选开规则：创造幼年调查员

为了支持现代日本的小、中学生调查员的冒险而作的选开规则

——by早月野鸳with内山靖二郎

（译者富士丸注：这是2020年6月30号发布的coc7版2020拓展中的第六章，里面详尽地描述了如何创造7到14岁的幼年调查员。因为采用了特殊的“特性”规则，也许需要创作相应的模组才能最好的体验到该规则的乐趣。但它可以为其他需要创作幼年调查员的模组作者提供规则上的支持。）

1. 为什么要创建幼年调查员？

在七版《克苏鲁神话规则书》（在后文中称之为《规则书》）里，第3章《调查员的创造》中，规定了调查员“15岁到89岁”的年龄范围（30页）。这是因为我们要求调查员得是具有能够对抗宇宙恐怖的成熟思考能力的存在。但是，在这个过于复杂的世界里加入了“虽然不成熟却思考灵活”的幼年调查员，不也有可能诞生出完全崭新的剧情吗？另外，通过扮演少年少女，也可以享受与平时的冒险不同的氛围。虽说是孩子，但也有社会地位和金钱方面的制约，一边思考着“如何弥补这些缺点”一边玩游戏应该也很有趣。在这个选开规则中，可以创造出通常不能达到15岁以下的调查员。而且为了不让幼年调查员单纯成为“比大人调查员能力值低一档的调查员”，我们明确规定了孩子的优点。与成年的调查员相比，他们能发挥出确实的个性。希望守密人和玩家们能利用这个新选择规则，创造出具有独特性质的“幼年调查员”，创作出一个能享受与平时不同冒险乐趣的以中小学（或者其他）为舞台的剧本。

1. 创建幼年调查员

幼年调查员是一个不准确的说法，这里特指7到14岁（中小学生）的调查员15岁以上的未成年调查员可以靠规则书来创建。所以“初中3年级”的调查员不用这个选开规则也可以创造出来。

另外，根据这个选开规则创造出来的小调查员也存在着成长为高中生，大学生或者成年人的可能。详细可以参照后面的【小小少年长大了】规则。

步骤一：生成属性

首先要确定幼年调查员的年龄，再以此决定下面的属性。

**DEX：3D6X5**(和正常调查员相同）

**STR、CON:** 根据年龄决定

年龄 投掷 平均值

7—12 3D4x5 35—40

13—15 （2d6+1）x5 40

**APP：3D6X5**(和正常调查员相同）

**SIZ:**根据年龄决定

年龄 投掷 平均值

7—12 (2D3+6)X5 45

13—15 （2d4+6）x5 55

**POW：3D6X5**(和正常调查员相同，与之相对的，初始san值和魔法值也相同。）

**INT：2D6+6X5**(和正常调查员相同）

**EDU:根据年龄决定，不需要投掷。**

**年龄 学年 教育值**

7岁 小学一年级 5

8岁 小学二年级 10

9岁 小学三年级 15

10岁 小学四年级 20

11岁 小学五年级 25

12岁 小学六年级 30

13岁 初中一年级 35

14岁 初中二年级 40

幼年调查员的教育值是由（调查员的年龄减6）X5决定的。与其他属性不同，在生成时不需要投掷。从模组的设定来看，虽然调查员的年龄越低就越不利，但我们还是决定了幼年调查员的年纪和EDU绑定。为此，我们也准备了相应的好处。详细内容请参照后续的“【帮忙】，幼年调查员的特殊能力。”

**LUCK：骰两次3D6X5结果取高**(在这之后不使用规则书中的年龄补正。）

如果根据以上规则决定了年龄和能力值，则根据通常的调查员的创造规则，导出其他属性（伤害加成和体格、HP、MOV），并记入自己的人物卡中。

步骤二：决定幼年调查员的特性。

“幼年调查员的特性”是幼年调查员独有的技能，是只有少年时期才能发挥的“特殊的素质”。比如说感觉奇怪的东西的能力（换句话说就是灵感），或者引领其他孩子的领导力。

从下面的表“表中“幼年调查员的特性”中选择一个作为你的调查员特性，或者可以通过2d6来确定。但是，要注意的是，只有“平平淡淡才是真”的特性不与投掷结果对应，而是面向不愿让自己的年轻探索者获得特性的玩家的内容。每个特性都设定了个性效果和计算职业技能点的公式。也有可以根据情况获得奖励骰的技能，（这些奖励骰也可以在对抗检定之外的检定内发挥作用）所以请守密人和玩家们好好确认，最好将这些特性的名称和简单的说明填入人物卡的“特质”中。

