

双人搜查

《バディサスペンス TRPG フタリソウサ》

2019 年 3 月 5 日 初版发行

作者：平野累次/冒险企划局

发行：宫田一登志

发行所：新纪元社

印刷：日经印刷株式会社

ISBN978-4-7753-1701-3

翻译：瞬蓝 栗芋 Jealous

校对：Kinoan 桃生

请看到这行字的你，不要将本文档上传到任何群或者网站。

请严格保持在私下传阅，非常感谢。

0 序言

本书是通过语言和掷骰子享受异世界冒险乐趣的 TRPG 规则。这个游戏中，进行 RP（Roleplay）、成为自己所作成的角色、进行冒险。具体如何 RP，请参考 Replay 部分。

（本文档仅翻译规则部分，Replay 部分不作提供）

这个规则部分记述了实际游戏应该如何进行。只不过，在能做到各种事情的 TRPG 中，规则并不会写明一切。PL（Player）如果想要做规则没有记叙的事情，GM（GameMaster，这个游戏的裁判者）可以为了让游戏变得有趣而自由变更和调整规则。

另外，对规则的判断感到迷惑的场合，请 GM 进行判断。各位 PL 请在一局游戏中遵从 GM 的判断。

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。

游戏必要的东西

规则书: 本书。至少一册。可以的话参加者一人一册会比较方便。

表格类: 两种角色卡、据点卡、事件调查表、游戏简要等，必须事先准备好复印件。

已知卡: 模组使用的卡片。请 GM 复印并剪裁，做成一张张卡片式样。此时，将做成卡片的「已知卡」装入卡牌游戏的卡套内或贴在厚纸上会很方便。

骰子: 为了玩『双人搜查』，一局大约需要六面体骰子 4 个、十面体骰子 3 个。

硬币、筹码、弹珠等: 用于管理被称为【余裕】的经常增减的点数。无论形状，只要让点数易于掌握、「可以数的东西」即可。若有多余的骰子也可以。需要 12 个左右。

三个人玩？两个人玩？

『双人搜查』基本上是两人到三人玩的游戏。

三人的情况下，本游戏是如何进行的，请参考 Replay 部分。

两人的情况下，担任 GM 的人同时也担任 PL。这被称为 GMP。

GMP 和 PL 一样，作成自己的角色参加游戏。

由于 GMP 的角色在举动上会有一些变化，可以享受到不同于三人玩的情况的乐趣。

无论哪种情况，游戏的大致情景都是不会改变的——「侦探」和「助手」两人一起挑战困难事件。

请配合「方便参加的 PL 人数」和「适合想玩的模组（想扮演的场景）的人数」来决定游玩人数吧。

1. 角色

这一部分是 PL 作成自己专用角色所需的规则内容。

『双人搜查』使用「侦探」和「助手」两种立场的角色来进行。

「侦探」和「助手」，角色双方都是必要的。

「侦探」和「助手」的角色，双方都和彼此搭档（自己以外的 PC）有着很大的关联。所以，建议和共玩一局的 PL 一边商量一边作成角色。

侦探和助手都预设为居住在现代日本、「主动投身事件」或者「被动卷入事件」的角色

（按准备的模组，情况也可能有所不同。届时请和 GM 商量）。

1.01 决定侦探和助手

请你和共玩一局的 PL 商量，决定谁使用「侦探」、谁使用「助手」。

关于「侦探」的解说从 1.01.01 开始。

使用「侦探」的 PL 复印卷末的侦探角色卡，准备自己用的角色。

关于「助手」的解说从 1.01.03 开始。

使用「助手」的 PL 复印卷末的助手角色卡，准备自己用的角色。

无论哪方的角色卡，都可以在官方网站下载并打印。

『双人搜查』的网站如下。

<http://www.bouken.jp/pd/2s/>

PL 请按后文说明的规则，作成自己的侦探或者助手。

GMP 也一样，作成侦探或者助手。此时作成 PL 以外的那一方。

1.01.01 侦探

『双人搜查』的「侦探」，指的是拥有敏锐洞察力或对于事件有高超推理能力、能引导事件走向解决的人。

没错，就像那个著名的名侦探「夏洛克·福尔摩斯」那样。

除了夏洛克·福尔摩斯以外，还有很多名侦探。电视剧、漫画、小说等，「名侦探」出现在了各种媒体的虚构作品之中。

本游戏的「侦探」和他们一样，拥有优秀的能力。

必要的只是其能力。职业并不需要是私家侦探。

想要解开书本相关谜题的书店主人、有着敏锐直觉的闲职警察、为了翻案而追求事件真相的检察官。这些人在这个游戏里也是「侦探」。

并且，『双人搜查』的侦探身上拥有着所谓的「怪癖」。

所谓「怪癖」，表现的是可能让旁人震惊之事、或是对于「某些事物」或搭档的执着之心。

「坚持解决事件」这一点也会被视作「怪癖」。

至于具体会被视作「怪癖」的行为，请参考「1.08 怪癖」或「怪癖决定表」。

『双人搜查』中，侦探成为中心，对事件进行调查。

具体来说，侦探的推理能力可以「洞察之后的展开」、「以神一般的视点考虑事件整体」。

活用能力，在某种程度上可以推测到「现在发生的事件究竟是什么」、「接下来应该调查什么」、「之后会发生什么」。

利用自己高超的能力，将事件解明。

1.01.02 侦探类型

侦探有称为「侦探类型」的项目。

侦探类型直观地表达了「这个角色是怎样的侦探」，分为三种¹。

侦探的 PC 请参考侦探类型的解说，从「侦探类型」中选择一个，填入角色卡的类型栏内。

侦探类型的介绍

命运的血统

继承名侦探之血的人。又或是有类同于名侦探（怪盗或推理作家等）的亲人或师长，受到其影响。

天性的才能

作为人的能力出类拔萃，又或是天赋异禀的人。优秀的人类。

狂热爱好者

对某些事物展现出非常强烈的执着心，其中还掌握着远超一般爱好者的专门知识，能通过应用知识发挥侦探能力的人。

1.01.03 助手

『双人搜查』的「助手」，是协助侦探工作的存在。

如果说侦探是「夏洛克·福尔摩斯」的话，那么助手就是「约翰·H·华生」吧。

他也为了解决事件而奔走，有时还会从福尔摩斯那里得到「赞赏」。

以此反映到『双人搜查』中，「助手」也拥有解决事件所必要的能力、绝对不是比侦探要差的人。

要说助手具体有什么能力，那就是持有「联系」和「坚强的心」。

能够很好地构筑人际关系、时而借他人的手，成功控制住因为「怪癖」而暴走的侦探。

就算侦探有可能丢下自己走掉，也绝不放弃，而是紧咬不放，这样的人就是「助手」。

其职业也并不必是侦探的助手。之所以称为助手，只不过是「对进行搜查的侦探提供协助的人」的含义。

助手是警察、侦探是一般人——这样的组合，在『双人搜查』中也是成立的。

而且，助手并不需要因为身份，就对侦探谦逊一等（当然，如果助手 PL 想的话就可这样）。

侦探和助手是搭档（Buddy）。

两个人的关系请由两个人自己创造。

在二人关系之中，上下级关系作为剧情调剂，必要的话可以加入；但不需要的话也不必拘泥于「上和下」的立场。

另外，『双人搜查』的助手，还要进行【余裕】或【心劳】这些数值的管理。这些都是侦探大显身手所必要的数值。这也表现了助手对于侦探来说是必要的存在。

1.01.04 助手类型

助手有称为「助手类型」的项目。

¹ 译注：扩展书中有追加提供的侦探类型。

助手类型表达「和侦探是如何关联的」，分为三种²。

助手的 PC 请参考助手类型的解说，从「助手类型」中选择一个，填入角色卡的类型栏内。

助手类型的介绍

正义之人

为了尽早解决事件、找到犯人而与侦探一同行动的人。对侦探解决事件的能力高度评价。

热情之人

被侦探的人品或性格所吸引，强烈希望一同行动的人。自愿与侦探一起行动。

受牵连之人

出于某种原因，和侦探一起被卷入事件的人。无关自身意愿，总是会与侦探共同行动。

1.02 决定背景

背景表示这个角色所持有的大概经历。背景因类型而异。

PC 确认类型对应的「类型表」，从中选择任意背景。想不出的情况下，可以掷骰随机决定。

请将选择的表中的背景名填在角色卡的背景栏。

背景表中没有自己想选的背景的话，可以自己构思并填入「背景」栏。

侦探·命运的血统 背景表（1D10）		
	背景名	内容
1	名侦探先祖（真）	你的祖先是著名的侦探，是个但闻其名便无人不晓的大人物。你似乎深深地继承了这一血脉，得以充分发挥着身为侦探的才能。
2	名侦探先祖（想）	你的祖先是著名的侦探，然而其大显身手的事迹却记载于「虚构故事」里，比如夏洛克·福尔摩斯。人人都说其并非真实存在……然而那却不是实情。因为，你身上就继承着那份血脉。
3	父母是世界级侦探	你的父母是全世界众所周知的名侦探，解决了无数疑难案件。你的身上也流淌着那份血脉，继承了对于案件的敏锐洞察力。
4	城里的名侦探	你的父母是城镇里众所周知的名侦探，深受城里街坊的爱戴与信赖。或许是因为继承了同一血脉，你具备了作为侦探而活动的能力。
5	推理作家	养育你长大的人是著名的推理作家。你也继承了那份思考能力，在揭露诡计方面的能力可说等同于侦探。
6	养育之人	养育你长大的，是曾引导案件走向解决的人物。在那位人物的教诲之下，你的侦探之才华成功迎来了开花结果。
7	堕落的名侦探	过去，你的父母解决过种种案件，以名侦探而闻名。然而现在却滥用那份优秀的思维能力，如下棋一般操纵他人。继承了那份能力的你，是否有朝一日也会变成那样？
8	大恶人之血	引起世间轰动的大恶徒或大怪盗的那份血脉，也流淌在你的身体之中。因此，你能追踪摹写恶人的思维方式，从结果上说，能够像名侦探一样行动。
9	隐没的血脉	不知为何，你的出身源头被人抹消了。你甚至不知自己究竟是何人。只不过，你有着解决事件的能力，而你能凭直觉感觉

² 译注：扩展书中有追加提供的助手类型。

		到，这与你的出身存在关联。
10	克隆体	你是从著名的名侦探的 DNA 中诞生的存在。或许正因如此，你天生就具备名侦探的能力。

侦探·天性的才能 背景表（1D10）

	背景名	内容
1	超级精英	你为了能够以精英身份活跃，进行了横跨所有领域的训练。然后你一如所望，成为了一位优秀的人。
2	瞬间记忆能力	你所见过的一切事物都会被输入脑中，而且绝不会忘记。你具备着如此能力。
3	知识之泉	你脑内的某个抽屉之中，收纳着一切知识。也就是说，你无所不知。
4	斯巴达教育	你接受了严苛的教育，因此获得了知识。虽说你的思考方式也因此变得有些奇特……那也不是什么大不了的事吧。
5	已是名侦探	你是已解决过许许多多案件的天才。数不清的疑难案件，也都靠你的本领得以解决了。而你的身边，也有着搭档的身影。
6	憧憬的背影	你有着憧憬的对象。为了追上其背影，你通过努力练就了如今的能力。而那人物，如今……。
7	棋逢对手	你有与你互相竞争的劲敌。在能力方面，你们几乎不相上下。在彼此竞争之中，你的能力也得到了磨练。
8	曾经的名侦探	你曾经是引导种种案件走向解决的天才。然而，如今你却对解决案件的态度十分消极。有某些原因，让你产生了远离案件的想法。
9	孤立的名侦探	你是拥有天才般的能力、解决过许多案件的名侦探。你因此被人疏远、遭人忌讳，孤立于社会或组织之中。
10	人工名侦探	你是被人软禁、强硬灌输侦探知识而成的「人工名侦探」。从小被培养成为名侦探的你，能够如同期望般发挥这份能力。

侦探·狂热爱好者 背景表（1D10）

	背景名	内容
1	悬疑狂热粉	你对悬疑主题的虚构故事或是实际事件都抱有强烈的兴趣。你一直等待着将脑内攒下的诡计相关知识加以活用的机会。
2	尸体迷	你对尸体抱有强烈的兴趣。通过得知尸体的状态或详情，你能感觉到强烈的兴奋。真让人难办啊。
3	科学狂人	没有科学解不开的谜。你不仅如此认为，也一直为此磨练自己的能力。只要是人为引起的事件，那科学就应该能将其全部看透。
4	所谓阿宅	从游戏或漫画里获得的知识，其实出乎意外地不可轻视。你通过游戏攒下了形形色色的知识，运用这些知识解决各种案件。
5	痴迷人类	你喜欢人类，因此也在观察他们。你知道，人们的行动中存在着当事人也搞不清的理由。你对事件中的情况为何而发生也抱有兴趣。
6	书痴	书本之中记载了一切。至少你是这样认为的，而你能通过应用书中知识来解决疑难案件也证明了这一点。正如纸上的名侦探那般。
7	超自然爱好者	你相信超自然或超常现象。因此你也知道看破假料骗局的方法，对其感到不可饶恕。这一点不知怎的，与解决疑难案件也有所关联。真是不可思议。
8	侦探迷	古今中外存在着形形色色的侦探。对其调查了解的过程中，你也具备了作为侦探的能力。

9	暴走的求知欲	你是某一样事物的狂热迷，但也很了解由其派生而来的其他知识。你的求知欲，还触及到更进一步派生的范围。
10	正义的狂热粉	你所信奉的某样事物（书本或科学等）一旦与案件扯上关系，你就会坐立难安。你作为狂热粉丝，必须要解开这个谜。

助手·正义之人 背景表（1D6）

	背景名	内容
1	老好人	你总是被其他人说是个老好人，因此常常受人所托、牵扯到事件中。所以，你选择与有能力解决他人烦恼的搭档一同行动。
2	无法原谅	你是重视事件的被害者的那一类人。一想到被害者的心境，难忍的思绪与无法原谅犯人的感情都会一并涌上心头。所以，搭档对于想追捕犯人的你来说是必要的。
3	探寻答案	你之所以投身于事件，是因为你心中想得到一个能够信服接受的答案。你是为了通过事件找到某些解答而一直在执行正义的。搭档正是为此而必需的人。
4	利用搭档	在你心中，为了解决事件，无论采取何种手段都是正确的。搭档也不过是为此而利用的道具罢了。
5	可靠合作者	你觉得搭档是可靠的合作者。在你心中，搭档是在你处于困难或迷茫时，为你指出了答案的那个人。无论对方如何作想，你这一想法都不会改变。
6	正义同道人	你能感觉到，搭档也是愿意一同为正义而解决事件的同道中人。这或许只是你的一厢情愿，但你对此深信不疑。说不定在搭档关系中，你才是折腾操控搭档的那一方。

助手·热情之人 背景表（1D6）

	背景名	内容
1	被能力吸引	你被搭档身上与事件有关的能力所吸引。那敏锐的洞察力、推理能力、知识储备之深……这一切都使你入迷。
2	被人格吸引	你之所以与搭档结对，人格方面占了很大原因。虽说乍看之下其身上也有难懂之处，但背后隐藏的本质吸引了你。
3	一见钟情	从第一次见面起，你就对搭档产生了兴趣。其能力自不必说，在此之上还感觉到了某种近似于直觉的指引。因此你选择与其同行。
4	意趣相投	你与搭档很聊得来。只要两人一起，气氛就会变得热烈，无论什么都做得到。你相信如此。……又或许只是你的一厢情愿。
5	对立	你与搭档是对立的关系。即便如此仍保持共处，是为了理解搭档。……为了能有朝一日，找到打倒搭档的手段。
6	放不下心	要是放任不管，不知道搭档会捅出什么篓子来。所以你感觉到自己不得不看守着 TA。

助手·受牵连之人 背景表（1D6）

	背景名	内容
1	单方面被看中	你被搭档单方面地看中了。虽然原因不明，但现状似乎就是如此。与其共同相处，本来并非出自你的本意……
2	反应要员	按搭档的说法，你的反应似乎很值得期待。比如说事件解决时、又或是有什么惊讶之事时，你表现出来的反应会让人愉快。
3	过去的把柄	过去，你被搭档握住了什么秘密或弱点。从那以后，你就被要求协助 TA。直到现在，你也还没能逃离。

4	必要的人才	搭档说你是必要的，请求你一同行动。因此你与其一同参与解决事件。至于自己到底为何是必要的，你还不清楚。
5	亲近的人	你是与搭档关系亲近的人，儿时发小或是朋友、亲戚等等。因此，从以前就一直被 TA 折腾得团团转，今后也会被折腾下去吧。
6	偶然的积累	每次搭档面对事件时，你都正好在场。这样的巧合不断重复出现，不知不觉你们变得熟稔起来。如今你们也常常共处。

