獲得新的能力。獲得新能力所需要的回憶之物數和可以得到怎樣的能力，請參考「升級表」。升級的結果，可以得到新的行動 32。偵探 PC 可以修得後述的「偵探行動」，助手 PC 可以修得後述的「助手行動」。此時不能修得【雙人搜查】和【緊咬不放】、以及因類型自動獲得的行動。

升級表	
回憶之物數	得到的能力
2 個以上	獲得 1 個新的行動
3 個以上	修得 1 個任意技能
5 個以上	獲得 1 個新的行動
7 個以上	獲得 1 個新的行動

## 11-10 變更行動

PC 可以將修得的【雙人搜查】以外的行動進行變更。此時能夠變更為的行動的僅限於「自己能夠修得的行動」。

偵探:

1. 首字的直覺 類型：輔助 消耗：6

說明：任何时候都能使用。偵探 PC 的 PL 可以 从 GM 处得知这次事件的犯人名字-姓氏顺序的首字母。此时助手 PC 的 PL 不能 听到这个内容。如果犯人不是人类，代 替首字母会得到第一个字。(脑海中突然浮现了 2 个字母。)

2. 超群的長處 類型：常駐 消耗：無

說明：判定時如 GM 指定的技能是自己持有的技能，這個判定中偵探 PC 的 PL 可以使用的骰子增加 1 個 ( 在通常有利的基礎上 )。(對於自己喜歡的事情，超強。)

3. 後面就拜託了 類型：輔助 消耗：無

說明：進行自己不利的判定時可以使用。不參加這個判定，搭檔獲得有利。另外，搭檔 PL 在這個判定使用的骰子變為十面體。(不擅長的事，盡可能地想交給助手。)

4. 瞭解的表情 類型：常駐 消耗：無

說明：在據點階段進行「獲得【餘裕】」的時候，可以獲得的【餘裕】上升 1 點。(助手的苦勞，感覺好像稍稍有一點能夠明白了。)

5. 想要展現優點 類型：輔助 消耗：1

說明：進行判定時可以使用。選擇對搭檔 1 項「合意之處」的感情變為強烈感情，判定中獲得有利。如果判定本來不利，消除原本的不利並獲得有利。(想要讓助手看到自己厲害的地方。)

助手：

1. 偵探的嗜好 類型：輔助 消耗：1

說明：任何時候都能使用。選擇 1 個受到的變調回復。(已經知道了偵探喜歡的事物。使用這個的話，應該能夠打破困難的局面。)

2. 人海戰術 類型：輔助 消耗：無

說明：判定擲骰後可以使用。從客座欄的角色中選擇一個在「推理欄」打勾，隨後可以重擲自己判定使用的骰子。(使用同伴力量的話，就能追上那個人。)

3. 神清氣爽 類型：輔助 消耗：無

說明：告白時可以使用。選擇對搭檔 1 項「不合意之處」的感情變為強烈感情，自己的【餘裕】再上升 1D6。(說出想要說的話，感覺舒暢。)

4. 決意共生 類型：常駐 消耗：無

說明：【心勞】變為 3 點也不會發生「陷入迷局」。變為 4 點時發生「陷入迷局」。(想要讓助手看到自己厲害的地方。)

5. 擺好架勢 類型：常駐 消耗：無

說明：【餘裕】減少到 2 點以下時可以使用。【餘裕】上升 1D6。這個行動一局只能使用 1 次。(危機時刻才更要大膽。保持專注。)

## 11-11 何不同搭擋玩的情況

使用同樣角色進行下一局而搭檔和這一局是不同角色的話，需進行以下的處理。

●重新作成據點卡

和新的搭檔作成據點卡並使用。不使用的據點卡，再次和相同角色搭檔時使用。

●等級下降

請將 PC 恢復到作成時的狀態。再次和相同角色搭檔時，請參考「10.09 升級」回到原本的能力。

●感情消除

將所有強烈感情消除。此時請將消除的強烈感情做筆記。再次和相同角色搭檔時，強烈感情會復活。

如改變搭檔遊玩，請按每一個組合，以包含據點卡在內的狀態進行保存。再次以相同組合遊玩的時候，才能參考保存的結果恢復能力等。