职业技能点：一旦玩家决定了特性，就要按照各个特性的“职业技能点”栏的指示计算技能点。获得了「平平淡淡才是真」以外特性的幼年调查员，之后不管选择职业（译者注：下文会提到幼年调查员的专属职业）的规则如何，都要分配这里计算出的职业技能点。

守密人须知：游戏时特性的限制

守密人可以根据需要限制特性的获得，并且选择不开放一个或多个特性。在某些情况下，也可以不使用所有的特性。在有这种限制的情况下，守密人必须在玩家开始创造幼年调查员前传达。因为这也关系到职业技能的分配。限制应该和玩家们好好商量后再决定。玩家可能想利用特性创造更具个性的探索者，而这可能与限制相抵触，从守密人的角度着眼于让玩家获得特定特性也很有趣，这样就可以在剧本内预先准备适合那个特性的展开，作为使故事顺利开始的一个要素。例如，让某个幼年调查员获得“灵感”。故事开始后，用和“过去学生的地缚灵”对话的场面做展开，可以使有相应特性的玩家成为焦点。

步骤三：决定幼年调查员的职业和技能。

在玩家决定了各项属性和特性后，接下来决定职业和技能。对于职业，可以从“规则书”38~39页所述的“职业样本”中选择。当然并不是正式就职，而是在“将来的梦想”、“帮助父母工作”等背景下，制定获得技能的方针。或者，选择在下面展示的幼年调查员的专属职业“中小学生”也可以。这种情况下，让参加的所有玩家都选择这种职业，根据各自不同的“擅长的领域”来取得技能的平衡比较好。另外，如步骤2所示，职业技能点的计算根据特性决定，不使用《规则书》的计算式（除去“平平淡淡才是真”的幼年调查员）。关于兴趣技能点，和《规则书》一样采用“取值为INT的两倍，可以分配给克苏鲁神话以外的任何技能”。另外，幼年调查员没有必要将技能值分配给（信用），孩子的生活水平，由父母的（信用值）决定。详细内容请参照“步骤4：生成家境”。

步骤四：生成幼年调查员的家境。

骰一次d100，根据《调查员的家境表》来决定幼年的调查员家境。除此之外，也可以让守密人和玩家交流后，在不投掷的情况下决定任意的<信用>等级（译者注：原文如此，此处应该是家长的<信用>等级）也是可以的。

幼年调查员的生活水平与每个月的零花钱数量都由父母的<信用>等级决定。这些可以作为背景故事的材料，但只能提供参考意义，没必要完全遵守。即使是富豪家庭，也可能采取“钱太多的话，对孩子没有好处”这样的教育方式吧。在这种情况下，可以将零花钱的金额随意地减少。因此，如果在模组中幼年调查员遇上了必须要进行（信用）检定的情况，而且难度对孩子来说很高的话，可以用父母的<信用>来代替。

步骤五：决定幼年调查员的背景。

按照步骤填写到这里以后，剩下的就是考虑调查员的背景故事和所持物品（包括武器）了。在创造“背景故事”的时候，最好把学校、年级、班级内的座位、擅长科目、朋友和家境、所属的社团活动和委员会等联系起来，具体地记入人物卡。

关于“收入和财产”，要在“支出水平”那一栏写上零花钱的金额。根据需要可以同时记录父母的现金和支出水平。在这种情况下，应将“不是自己，而是父母的财产”作为注释记录下来。在“装备和所持物品”一栏里，如果事先填写笔记用品、重要的玩具或擅长科目的学习用品等，就可以表现出中小学生的感觉。另外，关于中小学生是否有手机和智能手机，守密人和玩家要事先商量好。不过，近年来小学生随身携带通信、手机的情况也变多了，如果随身携带的话，调查员之间的联系也会变得容易吧。守密人也许要注意制作即使调查员拥有这些也没有问题的剧本。

