

『双人搜查 指南&模组集 双人刑警』（第3本扩展书） — 追加 PC 类型部分 —

翻译：Kinoan 校对：柴葱

【说明】

本文档为官方**【三扩/刑警扩】**（**フタリソウサ ガイド&シナリオブック フタリケイジ**）中，新追加的**PC 类型**的相关资料。核心书、一扩、二扩的**PC 类型**请见另一文档。

仅供跑团同好学习交流参考，请勿作任何商业用途。

1 关于可选规则

（对本书收录的规则部分的追加内容进行简介、使用前需要 GM/PL 双方同意等等注意事项，此处省略）

2 角色作成

本项目中，将介绍本书追加的与角色作成有关的规则部分。

本书收录的关于角色作成的追加规则，包括有「追加类型」、「追加怪癖」、「追加客座」、「追加个人情报」。

2.01 追加类型

本书收录了 9 个与警察有关系的 PC 类型。

- 公安警察¹
- 地域型警察官
- 警务部
- 警察干部
- 干练刑警
- 鉴识官
- 科学研究者
- 组织犯罪对策课
- 怪人刑警

上述都是既可以当作「侦探类型」也可以当作「助手类型」处理的，特别的 PC 类型。不论是侦探 PC 还是助手 PC，PL 在作成角色时，都可以选择新增的类型。

¹ 译注：日本的“公安”相当于我国的国安，详见下文 2.01.03 的解说。

2.01.01 本书追加类型的处理

本书追加的 PC 类型，当侦探 PC 的 PL 选择时则为侦探类型，当助手 PC 的 PL 选择时则为助手类型。

无论选择哪个类型，游戏 PC 分为「侦探」与「助手」这点不变（**侦探和助手这一说法并非指职业，只不过是游戏角色上的侦探役与助手役**），相应的处理也没有变化。比如说，判定时侦探使用十面骰、助手使用六面骰这点不变。

无论哪个类型，都配有可使用 1D10 随机决定的背景表。即使 PL 作成的是助手 PC，也同样使用该 1D10 背景表。

- 不使用本书的类型，就无法使用警官 PC 吗？

并非如此。也可以使用至今『双人搜查』相关书中收录过的类型，来描写警官或警方相关人员。

- 关于本书的类型解说

本书的类型，虽以警察或刑警为灵感原型，但下文解说的只是在『双人搜查』游戏内的处理或立场等。其中含大量虚构性质的灵感创作与修饰改编，因此与现实世界的情况也多有不同，还请多多注意。

2.01.02 本书追加类型的自动修得行动

本书为追加的每个类型，都各准备了 2 项自动修得行动。

PL 在作成角色时，从 2 项中选择 1 项。PC 修得所选行动，没有选择的行动则未修得。

在 PC 升级成长环节中「获得新的行动」的时候，可以选择获得先前没选的行动。

2.01.03 公安警察

在电视剧或小说等常常能看到「公安」。这便是扮演这一身份的 PC 类型。

首先，即便都以「公安」一言蔽之，但被称为「公安」的组织并不止一个。

被人称作公安的组织，有「警察厅警备局公安课」、「警视厅公安部」、「公安调查厅」这三个。本类型则是以其中的「警察厅警备局公安课」和「警视厅公安部」为印象原型。

公安是对「国家之敌」……也就是可能触犯内乱罪、外患罪或可能触犯破坏活动防止法的人，进行监视、盯梢、情报收集等工作的组织，因此在工作性质上秘密极多。人们即使听说过名称，恐怕也不清楚那实际上是怎样的地方。

不作公开发表、常常在暗中秘密活动，因此活动内容也无从得知。所以，人们「不清楚」也是当然。

既然必须要在暗中行动，服装也不可能是固定制式的制服，无法从外表判断身份。

在影视剧或小说等虚构作品中，也往往被描写成「暗中追踪人物或事件的神秘人」。

这一类型的 PC，将以这般「被秘密团团包裹的人物」的身份来进行游戏。

作为 PC 处理时，可以演出成「缘由不明、但正在调查事件的人」或是「不会被掌握到行踪的人」。

至于 PC 与事件如何产生关联，演出成「在追查某些事情」或是「出于可能与某些事有关而调查此事」，就可以顺畅地进行游戏了。

● 题外话

- 调配到公安与否，是通过选拔来决定的……似乎是这样。
- 配属前，会严格检查「思想上有无问题」、「身边的人际交往」……似乎是这样。
- 「公安调查厅」并不属于警察，而是属于法务省的管辖之下。这也是依照破坏活动防止法来进行调查的组织。

