

# 『双人搜查 模组集 来自怪盗的诱惑』（第 1 本扩展书） — 追加可选规则部分 —

翻译：Kinoan 校对：桃生

## 【说明】

本文档为官方[一扩/怪盗扩]（フタリソウサ シナリオブック 怪盗からの誘惑）中，除追加 PC 类型外的所有追加规则部分。

仅供跑团同好学习交流参考，请勿作任何商业用途。

## 0 前言

（参见核心规则书的前言部分；此处省略）

## 特别用语

本规则中，以下的记叙有特殊含义。

**nD6**：掷 n 个六面体的骰子（写着 1-6 的骰子），求结果的合计数值。比如 1D6 就是丢 1 个六面体的骰子，使用结果。2D6 的话，丢 2 个六面体的骰子，使用结果的合计数值。

**nD10**：掷 n 个十面体的骰子（写着 1-10 的骰子），求结果的合计数值。

**D66**：掷 2 个六面体的骰子，结果小的一方是十位数、大的一方是个位数。结果会是 11-66。是特别的掷骰方式。

【】：表示游戏中特殊的数据。用于角色的能力值、特别的行动等。

《》：表示角色持有的技能。

局：在『双人搜查』中，将一回游戏称为一局。

**GM**：Game Master 的略称。制作模组、管理游戏进行、进行规则的裁判、扮演角色、讲述故事。

**PL**：Player 的略称。使用侦探角色或者助手角色挑战 GM 模组的游戏参与者。大家作成自己的角色，参加游戏。

**GMP**：Game Master & Player 的略称。作为 GM 同时，也作为 PL 参加的人。PL 只有一人的场合，GM 会作为 GMP。

**角色**：Character，游戏中登场的架空人格。PL 作成自己专用的角色 PC 并操作，进行游戏。

**PC**：Player Character 的略称。可以通过设定名字、类型、技能等来简单作成。

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

**GMPC**：GM 操作的特别 PC。在『双人搜查』中，用此称呼以便与通常的 PC 作区分。依照特殊规则所控制，以和 PL 的角色同样的方式来处理。

## 世界设定・用语集

**侦探**：本游戏 PC 中的一人。是用天才的头脑、敏锐的洞察力、丰富的知识等引导事件解决的人物。有着异常的怪癖，总是折腾助手。并不一定要求身为职业侦探。

**助手**：本游戏 PC 中的一人。是为了协助侦探和解决事件而东奔西走的人物。就算被侦探折腾来折腾去也会尽量控制住侦探，利用和客座的联系，为了搭档而行动。这就是助手。

搭档（Partner）：指自己以外的那个 PC。（在场景中通常指不是场景主役的那个 PC）

## 1 可选规则简介

（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

（见【PC 类型 整合翻译】文档；此处省略）

---

#### 【目录】

[2-02 追加怪癖](#)（怪癖决定表 x1 + 怪癖表 x6）

[2-03 追加客座](#)（预设客座若干；客座技能/姓氏变更规则）

[2-04 追加个人情报](#)（年龄、打扮特征、喜恶的事物、职业、喜欢的类型、喜欢的场所、日常）

[3-01 附带情节的回忆之物表](#)

[3-02 追加感情表](#)（合意之处、不合意之处）

[3-03 追加行动](#)（侦探行动 x5、助手行动 x5、双人行动 x1）

[3-04 「封闭空间」情景表](#)（事项表 1D6）



## 2-02 追加怪癖

侦探 PC 可以设定本栏目所刊载的追加「怪癖」。

指定「怪癖」表的时候，可以指定此处的新怪癖表取而代之。

此外，也准备了新的「怪癖决定表」。

当侦探随机选择怪癖时，可以使用以下的「新·怪癖决定表」。

新·怪癖决定表(1D6)

1	使用「怪癖·效仿人类表」
2	使用「怪癖·效仿人类失败表」
3	使用「怪癖·对搭档恶作剧表」
4	使用「怪癖·故弄玄虚表」
5	使用「怪癖·令人焦躁表」
6	使用「怪癖·突然发作表」

怪癖·效仿人类表(1D10)

1	读取人心，完成那人所期许的事
2	与他人的悲喜同步，同喜或同悲
3	时常不忘笑容，用平稳的话语使周围的人安心
4	通过饮食，与人打好关系
5	准确地将知识引用发挥出来，得到周围人的尊敬
6	通过计算推导感情，理解人心
7	考虑被害者的心情，慨叹着已失去的人或物
8	讲述自己打算要做的事，促进他人理解
9	谈论故乡或双亲的话题，尝试从源头上了解那个人
10	认同助手所说的话

怪癖·效仿人类失败表(1D10)