1.03 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

属于这个分类下的，是观察现场和人物等等时使用的技能。

请理解为判别「乍看之下，能否察觉到违和感」的能力。

谎言：修得这个技能的角色，对人的谎言很敏感。嫌疑人的说话方式、流汗的方式、视线等感觉得到违和感。

变化：修得这个技能的角色，不会错过人物或者风景的变化。任何「找不同」都会很擅长。

外表：从人的外表得到各种各样情报的技能。发现「伤痕」、掌握到「最近发型变了」、察觉「衣服里藏着什么」等等的技能。

物理：对物理很了解、从物理的角度看穿「这难道不奇怪吗」、「如果是从这个位置开始动作过的话、应该会这样」等等的技能。

现场：从犯罪现场领会某些情况的技能。修得的话，对犯罪的直觉会发挥作用、可以从现场留下的少量证据中找到解决事件的关键。

天气：从现在的天气或者过去的天气表中，发现「这样的天气下，会这样很奇怪」之类的现象的技能。修得技能的角色对气候的方方面面都很了解。

● 鉴识

属于这个分类下的，是调查证据时使用的技能。

涉及到专业知识，修得的角色会很了解该领域。

交通：修得的话，对于交通情报、道路的状态、包括车和船舶等任何交通工具的知识都很熟悉。

情报：修得的话，对电脑相关的情报很熟悉。另外，在网上寻找情报也使用这个技能。

指纹：表示擅长指纹鉴定、或者获得指纹情报。因为每个人的指纹不同，在确定个人身份的时候会用到。

科学：从科学的角度调查证据时使用。需要广泛的科学知识，所以要求有丰富的知识。

法医：解剖尸体、详细调查受伤的人体、进行 DNA 鉴定等等时使用的技能。搜查中，需要医学方面的见地时使用。

生物：调查人体以外生物时使用的技能。当动物、昆虫、鱼、病毒等和事件相关的时候将大为活跃。

● 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。

家务：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。

传闻：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。

说服：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。

商业：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。

● 肉体

属于这个分类下的，是让自己肉体激烈运动进行某些行动时的技能。

捕缚：将某人抓住、使其不能动弹的时候使用的技能。修得这个技能，也会擅长使用绳子和手铐。

防御：瞬间变为受身姿态、或是回避犯人的直接妨碍时使用的技能。在被虫群袭击、掉进海里的时候也会用到。

毅力：在想让肉体发挥极限以上力量时使用的技能。必须鼓足干劲做点什么时也会用到。

体力：总之在需要体力时候使用的技能。具体来说，「在山上寻找不知道掉到哪的小证据」、「奔跑着调查」、「总之必须和大量的人打听」等等的时候使用。

突破：破坏上锁的门、突破包围网、被犯人抓住时会使用的技能。在束手无策状况下，要依靠肉体做点什么的时候使用。

追踪：追捕逃走的犯人、按足迹追踪某人、驾车追逐等等时候使用的技能。请记住追上后用《捕缚》、到追上为止都是《追踪》。

1.03.01 修得技能

角色根据类型修得技能。

请参考技能修得表，修得技能。

比如「洞察分类 2 个」等指定分类的情况下，则从指定的分类中选择 2 个修得。

修得的技能，请在角色卡的技能栏的勾选框打上勾。

技能修得表

类型名	获得的技能
-----	-------

侦探：命运的血统	洞察分类 2 个、鉴识分类 2 个、任意分类 2 个
侦探：天性的才能	洞察分类 2 个、鉴识分类 3 个、任意分类 1 个
侦探：狂热爱好者	洞察分类 2 个、鉴识分类 2 个、生活分类 1 个、任意分类 1 个
助手：正义之人	《说服》、《突破》、生活分类 2 个、任意分类 1 个
助手：热情之人	《社交》、《毅力》、生活分类 2 个、任意分类 1 个
助手：受牵连之人	《防御》、生活分类 2 个、肉体分类 2 个

1.04 精神

「精神」的项目只有助手角色卡才有。

精神有【余裕】和【心劳】两种点数，会在游戏过程中增减。

以下内容将解说【余裕】和【心劳】在游戏中有怎样的影响。

1.04.01 余裕

代表助手角色「有多能对应其他人」「能够多努力」的数值就是【余裕】。

角色作成时为 0 点。

【余裕】会在助手角色活跃的时候、或是有什么好事发生的时候增加。相反，角色拼命努力、或是为「阻碍搜查的事物」而受苦的时候会减少。

【余裕】在游戏中会频繁地增减。为此，推荐准备弹珠等能够视觉上表现点数的东西。

【余裕】不会低于 0 点。再继续减少也不会到 0 点以下、一定会变为 0 点。

游戏中，【余裕】减少至 0 的时候，助手 PC 上升 1 点【心劳】，【余裕】上升 2D6 点。

1.04.02 心劳

表现助手角色累积的、内心的负荷。

角色作成时为 0 点。

【心劳】变为 3 点时，「挑战事件的力气和体力都一起失去了」，为此「身体无法动弹、变得无法进行调查」。由此，事件将会强制「陷入迷局」。详细请参考「10.01 陷入迷局」。

【心劳】在失去所有【余裕】的时候（变为 0 点时）、或者引起致命失败的时候增加。相反，几乎没有什么减少的办法。只有事件平安得到解决的时候，才有机会减少【心劳】。

1.05 行动

行动（Action）是角色所持有的特殊力量。

会触发各种不同的特殊效果、给游戏带来巨大影响。

行动各自有「名字」、「类别」、「消耗」、「效果」。

以下对各个项目进行说明。

- 名字

行动的名字。不能修得复数个同名的行动。

- 类别

有「常驻」、「辅助」两种。

「常驻」是一直持续发挥效果的行动。

「辅助」是在效果所描述「可以使用」的时机所使用的行动。只有使用的时候，才会发挥效果。效果是否持续则因行动而异。

- 消耗 (COST)

使用这个行动所必要的余裕消耗。如果写着「1」，那么助手所管理的【余裕】将减少 1 点。

使用行动时，会减少该栏所记的数值的【余裕】。

如果【余裕】的数值低于要使用的行动的余裕消耗值，则无法使用这个行动。

- 效果

这个行动的效果。

1.05.01 修得行动

角色作成时，自动修得行动。侦探角色修得的是【双人搜查】、助手角色的是【紧咬不放】。

这两个行动在角色卡上已经写好了。

另外，按选择的角色类型修得设定好的行动。请参考以下「自动修得行动」、确认角色修得哪个行动。

将修得的行动的「名字」、「类型」、「消耗」、「效果」都依次写在角色的行动栏上。

自动修得行动	
类型名	自动修得行动
侦探：命运的血统	【血之直觉】
侦探：天性的才能	【当然知晓】
侦探：狂热爱好者	【庞大的数据库】
助手：正义之人	【鼓起干劲】
助手：热情之人	【刮目相看】
助手：受牵连之人	【就知如此】

▷行动：助手

紧咬不放

类别	辅助	消耗	1
----	----	----	---

可以在判定掷骰之后使用。通过将自己对搭档的 1 项感情变为强烈感情，可以重投自己在判定中使用的骰子。此时使用的骰子变为 10 面骰。

为了追赶那个背影，做好觉悟。

▷行动：侦探

双人搜查

类别	辅助	消耗	无
----	----	----	---

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」。

两个人的搜查，将会揭露真相。

▷行动：助手

鼓起干劲

类别	常驻	消耗	无
----	----	----	---

进行初动搜查的判定时，获得有利。

对于调查事件，你有着强大的原动力。

▷行动：侦探

血之直觉

类别	辅助	消耗	1
----	----	----	---

在判定掷骰之后可以使用。可以将本次判定所使用的每个骰子结果全部都变为 4。

血液躁动着，要你去揭示真相。

▷行动：助手

刮目相看

类别	辅助	消耗	无
----	----	----	---

搜查阶段中，当侦探在判定中的骰子结果有 4 或以上的情况时可以使用。获得 1 项对侦探 PC 的感情。本行动在同一局中最多可使用 1 次。

再一次，重新认识你的搭档。

▷行动：侦探

当然知晓

类别	辅助	消耗	无
----	----	----	---

可以在任何时候使用。修得任意 1 个技能。由此效果所修得的技能将在本局结束时失去。本行动在同一局中最多可使用 2 次。

这份才能在任何领域都通用。

▷行动：助手

就知如此

类别	常驻	消耗	无
----	----	----	---

据点阶段「获得【余裕】」的时候，可获得的【余裕】上升 1 点。

你早就知道与侦探一扯上关系准没好事。因此你早有准备。

▷行动：侦探

庞大的数据库

类别	辅助	消耗	2
----	----	----	---

可以在获得非重要关键词时使用。额外再获得 1 个非重要关键词。本行动在同一局中最多可使用 1 次。

应用知识，并预测犯人留下的痕迹。

1.06 姓名

接下来决定角色的姓名。

『双人搜查』的角色基本上是住在现代日本的人类，如果 GM 准备了现代日本之外的舞台，也可以按照背景决定。

请将决定的姓名写入姓名栏。

下面的「姓名表」可以在随机决定姓名时使用。

姓氏决定表 1D6	1	2	3	4	5	6
	汉字姓氏表 1	汉字姓氏表 2	汉字姓氏表 3	片假名姓氏表	英国姓氏表	姓氏不详

名字决定表 1D6	1	2	3	4	5	6
	日本人名字表 1	日本人名字表 2	日本人名字表 3	片假名名字表	英国名字表	化名名字表

汉字姓氏表 1 (D66)			
11	佐藤	33	田中
12	前田	34	長谷川
13	小島	35	太田
14	柴田	36	西村
15	秋山	44	伊藤
16	渡辺	45	上田
22	鈴木	46	藤原
23	木村	55	小林
24	佐々木	56	大西
25	山崎	66	高橋
26	森		

汉字姓氏表 2 (D66)			
11	皇	33	四季
12	安藤	34	杉本
13	村上	35	馬場
14	石田	36	広瀬
15	関	44	那須
16	荒井	45	岩田
22	小鳥遊	46	早川
23	中川	55	東雲
24	星野	56	水野
25	榎本	66	世界
26	飯田		

汉字姓氏表 3 (D66)			
11	晓	33	鳳
12	天野	34	大川
13	堀	35	武井
14	宇田川	36	小笠原
15	西山	44	芥
16	角田	45	荻野
22	鏡	46	手塚
23	鎌田	55	槐
24	小倉	56	臼井
25	岡	66	巽
26	坂田		

片假名姓氏表 (D66) ³			
11	舒尔茨 (Schulz)	33	朱
12	穆勒 (Muller)	34	刘
13	施耐德 (Schneider)	35	赵
14	梅耶 (Meyer)	36	周
15	韦伯 (Weber)	44	波波夫 (Попов)
16	霍夫曼 (Hofmann)	45	莫洛佐夫 (Морозов)
22	托玛 (Thoma)	46	伊万诺夫 (Иванов)
23	伯纳德 (Bernard)	55	金 (김)
24	托马斯(Thomas)	56	尹 (윤)
25	珀蒂 (Petit)	66	白 (백)
26	杜兰 (Duran)		

英国姓氏表 (D66) ⁴			
11	莫里亚蒂 (Moriarty)	33	艾德勒 (Adler)
12	福尔摩斯 (Holmes)	34	哈里森 (Harrison)
13	华生 (Watson)	35	伯格帕克 (Bergpark)
14	哈德森 (Hudson)	36	特纳 (Turner)
15	雷斯垂德 (Lestrade)	44	巴斯克维尔 (Baskerville)
16	乔吉阿诺 (Gorgiano)	45	霍普 (Hope)
22	弗格森 (Ferguson)	46	斯台普吞 (Stapleton)
23	斯坦 (Stan)	55	崔佛 (Trevor)
24	简 (Jane)	56	摩斯坦 (Morstan)
25	莫兰 (Moran)	66	马斯格雷夫 (Musgrave)
26	米尔沃顿 (Milverton)		

³ 译注：片假名姓氏表原文为片假名，对日语使用者来说的外来语姓氏。这里被换为了中文常见翻译和其拼写。后文的片假名名字表同理。

⁴ 栗芋译注：全是福尔摩斯梗，我要死了，感谢推理群朋友们的协助

日本人名表 1 (D66)			
11	涼介 (りょうすけ) 日和 (ひより)	33	幹太 (かんた) 瑞希 (みずき)
12	空 (くう) 琴音 (ことね)	34	陽向 (ひなた) 菜月 (なつき)
13	竜 (りゅう) 桜 (さくら)	35	隼 (しゅん) 優奈 (ゆうな)
14	智也 (ともや) 美咲 (みさき)	36	步夢 (あゆむ) 優衣 (ゆい)
15	大和 (やまと) 美月 (みづき)	44	瑠偉 (るい) 乃愛 (のあ)
16	優 (ゆう) 杏 (あんず)	45	悠希 (ゆうき) 心 (こころ)
22	快斗 (かいと) 彩音 (あやね)	46	陽斗 (ひろと) 莉子 (りこ)
23	大翔 (ひろと) 美羽 (みう)	55	聖也 (せいや) 雪乃 (ゆきの)
24	瑛太 (えいた) 真央 (まお)	56	太陽 (たいよう) 玲奈 (れいな)
25	楓真 (ふうま) 百花 (ももか)	66	龍之介 (りゅうのすけ) 美咲 (みさき)
26	仁 (じん) 美優 (みゆ)		

日本人名表 2 (D66)			
11	翔太朗 (しょうたろう) 和奏 (わかな)	33	一 (はじめ) 咲那 (さな)
12	隼人 (はやと) 雅 (みやび)	34	煌 (こう) 明里 (あかり)
13	樹 (いつき) 愛菜 (あいな)	35	朝陽 (あさひ) 芽衣 (めい)
14	湊 (みなと) 日向 (ひなた)	36	奏汰 (そうた) 陽菜 (ひな)
15	陽翔 (はると) 花音 (かのん)	44	朔 (さく) 陽葵 (ひまり)
16	伊織 (いおり) 心春 (こはる)	45	結翔 (ゆうと) 愛梨 (あいり)
22	蒼真 (そうま) 凜 (りん)	46	蒼空 (そら) 心愛 (ここあ)
23	龍生 (りゅうせい) 花 (はな)	55	善 (ぜん) 芽衣 (めい)
24	悠真 (ゆうま) 心結 (ゆい)	56	岳 (たける) 堇 (すみれ)
25	晴 (はる) 葵 (あおい)	66	慶 (けい) 蘭 (らん)
26	新 (あらた) 結愛 (ゆあ)		

日本人名表 3 (D66)			
11	右京 (うきょう) 玲奈 (れいな)	33	亮 (りょう) 彩香 (さやか)
12	雄大 (ゆうた) 萌 (もえ)	34	大地 (だいち) 里奈 (りな)
13	駿 (しゅん) 千尋 (ちひろ)	35	匠 (たくみ) 亜美 (あみ)
14	陸 (りく) 楓 (かえで)	36	翼 (つばさ) 茜 (あかね)
15	涼太 (りょうた) 七海 (ななみ)	44	和也 (かずや) 未来 (みらい)
16	蓮 (れん) 未来 (みらい)	45	一輝 (いっき) 菜々 (なな)
22	薫 (かおる) 真理子 (まりこ)	46	庸平 (こうへい) 早紀 (さき)
23	直人 (なおと) 優花 (ゆうか)	55	海 (かい) 杏奈 (あんな)
24	貴大 (たかひろ) 彩香 (あやか)	56	亮太 (りょうた) 千夏 (ちか)
25	海斗 (かいと) 桃子 (ももこ)	66	左門 (さもん) 綾乃 (あやの)
26	拓海 (たくみ) 佳奈 (かな)		

片假名字表 (D66)			
11	菲利克斯 (Felix) 阿尼卡 (Anika)	33	振宇チェンユ () 嘉欣カキン ()
12	路卡 (Luca) 米亚 (Mia)	34	浩然 (ハオラン) 席安 (シーハン)
13	路易 (Louis) 索菲亚 (Sophia)	35	昊宇 (ハオユー) 宇珩 (ユハン)
14	卢卡斯 (Lucas) 安娜 (Anna)	36	湯瀬 (ユゼ) 依依 (イイ)
15	马克西米兰 (Maximilien) 汉娜 (Hanna)	44	彼得 (Пётр) 伊娃 (Ева)
16	芬恩 (Finn) 列娜 (Rena)	45	列奥尼德 (Леонид) 泰莎 (Тайша)
22	雷欧 (Leo) 劳拉 (Lara)	46	伊凡 (Иван) 叶卡捷琳娜 (Екатерина)
23	亚当 (Adam) 露易丝 (Louise)	55	志勋 (지훈) 知敏 (지민)
24	加百列 (Gabriel) 克洛伊 (Chloe)	56	东玄 (동현) 浩恩 (하운)
25	雨果 (hugo) 伊妮丝 (Ines)	66	正宇 (정우) 秀敏 (수민)

26	迪梅奥 (timeo) 莱亚 (rare)		
----	--------------------------	--	--

英国名字表 (D66)

11	詹姆斯 (James) 露西 (Lucy)	33	伊文斯 (Evans) 艾琳 (Irene)
12	夏洛克 (sherlock) 赛西尔 (Cecil)	34	乔瑟夫 (Joseph) 安妮 (Annie)
13	约翰 (John) 蕾切尔 (Rachel)	35	瓦伦泰 (Valentine) 弗朗西丝 (Francis)
14	迈克洛夫特 (Mycroft) 莫德 (Mode)	36	哈尔 (Hall) 玛利亚 (Maria)
15	斯科特 (Scott) 伊迪丝 (Edith)	44	亨利 (Henry) 贝利尔 (Paril)
16	乔治白 (Giuseppe) 艾米莉亚 (Emilia)	45	杰斐逊 (Jefferson) 玛丽 (Marie)
22	罗伯特 (Robert) 尤格尼娅 (Eugenia)	46	杰克 (jack) 艾菲 (Effie)
23	悉尼 (Sydney) 凯莉 (Carrie)	55	维克多 (Victor) 简 (Jane)
24	亚瑟 (Arthur) 梅莉 (Mery)	56	比利 (Billy) 玛丽 (Mary)
25	塞巴斯蒂安 (Sebastian) 苏珊 (Susan)	66	雷金纳德 (Reginald) 真纳罗 (Gennaro)
26	查尔斯 (Charles) 萨拉 (Sarah)		

化名名字表 (D66)

11	喜欢的酒的名字	33	喜欢的枪的名字
12	喜欢的颜色的名字	34	穿着的服装的名字
13	喜欢的动物的名字	35	戴着的饰品的名字
14	喜欢的行星的名字	36	喜欢的菜的名字
15	喜欢的建筑物的名字	44	只是个路过的
16	喜欢的电影的名字	45	用数字称呼
22	喜欢的点心的名字	46	侦探/助手
23	喜欢的小说的名字	55	Unknown one
24	喜欢的星座的名字	56	通称“万事屋”
25	喜欢的作家的名字	66	不明
26	喜欢的刀具的名字		

1.07 个人情报

决定角色的个人情报。

角色作成阶段所决定的情报，包括「年龄」、「身高」、「打扮特征」、「喜欢的事物」、「讨厌的事物」这 6 个项目⁵。

1.07.01 年龄

请和搭档商量什么年龄比较好。

根据 GM 准备的模组舞台，也有指定年龄的情况（比如舞台是学校，希望 PC 能以学生身份活跃）。这种情况请遵循 GM 的指定。

1.07.02 身高

身高也请和搭档商量决定。

也可以使用「身高表」随机决定。

身高表（1D6）	
1	非常高
2	高
3	平均
4	矮
5	非常矮
6	比搭档稍微高/矮一点

1.07.03 打扮特征

决定角色的打扮中「最引人注目」的 1 个特征。

也可以使用「打扮特征表」随机决定。

「打扮特征表」分为 AB 两种，所使用的骰子也不同，请选择自己喜欢的表格使用。

打扮特征表 A（D66）			
11	奢华	33	军装风格
12	西装	34	耳钉/耳环
13	休闲装	35	套衫/针织衫
14	正装	36	接发
15	运动装	44	和服
16	平价	45	戒指
22	墨镜	46	choker
23	衬衫	55	凉鞋

⁵ 译注：扩展书中有追加提供的多种个人情报表，可以参考。

24	T 恤	56	宽松夹克/套头衫/无袖连衣裙
25	项链	66	不注意打扮
26	帽子		

打扮特征表 B (1D10)