● 技能：《谎言》，《变化》，《情报》，《社交》，《传闻》，洞察 x1，任选 x1

● 自动修得行动：从【秘密帷帐】以及【S】之中，任选 1 个。

秘密帷帐			
类别	辅助	消耗	无
可以在搜查阶段中，自己即将进行情景搜查之前使用。使接下来进行的情景变为「暗中交接情报」（56 页起），情景事项结束后获得 1 个关键词，【搜查困难等级】减少 1 点（最低 1 点）。本行动在同一模组中最多可使用 1 次。			
不知为何，情报来到你手上，行动也变得容易。			

S			
类别	常驻	消耗	无
修得本行动时，助手 PC（若身为助手 PC 则是自己，若身为侦探 PC 则是搭档）的客座栏中，获得「S」。「S」没有技能。「S」没有登场的场景中，自己未获得有利状态的所有判定均追加 1 个骰子。			
你有在暗中帮助自己的协力者「S（卧底、线人等人物）」。			

● 背景表：

公安警察 背景表 (1D10)		
	背景名	内容
1	神出鬼没	你常被人说是个神出鬼没的家伙。那是你为了不让人捕捉到自己的行踪有意而为。
2	不像刑警	你常被同事说「怎么看都不像个刑警」。那是你为了不让人发觉身份有意而为。
3	出身起源	你为国奉献工作的缘由，与自己的出身起源（出生或成长、又或是双亲的工作等等）有关。
4	影之爱国者	你爱着这个国家。于是你选择化身为影，暗中支持着这个国家。
5	身披知名度	你是小有名气的人物。你利用这份知名度，「故意」让大众的目光都聚焦在你的一举一动上。
6	极普通的一般人	平时，你隐藏着自己的身份，在店铺或公司上班，过着极度普通的一般人的生活。普通得出奇。
7	无人知晓	你为了不让他掌握自身情报而煞费苦心。因此，就连亲人也对你「在做什么、出身为何」一无所知。
8	无实之人	你的话语中「没有真实」。不是说谎。只是不说实话罢了。
9	无脸之人	你总是变装成「某人」或「随处可见的人」。因此，几乎没有人知道你的真实面貌。
10	侦探？	你经营着侦探的生计，周围人也把你当成侦探。然而，你实际上是公安，侦探身份是便于搜查的手段兼伪装。

2.01.04 地域型警察官

这一 PC 类型，表现的是保护当地安全或治安、预防事故发生事件的警察官及相关人士。
可说是与「片儿警」这一印象最为接近的 PC 类型。

具体对应的是「指导预防犯罪措施」的人、「在大街上巡逻」的人、「倍受当地民众依赖」的人等等。

正如 PC 类型名中的「地域型」三字，只要是「常接触当地人、受到信赖」的 PC，就可以设定为这一类型。

● 可用于表现怎样的 PC

- （部门角度）生活安全部或交通部，（地点角度）派出所执勤等等
- 白摩托队员、驾照中心职员等身份
- 与当地联系紧密、倍受人们信赖的刑警
- 退职后的原刑警或原警官

本 PC 类型并不限定部门或地点，所以不论何种立场，应该都很容易处理为此类型。

● 出于预防犯罪的角度

这一类型的 PC，是以「预防犯罪」的角度保护城镇的。因此，「巡逻时发现可疑的人或事物、而被卷入事件」、「受城镇居民委托解决麻烦事」这类导入会非常合适。只要与模组内容不矛盾，可以试试拜托 GM 按此调整导入。这样的演出应该可以加强「片儿警」味。

● 题外话

虚构作品中很常见的网络（犯罪）对策课属于生活安全部。因此，要么分类到这一 PC 类型，要么使用后文介绍的「科学研究者」等类型。

-
- 技能：《交通》，《情报》，《社交》，《传闻》，生活 x1，任选 x2

- 自动修得行动：从【当地人的信赖】以及【本地道路】之中，任选 1 个。

当地人的信赖

类别	常驻	消耗	无
获得此行动时，助手 PC（若自己为助手时则指自己，若自己为侦探则指搭档）获得 1 位客座。由此效果获得的客座，拥有技能《传闻》和《流行》（据此行动效果获得的客座与通常客座不同，拥有 2 项技能）。			
有人担心你，愿意提供帮助。			

本地道路

类别	辅助	消耗	2
可以在搜查阶段的一轮开始时使用。自己是侦探 PC 的情况下，本轮内进行的所有判定的使用技能中加上《交通》。自己是助手的情况下，【搜查困难等级】减少 1 点。			
利用只有本地人才知道的路。			