1	过分地读取人心，引起不适
2	想与他人同喜同悲却做过头，让人害怕
3	虽然总是挂着笑容，但笑得太假反而让人不适
4	虽想通过饮食打好关系，用餐方式却很奇怪
5	展示学识时却炫耀起罕有人知的知识范畴，引人害怕
6	想装作理解感情的样子，却没能理解关键之处
7	慨叹已失去的人或物时，只能用数字来表达
8	做事想有人情味，结果却采取了乍看很难懂的行动
9	想要谈论故乡或双亲，却合不上话题
10	装作认同助手所说的话，却被看穿

怪癖·对搭档恶作剧表(1D10)

1	将搭档的小物件调包
2	向食物中加入大量调味料
3	披着床单现身吓人
4	变装打扮后登场
5	对休息中的搭档恶作剧，让对方理睬自己
6	唐突地戳一戳搭档的脸

7	不经意地试着触碰搭档
8	试着撒很难懂的谎
9	试着撒很明显的谎
10	试着开始躲猫猫

#### 怪癖·故弄玄虚表(1D10)

1	露出知晓事件相关重要事项的表情，却不肯说
2	“这样啊，原来是这么一回事啊”
3	得意洋洋地点头，却不明说详情
4	做出仿佛已预知未来的言行
5	扬言已有关于犯人的头绪，却不细说
6	让一无所知的周围群众看到自己不耐烦的样子
7	一言一行摆起架子
8	每次遇到人都露出冷笑
9	一瞬间露出悲伤神色，马上又变回平常的表情
10	“还没得到确信”

#### 怪癖·令人焦躁表(1D10)

1	快要想起什么，却想不起来
2	在助手或客座的提醒下想起自己有话还没说
3	有想说的内容，却因时机不佳说不出口
4	跟不上话题/情节的发展
5	滔滔不绝，却不说关键的部分
6	发出“啊——！”的大叫，却不肯说为何
7	表露出因不遂愿而急躁不爽的样子
8	想起稍早前不顺利的事而闷闷不乐
9	表露出对搭档抱持着焦躁心绪的样子
10	有话想对搭档说，却最终都没说出口

#### 怪癖·突然发表表(1D10)

1	吐血或流鼻血
2	抱住助手
3	开始引用古典诗歌或小说
4	毫无关系的前提下突然开始谈论兴趣话题
5	吟诵诗歌
6	突然开始回想有关回忆之物的事
7	事到如今重新想起上次事件时发生的事
8	撒娇表示哪里都不想去
9	突然开始挥霍游玩并把账都推给助手付
10	重新考虑与搭档之间的关系

## 2-03 追加客座 NPC

助手 PC 可以选择获得以下收录的追加「客座 NPC」。

怪盗 Heart Choker (26 岁/ 男)	职业	技能
	怪盗	谎言
每逢事件便会现身的神秘怪盗。通过变装，每回都以不同的姿态在 PC 面前现身。他向 PC 提出建议，是因为把 PC 看作了宿敌。		

三浦 心 (29 岁/ 女)	职业	技能
	原欺诈师	变化
过去曾被 PC 们逮捕的欺诈师。如今经过好好反省，做上了正经的工作。		

松本 拓 (35 岁/ 男)	职业	技能
	物理学家	物理
拥有天才级头脑的物理学家兼侦探。兴趣深厚地观察 PC 们，享受着这二人所卷入的案件。		

工藤 修 (78 岁/ 男)	职业	技能
	重镇	社交
经济界的重镇，被称为社交界的老大。很中意 PC 们，不惜予以援助。		

今村 阳子 (42 岁/ 女)	职业	技能
	女佣	家务
家政派遣公司的女佣。不知为何很容易卷入事件，总会在 PC 们的目的地出现。		

五十岚 兰 (10 岁/ 女)	职业	技能
	小学生	说服
拥有纯粹心灵的女小学生。她的话语总是能戳中本质，引起对方的动摇。 .....实际上是扮猪吃老虎的腹黑。		