至此，幼年调查员的创造就完成了。

幼年调查员的特性表

骰出1：平平淡淡才是真

效果：没有，这是给不想给幼年调查员特性的玩家准备的特性。

职业技能点：根据自身选择的职业来计算。

骰出2：灵感

效果：从小就拥有【能看到常人看不到的东西】这样的能力。对“亡灵”“不可见的怪物、神性”之类的能比常人更敏锐的感觉到。

职业技能点：EDUX2+POWX2

骰出3：嗅觉灵敏

效果：嗅觉敏锐，可以说中隔壁家的晚饭。如果有异味的话可以很快发现，也可以通过气味来识别人和物。根据气味进行<追踪>检定时可以获得一个奖励骰。

职业技能点：EDUX2+CONX2

骰出4：丰富的感性

效果：对绘画、音乐等艺术作品有很高的感受性。在欣赏某种艺术作品的时候，可以适当地判断其好坏。在艺术（由玩家选择专业领域）检定时获得一个奖励骰。

职业技能点：EDUX2+APPX2

骰出5：孩子王

效果：虽然有点血气方刚，但却拥有吸引其他孩子的奇妙魅力。对探案者自身年龄以下的NPC的（恐吓）（魅惑）检定获得一个奖励骰。

职业技能点：EDUX2+ STRX2或EDUX2+CONx2

骰出6：优等生

效果：是一个聪明的模范生，受到大人们的高度评价。对教师、高年级学生、儿童（或者同学）的父母的NPC的（心理学）（说服）（取悦），获得一个奖励骰。

职业技能点：EDUX2+APPX2

骰出7：怕生

效果：非常怕生，和初次见面的人说话的时候非常紧张。面对初次见面的NPC的<魅惑><话术>检定会受到一个惩罚骰。但是，鼓起勇气说出来的话具有可靠性，使用<说服>的话可以得到一个奖励骰。

职业技能点：EDUX2+POWX2

骰出8：好奇心旺盛

效果：对于感兴趣的事物，会非常热心地进行调查。《科学》（考古学）（自然）《人类学》<历史>检定时都能获得一个奖励骰

职业技能点：EDUX2+POWX2

骰出9：高爆发力

效果：你拥有罕见的瞬间爆发力，在紧急时刻也能迅速行动。《游泳》<跳跃><妙手>（攀爬）检定时获得一个奖励骰。

职业技能点：EDUX2+POWX2

骰出10：身体柔软

效果：你有孩子特有的高柔软性。躲在狭窄的地方时<潜行>检定获得一个奖励骰，另外，在和人型npc的战斗中被擒抱，可以无视两者间的体格差距进行挣脱（无需惩罚骰）。

职业技能点：EDUX2+DEXX2

骰出11：中性美

效果：因为还未出现第二性征的缘故，你拥有乍看之下无法判断性别的容颜。在对着特定的人物进行<乔装>检定的时候，可以获得一个奖励骰。而且就算变装成异性，也不容易被别人识破。

职业技能点：EDUX2+APPX2

骰出12：预言

效果：因为拥有某种特异的才能，能够“预知”偶尔会发生的事。可以在任意的时机进行灵感检定，如果成功的话，可以片段性地窥见今后游戏中发生的事情。守密人决定能预知什么样的情景，这个效果在一个模组中只能使用一次。

技能点：EDUX2+powX2

注：这些奖励骰可以在对抗检定和对抗检定以外使用。

小·中学生（幼年调查员专属职业）

职业技能： 话术、神秘学、图书馆使用、侦查 以及以下“擅长领域”中一个领域的4个技能。

“擅长的领域”