● 背景表：

地域系警察官 背景表 (1D10)		
	背景名	内容
1	派出所执勤	你在派出所执勤，为守护当地的人们而活动着。
2	本地老居民	你从前就是在这片地区长大的。或许正因如此，本地的人们都是你的熟识，也很好说话。
3	交通管理达人	只要是担当的地区，你既可以辨车识人，在脑中也刻有最新版的地区地图。这些对高效的车流来说都是必须的。
4	罚单达人	你常被人说很会开罚单。不知为何，你很擅长找出违规车辆。
5	寻找失物达人	你很擅长寻找失物。常有人带着与失物相关的烦恼找上门来。
6	白摩托骑手	你总是骑着白摩托在街上巡逻。那驾驶技术甚至能使街上的不良少年为之倾倒。高速公路尤其可说是你的主战场。
7	和缓的人	周围的人都认为你很「和缓」。也就是说，你是个能让人安心的人，有着缓解紧张感的作用。
8	经济犯罪专员	你主要负责揭发山寨名牌货、检举违法拷贝件、或是追查非法倾倒废弃物等经济类犯罪。
9	少年犯罪专员	你参与从事少年少女相关的案件，全力帮助他们改过自新。相应地，你很习惯于与孩子相处。
10	严厉的人	在当地人的认识中，你是「可怕的人」、「严格的人」。那或许是因为你斥责方式严苛，或许是单纯因为你长得吓人。

2.01.05 警务部

警务部，正是所谓的「精英」部门。

这个部门因其配属人员都是优秀的人才、将来有望成为干部的人而闻名。

本类型的 PC 正是从属于这样的警务部，日日夜夜为晋升考试而努力学习，同时处理完成各种各样的工作。

● 监察官

电视剧等作品中，若出现警方的丑闻或违规、由警官引发的事件等题材时，常常能看到「对警察的违规情况进行搜查的警察」登场。那便是警务部的「监察官」。

本类型所描绘的，也包括这些以「警察中的警察」的身份参与到事件中的监察官角色。

监察官的这种会采取暗中行动的立场，应该很适合多以双人搭档或单人展开行动的『双人搜查』PC。

而另一方面，「对警官进行搜查的警官」的立场，又可能会导致他们难以融入某些模组之中（尤其是那些没有警官登场的模组）。

这种时候，让 PC 以「这一事件有可能与警方或警官有关联」为名目来参与到事件中，也不失为一种解决方法。即便最终结果与警方或警官无关，也可以用一句「搞清了这一点也不错」来合理作结。

● 警务部的工作

「对警察进行搜查的警察」的监察官，只不过是警务部的其中一面罢了。警务部在警方之中同时兼任总务（因为没有总务部²），会负责形形色色的工作。

比如说秘书科需要负责管理日程表或担任活动司仪；而犯罪/交通事故的受害者/遗属的咨询辅导、精神关怀工作，也由警务部负责。

宣传也是警务部的工作。对外宣传专员、宣传活动的策划人、活动仪式的运营及司仪等等，工作内容遍及方方面面。

● 技能：《谎言》，《变化》，《指纹》，《追踪》，生活 x2，任选 x1

● 自动修得行动：从【监察官】以及【高效率工作】之中，任选 1 个。

监察官			
类别	常驻	消耗	无
自己是侦探 PC 的情况下，场景中若有除自己和搭档以外的警官登场，则所有判定获得有利。自己是助手的情况下，真相阶段中发生「方才的推理是错误的」时，仅限一次，【心劳】不会上升。			
身为调查警方内部的警官，面对事件时带有一定程度的紧张感。			

高效率工作			
类别	辅助	消耗	无
在一局中仅限一次，自己进行「据点休息」后也不会变为「已行动」，而是保持「未行动」状态。			
快速利落地处理各种工作，从而省出时间。			

² 译注：现实中，警视厅和一部分县警察本部在警务部之外另设有总务部，详见本书指南部分。此处可以理解为“『双人搜查』中的警方没有总务部”。

● 背景表：

警务部 背景表 (1D10)		
	背景名	内容
1	魔鬼监察官	你被称为魔鬼监察官，在警察内部也受人畏惧。从部门角度来看，难免遭人嫌。
2	忍者监察官	你被人揶揄称为「忍者」。也正是因为你在行动时，会有意使得信赖的人以外谁都参不透。
3	终结者	你至今（在比喻意义上）葬送了许多警官。因此，警察内部也流传着你「下次收拾谁」的议论。
4	菩萨监察官	你以堪称「菩萨」般「温柔的形象」广为人知。那说明伪装迷彩很成功，而监察官的工作你都有好好完成。
5	在意工作守则	在警察中你也是特别在意工作守则的那类人。只要稍有错误，心中便会燃起非纠正不可的使命感。
6	在意时间	你主要的工作业务是管理日程表。你是对时间很啰嗦的人，也意识到这职业对你来说正合适。
7	记录狂魔	你常常带着记事本，无论多细的事情都会记下来。因此以记录狂魔闻名。
8	玩偶服警官	作为宣传活动的一环，你常常身穿玩偶服。
9	受害者之声	你聆听着一位又一位事件受害者的声音。你深感陪伴他们的心就是自己的使命，为此活动着。
10	艺人警官	作为宣传活动的一环，你常常出演广告片、接受采访、担任活动主持等等。因此，比起旁人，你对外表加倍在意。