西 梓 (28 岁/ 女)	职业	技能
	记者	商业
专门追踪经济消息的记者。以解读、分析形势的能力见长。为了挖掘独家报道而关注着 PC 们。		

佐藤 悠希 (年龄未定/男)	职业	技能
	朋友	体力
PC 们的朋友，从未做过任何特别的事。只是因为觉得二人很有意思，而主动埋头参与到事件中来。		

小野寺 结爱 (19 岁/女)	职业	技能
	偶像	毅力
作为崭露头角的偶像而努力的少女。上进心很强，不惜利用所有人都想要往上爬。		

稻枝 力 (41 岁/男)	职业	技能
	刑警	突破
专门取缔反社会势力的刑警。出于职业习惯而擅长打斗，据称许多恶人只要听到他的名字就会忍不住颤抖。长相吓人。		

卡洛特诺 (carotenoid) (4 岁/母)	职业	技能
	狗	追踪
嗅觉敏锐的狗狗。虽然接受过警犬训练，但因不亲近人而没成为警犬。会亲近 PC。		

## 2-03-01 亲属用追加客座 NPC

以下收录的客座 NPC，稍微有点特殊。

这些客座 NPC 预设定为 PC，即侦探或助手的亲属（妹妹或表妹等，关系亲近的人）。

「关系」也在一定程度上设计好了。具体设定与 PC 关系时，请对应参考。若是设定为侦探而非助手的关系者，请记为「侦探的○○」。

此外，这些客座 NPC 并未设定姓氏与年龄。其姓氏，预设为与有亲缘关系的 PC 相同。至于年龄，请根据 PC 年龄来倒推决定。

直树 (父/男)	职业	技能
	推理作家	变化
世界级名侦探兼推理作家。获奖无数，也解决过许许多多疑难案件。只要听取事件的概要，便能在一定程度上做出推理。		

理惠 (母/女)	职业	技能
	黑幕	谎言
母亲，因家人与自己能力不对等而抛弃了家庭。拥有与侦探同等级的头脑，却只是一味引发事件。		

圣罗	职业	技能
	学生 or 公司职员	传闻
(姐 / 女)		
姐姐，担心着卷入事件的 PC。虽不会打扰到 PC 本人，但是有对其搭档进行监视。		

绘梨朱	职业	技能
	学生 or 公司职员	家务
(妹 / 女)		
妹妹，一手包办家里全部家务。擅长料理，仰慕着 PC。人美性格好，因而广受喜爱，不过似乎也因此受到一些怨恨。		

海美羽	职业	技能
	学生	流行
(妹 / 女)		
妹妹，视频直播的主播。对流行热搜很敏感，总是在街上闲逛寻找「可能会流行的事物」。容易被卷入事件中。		

诚	职业	技能
	运动员	体力
(兄 / 男)		
哥哥，个头高大、体格健壮的运动员。一直在体力方面为 PC 提供支持。认为任何事都可以靠体力解决。		

大翔	职业	技能
	无业	情报
(弟 / 男)		
弟弟，老实巴交、畏缩消极。不出家门，蹲在家里成天读书或上网冲浪。容易因网络关系而引发麻烦。		

大智	职业	技能
	不良学生	防御
(甥 / 男)		
外甥（或侄子），屡次引发暴力事件，正是所谓的不良少年。虽然依照其本人所说，「只不过是做了正确的事情罢了」.....。		

乃彩	职业	技能
	学生	现场
(侄 / 女)		
以成为侦探为目标的少女。作为侦探的能力虽足够，经验却不足，又因没有助手的帮助，距离 PC 差了一步。		

志纪	职业	技能
	跟踪狂	追踪
(堂表亲 / 男女不限)		
堂/表亲，最最喜欢 PC。总是无所顾忌地把喜欢二字挂在嘴边。其身上也带有跟踪狂气质，因此总是纠缠 PC 不放。		

善二郎 (祖父 / 男)	职业	技能
	隐居	社交
疼爱 PC 的祖父。看起来似乎是个大人物，在各处都很有面子，帮着 PC 们进行搜查。		

## 2-03-02 客座的技能变更

助手在制作角色卡时，可以任意变更客座 NPC 的技能。

这是当 PL 想设定这个 NPC 成为客座，却因技能重合而觉得可惜时，可供使用的追加规则。若要使用此追加规则，请务必取得 GM 的许可。

## 2-03-03 客座的姓氏变更

助手在制作角色卡时，可以任意变更客座 NPC 的姓氏。

这是当 PL 想将非亲属用客座 NPC 设定为父母亲或兄弟姐妹时，可供使用的追加规则。同理，若要使用此追加规则，请务必取得 GM 的许可。

## 2-04 追加个人情报表

此部分登载的是决定角色的个人情报时可以使用的追加表格。

决定角色的「年龄」·「打扮特征」·「喜欢的事物·讨厌的事物」·「职业」的时候，可以使用新的表格。

此外，「喜欢的类型表」·「喜欢的场所表」·「日常表」虽然在角色卡中没有对应的记入栏，可以用于决定角色「喜欢的类型」·「喜欢的场所」·「过着怎样的日常生活」。

以下其中一部分的表格有 A 与 B 两种，对应使用的骰子不同。请用自己喜欢的表即可。

年龄表(1D6)	
1	年长者
2	年纪太小
3	比搭档年纪小
4	比搭档年纪大
5	壮年
6	与搭档差不多

打扮特征表 A (D66)			
11	绷带	33	没打理的头发
12	厚底鞋	34	内层染
13	靴子	35	挑染
14	凉鞋	36	爆炸头
15	编织帽	44	汉字 T 恤
16	高筒礼帽	45	有特征的唇膏
22	眼罩	46	围巾
23	露肩装	55	交由妈妈/姐姐/友人等决定