擅长语文：艺术/制作（书法、绘画、诗歌等）、心理学、母语、外语。

擅长算术：科学（数学）、科学（物理学）、会计、计算机使用。

擅长理科：医学、科学（化学、气象学、植物学、生物学、地理科擅长质学、天文学、动物学、物理学等）2个、自然。

擅长社会学：心理学、考古学、人类学、历史。

擅长体育：急救、游泳、跳跃、投掷。

擅长音乐、美术：估价、听取、艺术/制作（歌唱、乐器演奏、舞蹈、绘画、摄影术、雕刻等）两个。

擅长家务、技术：机械修理、艺术/制作（裁缝、料理、纸制作、木匠等）2个、电器维修。

最擅长玩：驾驶：（自行车等），艺术/制作（游戏等），潜行，妙手

《幼年调查员的家境表》

骰点 家长的<信用> 生活水平 每个月的零花钱

1~9 和骰出的结果相同 贫困 500日元

10~49 同上 标准 信用X50日元

50~89 同上 小康 信用x100日元

90~98 同上 富裕 1万到5万日元

99~100 99 富豪 多少都行

帮忙：幼年调查员的特殊能力

在这一项中，我们将说明所有幼年调查员用的特别规则：“帮忙”。

这个规则根据幼年调查员的年龄不同可以使用的次数也不同，所以守密人在游戏开始前要向玩家说明。

另外，当幼年调查员成长为15岁以上，就不能使用“帮忙”技能了。关于这点请参考后述的“小小少年长大了”部分。“帮忙”，顾名思义，是支持他人所做的某些行为的行为。当然成人调查员也有帮助同伴使局面变得有利的可能。但是，幼年调查员的“帮助”显然更容易发挥作用，这也是由于年龄相近的孩子们特有的柔软性和协调性的缘故。幼年调查员可以对在场的自己以外的探险家进行检定之前宣言“帮助”。所谓“在场”，指的是在彼此能看到的程度附近的情况，当然不能帮助在不同地方的调查员。

宣言“帮助”的玩家，要描写自己的调查员如何支持其他调查员。例如，“我帮你拿着仗助的行李。”、“我和他吵闹起来，吸引保安的注意”等等。幼年调查员宣布“帮助”的时候，即使是有点乱来的内容，守密人也应该尽量承认。这样乱来的事情，也可以说是孩子气的一种体现。

被宣言“帮忙”的角色，在检定时可以获得一个奖励骰。两个幼年调查员同时宣言“帮忙”的情况下，获得的奖励骰变成2个。但是，同时宣言的人数最多2人，第3个人不能加入。

另外，“帮忙”在对抗检定以外的局面也可以使用，这点和“特性”一样。而且，玩家可以自由选择发动该技能的时机。

其他的调查员在尝试高难度检定的时候，或者在性命攸关的场合，都是幼年调查员们互相帮助的好时机。

但“帮忙”还存在着以下制约：

1个幼年调查员在模组中能宣言的“帮忙”的次数为“（17—年龄）÷3]（向下取整）次。

例：11岁幼年调查员可以帮助“（17-11）÷3=2次

对于同一次检定，一个探索者不能重复“帮助”两次，也就是一个人不能同时给予两个奖励骰。

<克苏鲁神话>（幸运）<理智检定>或和战斗有关的检定时，不能宣言“帮忙”

依靠“帮忙“获得奖励骰的调查员，在检定失败的场合选择孤注一掷时，不能获得奖励骰。

例：调查员仗助为了从NPC那里问出情报而进行<话术>检定，另外一个幼年调查员宣言要“帮助”他，用比实际夸张许多的说法来补充说明，表达了催促MPC的态度。调查员仗助在检定时获得了奖励骰，然而很可惜地失败了。调查员们商量了一下，决定下次试着改变交涉的方法。下次要好好地花时间根据事实进行说明，也就是下次要换成<说服>，因为下一次检定是孤注一掷，和最初宣言“帮忙”的时候相比，情况和对话的内容都发生了变化。孤注一掷（说服）的时候，“帮忙”获得的奖励骰必须取消。

对于其他调查员所进行的孤注一掷，无法宣言“帮忙”，‘帮忙’必须在最初检定时宣布。

在宣言“帮忙”以后的投掷结果大失败的情况下，“帮忙”的探索者也会被波及。

例如打算爬树的调查员在攀爬检定大失败后，落在了在树下支撑着自己身体的调查员（宣言帮忙的幼年调查员）身上，一同受到了伤害。

另外，对于“多人一起会被认为不自然的情况”，守密人也可以认为是无法宣布“帮忙”的。例如，发疯的调查员进行<跳跃>检定想要一个人从窗户逃走的情况，或者对面的NPC希望一对一对话的情况时，应该控制第三者的介入。

另一方面，关于与学问和思考相关的技能，通过与被“帮助”者的对话，“帮助他回忆起知识”，就没有那么不自然的感觉，也可以用“帮忙”查找相关资料的方法来达成这点。

选开规则：对于“消费幸运”的采用

对于幼年调查员，守密人请积极考虑采用选择规则“消费幸运”（参照“规则书”95页）。虽然年轻探索者有各种各样的加成，但是各技能的成功率还是很低。另外，因为hp也容易降低，所以<回避>检定的成功与否也有着很大的区别。消费（幸运）寻求成功的场面也会变多。而且，“多亏了好运才有了办法”的展开，是不是比大人更适合孩子呢？