2.01.06 警察干部

这一类型的 PC，可以是「警察的干部（上层部）」，也可以是「备受期待、有望当上干部的人」。

在虚构作品中，警方的「大人物」往往与主人公时而对立、时而合作，彼此敌对的同时又互相认同。根据情况，也有亲自站在第一线指挥、统率大批搜查人员的时候。这便是扮演此般「大人物」的 PC 类型。

这一类型也包含那些所谓走上了精英晋升路线的人。虽然前文介绍的「警务部」在这方面也有一定程度的重合，不过，本类型对于那些「这一倾向尤为明显」、「对升迁有很强进取心」、「备受期待」的 PC 会更为适合。请配合想扮演什么 PC，来选择 PC 类型吧。

● 怎样的人能被称为干部？

这一类型所描写的 PC，若表现为警衔阶级，就是警视正及以上……具体列举起来，就是警视正、警视长、警视监、警视总监。

只不过，这些警衔阶级在干部之中也可说是相当上层、人数稀少（占全部警察人数的大约 0.2%），因此，本类型也包含那些「公认有望晋升至此的人」。

总之，本类型对警衔阶级的规定并不严格。虽然现在只是系长或警视，但总有一天……像这样的人物，也可以用这个 PC 类型来表现。

● 在场景中间接登场

即便是在虚构作品中，「大人物」角色登场时，也往往是在搜查本部坐镇，听取报告、给出明确指示……的场景占多数。

若想要演出这样的情况，在场景中登场时，推荐采用「不亲自出马、而是让部下登场」、「在通信机器另一头听取报告」、「通过无线电细致地向搭档下达指示」等方法，在场景中实现间接登场。这些情况下，规则方面（场景登场）的处理也不变。

● 技能：《社交》，《商业》，洞察 x2，生活 x1，任选 x2

● 自动修得行动：从【紧急搜查会议】以及【现场指挥】之中，任选 1 个。

紧急搜查会议			
类别	辅助	消耗	3
可以在自己即将进行情景搜查之前使用。使接下来进行的情景变为「警察大规模搜查」（50 页起），情景事项结束后获得 1 个关键词。本行动所消耗的余裕数值，在原定的 3 点基础上降低〔助手 PC 已有的客座人数〕点（最低消耗 1 点）。 召开紧急搜查会议，与部下们共享情报。			

现场指挥			
类别	常驻	消耗	无
自己是侦探 PC 的情况下，自己有登场的场景中，助手 PC 进行的所有判定均获得有利。自己是助手的情况下，获得客座「部下」。可以在每一轮开始时，将这一客座的技能变更为自己指定的技能。 亲自站到现场，指挥前线。			

● 背景表：

警察干部 背景表 (1D10)		
	背景名	内容
1	精英路线	你明白自己是踏着典型的精英路线一路走过来的。所以，为了不负自身地位，你不断努力、从不懈怠。
2	大人物之子	你的父母亲是警方的大人物。你从小也一直认为自己当然会继承其衣钵。
3	警校的天才	你在警察学校以非常优异的成绩毕业，还被同期人或教官揶揄为「天才」。
4	将来规划	你从孩童时期便一直憧憬着警察中的干部。你以那份憧憬为原动力，不断学习不断努力至今。
5	达成正义	当上警察干部、达成正义——你为此爬到了现在的位置。你打算为了自己所相信的正义奉献终生。
6	非职业组的希望	你不是职业组 ³ 。不过，你顺利地踏上晋升之路，成为了干部（候补）。
7	改革者	你想通过接近组织顶点的方式来改变警察。你一直怀着如此想法走到现在。
8	为了友情	你的友人踏上了精英晋升路线，不断提升自己的地位。而你为了支持 ta，也在晋升道路上大步迈进。
9	金钱或权力	你喜欢金钱或权力。努力至今就是为了得到它。一切都很单纯。
10	课长	你不知不觉间已经站到了统率整个课的位置上。为了部下们，自己也得好好加油。