24	（袖口衣领帽边镶毛的）毛边大衣	56	蝴蝶领结
25	带有蝴蝶结	66	全权交由理发店决定
26	卫衣		

打扮特征表 B (1D10)

1	侦探的 Cosplay	6	放大镜
2	动画角色的 Cosplay	7	超高级品牌
3	女仆装或管家服	8	浴衣和服
4	学生服	9	单片眼镜
5	在哪都穿 T 恤	10	米字旗图案

喜欢的事物/讨厌的事物表 A (D66)

11	健身	33	睡眠
12	数学	34	有钱
13	推理	35	贫困
14	书	36	平凡的人生
15	辞典	44	损坏器物
16	说话	45	小小的幸福
22	料理	46	收工后的一杯
23	学习	55	助手
24	吃饭	56	自己
25	小孩	66	日常
26	大人		

喜欢的事物/讨厌的事物表 B (1D10)

1	算计得失	6	怠惰
2	客座 NPC	7	正义
3	杀人	8	恶事
4	盗窃	9	愚蠢的人类
5	破坏	10	优秀的人才

职业表 A (D66)

11	花店	33	面包店
12	司机	34	小学生
13	保安	35	初中生
14	讲师	36	高中生
15	记者	44	药剂师
16	鱼店	45	大学生
22	搭讪大师（搭讪艺术家）	46	专门学校学生
23	占卜师	55	地下社会成员
24	咖啡店经营	56	四处辗转打工
25	咖啡店店员	66	工程师
26	工作地点每次都会发生事件		

职业表 B (1D10)

1	医生	6	谍报部门
2	官员	7	受刑者
3	教授	8	检察官
4	当冲客 (day trader; 当日冲销者)	9	律师
5	灵能师	10	秘密

喜欢的类型表 A (D66)

11	有地位的人	33	身体或脸长得好的人
12	比自己厉害的人	34	让人放不下心的人
13	愿意理解自己的人	35	一丝不苟的人
14	理性的人	36	大胆的人
15	聪明的人	44	侦探
16	可靠的人	45	像搭档一样的人
22	有钱人	46	与搭档完全相反的人
23	做分内事的人	55	愿意喜欢上自己的人
24	愿意正视自己的人	56	像自己一样的人
25	能表现自我的人	66	随便谁都可以
26	能平稳心情的人		

喜欢的类型表 B (1D10)

1	身体或脸符合喜好的人	6	让人想引导的人
2	充满刺激的人物	7	像搭档一样的人
3	能变得平稳的人	8	与搭档完全相反的人
4	并不愚蠢的人	9	像自己一样的人
5	让人放不下心的人	10	随便谁都可以

喜欢的场所表 A (D66)

11	这个世界上并不存在令人安心的地方	33	哪里都可以
12	安静的地方	34	自家之外
13	热闹的地方	35	学校或公共设施
14	令人安心的地方	36	店铺里
15	吵吵闹闹的地方	44	陌生的地方
16	家里	45	购物中心或超市
22	如今不再存在的地方	46	电车或汽车内
23	高处	55	投币洗衣店
24	低处	56	只要与搭档一起哪里都可以
25	狭窄的地方	66	立式储物柜之中
26	宽阔的地方		

喜欢的场所表 B (1D10)			
1	据点	6	没有人吵闹的地方
2	研究室	7	公园
3	能（像教授一样）侃侃而谈的地方	8	熙熙攘攘的人群之中
4	极端狭窄的地方	9	可能发生事件的地方
5	能任意妄为的地方	10	只要与搭档一起哪里都可以

日常表 A (D66)			
11	沉迷赌博	33	进行直播
12	在街上随意闲逛	34	与搭档一同生活
13	边吃边逛	35	照顾搭档
14	学习	36	目光无法从搭档身上移开
15	认真地干活	44	与搭档一起解决事件
16	不认真地干活	45	把搭档放着不管
22	犯相思病	46	计划着与搭档一同旅行
23	倾心于最近所沉迷的兴趣	55	企图离开搭档身边
24	尝试发展各种兴趣	56	为搭档做饭
25	无意之中度过每一天	66	回味与搭档之间的回忆
26	打扫据点		

日常表 B (1D10)			
1	把据点弄得乱七八糟	6	业余时做的事情得到表彰
2	一直待在据点	7	回味与搭档之间的回忆
3	调查过去的事件	8	日常过得并不顺利
4	一味调查（自己）很感兴趣的事	9	发呆放空
5	参与事件相关时遭遇闭门羹	10	解决某些事件

### 3 跑团过程中的追加要素

这一项目，介绍的是游戏局进行过程中可以使用的追加的表格或行动。  
本书收录的跑团过程中相关的追加规则内容，包含有「附带情节的回忆之物表」、「追加感情表」、「追加行动」、「封闭空间用情景表」几项。