1. 适合小孩子的剧情

什么是适合幼年调查员的剧情？故事的舞台、孩子的行动、思考方式、角色扮演等，都是守密人在制作模组剧情时和向第一次创造幼年调查员的玩家说明幼年调查员的特征的时候要思考的事情。

名为学校的舞台

幼年调查员最大的好处就是可以在学校里正常生活。在中小学这一充满魅力的舞台上，可以作为当事人进行游戏。

作为成年人调查员，即使在学校发生了神话事件的情况下，也只能作为局外人来参与。如果是那个学校的学生，从导入时的日常风景，到校内的异变，学生和教师们的不安，直到可怖的神话中的魔手现身，都可以“实时”地体验，沉浸在故事中。

学校还会举办各种各样的活动。体育节合唱祭、郊游、修学旅行、暑假、寒假、入学典礼和毕业典礼等。也可以创造出四季变化或年级间的宣传活动吧。将自己在中小学时代的回忆融入剧本中应该也很有趣。如果一边回想着课堂风景和校内设备的情况一边描写的话，和玩家们共同的话题会很热闹吧。在这个幼年调查员的游戏中，希望尽可能地准备一个能让“学校”这个舞台发挥作用的故事。

孩子们行为模式的差异

在冒险的过程中，幼年调查员们也能享受到冒险本身的乐趣吧。如果大人的探险家在可疑建筑物和事件的相关人员周围进行盘问，很有可能会被怀疑是可疑人物。在这一点上，如果是孩子的话，也许可以通过采取好奇心旺盛的态度，或者伪装成“来这里玩”来进行调查，这样的差异会对玩家的行动产生很大的影响，另外，对于敌对的NPC，也有着通过朴素的疑问、因为好奇心而提出坦率的问题、故意用孩子般的询问方式，让对方疏忽大意。对话的角色扮演也一定会变得与众不同。另一方面，因为行动方式和大人的调查员有很大的不同，所以很有可能会引起大人和孩子混杂在一起的探素者团体的游戏混乱。以幼年调查员进行游戏的情况下，参加游戏的玩家尽量全部都使用幼年调查员，能减少能力和行为的隔阂。

价值观不同的故事展开

孩子和大人有着不同的价值观。即使对大人来说不是很重要的事情，对孩子来说也有很大的意义。那样的孩子气的独特视点也可以作为故事的起点。

即使是像「学校的七大不可思议」那样荒唐无稽的传言，如果是幼年调查员也应该会认真地接受，作为探索的契机。

这不仅限于与恐怖相关的内容。“附近的商店里好像进了新的玩具”、“好像在生物系NPC中抓到了奇怪的甲虫”，像这样孩子气的好奇心和朝气蓬勃的内容也很有趣吧。另外，在社会上也有成人调查员无法坦率接受的、童话与幻想般的展开应该也是适合年轻人的故事。

玩家和守密人双方都带着“孩子气”的意识进行角色扮演，享受它带来的独特的氛围，故事也会变得更加精彩吧。

摆脱制约

当然，也有一些事情是孩子做不到、或者很难做到的。但是，一边考虑如何弥补这个问题一边玩也是一种乐趣。

比如说，必须要去稍微远一点的街道的时候，如果是大人的话可以简单地准备车，但是小学生的话就不行了。这种时候，可以插入“从大家的储蓄箱里把钱收集起来，做为乘电车、巴士的车费”、“装作出门自由研究，让谁的监护人负责开车”等年少探索者独有的场面。演出作为少年时代的回忆留存在印象中的场面，根据自己的想法在剧本中加入可以摆脱的制约就再好不过了。

1. 使用幼年调查员时的注意事项

这一项中列举了幼年调查员在游戏中应该注意的事项。为了让探险家们的冒险顺利进行，守密人会仔细看这一项目，促进玩家积极、灵活地游戏。

不把孩子当成借口

对于幼年调查员，确实不能否认身体上和心理上都存在着不安的部分，但是以这个为借口，只一味地逃避危险的事物，这并不符合克苏鲁神话TRPG的主旨。例如，守密人描写了“从胡同里听到了悲鸣”。这时，年少探索者如果说“因为害怕而不敢接近”、“父母说不要绕道而不去”等话，故事就会停滞。也许有“想要追求孩子气（现实感）”的想法，但如果说故事会因此变得有趣的话，回答是“NO”。虽说是孩子，但既然是作为调查员被创造出来的，就应该具备超乎寻常的好奇心和行动力。让小小的身体和胆小的心拼命地奋起对抗宇宙的恐怖。这才是幼年调查员应有的姿态。