³ 译注：职业组/非职业组的区别详见本书（三扩）指南部分。

2.01.07 干练刑警

这一类型表现的是「经验丰富的老练刑警」、「被评价为未来之星的能干刑警」、「拥有天才头脑或敏锐直觉的刑警」等，各类非常优秀的刑警。

从表现「刑警」的层面来说是非常正统的 PC 类型，可演绎出普遍想象中的虚构刑警角色。

这一类型可适用范围非常广泛。所以，当 PL「总之就是想用刑警的角色来进行游戏」、「没什么讲究、只是想演刑警」的时候，就请选择这个 PC 类型吧。

● 何谓刑警？

这里先从头解说一下，刑警这个词本身到底指什么。

简单说来，「受过搜查实践学习」「进行犯罪搜查或负责刑事案件的」「警察官」，人们称之为刑警。

因此，这个称呼的适用范围其实意外很广。

粗略地说，它指的是配属于「刑事部」或「刑事课」的所有警官。只要没什么特别讲究，就可以此基准来区分「刑警」和刑警以外的人。

● 搜查一课、搜查二课、搜查三课

在电视剧里也会经常听到「搜查一课」、「搜查二课」、「搜查三课」这些说法。

准确地说，应该叫「搜查第一课」、「搜查第二课」、「搜查第三课」，无论哪个，都属于这一 PC 类型所描写的范围。

以下分别作简单说明。

「**搜查第一课**」：负责侦办处理杀人、纵火、抢劫、绑架等事件。

「**搜查第二课**」：对付诈骗或非法侵占、行贿罪等智能罪犯所引发的事件。

「**搜查第三课**」：处理盗窃事件或失窃相关。

为 PC 选择合适的课有助于进行角色扮演。详情请参照本书的指南部分。

● 技能：《现场》，《捕缚》，《追踪》，洞察 x2，鉴识 x1，任选 x1

● 自动修得行动：从【**刑警的直觉**】以及【**埋伏监视**】之中，任选 1 个。

刑警的直觉			
类别	辅助	消耗	无
自己是侦探 PC 的情况下，同一局中最多可使用 1 回，不限使用时机，可获得 1 个关键词。自己是助手的情况下，可以在获得了重要关键词时使用，【 余裕 】上升 1D6 点。			
身为刑警的直觉如是说道。.....你如此感觉到。			

埋伏监视			
类别	辅助	消耗	2
可以在情景搜查的场景中的任何时候使用。指定现已登场的 1 位 NPC 或 1 处地点。如果指定的 NPC 或场所与关键词有关联，可以获得 相关的全部关键词（由 GM 判断）。			
通过埋伏监视，获得情报。这是刑警的基本功。			

● 背景表：

干练刑警 背景表 (1D10)		
	背景名	内容
1	承师之技	你有可之称为师父的刑警前辈。从那位师父身上，你学到了种种技艺以及生存方式。
2	刑警人生	你至今的人生都奉献给了刑警这份工作。无论睡着还是醒着，脑子里都只有工作。
3	刑警的骄傲	你有着身为刑警的骄傲，也有着足以保持那份骄傲的实力。
4	海外研修归来	你在海外的警察或特殊搜查组织进行研修、学到许多之后再回到了日本。
5	因缘的犯人	你有一直在追寻的犯人。那犯人与你因缘不浅，你一直想着早晚必须和其做个了断。
6	巡捕先祖	你的先祖是江户时代的巡捕，据说曾解决过若干疑难案件。
7	神明垂爱	你是神明的宠儿。你是如此有能、如此幸运，令人除此不作他想。
8	憧憬刑警	你过去十分憧憬刑警，于是将这个梦想付诸实现了。如今，你在那梦想后续的现实之中奋战着。
9	外号	你所在的部门正流行喊人外号。你也被人用外号来称呼。
10	原上班族	你是原在民间企业上班、心思一转当上了刑警的奇人。

2.01.08 鉴识官

在事发现场收集物证，获取事件相关的线索。做这些工作的专家，就是鉴识官。
警官之中的鉴识官，从属于刑事部的鉴识课。
他们的工作内容，包含检查遗体以确认身份，还有前往事件现场采集指纹或毛发等等。有时还会与「科学搜查研究所」协作，追查线索。

● 现场保护

鉴识课的一大重要工作，就是「现场保护」。
赶到现场并对其状况进行保护；通过拍摄数量庞大的照片，将「遗体或证物在发现时的状况」、「现场当时处于怎样的状况」细致地记录下来。
在现场保护期间，就连刑警也无法踏足进入现场（有特殊缘由时另说）。
现场保护（含摄影）期间结束后，才会开始进行各类证据的收集提取和分析工作。

● 现场鉴识官

负责进行各类证据的采集提取工作的，是被称为现场鉴识官的警察本部（指各都道府县设置的本部，而不是辖区地方警署）的鉴识课成员（也有本部鉴识人员不参与的情况。此时，则由辖区警署的鉴识人员负责采集提取）。
这时，负责指挥现场的，也是现场鉴识官。其他人要在得到负责指挥该现场的鉴识官的许可后，方能进入事件现场。