#### 3-01 附带情节的回忆之物表

「附带情节的回忆之物表」可以在获得回忆之物时使用。  
比如要第一次决定回忆之物的时候等等，在「想不到回忆之物的相关情节」的情况下应该会很适合使用。

附带情节的回忆之物表 (1D10)	
1	侦探在认可了助手的事件之后，为其准备的名片。由侦探亲手写下了助手的名字。
2	侦探与助手相遇时买的纪念品道具。比如铅笔或手账等小东西。请商量决定是谁提议购买的。
3	在两人最初的事件中找到的，被害者的遗留物。这位被害者是侦探或助手的亲属。
4	一起外出去玩时拍下的照片。如果想不到去玩的理由，就设定为调查过程中因某些理由而必须要拍照。
5	在成为两人相遇契机的事件中使用过的书。请商量决定是怎样的书。
6	两人面对的事件中听到过、留下印象的音乐的 CD 或数据文件。不知不觉喜欢上了。
7	共处时，侦探或助手某一方正在喝的饮料。也可以是其塑料瓶或饮料罐。
8	侦探或助手凭兴趣做的模型或拼图等等。非制作者的一方对其有所怨言，而发生争吵。
9	侦探与助手初次见面的事件中使用过的衣服。用衣架挂起摆着。
10	记录了两人至今的经历的日记。请商量决定记日记的是侦探和助手之中哪一方。

#### 3-02 追加感情表

决定感情的时候，也可以使用「追加感情表」来决定。本书收录的感情表，分为「合意之处用」以及「不合意之处用」这两种。

追加感情表·合意之处 (D66)			
11	心儿怦怦直跳	33	正是重要之人
12	只向自己展露的表情	34	作为侦探或助手而活跃
13	只有自己知道的感情起伏	35	一同相对而笑的时候
14	只有自己知道的可爱之处	36	共同相处时很开心
15	只有自己知道的帅气之处	44	无论受何对待都会跟上来
16	只告诉自己的话	45	回忆会不断积攒
22	有着堆积如雪般的思绪	46	不会无聊
23	比自己厉害的地方	55	认为是命运之处
24	自己身上没有的地方	56	感到与自己相同之处
25	愿意依靠自己的地方	66	没有忘记共同许下的「重要的约定」
26	有着自己理想中的长相或体型		

追加感情表·不合意之处 (D66)			
11	心儿不禁怦怦直跳	33	身为重要之人却选择冒险
12	向自己以外的他人展露的表情	34	婆婆妈妈
13	向自己以外的他人展露的感情	35	认为自己不在就不行
14	有着自己以外的他人所知的过去	36	不肯把话说清楚
15	与自己以外的某人见面	44	让人火大的优秀
16	拥有自己所不知道的知识	45	每次见面都会增加不合意之处
22	思绪堆积得如积雪一般	46	想要抱怨的地方
23	无法全盘信任	55	让人火大的好人
24	不直率之处	56	感到与自己相同之处
25	不把想说的话出口	66	可能忘了共同许下的「重要的约定」
26	行动不按自己所想		

### 3-03 追加行动

PC 在修得新的行动时，可以选择以下收录的追加行动。

侦探 PC 可以选择修得侦探行动，助手 PC 可以选择修得助手行动。

#### ·侦探行动

不愿分离			
类别	辅助	消耗	3
结束阶段，即将进行「体谅」判定之前可以使用。在此判定中，你获得有利状态，且没有不利。			
助手真的不会抛下自己吗？会不会什么时候就离开了呢。好可怕。			

晚熟			
类别	辅助	消耗	1
场景结束时可以使用。获得一项对助手的感情。			
你面对助手总是很晚熟。虽然心中有话想说.....。			

格斗技			
类别	常驻	消耗	无
你修得《捕缚》《防御》《突破》。由此行动而修得的技能之中，如果有已经修得的，那么可以依照原定修得技能的数目，选择获得任意技能作为替代。			
格斗技乃侦探之雅兴。			

授课			
类别	辅助	消耗	无
在据点阶段使用。指定任意一项技能。在本局进行期间，侦探与助手获得指定技能。使用了本行动的据点阶段中，可获得的【余裕】减少 2 点。			
成为师生，分享知识。			

优秀的手足			
类别	常驻	消耗	无
搭档获得 1 位客座。这位客座的关系，从「侦探的哥哥」「侦探的弟弟」「侦探的姐姐」「侦探的妹妹」中任选其一。			
头脑不输侦探的亲属，主动参与到事件之中。			

## ·助手行动

独占欲			
类别	辅助	消耗	无
可以在据点阶段使用。在这一局期间，每当只有自己与侦探 PC 登场的场景结束时，【余裕】上升 3 点。每当除此以外的场景结束时，【余裕】减少 1 点。			
希望你只注视我一人。别说不愿意。			