1	西装	6	背心
2	披肩外套	7	和服
3	白大褂	8	色彩缤纷
4	手套	9	和搭档一样
5	烟斗	10	不注意打扮

1.07.04 喜欢的事物和讨厌的事物

依次决定角色喜欢和讨厌的事物。

也可以使用下表随机决定，将第一次掷骰结果作为「喜欢的事物」，第二次的作为「讨厌的事物」。

「喜欢/讨厌的事物表」分为 AB 两种，所使用的骰子也不同，请选择自己喜欢的表格使用。

喜欢的事物/讨厌的事物 表 A (D66)

11	尸体	33	时尚
12	狗	34	权力
13	猫	35	名誉
14	悬疑作品	36	友情
15	故事	44	点心
16	偶像	45	老家
22	犯罪	46	家人
23	超自然	55	警察
24	健康	56	音乐
25	垃圾食品	66	枪
26	高级料理		

喜欢的事物/讨厌的事物 表 B (1D10)

1	犯罪	6	搭档讨厌的事物
2	谜	7	没有
3	侦探	8	国际象棋或将棋等桌面游戏
4	搭档	9	人类
5	搭档喜欢的事物	10	不知道的事

1.07.05 职业

决定角色的职业。与搭档商量，选定一个适合年龄的职业。

根据 GM 所准备的舞台，可能会有年龄限制。这种情况下请按照 GM 的要求来设定。

也可以使用「职业表」来随机决定职业。

「职业表」分为 AB 两种，所使用的骰子也不同，请选择自己喜欢的表格使用。

职业表 A (D66)			
11	和搭档一样	33	和搭档一样
12	自由职业者	34	警察（新人）
13	学生（优秀）	35	警察（精英）
14	学生（普通）	36	公务员
15	学生（不认真）	44	和搭档一样
16	教师/讲师	45	侦探助手
22	和搭档一样	46	侦探
23	公司职员	55	和搭档一样
24	主妇/主夫	56	无职业
25	个体户	66	和搭档一样
26	业余艺术家		

职业表 B (1D10)			
1	业余艺术家	6	研究者
2	警察	7	个体户
3	侦探（有名）	8	公司职员
4	侦探（不出名）	9	作家
5	侦探助手	10	学生

1.08 怪癖

「怪癖」仅限侦探设定。助手角色不设有「怪癖」。
本书收录有 1 个「怪癖决定表」和 9 个「怪癖表」⁶。

请参照这些表来设定怪癖。

侦探角色卡上的「怪癖」分配六栏，对应数字 1 到 6。

这是在「随机决定出现何种怪癖」时使用的。掷六面体骰子，角色根据骰子结果，进行「怪癖」的演出。

根据数字不同，填入表内的「怪癖」内容也有所不同。

- **1、2、3：** 记入 PL 考虑决定好的「怪癖」。也可以使用「怪癖决定表」或者 9 个「怪癖表」。
- **4、5：** 在任意「怪癖表」中选择 1 个，写入这个表的名字。4 和 5 可以写同一个表，也可以写不同的表。骰到这个结果时，使用对应的表。
- **6：** 请写「随机」。每次骰到这个结果时，都先使用「怪癖决定表」，再用对应怪癖表掷骰，来决定当下的怪癖。

怪癖决定表 1D10

1	使用「怪癖·事从口出表」
2	使用「怪癖·强硬搜查表」
3	使用「怪癖·假装糊涂表」
4	使用「怪癖·沉迷事件表」
5	使用「怪癖·和搭档…表」
6	使用「怪癖·在做什么表」
7	使用「怪癖·紧急灵感表」
8	使用「怪癖·喜怒哀乐表」
9	使用「怪癖·异想天开表」
10	使用任意「怪癖表」

怪癖·事从口出表 1D10

1	叙说猛烈的感谢之语
2	净说讽刺的话
3	肯定对方的话之后又否定
4	一脸笑吟吟地道歉
5	不听人说话光顾着自己说
6	「不应该这样想吗」
7	「还是说，有什么隐瞒的？」
8	「真是奇怪啊」
9	「基本上已经明白了」
10	「别说话」/「保持沉默」

⁶ 译注：扩展书中也有追加提供的怪癖决定表和怪癖表。

怪癖·强硬搜查表 1D10

1	擅自打开搜查对象的包或者抽屉
2	横插一脚加入警察的搜查
3	为了搜查进行骇入或非法入室
4	进入禁止进入的地方
5	偷听或者偷看警察的搜查
6	未经许可拆解证物
7	欺骗搜查对象问出情报
8	擅自碰触相关人士的持有物
9	擅自随身携带证物
10	擅自开始鉴识

怪癖·假装糊涂表 1D10

1	伪装自己身份向相关人员问话
2	隐瞒情报的同时问话
3	和搭档一起演戏，试图问出情报
4	假装过路人，偷听相关人士的话
5	假装偶然地拿到证物
6	故意做作地装傻
7	以故意惹怒相关人物的表演来引出情报
8	轻微威胁相关人员
9	主张自己有遗失物品，探寻现场或证物
10	对相关人员进行诱导询问

怪癖·沉迷事件表 1D10

1	试图用搭档的身体重现事件
2	享受解谜并笑出来
3	废寝忘食搜查后突然倒下
4	进行思考时谁的声音都听不见
5	开始在附近的地上或者墙壁上画事件的相关图
6	不停地冒出和事件相关的话语
7	完全没考虑解决事件之外的事情
8	开始絮絮叨叨地说起事件的流程
9	踏入事件现场进行调查
10	在用餐中也不顾场合地谈论事件

怪癖·和搭档…表 1D10

1	利用搭档的信任撒娇
2	丢下搭档先走
3	提问搭档对事件的看法
4	对搭档自我炫耀
5	围绕事件对搭档出题
6	和搭档因为细枝末节的事情吵架
7	对搭档摆出一副老师的样子
8	以搭档会跟上为前提擅自行动
9	对搭档详尽仔细地说明事件
10	突然开始在搭档的耳边说话

怪癖·在做什么表 1D10

1	阅读大量书籍
2	大声放喜欢的音乐
3	解某种算式
4	一直吃大量喜欢的食物
5	一直对着电脑或者手机屏幕进行调查
6	解小谜题
7	下国际象棋或者将棋等
8	坐在咖啡厅的座位上等待着什么
9	原本一直在睡觉，突然醒来
10	暂时什么都不干

怪癖·紧急灵感表 1D10

1	在进餐的时候突然解开了谜
2	和助手闲聊中突然解开了谜
3	从听到的对话中突然解开了谜
4	洗澡的时候突然解开了谜
5	梦中突然解开了谜
6	凭借风吹来的东西解开了谜
7	看书时找到了事件的启发
8	再访现场时灵光一闪
9	确认资料的途中灵光一闪
10	和相关人士交谈途中灵光一闪

怪癖·喜怒哀乐表 1D10

1	突然哭泣
2	突然生气
3	突然笑出声来
4	突然变得情绪高涨
5	突然高兴
6	突然大声喊叫
7	突然咧嘴笑起来
8	突然开始讲述这起事件的悲伤
9	淡然行事
10	像机器人一样只做既定的事情

怪癖·异想天开表 1D10

1	做被人劝阻的事情
2	消失一段时间又回来了
3	从预想外的地方（地下或者空中等）登场
4	想到什么突然跑起来
5	责怪自己不中用
6	不知不觉间已经解开了事件的一个谜
7	一副已了解事件相关的样子，却对谁都不说
8	有留下便条或者邮件报告却看不到人影
9	看到钟表，突然开始行动
10	阅读和事件看来无甚关系的报纸报道

1.09 客座

「客座」仅限助手才能获得，侦探无法获得「客座」。

客座栏中填入的是，对助手 PC 怀有友情、时而愿意提供帮助的可靠 NPC 的名字。

客座栏中有「名字」「推理」「技能」「关系」这几个项目，以下逐一进行解说。

- 名字

提供帮助的 NPC 的名字。

- 推理

有一勾选框。这个项目可以在「真相阶段」、即游戏的高潮使用。

- 技能

这个角色所持有的技能。助手 PC 可以把客座栏的角色所持有的技能，作为自己修得的技能来使用。

- 关系

用来记录这个角色和助手之间的关系的一栏。



1.09.01 获得客座⁷

在作成角色时，可以获得一位客座。

请构思客座的「名字」、「技能」、「关系」，然后记下来。也可以用下面的表来决定「关系」。

也可以从下面收录的客座 NPC 一览表选择一个客座⁸。

关系表（D66）					
11	曾经的搭档	23	堂表亲	36	偶然认识
12	朋友	24	朋友的朋友	44	以前只见过一次
13	挚友	25	远亲	45	商量过有关搭档的事
14	面熟	26	邻居街坊	46	被问过有关搭档的事
15	战友	33	添过麻烦	55	青梅竹马
16	孽缘	34	师父	56	追着搭档
22	以前发生过什么	35	网上认识	66	单方面认识

⁷ 这里客座相关的内容、以及个人情报相关表格都是栗芋君翻译和输入的。感谢！

⁸ 译注：扩展书中也有追加提供的客座 NPC 一览表。

客座 NPC 一览表

刑部正义	职业	技能
	警察	现场
(32 岁/男)	第一人称：自己（自分）	第二人称：你（あんた）
热心于解决事件的警察。所属于负责杀人事件的部门。美中不足的是个性顽固、不知变通。		

仁科瑠香	职业	技能
	研究者	科学
(25 岁/女)	第一人称：我（私）	第二人称：您（あなた）
所属于警方的科学搜查研究所的研究人员。想要解开一切谜题，会在暗中协助侦探等人。		

小田切一	职业	技能
	法医学专家	法医学
(48 岁/男)	第一人称：我（僕）	第二人称：xx 君（くん）
司法解剖学领域的权威。乐于用手术刀切尸体的怪人。做完解剖那天会去吃爱吃的三分熟牛排。		

森川治虫	职业	技能
	生物学家	生物学
(26 岁/男)	第一人称：我（ぼく）	第二人称：xx 先生/小姐（さん）
生物学的权威，同时也是骨灰级昆虫迷的年轻天才。因为总是外出采集昆虫，不怎么能联系得上。		

金指萌	职业	技能
	鉴识官	指纹
(29 岁/女)	第一人称：我（私）	第二人称：xx 先生/小姐（さん）
主要进行指纹鉴定的民间鉴识官。兴趣是追一个叫“try boys”的偶像组合，为此兴趣什么都会做。		

爱染博	职业	技能
	情报贩子	传闻
(38 岁/男)	第一人称：我（俺）	第二人称：你（キミ）
追逐着人们的闲话八卦的城镇情报贩子。同时也是以外遇调查为主要业务的私家侦探。有一个出走了的女儿。		

冷泉心爱	职业	技能
	黑客	情报
(16岁/女)	第一人称：心爱	第二人称：直呼其名
有着天才技术的黑客。对她来说一切网络防护都形同虚设。曾经进过少年感化院。		

毛利诚	职业	技能
	理发师	外表
(36岁/男)	第一人称：自己（自分）	第二人称：xx先生/小姐（さん）
业界有名的高超理发师。想要让他给自己理发的话，非得排队等一年不可。曾经进过监狱，在狱中学会了理发技术。		

矢口胡桃	职业	技能
	学生	流行
(16岁/女)	第一人称：人家（アタシ）	第二人称：直呼其名
对流行文化敏感的女高中生，总是追随潮流，很了解网络、杂志、小道消息中成为话题的东西。		

青空直海	职业	技能
	天气预报员	天气
(29岁/女)	第一人称：我（私）	第二人称：xx先生/小姐（さん）
在早间新闻做天气预报的天气预报员。会接受预报要求，也能预报小范围内的天气。		

矢车森平	职业	技能
	汽车销售员	交通
(38岁/男)	第一人称：我（私）	第二人称：xx阁下（様）
在有名的汽车制造商的经销部工作的销售员。诚实正直，深受同事信赖。很重视家庭。		

1.10 搭档

角色卡的「搭档」栏，用于记述一起进行事件搜查的搭档的相关内容。

有填写关于搭档的「姓名」、「称呼」、「合意之处」、「不合意之处」的几栏。

这些栏将在游戏过程中填写。角色作成时留空。

1.10.01 感情

「合意之处」和「不合意之处」统称为「感情」。

这用于表示对搭档的某些「感情」。

游戏中，PC 将会对搭档持有各种各样的感情。

对于成为同伴的搭档，会同时有包含合意之处与不合意之处在内的各色感情交织在一起吧。

1.10.02 强烈感情

感情之中，强烈地留在心中的被称为「强烈感情」。

角色卡上只记录强烈感情。除此之外的感情会记录在后述（6.02）的「事件调查表」上。

事件调查表上记录的感情会在一局结束后消失，而强烈感情在一局结束后依旧可以继续保持。

游戏中，根据具体规则或者行动的效果，感情可以变为「强烈感情」。

成为「强烈感情」的感情，将从事件调查表上转移记到角色卡上，和其他（通常）感情区别开。

1.11 规则简要

角色卡上有对应不同角色特化的规则要约（简要）。

与卷末的规则简要合在一起，玩『双人搜查』时请以此作为参考吧。

2 据点

侦探和助手 PC 有非常重视的「据点」。据点是侦探和助手不知不觉总是停留、也是「搭档的两人进行各种交流的场所」。

据点可以是侦探事务所或者 PC 所属部署的「基地」，也可以是总会到访的小饭店或者书店。

进行『双人搜查』游戏局时，必须要将统合记载了据点详情的「据点卡」放在桌上。

2.01 准备据点卡

首先，准备 1 张据点卡。

PL 或者 GM 请复印卷末的据点卡。也可以从官网下载并打印。

将准备好的据点卡放在桌上，经侦探和助手的 PL 商量后填写内容。

2.02 是怎样的据点？

决定 PC 们熟稔的据点是怎样的地点。

如先前举例，既可以是「一直身处的职场」，也可以是「总是常去的店」。「总是和搭档见面聊天的十字路口」之类的，作为据点也是成立的。

此时可以用「据点表」决定。

据点表（1D10）

1	PC 工作的职场	6	常去的餐馆
2	氛围安静的咖啡厅	7	在用于移动的车内
3	气氛喧闹的居酒屋	8	熟人转让的仓库
4	为了进行侦探活动租借的事务所	9	总会和搭档见面的十字路口
5	PC 其中一方的家	10	只有两人知道的秘密地点

2.03 据点的名字

决定据点的名字。

两人共同商量，决定与之前定好的「是怎样的据点？」相符的名字，填入「据点卡」的「据点名字」一栏。

2.04 表面上的侦探

决定 PC 中谁「享有作为名侦探的名声」。『双人搜查』中虽然分侦探 PC 和助手 PC，但表面上的侦探可以是任意一方。

想要以「解明事件全貌的侦探其实是助手」的情形来游玩的话，请将助手 PC 的名字写在

卡上「表面上的侦探」栏内。

想要让侦探 PC 作为「名侦探」而出名的话，则写入侦探 PC 的名字。

另外，想让「PC 双方都作为名侦探出名」的情况下，就将双方 PC 的名字写上。

这一栏所写的 PC 会收到请求帮忙的委托，请按这一印象来设定。

2.05 回忆之物

记录 PC 们通过事件获得的「回忆之物」的地方。这一栏在游戏过程中填写。

2.06 感情表

游戏中，角色会对搭档获得感情。

此时，也可以使用在据点卡的「感情表」来决定感情的内容。

感情表 A D66

11	脸	23	遣词用句	36	服装
12	气质	24	兴趣	44	说话时机
13	外表	25	不知何故	45	伦理观
14	搜查方法	26	对他人的态度	46	对自己的态度
15	行为举止	33	金钱观念	55	距离感
16	气味	34	生活习惯	56	和自己的关系
22	存在本身	35	技能	66	生活习惯

感情表 B 1D10

1	人性	6	气质
2	兴趣	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	对自己的态度
5	感觉	10	和自己的关系

3 行为判定

『双人搜查』中，角色进行「不知道会成功还是失败」的行为时，进行行为判定。
游戏中，一对搭档为了调查事件会有各种挑战。为了获得证言而询问打探，调查证据，有时候说不定还要去搜山。
这种时候就会进行行为判定。行为判定也会简称为判定。

3.01 判定的流程

行为判定按照以下流程进行。
请按照从①到⑥的顺序处理。

①决定参加者

进行行为判定时，GM 最初要先决定是「搭档二人参加的行为判定」还是「搭档中的一人参加的行为判定」。

若无特殊理由（比如距离很远之类的状况等），就是「搭档二人参加的行为判定」。

若因某些理由而「没有任何人参加」，则不进行下面的步骤，行为判定自动失败。

②指定技能

GM 判断该行为判定有怎样的性质，决定可以使用的技能。

根据判定情形不同，也有使用技能既已决定的情况。

另外，也可以定为「没有可使用的技能」。

③有利和不利

修得在②中 GM 指定技能的 PC，对这个行为判定获得「有利」。

「有利」表示 PC 对这个行为判定持有「有效的能力或状态」。

GM 可以按照这个行为判定的状况，无关于技能的有无，额外分别给予每个 PC 「有利」和「不利」。

「不利」表示 PC 对这个行为判定处于「不好的状态」。

「有利」和「不利」可以并存，而且对 1 次判定只能各获得 1 次（无法同时得到 2 个或以上的「有利」或「不利」）。

④掷骰

进行行为判定的 PC 的 PL 掷骰。

此时，侦探 PC 的 PL 掷「十面体的骰子」、助手 PC 的 PL 掷「六面体的骰子」。

所掷骰子个数，按「有利」或「不利」发生改变。

「有利」PC 的 PL，掷 3 个骰子。

「不利」PC 的 PL，掷 1 个骰子。

双方均无或者均有的 PC 的 PL，掷 2 个骰子。

⑤判定是否成功

PL 全员所掷的骰子结果中，只要有 1 个「4 或以上」的结果，行为判定就算成功。否则，行为判定失败。

⑥获得【余裕】和感情

助手 PC 的 PL 所掷的骰子结果中，只要有 1 个「4 或以上」的结果，助手 PC 即获得 1 点【余裕】。

在此之上，侦探 PC 获得对助手 PC 的 1 项感情。

此时也可以使用据点卡的「感情表」来决定感情的内容。

3.01.01 特别的结果

在参加行为判定的 PL 全员所掷的骰子结果中，只要有 1 个「6」，即发生「大成功」。十面体的骰子也是出现「6」触发大成功，出现「10」不触发大成功。

发生「大成功」的情况下，不管有没有参加判定，助手 PC 都可获得 1 点【余裕】（这会 and 「⑥获得【余裕】和感情」同时发生）。

参加行为判定的 PL 全员所掷的骰子结果都为「1」的情况下，发生「大失败」。

发生「大失败」的情况下，随机遭受 1 项变调，助手 PC 的【心劳】上升 1 点。

4 游戏局

『双人搜查』中，一次完整的游戏被称为一局。

一局中，首先由 GM 说明状况。PL 们以听到的说明为基础，考虑让自己的 PC 做何种主要行动、进行宣言。像这样通过 PL 和 GM 的对话、推进一局的进程。详细请参考 Replay。