● 警犬

警犬也配属于警察本部的鉴识课。
警犬也可说是鉴识课的成员伙伴。

● 影像系

鉴识课中，存在着对现场进行摄影、通过监控录像或模拟画像等等来找出犯人的系（部门）。像这样，鉴识课之中有着形形色色的系，分工合作追查事件。

● 技能：鉴识 x5，任选 x2

● 自动修得行动：从【看家本领】以及【警犬】之中，任选 1 个。

看家本领			
类别	辅助	消耗	无
可以在进行初动搜查时使用。该初动搜查的判定获得有利。当初动搜查的判定成功、且发生大成功时，可额外获得 1 个关键词。得到哪个关键词由 GM 决定。			
这是身为鉴识人员的看家本领。			

警犬			
类别	常驻	消耗	无
自己可视为修得肉体分类下的全部技能以及《变化》、《现场》。一局中，只要发生过一次大失败，那么在该局期间，本行动失去效果。			
带着警犬，前往调查事件。			

● 背景表：

鉴识官 背景表 (1D10)		
	背景名	内容
1	鉴识官之家	你出身于从古延续至今的鉴识官世家。因此，你也背负着一族的期待，以鉴识官身份工作着。
2	高速指纹认证人	你能以超越计算机分析的速度，完成指纹的大致比对工作。
3	现场照相达人	现场照片的摄影水平了得，却不擅长拍私生活照。
4	鹰眼	你是被称赞拥有鹰眼的鉴识官。那绝无看漏的敏锐视觉是你的骄傲。
5	精密指尖	你拥有不输精密机械般灵巧的手上功夫，擅长精致细密的工作。
6	执念之人	你对鉴识工作有着很深的执念，那是缘于你对事件的憎恶。
7	观足人	你常常观察着人的脚部。你会从一个人的走路习惯或鞋痕（留在现场的脚印）来了解其为人。
8	携带鉴识套装	平时你总是随身携带着采集提取用的道具。当然，仅限于你自费买得起的范围。昂贵的试剂是用不起的。
9	无法推托	你是受人委托便无法开口拒绝的性格。这导致你常常收到胡来的鉴识工作委托。
10	一心同体	你有着与自己心灵相通的动物。你和那动物同心协力，完成一件件鉴识工作。

2.01.09 科学研究者

利用科学技术，对鉴识课送来的证据进行解明、分析的，就是「科学搜查研究所（科搜研）」。

这一 PC 类型对应的，就是像科学搜查研究所的研究员那样，使用最前沿的科学技术、进行鉴定的人（即使不从属于科学搜查研究所，也可以选择这一类型）。

顺带一提，虽然科学搜查研究所是警方的附属机构，但其研究员并不是警察官。因此，就算说是「科学搜查研究所的人」，既无权进行逮捕，也无法携带枪支。

● 科学搜查

在科学搜查研究所进行的工作业务，大体上可分为以下几种。

「法医学」：对送来的毛发或血液、体液进行分析。也会负责进行 DNA 鉴定。

「化学」：对现场找到的毒物或药物进行分析。也会负责鉴定证物本身「到底是什么制品」等等。

「物理学」：不仅会对事件或事故进行验证，也会进行语音分析、调查影像详情。

「心理学」：会通过心理侧写筛查犯人形象，也会进行测谎搜查（一种鉴定方式，指在记录心跳或呼吸等的同时，进行询问）。

「文书」：主要进行笔迹或印章的分析。诈骗案等有留下文字的事件会进行这类鉴定。

无论上述哪种情况，都是接受委托后，进行检查或鉴定；而委托给他们的鉴定对象，往往是经由搜查人员之手、经过了一定程度筛选后的结果。

如果想让 PC 像电视剧那样行动的话，可以刻意无视现实，让 PC 做逐一排查证据的演出。同样，「研究员自己外出采集提取证据」这类情况也很少有（那是鉴识课的工作），不过无视这点会更便于游戏进行。

● 技能：《物理》，《变化》，《指纹》，《科学》，任选 x3

● 自动修得行动：从【鉴定开始】以及【犯罪侧写师】之中，任选 1 个。

鉴定开始			
类别	辅助	消耗	1
初动搜查的判定成功的情况下，可以在第一轮开始时使用。获得 2 个关键词。			
倾尽全力，对证据进行鉴定。			

犯罪侧写师			
类别	辅助	消耗	1
可以在已知卡 1 的全部关键词均已获得时使用。在这一局中，自己进行判定时，未获得有利状态的所有判定都获得有利。若模组中只有 1 张已知卡，本行动可以在初动搜查后使用。			
把握事件的倾向。			