保护欲			
类别	辅助	消耗	1
可以在侦探 PC 进行「怪癖」演出时使用。获得 1 项对侦探的「合意之处」感情。			
说实话，照顾搭档这事并不讨厌。			

侦探好厉害			
类别	辅助	消耗	无
可以在侦探 PC 获得关键词时使用。通过将自己对侦探的 1 项「合意之处」变为强烈感情，获得 1 点【余裕】。			
你认同ta 是个厉害的人。			

大爆发			
类别	辅助	消耗	3
只要没有进行「告白」，任何时候均可使用。通过使【心劳】上升 1 点，这一局期间，所有判定的骰点结果只要出现 4/5/6 中的任意一个，即发生大成功。同时，这一局中不可以进行「告白」。			
让藏在心中的想法爆发出来。两人的意识从此将迎来转变。			

只要与你同行			
类别	常驻	消耗	无
双人搜查场景开始时，【余裕】上升 1 点。			
只要两人一起，去到哪里都不成问题。对吧？			

### 3-03-01 双人行动

「双人行动」是特殊的行动。侦探和助手在新修得 1 项行动时，可以选择这一类行动。不过，修得时，侦探和助手必须修得「同一项双人行动」。如果只有一方修得，那么也无法使用。

此外，在一局中，同名的「双人行动」只能使用一次。  
也就是说，就算侦探与助手修得同一项行动，也只能由其中一方来使用。

本书收录的双人行动为以下 1 种。  
此外，使用时请取得 GM 的许可。

老样子 (いつものやつ)			
类别	辅助	消耗	1
判定发生大成功时可以使用。【余裕】上升 1D10 点。			
击掌、碰拳、目光交汇……。你们二人之间，有着「心照不宣的默契」。			

### 3-04 封闭空间用情景表

「封闭空间用情景表」，是进行情景搜查时 GM 可以指定的情景表。  
根据模组不同，PC 们也有可能被卷入某些封闭空间之中。这种情况下，使用通常的情景表可能会出现不协调感。  
这种时候，就请 GM 指定使用这里的封闭空间用情景表、且指定其他的情景表不能使用吧。  
除上述以外的情况，如果当 PL 觉得「既然人在这里，想要和助手一起被卷入封闭空间」时，也可以提议使用这一情景表。请 GM 根据具体状况，探究是否采用。

#### 3-04-01 是怎样的封闭空间？

使用封闭空间情景表时，请 GM 先定义好「是怎样的封闭空间」。  
比如，是否有 PC 以外的人物在场。  
又比如，是否能与外界联络。  
再比如，有什么道具、没有什么道具。  
请决定一下，到底是设想到什么程度的封闭空间。

GM 没有什么特别指定的情况下，也可以由 PL 来决定。此时，请 GM 与 PL 一起商量，决定「是怎样的封闭空间」。  
这一手法，在使用其他的情景表而出现难以处理的情况时，也很有效。  
遇到情景的演出难以处理的情况时，就请 GM 和 PL 商量，整理一下当前的状况。在此基础上，如果还觉得困难，就请试试使用其他的情景吧。

封闭空间 / 事项表(1D6)	
1	探寻出路
2	确认遗留物品
3	和助手两个人
4	试图采取行动
5	魔术
6	稳定人心



## 封闭空间·1 探寻出路

### 概要

PC 们被关在了封闭空间之中。  
无论如何，都要试试寻找逃脱的方法……。

### 描写

无法从这里逃脱。真的如此吗？  
会不会，存在什么秘密小路呢？  
这样的想法在脑海中一闪而过。  
首先，来探寻一下试试吧。

### 处理

PC 其中一方、或是在场的 NPC，说出了像是「有没有什么能逃脱的办法呢」这样的话。  
PC 听取了这一提案，为了逃脱而开始行动。  
首先是重新确认状况。  
GM 请试着重新说明一下现在的状况。

侦探 PC 听到状况后，尝试思考逃脱的方法。  
如果是在模组中有设定了与逃出去相关的关键词的情况下，那么可以灵光一现想到关键词。  
不是这样的情况下，则想不到逃脱的方法。

侦探没有灵光一现的情况下，则要到处搜寻是否存在某些手段。  
进行判定。这个判定中使用的技能是《突破》。  
若判定成功，就能稍微看到些许逃脱的光明。请 GM 决定具体是怎样看到了光明。【余裕】  
上升 2 点。  
另外，此时如果有 NPC 同行，将会念叨说出和未得到的关键词有关的话。  
通过其念叨低语，PC 可以得到提示。