在一局中，按照顺序发生「5 据点阶段」、「6 事件发生阶段」、「7 搜查阶段」、「9 真相阶段」、「10 结束阶段」。详情请参考各阶段的项目。

4.01 一局的准备

PL 遵从「1 角色」的规则，作成自己的 PC。

此时，PL 商量作成「侦探 PC」和「助手 PC」的组合。除此之外的组合无法进行游戏。

然后，PL 遵从「2 据点」的规则，作成自己的据点。

GMP 参加的情况下，GMP 也会作成 PC 并参与作成据点。

4.01.01 创作模组

GM 在游戏开始前创作模组。所谓模组，就是总结归纳了游戏的展开和将会发生的特殊事件的内容。

虽然也可以自己创作，但是如果 GM 对 TRPG 还不够熟悉，就请试试利用现成的模组吧。

推荐使用本书收录的模组。

若要挑战自己创作模组，详细方法请参考「11 模组」。

4.02 日前准备

请 GM 将模组所用的「已知卡」复印并剪裁，做成一张张卡片式样。此时，将做成卡片的「已知卡」装入卡牌游戏的卡套内或贴在厚纸上会很方便。

另外，请复印卷末的「事件调查表」并准备好。

以上模板都可以在官方网站上下载打印。

4.03 当日准备

以 GM 视角，侦探的 PL 坐在其右侧、助手的 PL 坐在左侧。

然后，请 PL 将自己 PC 的数据交给 GM 审查确认。

4.04 轮

『双人搜查』的一局游戏中，为了让 PL 获得均等的行动机会，将使用叫做轮的概念。基本上，每名 PL 在 1 轮中可以各进行 1 次主要行动。能具体进行的主要行动，依照当前属于的阶段不同将会发生变化。而进行和搭档商量、粗略地打量周围等简单行为则不会限制次数。至于怎样的行动才是主要行动，请参考「7 搜查阶段」。

首先，一轮开始时，从 GM 左侧坐着的 PL 开始按顺序进行主要行动。将轮到的各次主要行动称为场景，将轮到的 PL 称为场景主役。场景主役进行完自己角色的主要行动后，场景主役变为其左手边的 PL。不过，只要 GM 认可，场景主役的顺序可以由 PL 商量来进行变更。场景主役轮过一圈，PL 全员都结束自己的主要行动后，该轮结束。接下来开始新一轮。

4.05 GM 场景

GM 可以在场景主役交替的时点插入 GM 场景。GM 场景视为轮到 GM 行动，以 GM 为场景主役。

GM 场景中，模组设定的 GM 用 NPC 角色将会做出行动。GM 场景中，也可以进行规则未写明的多种特殊处理。

4.06 未行动和已行动

各位 PL 在自己的场景中让角色进行过主要行动后，请在角色卡的头像栏摆放骰子。此状态称为已行动。已行动表示这个角色在本轮已经行动完了。

相反，在角色卡的头像栏还没放骰子的角色的状态，称为未行动。未行动表示这个角色在本轮尚未进行主要行动。

开始新一轮后，所有原本已行动的角色变为未行动。请所有 PL 将头像栏的骰子取走。

5 据点阶段

据点阶段是各 PL 对自己的 PC 进行说明，并决定和搭档之间有着怎样的关系的阶段。

据点阶段按照「自我介绍和决定称呼」、「谈论回忆」、「决定回忆感情」、「获得【余裕】」的顺序进行。

5.01 自我介绍和决定称呼

侦探 PC 的 PL，将自己的 PC 名字、设定好的项目以及其他想要说明的内容，向搭档和 GM 进行介绍。

助手 PC 的 PL，也将自己的 PC 名字、设定好的项目以及其他想要说明的内容向搭档和 GM 进行介绍。

双方自我介绍完毕后，在角色卡搭档栏的「姓名」处写上搭档的名字。

接下来，设定对搭档的「称呼」。各位 PL 请与搭档商量后，决定称呼，写在角色卡上。也可以使用「称呼表」随机决定。

「称呼表」分为 AB 两种，所使用的骰子也不同，请选择自己喜欢的表格使用。

称呼表 A (D66)

11	亲爱的、甜心 (Darling、Honey)	33	比作东西
12	直呼其名	34	你小子、阁下 (贵様、贵殿)
13	~君 (くん)	35	你这家伙 (てめえ、おまえ)
14	~先生、~小姐 (さん)	36	绰号
15	小~、~酱 (ちゃん)	44	YOU
16	~大人、~阁下	45	卿 (お前さん)
22	~前辈、~后辈	46	侦探君、侦探先生/小姐
23	搭档	55	亲友
24	你 (あんた)	56	和搭档一样
25	您 (あなた)	66	每次叫法不同
26	老师、博士、医生		

称呼表 B (1D10)

1	直呼其名	6	搭档
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~、~酱 (ちゃん)	9	亲爱的__
5	~大人、~阁下	10	绰号

5.01.01 第二次以后的自我介绍

使用同样角色进行过的游戏局中，已经决定好了「称呼」。尽管如此，新一局也请再次自

我介绍、决定「称呼」。
这时候，请再次说明你们的关系吧。

5.02 谈论回忆

所有 PL，从据点卡的「回忆之物」里选择 1 个。
如果还没有任何「回忆之物」，此时获得 1 个回忆之物。
这个回忆之物，请通过 PL 们的商量，决定其「物品名」以及「物品描述（是怎样的东西？）」。
也可以使用「回忆之物决定表」来决定。

请所有 PL 围绕这个获得或选择的「回忆之物」，一起商量决定「两人的回忆」。
请将决定好的回忆内容，填入据点卡的「物品相关情节」栏。

回忆之物决定表（D66）			
11	一直放在据点的外卖披萨盒	33	经常使用的电话机
12	一起解决过的事件的档案	34	陪两人走过时光的钟表
13	成为两人相遇契机的书	35	一直放着的桌子
14	两人一起玩的国际象棋或者将棋盘	36	解说事件的白板或者黑板
15	充满两个人回忆的游戏机	44	不知为何会在的人体模型
16	两人的照片	45	喜欢的杯子
22	两人的搜查笔记	46	解决事件用过的小道具
23	一起使用过的扫除道具	55	约定一起喝的酒或者果汁
24	被害者送的毛绒玩具	56	喜欢的料理
25	两人一起坐的沙发	66	两人之间的秘密的交换日记
26	一直坐的椅子		

5.03 决定回忆感情

各 PL 按照之前「谈论回忆」的内容，彼此决定 1 项对搭档的「强烈感情」。
此时也可以使用「感情表」。
请任意决定获得的感情是「合意之处」还是「不合意之处」。
将定好的「强烈感情」写入各自的角色卡感情栏内。

5.04 获得【余裕】

助手 PC 获得 3 点【余裕】。
为了让获得的【余裕】便于管理，可以用弹珠之类的表示数值。

6 事件发生阶段

事件发生阶段，是描述名侦探及其助手，如何与事件产生关联的阶段。

事件发生阶段中，将进行「事件的说明」、「准备事件调查表」、「发放已知卡」、「初动搜查」。

6.01 事件的说明

GM 向各位 PL 说明事件的背景、PC 为何会与事件产生关联。

6.02 准备事件调查表

GM 准备事件调查表。

事件调查表是一整局游戏中所有 PL 使用的东西。为使所有 PL 都能用到，将其放在 PL 之间。事件调查表印有「事件名」、「事件负责人」、「调查障碍」、「搜查困难等级」、「事件登场人物」、「关键词」、「感情」、「变调」、「秘藏想法」几栏。

6.02.01 事件名

请填入这个模组的标题。

GM 请将模组标题传达给 PL，PL 将标题写下。

6.02.02 事件负责人

事件负责人一栏，填写侦探 PC 和助手 PC 的名字。

请 PL 将自己负责的 PC 名字写下。

6.02.03 调查障碍

PC 们调查事件时会遇到某些障碍。

那可能是犯人的阻碍、侦探的任性、来自权力者的施压等等。

然后因为这样的障碍，助手会受到伤害、感觉到心痛。

『双人搜查』中，由 PL 们自己设定需要面对的障碍。

也可以使用「调查障碍表」随机决定。

也可以将调查的障碍记作「？」，表现为「最初不知道困难的本体，搜查总是受到不知来由的妨碍」。

另外，根据模组不同，GM 也可以指定调查障碍。

调查障碍表（D66）

11	侦探和助手被警察盯梢	33	没有搜查的资金
12	侦探的任性	34	世间的目光很严峻

13	侦探的干劲	35	被警察嫌恶疏远
14	无法忍耐侦探的奇怪行为	36	相关人士不肯合作
15	侦探被好奇围观	44	受到高层压力被禁止搜查
16	侦探的疲劳	45	犯人的妨碍
22	侦探和助手被误认为可疑人员	46	犯人的暗中操作
23	助手觉得不被搭档信赖	55	飞来盆栽或钢筋等不自然的危险物品
24	助手跟不上侦探	56	侦探和助手被什么人袭击
25	助手的辛劳比以往更甚	66	偶然要素重重叠加而不顺利
26	只有助手那边调查不顺利		

6.02.04 搜查困难等级

「搜查困难等级」表现的是调查障碍对 PC 们来说有多强。

事件发生阶段的「搜查困难等级」，依模组而异。请 GM 将初始「搜查困难等级」告知 PL。

「搜查困难等级」会随着游戏轮数增多而越来越高。

6.02.05 登场人物

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。

6.02.06 关键词

这一栏用于填写在一局游戏中获得的「关键词」。

「关键词」是事件的片段，也是解开谜的钥匙。

至于如何获得「关键词」，请阅读后面「6.03.03 关键词栏」或参考 Replay 部分。

6.02.07 感情

这一栏用于填写本局中获得的感情。

一局中，侦探 PC 获得感情时，请填写在「侦探对助手」一侧。

反过来，助手 PC 获得感情时，请填写在「助手对侦探」一侧。

一项感情由于行动或者规则的效果，而变为强烈感情的时候，请将这项感情转移抄写到角色卡上。

对于感情，即使其内容与角色卡上现有的强烈感情的内容相同，也可以变为强烈感情。

（此时，角色卡上会有 2 项内容相同的感情）。

事件发生阶段，侦探和助手 PC 各获得 1 项被称为「初期感情」的感情。

请在侦探 PC 和助手 PC 的角色卡上选择 1 项既存的强烈感情，作为初期感情⁹。

⁹ 译注：此处的初期感情在日本玩家中也有诸多解读争议。按照规则书的写法，应为选一项角色卡上已有的强烈感情填入事件调查表，作为可利用的普通感情资源使用。但在实际游玩中有将回忆感情与初期感情混同的处理，也有跳过此步不获得初期感情的村规存在。请 GM 结合模组和玩家们的习惯及需求酌情处理。

将与所选强烈感情相同的感情内容，作为初期感情，填入「侦探对助手」和「助手对侦探」栏目内。

6.02.08 变调

变调用于表达因为搭档的意见不合、或者是某种意外导致无法顺利合作的状态。

通常，搭档没有遭受任何变调。在一局中，被卷入什么麻烦时，会有遭受变调的可能。

变调分为「心生分歧」、「侦探暴走」、「争执不下」、「迷失方向」、「流言蜚语」、「引人注目」六种。

遭受变调的时候，在事件调查表¹⁰的变调栏中对应的勾选框内打钩。已遭受该变调的情况下，则什么都不会发生。

随机遭受变调时，掷 1D6 随机决定所遭受的变调。

回复变调时，请将勾去除。

6.02.09 秘藏想法

一局中，助手 PC 持有「希望搭档对自己这么想」的特别感情。这称为「秘藏想法」¹¹。

助手 PC 在这个时点设定「秘藏想法」。

助手 PC 请在秘藏的想法栏内，写下想让搭档取得的「强烈感情」，注意不要让搭档看到。写好之后，为了不要让搭档看到，请沿着虚线将其向内折起。

这项「秘藏想法」，在「据点阶段」以外的阶段的任何时候，都可以对搭档公开内容。这称为「告白」。

6.02.10 告白效果

助手 PC 进行「告白」时，将会发生各种效果。

这时，以下的效果将会全部发动。

- 获得强烈感情

侦探 PC 获得 1 项对搭档的强烈感情。此时可获得的强烈感情，是「秘藏想法一栏内所写的内容」。

- 获得感情

所有 PC 获得 1 项对搭档的感情。

- 【余裕】上升

【余裕】上升 1D10。

此时由侦探 PC 的 PL 掷骰。

¹⁰ 译注：原为“据点卡的变调栏”，但据点卡没有此栏，且本章节围绕事件调查表展开。应为官方笔误。

¹¹ 译注：请注意秘藏想法是助手所希望的，“自己想被侦探这样看待”的内容。不是“希望侦探去做的事”。

- 变调全部回复

遭受的所有变调全都回复。

- 判定大成功化

进行「告白」后，仅限一次，可以将判定使用的骰子结果全部变为「6」，让大成功发生。

告白后，秘藏想法保持公开。请将折起的地方翻开。

秘藏想法进行过一次告白后，不能再用于告白。

6.03 发放已知卡

GM 在事件的说明中，选择适当时机，将右上角写着数字「1」的「已知卡」发放给侦探 PC 的 PL。

已知卡的内容只有侦探 PC 的 PL 能够阅读。

已知卡上写有「卡片编号」、「事件梗概」。

获得所有已知卡、解开谜团，就是『双人搜查』的目的。

卡片总数因模组而异。



6.03.01 卡片编号

已知卡右上角所写的编号。从 1 开始，按顺序写有 1、2、3……这样的数字。

6.03.02 事件梗概

凭借着侦探持有的直觉或者高超推理力，事件的梗概已经可以看到了。

已知卡上写的正是其内容。

在梗概中，有「」和『』括起的地方，其中写着①或者②这样带○的数字。这些地方被称为「关键词栏」。

6.03.03 关键词栏

已知卡上写着①或者②这样的数字，在模组中设定了对应的关键词。

关键词可以在一局游戏的过程中获得。

将获得的关键词填入、推进事件调查，一局游戏如此流程进行。

另外，用『』括起的数字是特别的关键词，称为「重要关键词」。

重要关键词和通常的关键词不同，只有在使用【双人搜查】时所发生的「双人搜查场景」才能获得。关于双人搜查场景，会在「7 搜查阶段」说明，请参考该部分。

已知卡	①
某天早上，数学教师饭田纯一的尸体被发现了。 尸体上没有大的伤痕，但是可以看到「①」。	
本来是被害者更新网页的时间带。但是，不知道为何会在这里。	
有物品被偷走的痕迹，尤其是「②」不见了。	
饭田纯一行事专横，被许多学生记恨。尤其是被叫做『③』的学生。	
You knew.	

6.03.04 已知卡的处理

助手 PC 的 PL 不能阅读已知卡。但是，侦探 PC 可以将内容传达给助手 PC。

「关键词数」、「重要关键词数」这些信息，预想默认是由侦探 PC 来告诉助手 PC 的。

如果内容上有尚不明白的部分的话，侦探 PC 的 PL 可以随时中断游戏与 GM 商量。此时侦探 PC 的 PL 和 GM 可以选择移动到其他房间，以免内容被助手 PC 听到。