● 背景表：

科学研究者 背景表 (1D10)		
	背景名	内容
1	相信科学	你相信科学。通过科学的验证，理应可以推导出真实。
2	为受害者鉴定	你觉得证据就是受害者的无言之「声」。因此你为了拾取这些无言的声音，进行着鉴定工作。
3	受科学帮助	你自己或是家人过去曾受到过科学搜查的帮助。你之所以志愿加入科学搜查研究所，也有这一层原因。
4	科学真有趣！	你沉迷于科学。仿佛就像天真无邪的孩子那般，热爱着科学。
5	发明王的血脉	你身上流淌着发明王的血，甚至能够凭着那想象力做出自创的搜查道具来。
6	信息科学人员	你是专长于信息领域的研究者。只要是互联网方面的事，你便可谓是无所不晓。
7	工业制品迷	你喜欢世界上流通的一切工业制品，一看到就能猜出生产厂商。
8	魔法般的心理学	你能应用心理学来推测人心。普通的心理学似乎是办不到的，但你却做得到。
9	犯罪辞典	在你的头脑中，集成了一切案件的数据库。犯罪手法或犯人所处的环境等等，尽在你脑中。
10	天才研究者	你从海外的学校跳级毕业，人们评价你拥有着天才般的头脑。

2.01.10 组织犯罪对策课

组织犯罪对策课，简称组对（そたい，Sotai）。这个组织负责牵涉到暴力团⁴的调查、暴力团引发犯罪的调查等任务。

枪支或违法药物的买卖交易，也由这个课来负责处理。

涉及黑社会组织的信用卡伪造、洗钱等等与犯罪集团有关联的案件也都由这个课负责，所以这个课要负责的案件范围比电视剧中的来得更多种多样。

全盘负责一切可能与暴力团或犯罪组织有关的案件，正可谓是组对的特色。

这一 PC 类型描绘的，就是从属于组织犯罪对策课，日夜与犯罪组织不懈奋战的刑警们。

● 某暴与各色各样的课

组织犯罪对策课中，有处理外国人犯罪的课、处理枪支与药物的课、暴力团对策的课，大致以课为单位分别负责不同的调查对象。

其中，所属于暴力团对策的课的刑警，会被人称为「某暴（マル暴，Marubou）」⁴。这个词是黑话（隐语），并非正式称呼。

● 组对的 S

组织犯罪对策课也会利用 S（线人）。

若是药物或枪支则须查明「流电路径」，若是暴力团则须查明「头领」。因此「情报」非常重要，「S」是为了获取第一手情报而准备的。

组织犯罪对策课的 S，有可能是「敌对组织的组员」，也有可能是「未逮捕的底层人员」。毕竟对手是组织，组织犯罪对策课会相当慎重地对线报进行「查证核实」，所以为了获取「确切的情报」会用到 S。

由于必须和这些地下社会的人接触，因此组织犯罪对策课、尤其是某暴的外表往往「看着不像警察，一副强悍又可怕的样子」。

● 技能：《变化》，《情报》，《说服》，《突破》，《追踪》，任选 x2

● 自动修得行动：从【突袭准备】以及【来自地下的情报】之中，任选 1 个。

突袭准备			
类别	辅助	消耗	1
可以在任何时候使用。在这一轮期间，自己与搭档获得技能《捕缚》、《防御》、《突破》、《追踪》。助手 PC 获得客座「同伴们」。「同伴们」的技能为《毅力》。若在搜查阶段以外的阶段使用本行动，「这一轮期间」变为「这一场景期间」。			
与同伴们集齐装备，做好突袭入场准备。			

来自地下的情报			
类别	辅助	消耗	3
可以在任何时候使用。在这一局期间，助手 PC 的客座栏中获得「地下社会的人」。「地下社会的人」没有技能，通过在其勾选栏打勾，可以获得 1 个关键词。自己是助手 PC 的情况下，本行动的余裕消耗变为「2」。			
从地下社会的人手上接获情报。			

⁴ 译注：暴力团，指日本黑社会组织。

● 背景表:

组织犯罪对策课 背景表 (1D10)		
	背景名	内容
1	被误认为黑道	或许是因为接触黑道的机会太多，你的言行也变得相似，常常被误以为是黑道。虽然倒也挺方便的.....
2	总是很忙	总被事件召来唤去，一直在忙个不停。真羡慕那些闲人。
3	憎恨毒品	你的家人或朋友的人生因毒品药物而变得一团糟。因此，你憎恨着毒品及其流通人员。
4	黑道街区出身	你出身自黑道蔓延遍地并掌握支配权的街区。因此你对他们的手法或习惯有着相应的了解。
5	面相强悍	你长得十分吓人。.....好像是这样。是因为这份工作的原因吗？
6	超肉体派刑警	出于“总之别让人看扁”的想法，你不断锻炼肉体，结果现在就连西装都只有特别定制的才穿得下。
7	慎重刑警	你以万事皆慎重为信条。你认为应该要先确切地查证核实之后，再作行动。
8	武术达人	你是习武之人，擅长空手制伏对方。攻坚时非常可靠，对犯罪组织事务所破门搜查的经验也很丰富。
9	交涉术	你学过对人的交涉术，常常被召去需要交涉的现场。
10	笑脸盈盈	你为人很好，总是一副笑眯眯的样子。对第一次见面的人来说，那笑脸反而让人感到恐怖畏惧。

2.01.11 怪人刑警

怪人刑警是虚构成分非常突出的 PC 类型，专供 PL 想扮演电视剧或小说等登场的「其他类型无法表现的怪人」时使用。

就如虚构作品中登场的那些一样，从属于现实不存在的部门的刑警、总是不知道在干嘛的刑警、追查特殊的事件或时效已过的事件的刑警，等等等等。

让这些「不知是否实际存在」的人在游戏中「得以存在」，也正是设置这一 PC 类型的目的。

因此，PL 不妨「刻意无视」警官相关的常识或警察组织的规矩等等。当然，为避免引起混乱，PL 请记得向搭档 PL 以及 GM 说好「我要扮演与常识无缘的刑警（警察）」。在本 PC 类型以外，只要是扮演「破天荒的刑警」或是「刻意无视常识的角色」时，这个小技巧也可以派上用场。

● 工作中的场面

在游戏中扮演怪人警官时让人头疼的，是「展现 PC 平时工作面貌的场景」。由于 PC 往往属于不存在的部门或平日里就神出鬼没，一说到「正在工作中」也不知该如何描写是好。在『双人搜查』游戏中，这种情况容易发生在据点阶段或事件发生阶段。

这时有一个小窍门，那就是「不描写工作时的具体场景」。在据点或导入时，可以只描写「休息时的样子」，或是描写「在撰写某些文件（不提及内容）」、「在帮忙做其他课的工作」等等。

通过这样的方式，既能表现 PC「身处组织之中」，又能做到「不涉及工作内容」。

当然，老老实实描写 PC 进行搜查时的状态也是解决方法之一。

● 技能：洞察 x2，鉴识 x1，肉体 x2，任选 x2

● 自动修得行动：从【绕道】以及【怪人的追问】之中，任选 1 个。

绕道			
类别	辅助	消耗	1
可以在一轮结束时使用。自己作为场景玩家，额外进行一次「据点休息」。自己是侦探 PC 的情况下，本行动的余裕消耗变为「3」，本行动效果的「据点休息」结束后，获得 1 个关键词。			
从眼下的搜查稍稍抽身，去做点别的事吧。			

怪人的追问			
类别	辅助	消耗	3
可以在有 NPC 登场的情景搜查结束时使用。获得 1 个关键词。这时获得的关键词由 GM 指定。这个行动也可以获得尚未公开的已知卡上的关键词。自己是侦探 PC 的情况下，本行动的余裕消耗变为「1」。			
还想要再追问一下下。			

● 背景表：

怪人刑警 背景表 (1D10)		
	背景名	内容
1	板凳部门	你是被调到对外非公开的警察内部的「板凳」的人。你被调配到这里是有理由的。
2	临时调任组	你并不是警官，而是临时调任到警视厅或警察厅的人。因此被人当作外来宾客对待。
3	秘密部门	你从属于未公布的警察中的秘密部门。那里负责的是普通部门无法处理的事件。
4	未解决事件迷	你追查的净是未解决的事件。其理由可能是来自上层的指示，也可能单纯是兴趣使然。
5	讨厌人类	你讨厌人类。然而却不知为何身处组织之内、做着刑警的工作。
6	幽灵刑警	你几乎不在本部或所辖署露脸。因此被人取了幽灵这个外号。
7	喜欢大场面	无论做什么事都搞成大场面、警方内部也无人不知无人不晓的刑警——那就是你。
8	喜欢超自然	你爱好着一切超自然事物，为了见到真正的幽灵或怪异、魔法等等，你总是一头扎进奇怪事件之中。
9	自恋刑警	你觉得自己这一存在有着绝对的价值。同时，就连在梦里你也从未想过自己推理会出错。
10	最强的刑警	你在警察之中被人称为「最强」。那当然是讽刺，是负面意义的外号。过去的事让你不幸得到了这样的称呼。