灵光一现或得到提示的情况下，可以获得 1 个关键词。  
判定失败的情况下，消耗了体力。【余裕】减少 1 点。

### 再次发生

与第一次同样，尝试探寻能否从封闭空间出去。  
发生与第一次相同的事项。请确认是否有 NPC 在场。

## 封闭空间·2 确认遗留物品

### 概要

侦探等人先冷静下来，确认周围有没有什么遗留下来的东西。  
与事件有关的物品说不定也留了下来。

### 描写

这里被关上了。这一点很清楚。  
那么换句话说，事件的证据也逃不掉了。  
倒不如说，这可能会是一次机会。

### 处理

PC 们在封闭空间中开始对事件进行调查。

若有 NPC 在场，大概会对这种状况下开始调查的 PC 们感到惊讶吧。PC 对其做出回应后，再次开始调查。

若有 NPC 在场，则 PC 听取他们所说的话。

如果 NPC 有「察觉到的点」，能否从其口中问出线索，需要进行判定。

这个判定中的使用技能是《社交》。如果是对 PC 采取合作态度的人，那么判定中使用技能变为「无」，侦探与助手在判定中获得有利状态。

无论哪种情况，若判定成功，就能顺利引出「察觉到的点」。通过这个「察觉到的点」能联系上关键词。请获得 1 个关键词。

若判定失败，不仅说服失败，还让气氛变糟了。发生变调「流言蜚语」。

如果没有 NPC 在场，那么侦探和助手分工、对这个场所进行搜寻。

搜寻是否顺利，需要进行判定。

判定中的使用技能是《现场》。

若判定成功，则找到与关键词相关的线索。请获得 1 个关键词。

若判定失败，由于闭塞感而导致 PC 两人的关系变差，发生变调「争执不下」。

### 再次发生

与第一次同样，对事件进行调查。

请确认是否有 NPC 在场。

## 封闭空间·3 和助手两个人

### 概要

PC 们通过被关进封闭空间的原委或当场的状况，推测与事件相关的某些线索。

### 描写

被关进了封闭的世界。  
然而，这并非毫无希望。  
毕竟两个人彼此都在场。  
那么，首先，就从两人的促膝长谈开始吧。

### 处理

PC 们两人开始商量。  
议题当然围绕这个封闭空间展开。  
是谁为了什么目的而为、抑或是单纯的偶然，对此互相商量讨论。  
又或者，对彼此察觉到的点、或围绕与某些事件相关的点，进行讨论商量。  
这时，侦探 PC 也可以选择公开 1 张自己持有的「已知卡」。

PC 们一边互相讨论，一边从周围状况或至今的事情经过之中，发现与关键词有关的某些线索。

请选择 1 个未获得的关键词的号码。  
由 GM 决定与所选号码对应关键词相符合的技能。  
按照 GM 决定的技能进行判定。  
若判定成功，通过对话或察觉，可以获得 1 个关键词。  
若判定失败，则对话无法顺利达成一致。发生变调「心生分歧」。

### 再次发生

与第一次同样，彼此间进行对话。  
从第二次开始，若是对话的内容材料用光了，则变为混着杂谈的对话。请将与事件没什么关系的内容包含在内，进行交谈。此时，判定中使用技能变更为《传闻》。

## 封闭空间·4 试图采取行动

### 概要

PC 们首先，试着采取行动。  
通过观察行动引起的后果，可以得到打破僵局的提示。

### 描写

总之先动起来试试。  
这样一来，目前的状况说不定会有所改变。  
让我们相信如此吧。

### 处理

先来决定 PC 之中（侦探与助手）哪一方尝试采取行动。  
PL 进行商量，决定由谁来采取行动、采取怎样的行动。  
难以决定的情况下，就定为场景主役来行动、行动内容为「姑且先试试大喊出声」。  
无论哪种情况，【余裕】都减少 1 点。

之后，由于该行动，周围将迎来变化。进行判定，来决定能否感觉捕捉到该变化。  
判定中的使用技能是《变化》。  
若判定成功，通过变化将会发现与关键词有关的某些线索。请获得 1 个关键词。  
若判定失败，虽然无事发生，但还可以再挑战一次采取行动。  
再挑战的情况下，【余裕】减少 2 点，再次用《变化》进行判定。若判定成功，可以获得 1 个关键词。

若有 NPC 在场，则会因这一行动而被投以怀疑的目光。发生变调「引人注目」。

### 再次发生

与第一次同样，总之先试着行动。  
从第二次开始，由于已经习惯了，不再减少【余裕】。

## 封闭空间·5 魔术

### 概要

PC 们利用某些小把戏，让在场的人们大吃一惊。  
如果没有其他人在场，那就是让搭档感到吃惊了。  
这份惊奇将会联系上关键词。.....说不定会。  
关键在于，强制让人放松一下。