6.03.05 有 GMP 的情况

GMP 如果担任的是侦探 PC 的 PL，就将已知卡发给自己。能且只能将「（当前应当）已发给 PL 的已知卡内容」传达给助手 PC 的 PL。

GMP 如果担任的是助手 PC 的 PL，那么 GMP 也可以阅读已知卡。

6.04 初动搜查

GM 将已知卡交给侦探 PC 的 PL 后，在适当时机开始进行「初动搜查」。

这是表示在遇到事件的时间点上、看到事件现场的 PC 们所进行的调查。

初动搜查会进行判定。请 GM 按照状况决定这个判定可使用的技能。也有模组直接指定的情况。

这个判定侦探有利。

如果这个判定成功，可以获得 1 个关键词。GM 在模组准备的关键词中，选择 1 个合适的让其获得。

7 搜查阶段

搜查阶段是描述 PC 们进行事件调查，成功抵达真相、或是以失败告终的过程的阶段。
搜查阶段按以下顺序进行。

- ①一轮开始
- ②场景开始
- ③场景主要行动
- ④场景结束
- ⑤一轮结束

7.01 一轮开始

一轮开始时，PC 全员变为未行动。

7.02 场景开始

场景按照「决定场景主役」、「怪癖发动」、「选择主要行动」的顺序进行。

7.02.01 决定场景主役

在这一轮尚未担任过场景主役的 PL 中选择 1 人。

7.02.02 怪癖发动

侦探 PC 的 PL 掷 1D6，随机选择 1 项「怪癖」。

此时选到的「怪癖」如果是「表」或者「随机」，请遵从其结果，按相应说明掷骰。

即使侦探 PC 不是场景主役，也会必然进行选择怪癖的环节。即使侦探 PC 不在场景登场，也请照样进行。

所有 PL 和 GM 共同描写选中的怪癖引发什么、或者由此产生的场景。

7.02.03 选择主要行动

场景主役的 PC 可以进行 1 次主要行动。

首先，请选择是哪种主要行动。

自己的场景期间可以进行的主要行动，分为「情景搜查」和「据点休息」两种。

- 情景搜查

在各种情景下进行事件调查，迫近事件真相的主要行动。
详细请参考「8 情景搜查」。

- 据点休息

从调查中暂时抽身、稍作歇息的主要行动。

决定场景氛围后，由场景主役决定登场角色。如无特殊理由，搭档也会登场。

PC 全员获得对彼此的 1 项感情，回复 1 项变调。

进行如上行动后的 PC，状态变为已行动。

7.02.04 其他可以做的事情

除上述以外，在搜查阶段的场景中还可以做各种各样的事情。

可以和同场景登场的角色对话，也可以向 GM 或者其他 PL 提出问题。根据问题的内容，可以不作回答。

另外，当遇到模组内没有预设的内容的相关提问时，GM 也可以回答「和这没有关系哦」。

只要满足使用时机的条件，也可以使用 PC 所拥有的行动。同名的「辅助」行动在一个场景中只能使用一次。

以上这些，即使不是场景主役也可以做。

7.03 场景结束

场景结束。

此时，助手 PC 获得对侦探 PC 的 1 项感情。

不过，在 GM 场景，不进行这一处理。

所有 PC 已行动过的话，进行「一轮结束」的处理。

7.04 双人搜查场景

侦探 PC 通过使用【双人搜查】而触发的特别 GM 场景。

【双人搜查】是可以在场景与场景之间使用的特别行动。

这个场景中，侦探 PC 和助手 PC 将会通过默契的配合，来解开事件中的一个谜。

请 GM 配合实际状况，描述 PC 是如何获得重要关键词¹²。之后，PC 们获得重要关键词。根据模组，也有需要判定的情况。

此时只能够获得「现在侦探 PC 所持有的已知卡对应的重要关键词」。「尚未获得的已知

¹² 译注：大多模组会将双人搜查场景描写得较为详细，但是请尽量避免变成 GM 单方面给信息的 CG 式场景。让 PL 们享受 RP 的乐趣才是本规则的要旨。

卡」上的重要关键词无法获得。

无法获得重要关键词的情况下，双人搜查场景不能发生，也不能使用【双人搜查】。

7.05 一轮结束

本轮结束。

结束时，助手 PC 的【余裕】减少与「搜查困难等级」同等的数值。

之后，「搜查困难等级」上升 1 点，进入下一轮。

此外，模组中设定了「搜查时限」的情况下，如果轮数超过这个时限，事件则会陷入迷局。

请参考「10.01 陷入迷局」的处理。

7.06 搜查阶段结束

侦探持有模组预设的所有「已知卡」且获得模组预设的所有关键词（包括重要关键词）时，搜查阶段结束，进入「9 真相阶段」。

另外，【心劳】累计 3 点，或是轮数超过搜查时限等情况，满足「陷入迷局」的条件下，进入「10 结束阶段」的「陷入迷局」处理。

8 情景搜查

本规则旨在表现侦探和助手进行事件调查并得到事件「关键词」的场面。

PC 决定「想要进行怎样情景的搜查」，之后随机发生其对应的事项。

此时发生的事项就如同小型模组，可以体会「只通过口头演绎就享受刑侦作品或者侦探作品的乐趣」。

另外，事项中会进行多种特殊处理。

8.01 情景搜查的方法

场景主役在进行情景搜查时，从后文的「情景表」中选择 1 个。此时 GM 可以排除不适合这次事件状况的选项（如 PC 们被困在孤岛的时候选择在街头调查等）。

之后，场景主役请参考所选情景的「事项表」。

事项表写着 1D6 的表格，需骰 1D6 决定「发生哪个事项」。

8.02 事项的阅读方法

事项包含「概要」、「描写」、「处理」和「再次发生」。

「概要」简单说明这个事项是怎样的内容。

「描写」是描述这个事项气氛的内容。在事项发生时，GM 请念出「描写」。

「处理」描述了游戏上的处理和 PC 们具体在做什么。大多数情况都写明了获得「关键词」的手段。

「再次发生」写明了同一局中一个事项发生 2 次或以上时应如何应对。也存在和第一次时进行不同处理的情况。

通过事项获得关键词时，如已经获得了侦探 PC 的 PL 所持的已知卡中重要关键词以外的全部「关键词」，则无法获得「关键词」。

8.03 事项登场的角色

如没有特殊的处理，侦探 PC 和助手 PC 会登场。根据事项不同，也会有 NPC 登场。客座 NPC 列表的角色出现的情况下，角色的名字后面写着（客座）。如果这个 NPC 在客座栏内，则请适当地将台词和描写配合其与 PC 的「关系」进行变更。但是，事项的处理是不会改变的。

8.04 为何是这个关键词？

根据模组，有时搜查情景的内容和获得的关键词并不合拍。此时，请 PL 和 GM 商量，考虑「为什么会得到」这个关键词。

难以想到的情况下，就当做是「侦探的直觉发动了」来处理吧。

情景表

情景表	
背景名	内容
在现场	通过再次调查现场，发现和事件有所联系之物。
为何？	通过查清犯人或被被害者的行动，重新审视事件的全貌。
与协力者一起	从协助搜查的人物或客座那里得到某些提示。
送上门来	关键词或者线索来到侦探们这里。
VS 嫌疑人	和当前的嫌疑人相对峙，引出事件的详情。

在现场/事项表（1D6）	
	事项名
1	在意的东西
2	不易接近
3	打听情报
4	顽固的关系人
5	现场彻底调查！
6	逃离的人

为何？/事项表（1D6）	
	事项名
1	移动路线
2	自己的话……
3	谜之信息
4	事件的概括
5	可疑的人物是？
6	被害者的视点

与协力者一起/事项表（1D6）	
	事项名
1	事件的影像
2	奇怪的目击者
3	专家
4	情报贩子
5	和相关人物一起
6	外行推理

送上门来/事项表（1D6）	
	事项名
1	可疑的电话
2	现在的闲暇
3	路边的偶遇
4	灵光闪现的瞬间
5	从熟人那里
6	侦探们的危机

VS 嫌疑人/事项表（1D6）	
	事项名
1	嫌疑人的谎言
2	震慑
3	从外表来推理
4	直接质问
5	受到威胁
6	趁虚而入



在现场•1 在意的东西¹³

概要

两个人在重新调查事件现场时，侦探发现了在意的东西。
详细调查的话，说不定能找出什么与事件有关的东西。

描写

发生事件的现场还保留着。这里发生过的“什么”还仍然处在迷雾之中。
有人向着那片迷雾伸出手去。

处理

PC 们到达现场，到处查看。如果 PC 们是警察关系者或者是有名的侦探的话，应该很容易就能进入现场吧。如果不是的话，就要钻警察和监视的空子才能偷偷摸摸进去也说不定。
现在现场还很完整。
在调查现场时，侦探 PC 发现了什么在意的东西。
在意的东西和关键词相关，请 GM 设定「某物」。
在这里运用《现场》或者「某物」相关的技能进行判定。这个判定中侦探 PC 获得有利。
判定成功的话，PC 们可以从何物中发现与关键词相联系的事物，获得一个关键词。
判定失败的话，无法获得关键词。

再次发生

这个事件发生两次以上（含两次）时，就像“现场百回”的俗语一样，PC 们会为了调查现场而再次回到现场。
这时可以发现上次没有发现的新的「某物」。
再次运用《现场》或者「某物」相关的技能进行判定。这个判定中侦探 PC 获得有利。
成功的话，可以获得不同的关键词。

¹³ 瞬蓝注：这里【在现场】是栗芋君翻译的。感谢！

在现场·2 不易接近

概要

热心的警察刑部正义（客座）在事件现场巡视。

以自己的工作为傲的他，对于外行人和其他辖区的人的介入感到不快。

他发现了和事件相关的什么东西，如果能够说服顽固的他的话，就可以让他告知事件的证据。

描写

一位警察热心地在现场巡视。是负责这起案件的，叫做刑部正义的男性。

他一看到 PC 们就皱起了眉头，看来是不大欢迎你们。

处理

PC 们到了现场后发现刑部正义阻挡在他们的面前。对方说着“我是刑部正义，被委任负责此次事件”，并开始打量起 PC 们。

如果 PC 们是有名的侦探的话，对方会皱着眉说“那么，名侦探先生（小姐）来此有何贵干”。

如果 PC 们是警察的话，他会说“这里由我们管辖”并阻止 PC 们进入现场。

除此之外的情况下，他会表示“无关者快回去”并赶 PC 们走。

刑部正义热心地巡视过现场，在他找到的东西中或许会有重要的证据。

要想说服他的话，需要进行使用《说服》和¹⁴《突破》的判定。如果是把刑部正义作为客座的 PC，这个判定中会获得有利。

判定成功的话，就会被他告知搜索结果或者强行突破阻拦进入现场调查，获得一个关键词。

在那之后刑部正义会把 PC 们赶出现场。

如果判定失败，就会两手空空地被赶出去。

再次发生

再回到现场的话刑部正义会一脸不满地表示“又是你们啊”。这时需要再次说服他，或者突破阻拦。和第一次进行相同的判定。

¹⁴ 译注：此处虽用“和”字连接两个技能，实际判定时只需判定一次，且只要有其中一个技能即可获得有利。在双人搜查的判定逻辑中，“判定”优先于“技能”。即“使用技能 A 和技能 B 进行判定”=“此处进行一次判定，可用于判定的技能为技能 A 或技能 B”。本规则书中所有用并列词与标点连接技能的语句都将附有本注释。

在现场•3 打听情报

概要

在现场周边打听情报。

在那附近说不定有偶然发现了和关键词相关物品的人。

描写

PC 们在寻找路过现场或者目击了事件的人。

但是，到处都没有线索。

双腿上渐渐地积累起了疲劳。

处理

PC 们在向周边的人打听情报。

那些人中，说不定就有虽然没有看到犯罪现场却发现了什么重要线索的人在。

虽然这么想着，可也没得到什么有价值的线索。

渐渐地觉得很累。继续打听下去的话会相当辛苦。

如果想要继续的话，需要使用《体力》和¹⁵《毅力》判定。

判定成功的话，就能够长时间进行打听，并可以找到虽然没有目击犯罪，却知道和关键词相关的线索的人。

获得一个关键词。

判定失败的话，会因为太过疲劳而无法行动。

放弃判定，不继续打听的话，助手 PC 的【余裕】增加 2 点。

再次发生

再次发生这个事项的话，会再次前往现场周边进行打听。

和第一次相同，为了获得关键词需要进行相同的判定。

再次放弃判定的话，助手 PC 的【余裕】增加 1 点。

¹⁵ 译注：此处虽用“和”字连接两个技能，实际判定时只需判定一次，且只要有其中一个技能即可获得有利。在双人搜查的判定逻辑中，“判定”优先于“技能”。即“使用技能 A 和技能 B 进行判定”=“此处进行一次判定，可用于判定的技能为技能 A 或技能 B”。本规则书中所有用并列词与标点连接技能的语句都将附有本注释。

在现场·4 顽固的关系人

概要

被害人的关系人赶来了事件现场。

PC 们可以与其对话，但对方出于某种原因试图蒙混过关。

看来有必要说服这个人，顺利引出关键词。

描写

在事件现场，出现了某个人物。

侦探们在意这个在现场露出奇妙表情的人，于是向其搭话。

这个人自称是受害者的关系人……

处理

在这个事件中登场的关系人，请尽可能设定为模组中登场的人物。如果不是的话，创作一个合适的角色。想不到该如何处理的话可以设定成亲戚。

他知道被害者身上发生的事件，也许可以问他关于最近被害者情况如何一类的问题吧，如果模组里没有的话 GM 可以宣言“因为无关所以进行省略”。

这个知道些什么的人物在隐瞒着些什么关键的事情。

想要从他那里问到决定性的内容的话，需要用《谎言》和¹⁶《说服》进行判定。依照情况，也可能会需要《商务》。

判定成功之后，对方会放弃隐瞒，详细说明实情，其中就有有关关键词的内容。

获得一个关键词。

判定失败的话，关系人会随便编个理由说自己有急事要走了。侦探 PC 虽然能够看穿那是谎言，但是无法阻止对方。

以及，在准备判定的时候，关系人会说“你在怀疑我吗”之类的台词。

关系人隐瞒重要情报的理由由 GM 自由设定。如果想不到的话，用“害怕自己被怀疑”这种理由就好。

再次发生

和第一次一样，与关系人对话。

为了再次获得关键词，需要判定。

¹⁶ 译注：此处虽用“和”字连接两个技能，实际判定时只需判定一次，且只要有其中一个技能即可获得有利。在双人搜查的判定逻辑中，“判定”优先于“技能”。即“使用技能 A 和技能 B 进行判定”=“此处进行一次判定，可用于判定的技能为技能 A 或技能 B”。本规则书中所有用并列词与标点连接技能的语句都将附有本注释。

在现场•5 现场彻底调查！

概要

PC 们重新对现场进行多角度的调查取证，来寻找是否有留在现场的线索。这需要毅力，以及从至今为止获得的关键词中产生的推测。

描写

已经大致找到了留在现场的证据。……到底真的是这样吗？
从所有角度来调查取证一下，看看现场是否还有残留的证据。

处理

PC 们调查现场是否还有残存的证据。

但是，现场已经被大致调查过一次，基本没有没被调查过的东西了。

所以，有必要用上毅力再次调查，需要使用《现场》和¹⁷《毅力》进行判定。

判定成功的话，会注意到需要用其他角度进行调查，由场景主役选择一个关键词。

没有关键词的话，就什么也不会发生。

指定了关键词之后再进行判定，GM 指定一个与场景主役所选择的关键词有关的技能，如果想不到的话，请用《毅力》。

判定成功的话，PC 们成功地从各种角度搜索，注意到了之前没有注意到过的东西，获得一个关键词。

只要有一个判定失败，就无法获得关键词。

再次发生

这个事件再次发生的话，就可以再次从其他视角调查现场。

这时如果是相同现场的话不需要进行第一次判定。如果是不同的现场的话，再次用《现场》和¹⁸《毅力》进行判定。

之后再选择其他关键词，进行第二次判定。

¹⁷ 译注：此处虽用“和”字连接两个技能，实际判定时只需判定一次，且只要有其中一个技能即可获得有利。在双人搜查的判定逻辑中，“判定”优先于“技能”。即“使用技能 A 和技能 B 进行判定”=“此处进行一次判定，可用于判定的技能为技能 A 或技能 B”。本规则书中所有用并列词与标点连接技能的语句都将附有本注释。

¹⁸ 同上

在现场•6 逃离的人

概要

PC 们到了现场，发现有什么人逃离了现场。

PC 们觉得那个人很奇怪，打算追上他。

描写

有人从现场如离弦之箭一般逃走了。

那个人焦急逃跑的样子很不寻常。可能是知道什么，也可能是从现场带走了什么。

PC 们开始追赶那人。

处理

PC 们到达现场的时候，有人正要从现场逃跑。

这个人是之前没见过的某人。GM 可以创造一个额外角色，或者也可以设定成变装过的模组里出现的角色。注意到这个人的 PC 们开始追他。

需要用《追踪》和¹⁹《捕缚》进行判定。

成功的话可以抓到逃跑的那个人。GM 请根据模组自己考虑此人从现场逃离的理由，想不出来的话就设定成此人“被恩人拜托”带出与关键词有关的东西。

无论具体情形如何，PC 们获得一个关键词。这个逃跑者可以是知道关键词相关的事情，或者就是带着和关键词相关的东西跑了出来，都可以。设定成趁火打劫之类的也行。

失败的话会跟丢人。

再次发生

和第一次同样，形迹可疑的人从现场跑出去了。

跑出去的可以是和第一次不同的人，也可以是相同的人。

¹⁹ 译注：此处虽用“和”字连接两个技能，实际判定时只需判定一次，且只要有其中一个技能即可获得有利。在双人搜查的判定逻辑中，“判定”优先于“技能”。即“使用技能 A 和技能 B 进行判定”=“此处进行一次判定，可用于判定的技能为技能 A 或技能 B”。本规则书中所有用并列词与标点连接技能的语句都将附有本注释。

为何？• 1 移动路线

概要

PC 们实际按照现场或者推测的移动路线行走，调查犯人或者被害者做过什么，或是感觉到了什么。

描写

通过这条路的时候，那个人到底在想着什么？

通过这条路的时候，那个人是有什么非做不可的事情？

事件相关人员的路径，残留着和事件有关的什么。如此相信着，走在路上。

处理

PC 们将事件相关人员（被害者或者犯人也包含在内）中的一人作为目标，推测这个人的路线并实际走走看。

场景主役请指定一个事件相关人员。

此时尚没有事件相关人员出场的情况下，请假定成事件现场所留下的东西的主人等进行处理。

询问所指定的事件相关人员身边的人或是寻找其使用的交通方式。为了推测路线而进行判定。

使用的技能是《交通》、²⁰《社交》、《传闻》。

这个判定成功，可以找到指定人物遵循的路线或者使用的交通方式。

PC 们沿着实际的路线，可以追踪体验事件相关人员看到或者感受到的东西。

其结果，获得 1 个关键词。

判定失败的场合，没有能找到相关人员的路径。而且遭受变调「迷失方向」。

再次发生

第二次之后也进行同样的事项。

指定其他人物，从其他视角进行追踪吧。

²⁰ 译注：此处虽用“、”连接数个技能，实际判定时只需判定一次，且只要有其中一个技能即可获得有利。在双人搜查的判定逻辑中，“判定”优先于“技能”。即“使用技能 A 和技能 B 进行判定”=“此处进行一次判定，可用于判定的技能为技能 A 或技能 B”。本规则书中所有用并列词与标点连接技能的语句都将附有本注释。

为何？• 2 自己的话……

概要

模仿犯人的思考，通过假设「如果是自己的话会这样做」来考虑行动路径。
通过如此，PC 们得到了找到新线索的契机。

描写

侦探和助手就事件进行讨论。
对话的主题是，「在这个状况下，自己是犯人的话会怎么做」。
这个假设说不定能带来提示。

处理

侦探 PC 和助手 PC 就事件进行讨论。
首先，助手 PC 考虑「如果自己是这个事件的犯人，会怎么做」，对侦探 PC 说明。
如果助手 PC 是不会说这种话的角色，请侦探 PC 用「假设你是犯人来思考试试」「是为了增加思考模式」「只是个思维游戏」这样的台词作为对话的契机。
那之后，侦探 PC 也同样回答「如果自己是这个事件的犯人，会怎么做」。
此时侦探 PC 的 PL 说出已知卡的内容也没关系。
双方都说完后可进行判定。不使用技能。之前的对话中有「说了接近真相的话的 PC」的话，GM 可以给此 PC 有利。如果 PC 双方都说了接近真相的话，双方都给有利也可以。
判定成功，从模仿推演的行动开始思考，并再次进行搜查，结果获得 1 个关键词。
判定失败的话，不能得到关键词。

再次发生

第二次之后也进行同样的事项。
无论哪个 PC，可以说和第一次不同的话，也可以说相同的话。

为何？• 3 谜之信息

概要

PC 们调查在事件现场或被害者家中的信息或者暗号。
通过解开这个信息或暗号，可以得到事件相关的关键词。

描写

那是谜之词句。
说不定只是文字列，也可能是意义不明的句子。
就算在和事件有关的场所，并不一定就和事件有关。
但是，直觉告诉自己，这是和事件有关的。

处理

PC 们在事件现场或被害者家中等事件相关的场所，发现了谜之信息。
这文字是含义深刻的词句或者暗号。是怎样的东西，请 GM 按照之后获得的关键词进行设定。
如果想不到，可以将关键词做成乱序字谜（单词或者文章进行顺序改变）或编成让人以为是横读的纵读文段²¹。
为了解读这些文字，需要判定。
使用的技能是《情报》。侦探 PC 对这个判定获得有利。助手 PC 对这个判定获得不利。
判定成功，解明文字之谜，获得 1 个关键词。
另外，从这个关键词，可以思考为什么要留下这个信息。如果要思考，那么此处也需要判定。
判定不使用技能。这个判定所有 PC 不利。
判定成功，可以再得到一个关键词。
无论哪个判定，失败都会遭受变调「侦探暴走」。

再次发生

第二次之后，再次找到迷之信息。
这种情况下不发生得到第二个关键词的判定。

²¹ 瞬蓝注：这里横读和纵读与五十音有关。补注：使用中文译本时可适当考虑中文谐音和多音字的运用。

为何？• 4 事件的概括

概要

侦探作为主导，将迄今为止发生的事情进行概括，并考虑之后的调查方针。
之后，互相表述对事件有关的想法。
按照这些想法，开始逐个的调查。

描写

白板、黑板、笔记本。
什么都可以，重要的是需要能够书写的东西。
因为现在要总结事件相关的信息。

处理

侦探 PC 和助手 PC 一起总结事件。
侦探 PC 的 PL 使用现在持有的已知卡等，对这个事件进行概括。
那之后，助手 PC 再次回顾现在为止得到的关键词、登场人物等的具体情况。
然后，双方 PC 一起交流有关这个事件中在意的地方。
对在意的地方重新思考。
那之后进行判定。
首先，只有场景主役的 PC 进行判定。使用的技能由 GM 按照进行判定 PC 之前列举的「在意的地方」决定。
成功的话，再次搜查「在意的地方」，得到和关键词有联系的证据。
请获得 1 个关键词。
判定后，只有不是场景主役的 PC 进行判定。此时同样，使用的技能由 GM 按照进行判定 PC 之前列举的「在意的地方」决定。
判定成功的话，此处同样可以获得 1 个关键词。
如果双方判定都失败了，遭受变调「心生分歧」。

再次发生

第二次之后也进行同样的事项。
这个时候「在意的地方」可以是相同的东西。

为何？• 5 可疑的人物是？

概要

将事件相关人员范围缩小到 1 人，对这个人物进行彻底调查。

从以此了解到的事实，来找出联系到事件的关键词。

描写

侦探们在追查 1 个人物。

因为确信这个人物和事件有什么关联。

那么，实际上，他到底是什么人？

处理

首先，所有的 PL 讨论「在这个事件中最可疑的人是谁」。

没有登场人物的话，可以想象「要是与此事件相关则会是怎样的人物」来进行讨论。

在讨论后，场景主役请指定和事件有关的一个人物（无法指定的情况不进行指定）。

PC 们将搜查集中到这个人物上，对其居住的地方、出生日期、社交关系等彻底进行调查。

如果无法指定，调查「与此事件有关的是怎样的人物」。

进行判定。使用的技能是《外表》、²²《情报》、《指纹》、《社交》、《传闻》。

判定成功，在追索这个人物的情报时，得到了事件的情报。

获得 1 个关键词。

判定失败的情况下，会被这个人物察觉到并警戒起来。「搜查困难等级」上升 1 点。

再次发生

第二次之后也进行同样的事项。

只是，如果调查相同人物，因为会被警惕，所以所有 PC 判定获得不利。

²² 译注：此处虽用“、”连接数个技能，实际判定时只需判定一次，且只要有其中一个技能即可获得有利。在双人搜查的判定逻辑中，“判定”优先于“技能”。即“使用技能 A 和技能 B 进行判定”=“此处进行一次判定，可用于判定的技能为技能 A 或技能 B”。本规则书中所有用并列词与标点连接技能的语句都将附有本注释。

为何？• 6 被害者的视点

概要

从被害者的状态中找出线索。
按照被害者是否死亡可改变事项的处理。

描写

被害者身上究竟发生了什么。
被害者看到了什么。
这个提示，被害者自己应该知道。

处理

事件没有被害者的情况需重掷事项表。
否则，PC 们将重新调查被害者。
如被害者死亡，可以查看司法解剖的结果、确认尸体的状况或寻找直接的死因。
如被害者没有死亡，调查其在事件后是否发生了什么变化。
进行判定。使用的技能，死亡的话是《物理》和²³《法医学》。没有死亡则是《外表》和²⁴《变化》。
判定成功，可以详细调查事件时究竟发生了什么。
根据其结果，也会知道新的事实吧。
获得 1 个关键词。
如果关键词是人名或者地点，就是留下了关于这个人物或者地点的情报。
否则的话，也可以根据被害者的状况得到新的情报。
判定失败的话，被害者死亡的情况下减少 1 点【余裕】。否则，遭遇变调「流言蜚语」。

再次发生

第二次之后也进行同样的事项。

²³ 译注：此处虽用“和”字连接两个技能，实际判定时只需判定一次，且只要有其中一个技能即可获得有利。
在双人搜查的判定逻辑中，“判定”优先于“技能”。即“使用技能 A 和技能 B 进行判定”=“此处进行一次判定，可用于判定的技能为技能 A 或技能 B”。本规则书中所有用并列词与标点连接技能的语句都将附有本注释。

²⁴ 同上

与协力者一起・1 事件的影像²⁵

概要

PC 们发现还残留着事件的录影。

虽然没有拍摄到决定性的瞬间，但是能够感觉到一丝的不自然。

当注意到其原因的时候，可以得到关键词。

描写

PC 们眯起了眼睛，看着面前的影像。

这是偶然间在现场拍摄到的东西。

到底真实是否会被拍摄在这影像中呢？

处理

PC 们可以得到客座 NPC 偶然间拍摄到（或是找到的）现场录像，亦或是和相关人物的过去有关的影像。

被上传到网站上的动画，监视摄像机的拍摄片段，录像机的录影，电视节目中偶然录到的内容，不论何种的影像都没有问题。

这是看上去和事件没有什么直接关系的影像。

请配合助手 PC 的客座 NPC 性格来考虑如何找到的这段视频吧。

PC 们想要从这段影像中找出与事件相关联的部分。

进行判定。判定所使用的技能是《变化》和²⁶《情报》。

判定成功的话，则可以从影像的细节中找到和事件相关联的某些东西。

PC 们可以获得一个关键词。

这个关键词可以是视频本身得到的东西，也可以是利用视频向关系者询问后得到的结果。

判定失败的话则不会读到任何有用的内容。

再次发生

再次发生的话可以看到别的影像内容。

若想从这段影像中获得新的情报，也需要进行判定。

²⁵ 瞬蓝注：这里【与协力者一起】1-3 是 Jealous 君翻译的。感谢！

²⁶ 译注：此处虽用“和”字连接两个技能，实际判定时只需判定一次，且只要有其中一个技能即可获得有利。在双人搜查的判定逻辑中，“判定”优先于“技能”。即“使用技能 A 和技能 B 进行判定”=“此处进行一次判定，可用于判定的技能为技能 A 或技能 B”。本规则书中所有用并列词与标点连接技能的语句都将附有本注释。

与协力者一起・2 奇怪的目击者

概要

PC 们与自称目击了事件相关信息的目击者见面了。

这个目击者是有些另类的人，想要得到目击情报的话需要某些交换条件。

描写

侦探们找到了据说目击了事件相关信息的目击者。

但是这个人不愿意说出目击证言。到底是为什么呢？

处理

PC 们找到了目击者。

场景玩家可以使用下记的「目击者表」，在一开始决定好遇到的是怎样的目击者。

这个目击者会不愿意交出情报。

目击者表中写明了这个目击者是什么样的人，为什么不愿意交出证言，以及判定需要何种技能。

为了要得到被隐藏的情报，需要使用表内所写的技能进行判定。

判定成功的话，将会得到情报，获得一个关键词。

判定失败的话，则无法顺利获取情报。

目击者表（1D6）

1	想要玩伴的年轻人	《流行》
2	记忆力很差的人	无技能
3	繁忙的人	《商务》
4	犯人的熟人	《说服》
5	讨厌侦探（警察）的人	《谎言》
6	反社会主义者	《突破》

再次发生

再次发生的话会再进行一次此事项。

请再次使用「目击者表」，重新决定目击者。

与协力者一起・3 专家

概要

搜查中 PC 遇到了需要专业知识和技术的情况。

为此，需要借助客座 NPC 的力量……但他们似乎也因为各种不同的理由十分繁忙。

如果能够顺利借到他们的力量的话，调查就可以向着有利的方向进行了吧。

描写

调查中，不论如何都会出现需要专业知识的情况。

而现在正是这一时刻，侦探们正在为如何解决而苦恼。

处理

PC 们进行事件搜查的时候，遇到了需要专业知识的情况。

需要何种的专业知识，可以依靠查看客座 NPC 列表，并思考「这个 NPC 的话看上去似乎会什么技能」来决定。

PC 们则需要委托这个客座 NPC 协力进行调查。

此时，需要进行判定来确定这个人物是否会顺利协助调查。

判定所使用的技能是《社交》。配合客座 NPC 的角色特征，GM 变更使用的技能也没有问题。委托对象是客座栏内已经写入角色的情况下，助手 PC 会获得有利。

在判定失败的情况下，角色不会同意协助。

之后进行专业调查的判定。这个判定使用客座 NPC 所持有的技能。客座 NPC 同意协助进行调查的情况下，全 PC 获得有利。若不同意协助进行调查的话，则全 PC 获得不利。

第二次的判定成功的情况下，获得一个关键词。

失败的话什么也无法了解到。

再次发生

再次发生的话会再进行一次事件。

出现需要其他类型专业知识的情况也不错。

与协力者一起・4 情报贩子

概要

PC 们访问情报贩子「爱染博」，或者黑客「冷泉心爱」。
然后从他们那里得到情报，获得事件的线索。

描写

邮箱软件收到了联络。
来联络的是附近有名的情报贩子。
如果这个情报贩子出手，没有得不到的情报吧。
那么，怎么办呢。

处理

场景主役从「爱染博」或「冷泉心爱」中选择一个。
被选择的客座以邮件联络 PC。邮件的内容是「关于这次的事件，发现了不错的情报。你们有在跟这个事件吧？」这样的文字内容以及电话号码。
PC 们决定是否要接触这个可疑的客座 NPC。即使在客座栏内，他们也会以这个方式联络。
接触客座 NPC 的场合，会在附近的咖啡店碰面。在咖啡店的他（或者她）会提供情报。获得 1 个关键词。
然后他（或者她）会说着「稍等一下，我这边也有麻烦的案件，希望这边也推理一下」进行委托。
GM 和 PL 商谈决定他（或者她）所带来的是怎样的麻烦案件。
为了解决这个事件进行判定。判定使用的技能，由 GM 按照事件内容决定。
判定成功，这个事件平安解决。
判定失败，因为搞砸了这个案件遭受变调「流言蜚语」。
如果不接触客座，【余裕】上升 1D6。

再次发生

第二次之后，同样从客座 NPC 那里传来邮件。可以改变登场的 NPC。

与协力者一起・5 和相关人物一起

概要

在 PC 们搜查过程中，相关人物提出想要跟随。
接受这个提案，在短时间内一起进行搜查。
这个人物的建议会对事件搜查有所助益吧。

描写

事件相关人物中的一人突然带来协助。
显然，这个人也对事件有所想法。

处理

请场景主役选择事件相关人物中的 1 人。如果没有事件相关人物，请 GM 作成一个被害者的亲属。
这个人物来到了在进行调查的 PC 处。
过来的人物请求想要和 PC 们合作一起搜查。就算 PC 们拒绝也会以猛烈的势头反复请求。
即使如此也拒绝的话，此人会自顾自地跟过来。
因此，PC 必须带着这个人物一起进行调查。
PC 们进行调查时，这个人物会确实地给出建议。
靠着这些，PC 们可以顺畅地进行调查吧。
进行判定。不使用技能。这个判定全 PC 有利。
判定成功，获得 1 个关键词。事件相关人物会感到高兴。
判定后，事件相关人物会开始说明「为什么要来帮忙」。GM 请考虑这个人物是出于怎样的想法进行协助的。如果这个人物是犯人，请用「为侦探的努力而感动」、「同情被害者」这样随便的理由。

再次发生

第二次之后，同样的人物会来帮忙。
也可以是其他人物。

与协力者一起・6 外行推理

概要

PC 们遭遇了客座 NPC 对事件相关人物展开推理的场景。
这个推理是并不合理的东西，会让 PC 们伤脑筋吧。
但是，也有能从这个推理中得到的东西。

描写

在事件相关人物面前，客座 NPC 正在展现自己的推理。
但是，这个推理全是漏洞……

处理

PC 们到事件相关人物那去，客座 NPC 也在那里。
是哪个客座 NPC 和哪个事件相关人物，请助手 PC 的 PL 决定。也可以是现在客座 NPC 栏内没有的 NPC。
如果尚没有事件相关人物出场，请设定成现场附近目击到的不良少年。
这个客座 NPC 进行了指认这个相关人物为犯人的推理。
但是，由于这个推理并不合理，被指认的那一方也感到十分困惑。
终于到达的 PC 们需要进行判定指出这个推理的错误之处。使用的技能是《说服》。
判定成功，可以进行指正。只是，在指正的时候，可以注意到客座 NPC 说的推理中也包含有正确的内容。
重新再次审视事件，可以获得 1 个关键词。
判定失败，指正失败，对话陷入尴尬。
如果此处判定大成功，对于这个指正，客座 NPC 或者事件相关人物会道谢。可以获得客座 NPC 或者事件相关人物作为客座。

再次发生

第二次之后也进行相同的事项。
事件关系者或者客座 NPC 都可以改为其他的角色。

送上门来 • 1 可疑的电话

概要

PC 们的据点或者手机接到了谜之人物的电话。
因为用了变声器等改变了声音，所以无法听出是什么人。

描写

突然，电话响了起来。
这个电话能让调查有所进展吗……。
同时，也留下了新的谜团。

处理

PC 们在据点或者走在外面的时候，有什么人打来了电话。
因为设置了非显示来电，无法知道来电的源头。
接起电话，被变声器改变的声音单方面地给予了关于事件的一个提示。
这个人物没有回答任何 PC 们的质问就挂断了。
获得 1 个关键词。
虽然得到了关键词，但是因为感到有些惊悚，助手 PC 减少 1 点【余裕】。
侦探 PC 对助手 PC 阐述自己对这个人物的见解。
进行判定来看这个见解会产生怎样的影响。
这个判定只有侦探 PC 参加。使用的技能是《防御》。
判定成功，则助手 PC 因为侦探 PC 的见解稍微感到了安心。【余裕】上升 1D6。
判定失败，助手听了侦探的见解变得更加不安。受到变调「心生分歧」。

再次发生

第二次之后也进行相同的事项。
第二次之后的情况下，因为不安也扩大了，减少的【余裕】变为 2 点。

送上门来・2 现在的闲暇

概要

PC 们在事件有进展前都在据点享受闲暇。PL 可以选择在做什么。
这样的话，事件会自然有所进展，新的情报将送上门来。

描写

车到山前必有路，
船到桥头自然直²⁷。
因此暂时留在据点等候。
究竟事态会好转吗？

处理

PC 们在据点休息。
度过空闲时间的方法，PC 之间各异。
此时，登场的所有 PL 可以在以下的「休息」和「度过两人时间」中选择 1 个。
选择不同，效果也不同。

- 「休息」
首先让头脑和身体得到休息，整顿身体或状态。
这样的话，就能产生搜查的余裕吧。
【余裕】上升 1 点。

- 「度过两人时间」
和搭档加深关系。
获得对搭档的 1 项感情。

PC 们像这样度过时间，TV、报纸、杂志等上面就会登载与事件相关的报道。
看到这些报道，或者查看送达的快递内容（委托调查的东西或者资料等），又或是用休息后的头脑考虑等之后，PC 们得到了新的线索。
获得 1 个关键词。

再次发生

第二次之后也进行相同的事项。

²⁷ 译注：原文为“果報は寝て待て。待てば海路の日和あり。”

送上门来・3 路边的偶遇

概要

PC 们走在路上，偶然地遇到了关键词本身，或者某人在做和关键词有关的行动。
从这之中，PC 们得到了事件的提示。

描写

出门在外总有意外。²⁸

这句话，既包含了撞到好运的意思，也有遇到灾难的含义。
那么，侦探和助手出门，会遇到什么呢？

处理

PC 们走在路上。

为什么会走在路上，PL 们请商量决定。如果想不到，请设定成「为了调查在移动中」。

在路上遇到的，是与这个事项中可以获得的关键词有关的东西。

如果能够获得的关键词是人、物、现象、场所的情况，请和其偶然相遇。是行动的话，就是看到正在进行这个行动的路人吧。

看到之后，PC 们会想到这个关键词和事件有关。

获得 1 个关键词。

那之后，PC 们在路上遇到了别的东西。

场景主役请掷 1D6。1D6 的结果是 1、2 的时候，在路上猛地遇到小的盗窃事件。为了尽力解决这个事件，稍微有点疲惫。受到变调「引人注目」。「搜查困难等级」减少 1 点（困难等级最低为 1）。

1D6 的结果是 3 的时候，不知何时侦探 PC 和助手 PC 分散了。受到变调「迷失方向」。

1D6 的结果是 4、5、6 的时候，发现了侦探 PC 或者助手 PC 喜欢的店。在这家店得到了以前就想要的东西。【余裕】上升 1 点。

再次发生

第二次之后也进行相同的事项。

²⁸ 译注：原文是“犬も歩けば棒に当たる”。

送上门来・4 灵光闪现的瞬间

概要

通过助手 PC 的行动，侦探 PC 突然有了什么灵感。

描写

随意契机下，侦探有了灵光闪现。
这次到底是什么契机呢？

处理

侦探 PC 在考虑事件的事。
这时候，助手 PC 在做什么别的事情。
助手 PC 请在下面的「扫除」、「关于事件的低语」、「谈论最近的流行」中选择一个。

- 「扫除」

助手 PC 在据点进行扫除。
进行判定。这个判定只有助手 PC 可以参加。使用的技能是《家务》。
判定失败的话，侦探 PC 可以帮忙。此时也需要进行判定。这个判定只有侦探 PC 可以参加。
使用的技能是《家务》。

- 「关于事件的低语」

关于事件，助手 PC 无意间低声说出了自己的感想。
侦探 PC 的 PL 选择 1 个关键词，并选择和这个关键词合适的技能。
进行判定。这个判定只有助手 PC 可以参加。使用的技能是刚才选择的技能。