### 描写

封闭空间之中，娱乐手段也十分有限。  
不管向人展示什么，净是些「早就见过啦」的东西。  
既然如此，要不要来看看这个？  
愉快的魔术时间要开始了。

### 处理

PC 们的紧张感正在不断加剧。  
若有 NPC 在场，气氛会变得十分紧绷吧。恐怕难以接近。  
无论是谁，都因为被关进封闭空间而失去了从容。  
这时，PC 想到了小小的魔术或把戏。  
具体怎么利用在场的东西带来惊奇，请 PL 和 GM 商量决定。

若有 NPC 在场，就是让他们惊奇；若无 NPC 在场，那就是让搭档吃惊。  
魔术或把戏能否顺利，在此用《谎言》进行判定。没有 NPC 在场的情况下，仅由场景主役参加判定。  
若判定成功，那么惊奇的冲击缓解了紧张感，使其不经意间吐露出与关键词有关的重要话语。请获得 1 个关键词。  
若判定失败，则会遭受白眼。【余裕】减少 2 点。

### 再次发生

与第一次同样，利用魔术或把戏让人惊奇。  
从第二次开始，由于对方对魔术或把戏产生了耐性，PC 判定获得不利状态。



## 封闭空间·6 稳定人心

### 概要

PC 们感觉到，由于被关进封闭空间的影响，大家的心情都变得不安定了。

若有 NPC 在场，NPC 将开始骚动不安。

若没有 NPC 在场，那么就是搭档慌了起来。

### 描写

无法与外界联系。

无法出到外面去。

这样的状况，让人心变得散乱。

### 处理

随着封闭空间的状况持续下去，人心中的不安、焦虑、愤怒等等都逐渐显现出来。

若有 NPC 在场，NPC 会大闹或是大喊大叫。

需要用某些方法来安抚他们。具体要用什么方法，请 PL 与 GM 商量决定。

之后进行判定。请 GM 根据 PC 具体要做的事，决定这一判定的使用技能。

若判定成功，可以成功压下他们激动的情绪。收到对方感谢的话语，【余裕】上升 2 点。

若判定失败，他们愤怒的矛头将会转向 PC 们。【搜查困难等级】上升 1 点。

若没有 NPC 在场，搭档则会露出一副不镇定的样子。到底是怎样的不镇定，请 PL 与 GM 商量决定。

然后，请商量决定要怎么做才可能让搭档的心情重拾镇定。

之后进行判定。请搭档的 PL 根据 PC 具体要做什么，来决定这一判定的使用技能。<sup>1</sup>

无论是哪种情况，PC 们都下定了决心，必须要为了打破僵局而找到某些线索。

PC 们下一次进行的判定，将获得有利状态。

### 再次发生

与第一次同样，需要进行安抚。

从第二次开始，人心进一步陷入散乱，判定获得不利状态。

<sup>1</sup> 译注：此处原文中缺少对于此判定成功与否效果的描述，且后文指代不明。现提供以下两种处理方案：

- 1) 没有 NPC 在场的情况中，判定成功与否的效果参考 NPC 在场的效果，即成功时【余裕】上升 2 点，失败时【搜查困难等级】上升 1 点；无论是否有 NPC 在场，下一次判定 PC 都将获得有利状态。
- 2) 没有 NPC 在场的情况下，无论判定成功与否，下一次判定 PC 都将获得有利状态，此外不产生其他效果。

如官方对此事项的描述进行进一步的解释，译者将在后续的修订本中进行更新。在更新前请各位玩家互相协商决定此事项的具体处理，以便获得更好的游戏体验。上述处理方案仅供参考，此事项译文保留原文的空行排版，以便玩家自行判断文段含义，如有其他方案可在主持人和玩家达成共识的前提下采用。

## 4 据点休息的改订

若使用此追加规则，可以进一步细化 PC 们「在据点休息时做什么事」，从而可以进行「在据点发生的互动」。

在搜查阶段中 PC 选择「在据点休息」时可以使用这一部分的内容。

选用此追加规则的情况下，不再获得通常的据点休息所提供的「获得感情」及「回复变调」效果。

使用据点休息的改订规则时，请侦探从以下选项中选择 1 项。

- **调戏助手 PC：**助手 PC 获得对侦探 PC 的 2 项感情。
- **让头脑休息：**【余裕】上升 3 点，且下一次侦探进行判定时获得有利。
- **看着回忆之物回顾往事：**侦探 PC 获得对助手 PC 的 1 项感情。

然后，助手 PC 从以下选项中选择 1 项。

- **应付侦探 PC：**【余裕】上升 2 点，且助手 PC 获得对侦探 PC 的 2 项感情。
- **趁现在来学习：**修得 1 项技能。本局结束时，该技能恢复为未修得的状态。
- **确认告白内容：**可以变更秘密想法的内容。并且【余裕】上升 3 点。
- **看着回忆之物发奋努力：**【余裕】上升 3 点，且下一次助手进行判定时获得有利。

最后，无论选择了什么，【余裕】减少 1D6 点。