- 「谈论最近的流行」

助手 PC 聊起关于最近的趋势，侦探 PC 也加入这个话题。
进行判定。这个判定只有助手 PC 可以参加。使用的技能是《流行》。

以上的判定成功，侦探 PC 有了事件线索的灵感，获得 1 个关键词。

再次发生

第二次之后也进行相同的事项。

送上门来・5 从熟人那里

概要

从 PC 的熟人那里来了联络。

联络内容和事件有关，PC 们可以从此发现和关键词有联系的什么东西。

描写

带来事件搜查线索的是熟人。

一个好汉三个帮。²⁹

虽然话是这么说……

处理

场景主役接到了熟人的联络。

是怎样的熟人，PL 们请商量决定。想不到的话请用客座 NPC 或者场景主役以前的熟人、曾经逮捕的犯罪者等。

他们告诉 PC 自己有了和事件有关的发现。

只是，情报源很可疑，想要确认一下，然后发来了情报。

如其所说，这个情报源是不确定的东西。例如可疑的杂志、匿名论坛的帖子、犯罪者的传闻等。

以这个情报为基础，PC 们进行搜查。

进行判定。这判定使用的技能由 GM 按获得的情报决定。场景主役在这个判定获得有利。

判定成功，从这个可疑的情报中发现了真实可靠的情报，获得 1 个关键词。

熟人说了类似「这个人情要还哦」的话。

判定失败，可以知道这个情报是假的。

熟人会说类似「实在抱歉」的话向场景主役道歉。

无论哪种情况，都能知道熟人在担心 PC 们的搜查。

再次发生

第二次之后也进行相同的事项。

可以是其他的熟人，也可以不是。

²⁹ 译注：原文是“持つべきものは友”。

送上门来 • 6 侦探们的危机

概要

调查的障碍向 PC 们露出獠牙发动了袭击。

因此，PC 们的搜查无法顺利进行。

但是，如果能够克服这些，PC 们就会结下更为坚固的联系吧。

描写

搜查突然停止了。

其原因是显而易见的。

不解决这个阻碍的原因的话，就无法继续调查事件。

处理

设定的调查障碍被激活，使得 PC 们的搜查变得困难起来。

具体是发生了怎样的事情，请 PL 和 GM 参照调查的障碍决定。

因此，不是场景主役的 PL 角色因为受到什么妨碍而无法动弹。

状况变得更为险恶。随机受到一个变调。

为了打破这个状况，场景主役进行判定。

能够参加这个判定的只有场景主役的 PC。判定使用的技能是《突破》或者《防御》。

判定成功，就能够突破调查的障碍，无论怎样又能再次开始搜查了。

回复 2 个变调，【余裕】上升 2D6 点。

再加上，PC 们经过这件事对彼此的信赖加深。所有 PC 得到 1 项对对方的感情。

判定失败，PC 们的危机还在持续。

PC 们为了不要再发生这样的事情而保持警戒继续搜查。

再次发生

第二次之后也进行相同的事项。

第二次之后的场合，参加判定的 PC 获得有利。

VS 嫌疑人・1 嫌疑人的谎言

概要

在 PC 们就事件相关信息询问嫌疑人的时候，对方撒谎了。
揭穿这个谎言的话，就能从嫌疑人那里得到详细的情报。

描写

人在内心有愧的时候，就会说谎。
这个嫌疑人在说谎。
那么，此人到底隐藏着什么？

处理

PC 们去询问嫌疑人。
这个嫌疑人的话里有互相矛盾的地方。
通过揭穿这个谎言，可以引出和关键词有关的证言。
GM 请按照模组内容考虑为什么要说这样的谎。想不到的话可以用「不想说了对事件详情的了解而使得自己嫌疑增大」。
为了揭穿谎言，进行判定。使用的技能是《谎言》。GM 也可以追加和这个谎言相关的技能。这个判定中，没有修得《谎言》技能的 PC 获得不利。
判定成功，嫌疑人会承认说谎，并说出和事件有关的证言。可以获得 1 个关键词。
判定失败，则没有顺利地揭穿其谎言。

再次发生

第二次之后也进行相同的事项。
可以对不同的嫌疑人进行询问。

VS 嫌疑人・2 震慑

概要

PC 们和嫌疑人接触，进行震慑。

观察被震慑的嫌疑人会显露怎样的反应，从而导出关键词。

描写

这个嫌疑人隐瞒着什么。

虽然并没有撒特别明显的谎。

但是在侦探看来是有什么隐情。

处理

PC 们面对嫌疑人，与其进行对话。

嫌疑人对于质问会正常回答，但对关键的部分什么都不说。对方也像是有什么顾虑，警惕着不能露出纰漏。

在这里，PC 们拿出事件使用的关键词，进行震慑。

场景主役请选择 1 个关键词。如果没有关键词，就假定「如果这个人物和事件有关的话」来进行对话。

PC 们可以低声讨论选定的关键词、将话题诱导向关键词，或者进行关键词相关的虚张声势。

作为结果，嫌疑人动摇摇了，说不定会不小心说出下一个关键词。

为了不错过这个关键词，进行判定。

这个判定使用的技能是《变化》和³⁰GM 指定的与关键词相关的技能。

判定成功，获得 1 个关键词。

判定失败，则震慑失败。

再次发生

第二次之后也进行相同的事项。

对同一个人进行震慑的话，要看上一次是否成功。

上一次成功，则全 PC 获得有利。

上一次失败，则全 PC 获得不利。

³⁰ 译注：此处虽用“和”字连接两个技能，实际判定时只需判定一次，且只要有其中一个技能即可获得有利。在双人搜查的判定逻辑中，“判定”优先于“技能”。即“使用技能 A 和技能 B 进行判定”=“此处进行一次判定，可用于判定的技能为技能 A 或技能 B”。本规则书中所有用并列词与标点连接技能的语句都将附有本注释。

VS 嫌疑人 · 3 从外表来推理

概要

侦探 PC 从嫌疑人的外表、说话方式、拿着的东西推查状况。
随后总结自己推查出的内容作为事件的线索。

描写

只是稍微说过一点话。
只是稍微看到了样貌。
只是稍微知道这个人。
仅仅如此，侦探这样的生物就已经知道了全部。就是这样的存在。

处理

PC 们和嫌疑人稍微进行了对话。
在 1 分钟不到的时间内进行杂谈或者是询问事件相关的话。
那之后，嫌疑人因为有事离开了。
离开后，侦探 PC 对助手 PC 说出在简短对话中明白的事。
GM 如果有嫌疑人的详细资料（出生日期、出身地、职业等），将其提供给侦探 PC 的 PL。
侦探 PC 将这些资料作为推理来展现。
这个时点，进行只有侦探 PC 参加的判定。不使用技能。这个判定侦探 PC 有利。
判定成功，察觉了和关键词有联系的东西，获得 1 个关键词。
看到这些，助手 PC 对侦探 PC 的能力心有所感。
进行只有助手 PC 参加的判定。不使用技能。这个判定助手 PC 不利。
判定成功，则持有积极的感想。获得 1 点【余裕】。
判定失败，则觉得侦探很可怕。减少 1 点【余裕】。

再次发生

第二次之后也进行相同的事项。
对不同的嫌疑人或者相同的嫌疑人都可以。

VS 嫌疑人 • 4 直接质问

概要

PC 们对嫌疑人进行「你是犯人吗？」这样的质问，或者直接询问是否知道关键词。从其对此的反应中能够获得提示。

描写

到这一步，侦探和助手大胆出手了。
对嫌疑人直接尖锐地质问事件关联的具体内容。
对此，嫌疑人……

处理

PC 们和嫌疑人对话。
这时候，对嫌疑人询问和事件关联的内容，对方会闪烁其词。
于是 PC 们直接质问了。
具体是怎样直接的质问，请 PL 和 GM 商量后决定。想不到的话，请直接质问嫌疑人是否是犯人，或者是否知道关键词。
嫌疑人对此作出「是在怀疑我吗」的反应，表示愤慨。
是否能顺利劝解这份怒意需要判定。
判定使用的技能是《说服》和³¹《突破》。
判定成功，则成功劝解。
判定失败，这份怒意无法收敛，「搜查困难等级」上升 1 点。
无论判定成功与否，侦探 PC 会从嫌疑人的反应或不留神说走嘴的话语之中得到关于关键词的提示。
获得 1 个关键词。

再次发生

第二次之后也进行相同的事项。
如果是对同一个嫌疑人进行质问，判定进行时全 PC 获得不利。

³¹ 译注：此处虽用“和”字连接两个技能，实际判定时只需判定一次，且只要有其中一个技能即可获得有利。在双人搜查的判定逻辑中，“判定”优先于“技能”。即“使用技能 A 和技能 B 进行判定”=“此处进行一次判定，可用于判定的技能为技能 A 或技能 B”。本规则书中所有用并列词与标点连接技能的语句都将附有本注释。

VS 嫌疑人・5 受到威胁

概要

PC 们对嫌疑人进行质问，不仅没有得到回答，反而被威胁了。
根据处理方法的不同，今后的情节发展将会改变。

描写

看来我们好像被威胁了。

处理

PC 们对嫌疑人就事件直接进行质问。

然后，嫌疑人的情绪变得糟糕起来。

为什么会变糟糕，请 PL 和 GM 一起决定。想不到的话，请用「因为自己被当犯人对待了」这样的理由。

然后，嫌疑人说出诸如「我有让你们停止搜查的办法哦。不如起诉你们怎么样」这样的内容。

并联系警察或者律师，要对 PC 们的行动追究责任。根据嫌疑人的设定，暗示自己和暴力团体有关系也是不错的处理。

对此，PL 们可以选择「道歉」或「即使如此也要继续」。

根据选择不同，后续发展发生变化。

● 「道歉」

进行判定。使用的技能为《说服》或者《商务》。这个判定侦探 PC 获得不利。

判定成功，嫌疑人的情绪转好。

● 「即使如此也要继续」

进行判定。使用的技能是《突破》。这个判定助手 PC 获得不利。

判定成功，就算强迫也要问话。

任意判定，成功则获得 1 个关键词，失败则「搜查困难等级」上升 1 点。

再次发生

第二次之后也进行相同的事项。

VS 嫌疑人・6 趁虚而入

概要

PC 们去访问嫌疑人，嫌疑人暂时离席。
趁此机会，PC 们中的一方，开始随便寻找抽屉或者随身物品。
虽然能够获得关键词，但……

描写

在访问这个嫌疑人的时候，对方偶然离席了。
这是机会。
这样的思考方式，是侦探令人悲伤的天性。

处理

PC 们访问嫌疑人的家里或者工作场所时，对方偶然离席了。
PC 们中的一方趁此期间翻找抽屉或者包，寻找能作为证据的东西。
为了找到和关键词有联系的东西，需要判定。
进行判定。能参加这个判定的只有翻找的那个 PC。没有使用的技能。
判定成功，获得 1 个关键词。
判定失败，没有找到和关键词有联系的东西。
在这样寻找东西的时候，嫌疑人回来了。
没有在寻找的那个 PC，要阻拦嫌疑人，不能暴露随意翻找的事情。
这里也要进行判定。参加判定的是没有进行翻找的 PC。使用的技能是《防御》。
判定成功，在阻拦嫌疑人的期间，翻找结束了。
判定失败，没有成功阻拦，被发现正在翻找的样子。和嫌疑人的关系变差，「搜查困难等级」上升 1 点。

再次发生

第二次之后也进行相同的事项。
对同一个嫌疑人进行的话，此事项期间，全 PC 判定获得不利。

9 真相阶段

真相阶段中，PC 们找出了模组中设定的犯人，揭露了真相。
真相阶段按「事件回顾」「犯人就是你」的顺序进行。

9.01 事件回顾

侦探 PC 的 PL 使用这个模组获得的「已知卡」和「关键词」回顾事件。

9.02 犯人就是你

侦探 PC 的 PL 指出犯人。

如果「被害者自己是犯人（自杀等情况）」，请指出被害者的名字。认为动物等人以外的原因是犯人的话，请指出这个原因。真相是事故的话请指出「事故」。

如果指出模组设定的犯人，发生「揭露真相」。

如果没有指出模组设定的犯人，发生「且慢」。

9.02.01 揭露真相

犯人被指出了。

犯人角色承认一切并说明真相。或者 GM 对侦探 PC 的 PL 说明所有的真相，将此内容作为「侦探 PC 说的」。

无论是哪种情况，事件的真相都被揭露出来。移行到「结束阶段」，进入「事件解决」。

9.02.02 且慢

如发生「且慢」，助手 PC 在以下行动中选择一个。

- 方才推理的并不是侦探

助手的客座栏内所写着的角色中，选择 1 人在「推理栏」的勾选框内打钩。

这样，之前犯人就是你中指定角色是犯人的推理就会变成「是这个角色进行的」。PC 指出这个推理是错误的，再次进行推理。

不能选择已经在栏的勾选框内打钩的角色。

客座栏写着名字的角色全员已经打钩的情况下，不能进行此行动。

- 方才的推理是错误的

助手 PC 的【心劳】上升 1 点。

如因此行动使得【心劳】变为 3 点，事件「陷入迷局」。

助手 PC 行动后，再次进行「犯人就是你」。此时「提示模式」也会发生。

9.02.03 提示模式

提示模式发生时，助手 PC 的 PL 从 GM 那里以侦探 PC 的 PL 无法知道的方式（在其他房间传达，用传递卡片等）得知「犯人的名字」。

然后助手 PC 的 PL 使用这个情报，可以给侦探 PC 的 PL 提示。

此时如果直接将「犯人的名字」说出来，结束阶段会发生被称为「稀里糊涂」的惩罚。

9.03 有 GMP 时的处理

助手 PC 是 GMP 的话，没有变更。

侦探 PC 是 GMP 的话，「事件回顾」和「犯人就是你」由助手 PC 的 PL 进行。进行「提示模式」的是 GMP。

10 结束阶段

结束阶段描述游戏的结局。

根据 PC 们迄今为止的行动，发生「陷入迷局」或者「事件解决」中的一个。

那之后进行「体谅」、「获得回忆之物」、「获得客座」、「变更怪癖」、「重置和继承」、「升级」。

满足「稀里糊涂」的情况（在提示模式中直接将犯人的名字说出），「稀里糊涂」最后进行。

10.01 陷入迷局

在一局中途发生陷入迷局的场合，在陷入迷局之前的处理完成后，马上进行陷入迷局的处理。

PL 中的一人使用「陷入迷局表」、决定事件和 PC 们的今后。

发生陷入迷局的场合，助手 PC 的【心劳】变为 2 点、不发生「获得回忆之物」和「获得客座」。

陷入迷局表（1D10）

1	并非真犯人的某个他人被误认为犯人，还接受了刑罚。虽然没有证据，但是直觉告诉自己是这样。
2	事件依旧没有解决而时间就那么过去，终于被人们遗忘了。只剩下侦探和助手，还有事件相关者们还铭记在心。
3	被害者的遗属或关系人就那么悲伤地活下去，侦探和助手只能默默地看着。那时候，要是能抓到犯人的话……
4	警察逮捕了犯人。但是，并不知道那个人是不是真正的犯人。侦探也无话可说。
5	证据不见了。明明如果那个还在的话，还能重新开始调查的……。甚至连是否犯人所为都没法知晓。
6	事件相关者不见了。此后杳无音信。到底那人是带着什么样的想法消失的呢？总之，是没法再调查了。
7	被事件相关者所厌恶，无法靠近。侦探和助手都被禁止出入，这样就无法调查了。
8	助手有时会和被被害者的关联者见面。倾听他们的话语，接纳他们的情绪。
9	侦探和助手找到机会再次调查事件。但是无法找到决定性的证据，时间就如此过去了。
10	侦探通过直觉找到了真正的犯人。但是没有抓住真犯人的证据。没有办法告发犯人，只能咬牙忍耐。

10.02 事件解决

如果在真相阶段指出了犯人的名字，PC 们就漂亮地解决了事件。

演出事件的后续。

10.03 体谅

「体谅」在助手 PC 的【心劳】在 1 点及以上时才会发生。

这是只有侦探 PC 参加的判定。这个判定不指定技能，侦探 PC 不利。

判定成功则【心劳】减少 1 点。

10.04 获得回忆之物

所有 PL 回顾这个事件，商量并决定 1 个和事件有关，且蕴含着深厚回忆的物品。
想不出深厚回忆物品的话，物品名可以写「○○（这里填入事件的名字）事件的文档」，在「物品描述（是怎样的物品？）」填写「关于事件的简单概要」。
这个物品被追加到据点卡的回忆之物栏。将「物品名」和「物品描述」栏填入这个物品。
回忆之物写不下的情况下，消除 1 个已有的回忆之物，将其覆盖上去。
该回忆之物的物品相关情节栏也将清空。
被消除的回忆之物写入「道具箱」。道具箱的物品没有物品相关情节。

10.05 获得客座

侦探 PC 的 PL 回顾这个事件，决定一个在今后能够帮助到自己的登场人物。
助手 PC 的 PL 将这个角色添加到自己角色卡的客座栏。这时可以任选技能。也请决定和客座的关系。
如果没有什么能够帮上忙的人物，可以从客座 NPC 一览表中选择 1 人添加到客座栏内。
客座不能得到 8 人或以上。若已经获得 7 人，需要任选一个从客座栏消除，然后将新的客座加在那一栏。

10.06 变更怪癖

助手 PC 的 PL 回顾整个事件，可以决定一个「侦探 PC 的 PL 有特征的演出或者演技」。也可以不指定。
侦探 PC 将这个演出或者演技作为怪癖。选择任意 1 个编号的怪癖，更换成指定的演出或者演技。
助手 PC 的 PL 不指定的场合，无法变更怪癖。

10.07 重置和继承

事件调查表无法继承到下一局游戏。
下次玩『双人搜查』时，会用另一张事件调查表从头开始作成。
助手 PC 的【余裕】变为 0。此时【心劳】不会上升。
【心劳】在使用相同角色开始下一局游戏的时候，以这个时点的数值开始。
这个时点，如果 PL 觉得强烈感情没有必要，也可以消除。
在一局结束时也没有公开秘藏的想法的话，就在此处公开。
这个时点公开秘藏的想法时，告白效果不会发生，助手 PC 可以获得 1 项强烈感情。这个时候获得的强烈感情可以自由决定内容。无法想到的情况下请用「没能传达到」。

10.08 稀里糊涂

稀里糊涂发生的场合，选择 1 个「回忆之物」消除。
选中的东西设定为不小心弄丢了或者弄坏了。

10.09 升级

各 PC 在据点卡上写下的回忆之物数到达一定数值，即可成长并获得新的能力。获得新能力所需要的回忆之物数和可以得到怎样的能力，请参考「升级表」。
升级的结果，可以得到新的行动³²。侦探 PC 可以修得后述的「侦探行动」，助手 PC 可以修得后述的「助手行动」。
此时不能修得【双人搜查】和【紧咬不放】、以及因类型自动获得的行动。

³² 译注：扩展书中有提供追加的可修得行动。

升级表	
回忆之物数	得到的能力
2 个以上	获得 1 个新的行动
3 个以上	修得 1 个任意技能
5 个以上	获得 1 个新的行动
7 个以上	获得 1 个新的行动

10.10 变更行动

PC 可以将修得的【双人搜查】以外的行动进行变更。
此时能够变更的行动的仅限于「自己能够修得的行动」。



侦探行动

▷行动：侦探			
首字的直觉			
类别	辅助	消耗	6
任何时候都能使用。侦探 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。			

▷行动：侦探			
后面就拜托了			
类别	辅助	消耗	无
进行自己不利的判定时可以使用。不参加这个判定，搭档获得有利。另外，搭档 PL 在这个判定使用的骰子变为十面体。			
不擅长的事，尽可能地想交给助手。			

▷行动：侦探			
想要展现优点			
类别	辅助	消耗	1
进行判定时可以使用。选择对搭档 1 项「合意之处」的感情变为强烈感情，判定中获得有利。如果判定本来不利，消除原本的不利并获得有利。			
想要让助手看到自己厉害的地方。			

▷行动：侦探			
超群的长处			
类别	常驻	消耗	无
判定时如 GM 指定的技能是自己持有的技能，这个判定中侦探 PC 的 PL 可以使用的骰子增加 1 个（在通常有利的基础上）。			
对于自己喜欢的事情，超强。			

▷行动：侦探			
了解的表情			
类别	常驻	消耗	无
在据点阶段进行「获得【余裕】」的时候，可以获得的【余裕】上升 1 点。			
助手的苦劳，感觉好像稍稍有一点能够明白了。			

助手行动

▷行动：助手

侦探的嗜好

类别	辅助	消耗	1
----	----	----	---

任何时候都能使用。选择 1 个受到的变调回复。

已经知道了侦探喜欢的事物。使用这个的话，应该能够打破困难的局面。

▷行动：助手

决意共生

类别	常驻	消耗	无
----	----	----	---

【心劳】变为 3 点也不会发生「陷入迷局」。变为 4 点时发生「陷入迷局」。

因为和侦探在一起，所以有着坚强的心。

▷行动：助手

人海战术

类别	辅助	消耗	无
----	----	----	---

判定掷骰后可以使用。从客座栏的角色中选择一个在「推理栏」打勾，随后可以重掷自己判定使用的骰子。

使用同伴力量的话，就能追上那个人。

▷行动：助手

摆好架势

类别	常驻	消耗	无
----	----	----	---

【余裕】减少到 2 点以下时可以使用。
【余裕】上升 1D6。这个行动一局只能使用 1 次。

危机时刻才更要大胆。保持专注。

▷行动：助手

神清气爽

类别	辅助	消耗	无
----	----	----	---

告白时可以使用。选择对搭档 1 项「不合意之处」的感情变为强烈感情，自己的【余裕】再上升 1D6。

说出想要说的话，感觉舒畅。

10.11 和不同搭档玩的情况

使用同样角色进行下一局而搭档和这一局是不同角色的话，需进行以下的处理。

- 重新作成据点卡

和新的搭档作成据点卡并使用。

不使用的据点卡，再次和相同角色搭档时使用。

- 等级下降

请将 PC 恢复到作成时的状态。

再次和相同角色搭档时，请参考「10.09 升级」回到原本的能力。

- 感情消除

将所有强烈感情消除。

此时请将消除的强烈感情做笔记。再次和相同角色搭档时，强烈感情会复活。

如改变搭档游玩，请按每一个组合，以包含据点卡在内的状态进行保存。

再次以相同组合游玩的时候，才能参考保存的结果恢复能力等。



11 模组

玩『双人搜查』时，GM 必须准备模组。模组是一局游戏份额的大致故事、角色们的设定、特殊事件、以及登场 NPC 等的组合。在这里，简单地对制作模组的方法和制作模组的诀窍进行介绍。

11.01 玩家人数

决定参加这个模组的玩家人数。

参加『双人搜查』模组的 PL 限定为 2 人或者 1 人。

1 人是以 GMP 参加作为前提的，所以制作模组时请考虑到这一点。

11.02 模组概要

决定犯人引起的事件是怎样的，以及因此发生了什么。

有了「犯人是谁、这个人物引发了怎样的事件？」的想法后，以此作为基础完成概要。

『双人搜查』是最终侦探找出犯人的游戏，所以「有引发什么事件的人」是必要的要素。

虽说如此，这个要素是最难的。觉得「写模组卡住了！」的时候，这个部分应该就是要害了。

所以，想不出的话请参考后面「11.11 制作模组的主意」。说不定有所帮助。

11.03 NPC

NPC 是 GM 操纵的角色。如模组中的重要人物、犯人、搜查的协力者等。

请逐个决定他们的设定。如果是没有决定必要的部分，制作的时候不决定也无所谓。

此时，可以使用下面的「NPC 名字决定表」来决定 NPC 的名字。

NPC 姓氏决定表 2D6

2	姓氏表 A+姓氏表 C	8	姓氏表 F+姓氏表 D
3	姓氏表 A+姓氏表 B	9	姓氏表 E
4	姓氏表 B+姓氏表 C	10	姓氏表 F
5	姓氏表 C+姓氏表 D	11	姓氏表 A+姓氏表 D
6	姓氏表 D+姓氏表 C	12	姓氏表 C+姓氏表 D+姓氏表
7	姓氏表 E+姓氏表 C		

姓氏表 A (1D6)

1	赤
2	青
3	黑
4	白
5	金
6	桃

姓氏表 B (1D6)

1	松
2	森
3	柴
4	藤
5	菊
6	衫

姓氏表 C (1D6)

1	坂
2	山
3	崎
4	野
5	田
6	井

姓氏表 D (1D6)

1	本
2	木
3	原
4	中
5	村

姓氏表 E (1D6)

1	小野
2	山本
3	城户
4	波多
5	小山

姓氏表 F (1D6)

1	日野
2	佐佐
3	相模
4	田井
5	上中

6	上	6	春日	6	泷野
---	---	---	----	---	----

NPC 名字决定表 1 2D6

2	名字表 A+名字表 B	8	名字表 A+名字表 E
3	名字表 C+名字表 D	9	名字表 C+名字表 E
4	名字表 A+名字表 D	10	名字表 F
5	名字表 C+名字表 B	11	名字表 F+郎
6	名字表 A	12	名字表 B+造
7	名字表 C		

名字表 A (1D6)

1	阳
2	悠
3	苍
4	飒
5	瑛
6	湊

名字表 B (1D6)

1	翔
2	人
3	斗
4	大
5	真
6	汰

名字表 C (1D6)

1	骏
2	雄
3	龙
4	达
5	亮
6	淳

名字表 D (1D6)

1	辅
2	也
3	平
4	夫
5	郎
6	太

名字表 E (1D6)

1	一郎
2	二郎
3	三郎
4	太郎
5	之助
6	之进

名字表 F (1D6)

1	纯一
2	寅二
3	善三
4	三四
5	十五
6	彦六

NPC 名字决定表 2 2D6

2	名字表 G+名字表 H	8	名字表 J
3	名字表 H+名字表 I	9	名字表 L+名字表 K
4	名字表 G	10	名字表 L
5	名字表 J+名字表 K	11	名字表 G+子
6	名字表 G+名字表 K	12	名字表 H+子
7	名字表 H+名字表 K		

名字表 G (1D6)

1	结
2	杏
3	樱
4	凜
5	阳
6	爱

名字表 H (1D6)

1	菜
2	月
3	莉
4	花
5	树
6	生

名字表 I (1D6)

1	穗
2	见
3	绪
4	华
5	李
6	枝

名字表 J (1D6)

1	彩
2	朝
3	桃

名字表 K (1D6)

1	子
2	美
3	香

名字表 L (1D6)

1	明日
2	美穗
3	千枝

4	优	4	代	4	结实
5	智	5	奈	5	穗乃
6	友	6	里	6	未奈

11.03.01 额外角色（Extra）

不是犯人，且在模组和游戏中也不太重要的 NPC 被称为额外角色。GM 可以任意设定额外角色让其登场。另外，PL 也可以任意设定额外角色让其在场景中登场。额外角色会以 GM 或 PL 宣言的方式行动，进行处理。

GM 或 PL 可以让额外角色自由地从场景退场。

11.05 作成已知卡

作成游戏进行中，相当重要的已知卡。

首先将决定好的模组「概要」写在卡片上。

将事件背景就这样写在上面，也可以作为已知卡。

此时，将概要分为几个部分。在适合的分割处，或者「想要在这里发生什么变为其他的场面」这样的地方，进行分割。

通过这样，事件被分成小块，应该可以作成多张才是。

作成的张数因模组而异。

因为张数不同，模组的时间也不同。不包含角色作成的 1.5 小时短模组的话是「2 张」、2.5 小时程度的长模组的话选择「4 张」。

没什么时间上的要求也想不到的场合，就「3 张」。

另外，已知卡的张数越多，事件越复杂。

一件又一件怪事接连发生，想要玩这种情景的话，张数多比较好。

相反，只追索一个事件的模组的话，2 到 3 张也可以表现。

只是追捕村中盗窃事件的模组（例如只有在那里目击了杀人！的情节而不包含过多情节展开的情况），1 张也可以。

按照自己想要表现的情景，就能决定张数了。

已知卡就这样直接表现角色们「直面的情景」。「这么多的展开根本想不到」的时候，将其保持简短是最好的。

作成完的卡片，请按事件流程填写序号，从 1 开始。

11.05.01 作成关键词

在已经作成的已知卡中，试着选出「并不是那么重要的词」。

没有什么特定想法的场合，将人、东西、场所的「名字」作为关键词比较好。

或者是，什么人的「行动」。

「○○做了 XX」的 ○ 和 X，或者其中一个作为关键词，就能有「搜查」的感觉。

关键词的个数因模组而异。

关键词越多，就会变成越难越长的模组。

没有什么特定想法的话，每张已知卡准备「2 到 3 个」比较好。

11.05.02 作成重要关键词

重要关键词是 GM 场景的「双人搜查场景」才能得到的关键词。

将能够成为事件转机的重要要素作为重要关键词比较好。

因为同时也会发生 GM 场景，所以在模组中必要有 GM 场景的内容。

所以，要将概要的部分中哪部分作为关键词，需要以「今后要怎么办」为中心来进行考量。

比如，要知道「事件的手法」，就会想要调查当时使用的凶器或者状况。
要知道「用过的技巧」，就会为了发现技巧使用的道具或自然现象而奔走。
要知道「动机的一端」，就会需要调查犯人的心情、各种人际关系或者「发生的事」。
如此，以能够预感到「下一张已知卡或展开」的东西作为关键词，能够顺畅地往后连接。
不过，「只是改变舞台的契机」也可以。「发现了和温泉有联系的证据！下一个舞台是温泉旅馆！」这样程度的关键词，也是能够让人预感到后续的重要关键词。
最后一张已知卡中放入「让犯人走投无路的最后的关键」比较好。加入「决定性的证据」、「曾经可疑的这个人并不是犯人」这样的证据，就应该能够给出对「真相阶段」的提示。
作为重要关键词给出提示的指南，是「能够几乎将犯人的范围缩小到一人身上」的东西比较好。

PL 希望进行本格推理游戏的话，将其提升难度也没有关系。

相反，不想要进行真正推理，PL 只是想要享受侦探和助手组合的绝妙玩法的话，请给出「能够将犯人的范围确实缩小到一人身上」的重要关键词。

11.06 据点阶段

据点阶段中，PL 如果对两人的回忆之物或者关系感到迷惑的话，GM 也一起思考，可以给出各种建议。

『双人搜查』的 GM，是准备谜题的人，也是创造搭档故事的同伴。为了让故事能够顺畅进行，请提供帮助。

11.07 事件发生阶段

事件发生阶段中，考虑 PC 们是怎样导入并和搜查事件关联的。

PC 的立场不同，导入会有所不同。

如果开着侦探事务所的话，可能会在那里接到委托。

警察的话可能会接到通报奔赴现场。经营书店的话，可能会因和书有关的麻烦而遭遇事件。和这些完全无关，「走在路上发现了尸体」「作为事件的被害者被卷入了」之类的也可以作为导入。

将模组的背景和 PC 结合，考虑适合的导入吧。

另外，初动搜查也简单地考虑一下「在什么场所搜查和获得什么关键词」。

11.08 搜查阶段

搜查阶段，进行「情景搜查」、「双人搜查场景」来讲述事件的内容。

情景搜查的话，按照进行的事项，思考「这个事件和 PC 的组合会如何」。和 PL 商量也没关系，不如说要推荐这样商讨着决定。

双人搜查场景中，要决定好为何会得到这个关键词，以及想要如何诱导获得这个关键词的 PC 们，决定后来制作。

另外，也可以设定「搜查时限」。这是表达「PC 们可以行动多少轮」的东西，在处理没时间进行搜查的事件时使用。

11.09 真相阶段

真相阶段中，需要指出犯人的名字。

所以，需要事先设定好犯人的名字。另外，犯人所要述说的，侦探所察觉到的事件真相也需要事先进行概括，好能让游戏顺畅地进行。

11.10 结束阶段

尾声中，简单说明犯人或事件相关人员之后变得怎样比较好。按照本局中发生的事情，变成和制作模组时预定的内容不同也没有关系。

11.11 制作模组的主意

在这里，记叙制作『双人搜查』模组时说不定能帮上忙的内容。

11.11.01 从哪里开始思考？

没有「想做这个」这样的灵感就开始思考制作模组的主意的话，最初遇到的问题就是「从哪里开始思考」。

在这里将提供『双人搜查』中的几个思考方法，以及对应的具体范例分成不同的模式。

首先是「考虑侦探和助手活跃的情景」。比如想象「不畏惧财政界大人物的侦探不觉得很帅吗？」、「助手昔日的同僚堕入邪恶道路……无法认同的助手！」、「被称为天才的男人和侦探的对决！」这样的场景。通过这样制作场景、制作概要，之后作为重要关键词就可以了。

这种情况下，「先让 PL 作成 PC，然后由此开始思考」也是一个办法。

然后是，「从犯人角色开始思考」。犯人是怎样的生活方式，在怎样的环境下养大，为什么会沾染犯罪。从这里开始思考。这种情况下，会变为 PC 们对犯人的「出身、成长、近况」等逐步探索的模组。重要关键词以追踪犯人人生的形式编写比较好。

还有「从诡计开始思考」的方式。虽然说是诡计，但是不设定到会让 PL 觉得「原来如此！」程度的诡计也没关系。使用熟知的推理作品中「那个让人印象深刻」的诡计也没关系。将这个诡计作为重要关键词，以 PC 们对诡计加以关注的过程发展为主制作概要卡。

最后是「模仿电视剧或者电影看到的故事」方法。将既有的作品以某种程度分解后，试试作成「已知卡」吧。将从其中得到的细节部分或者关键词进行改变，就也能创造出自己的模组。

11.11.02 改造现有的模组

后文收录了三个『双人搜查』模组³³。

有对这些模组或者已知卡进行改造，从而变为自己模组的方法。

具体来说，是变更「已知卡」、「关键词」、「登场人物」。

尝试在改造源的模组的已知卡中，只更换其中 1 张吧。

改变导入的一张，「PC 们是如何产生关联的」就会改变。最后一张的话，「事件的核心」就会改变。中间的一张的话，会「让人看到事件新的样子」吧。

像是这样，只是已知卡稍微不同，印象就会骤然改变，变为其他的模组。

本书收录的模组也记载了改变已知卡的方案。试着参考这些如何呢。

按照这些改变，关键词也一起更改的话，就会有「不同的感觉」。

登场人物名字的变更，除了向知道原本改造源的模组的人隐瞒犯人名字以外，还有「更改人名或者固有名词，就会感到有不同的展开」的效果。

11.11.03 导入用已知卡

最后，准备只写着导入的「已知卡」。

这些是作为「最初的一张」来使用的。

从这里开始想象「事件是如何发生的」以及「关键词应该放入怎样的词句」。

这份想象，会变为模组。

请务必制作这些已知卡的后面两张，将其做成优秀的事件！

³³ 译注：指《山中尸体》《助手 SOS！地方银行中深藏黑暗》和《箱中之猫》三个核心书官模，官模译本未收录在本规则书译本中

已知卡	①
<p>被害者被发现死在自己的房间。 发现尸体时，房间是密室。这是密室杀人案事件。 但是，侦探有什么违和感。尤其是在意『①』。 另外，这一天被害人有和被成为「②」的人物见面。那时候做了「③」。 这些要素是解开密室的钥匙。</p>	
<i>You knew.</i>	

已知卡	①
<p>小学生1年级的小鸟游凛被诱拐了。 从「①」的痕迹发现了诱拐。 调查的话，犯人的特征似乎是「②」。 父亲小鸟游裕有隐藏『③』的事情。 这个诱拐事件内有隐情。</p>	
<i>You knew.</i>	

已知卡	①
<p>在寻找的猫好像位于「①」。 在那里有着『②』。 察觉到事件的气息，以防万一调查了「③」。东山修二被发现在「①」的附近徘徊。 东山修二是在逃犯罪者。为什么会在这里留下痕迹的呢？</p>	
<i>You knew.</i>	

修改记录

2019/3/28 初稿完成！大概！

2021/9/9 修正了一些错别字和一些表述上的问题。

专用名词对应表

原文	现在翻译	过去用词
異常な癖	怪癖	异常癖好
クラス	类型	
マニア	狂热爱好者	狂人
メンタル	精神	
アクション	行动	
ゲスト	客座	
たまり場	据点	
思い出の品	回忆之物	纪念品
思い出語り	谈论回忆	讲述回忆
セッション	局（游戏局）	
サイクル	轮	
マスターシーン	GM 场景	
フェイス	阶段	
知ってたカード	已知卡	
キーワード	关键词	
シーンプレーヤー	场景主役	
当然知っている	当然知晓	当然知道
見直す	刮目相看	重新评估
気遣う	体谅	担心
ファッション特徴	打扮特征	服饰特征
タイプ（アクション）	类别/行动类别	类型/分类
好きなもの	喜欢的事物	喜欢的东西
嫌いなもの	讨厌的事物	讨厌的东西
コスト（アクション）	消耗	费用
噂話（技能）	传闻	传言
巻き込まれの人	受牵连之人	被卷入的人
迷宮入り	陷入迷局	进入迷局
悪い噂	流言蜚语	不好的流言
すれちがい	心生分歧	擦身而过
迷子	迷失方向	迷路
注目の的	引人注目	关注目标
喧嘩	争执不下	争执
向こうから	送上门来	从另一边
フレーバー演出	剧情调剂	调味
人間（技能カテゴリー）	生活	人间