不过度灌输知识

使用少年探索者的玩家，应该注意不要过度向自己的调查员反映自己的知识。这不仅限于年轻侦探，“玩家所知道的事情”和“调查员所拥有的东西”之间的界限应该明确。另外，守密人在描写状况的时候也要考虑到“孩子的视线是怎么看的”，注意描写。例如，调查员们在冒险中发现了“用古色古香的日语书写的神话典籍”。这时，如果是成人调查员，会说明“这是一篇写得太好但因此很难读的草书体的奇怪文章”，但对于幼年调查员来说，会说明“纸上写着像是歪歪扭扭的字一样的东西”。当然，玩家很快就会明白是日语（草书体）。但是，这只是玩家的知识。如何让幼年调查员注意到这一点，考验了玩家的幼年调查员的演绎方法。如果是上述例子的话，可以考虑让值得信赖的大人（国语和社会科的老师等）看看，或者活用现代人特有的翻译网站·问答网站等解决方法。不是直接反映玩家的思考方式，而是思考自己在同一时期处于同一状况的话，会采取怎样的方法呢？这样灵活地选择对应的解决方式。

1. 小小少年长大了

最后，讲述了根据“幼年调查员的创造”而创造出来的调查员在成长、年龄增长时的修正，以及15岁时的处理。在战役的途中，幼年调查员的年龄增长时，不要忘记让他们成长。

增长时的能力值和技能值的增加

这是调查员年龄在15岁（相当于初中毕业~高中1年级）之前可以进行的。创造出来的探险家每成长1岁，就会增加以下能力值。

这个增加在剧本的幕间探险家一口气成长（例：从7到15岁）的情况下，可以一次性进行（以上的例子是7岁到15岁为止的8次）。

.从STR、CON、SIZ中选择2个，在选择的能力值上分别加4点。

随着这个增加，HP和伤害加成也会改变。但是，要注意能力值不要超过90（防止加过多的点）。

1. EDU增加5，不需要通过教育成长检定增加EDU。与规则版94页的“年龄增长”相比，1年内EDU增加5是个惊人的速度，但这也是孩子的成长速度很快的缘故。
2. 追加20点职业技能点分配给职业技能。

到达15岁的调查员

1. （信用）的获得

探索者年龄为15岁时，从幼年调查员这一类型“毕业”的话，调查员将获得新的（信用）技能值。虽说还没有离开父母身边，但如果是高中生的话就不得不一点点地进入社会。确认表“少年探险家的家庭环境”中决定的“父母（信用）”的值。其中一半的值是“原·少年探索者”的（信用）。

此时，玩家可以任意将（信用）值降低。但是，因为很难想象突然变成“身无分文”，所以最低值是1分。例如，父母信用为0%的情况下，可以将1~15点喜欢的技能点分到自己的（信用）中去。

2特性和特别能力丧失

探索者到了15岁的时候，就会失去获得的特性。这也表明了特性是仅在数年期间的短暂性的素质。今后，如何提高个人能力取决于调查员，同时也失去了“帮忙”的能力。成为大人的调查员必须依靠自己的力量面对来自宇宙的恐怖，还请一定要拿出决心去挑战。

守密人选项：和成人调查员一起

如前文所述，采用“幼年调查员的创造”的场合，推荐全体人员都使用幼年调查员。但是，也可以通过亲子关系来满足扮演中国人的想法吧。在这种情况下，应该让交往很久的情侣玩家们玩吧。在大和小的意见分歧的时候，如果对方是知心的人，行动方式也应该比较容易明确。另外，也有必要从调查员的创造阶段开始就设定好互相配合的地方。成人调查员，希望能站在尊重孩子们的意见，同时挺身而出的立场上思考的，比如学校的老师、从事稳定职业的监护人等可靠的人物来进行扮演。

而年轻的探索者一方，也需要能够保持孩子气，支持大人的探索者的冷静。因为如果幼稚先行，持续进行感情上的行动的话，很有可能会给游戏带来障碍。不要追求作为孩子的思考方式，而是做孩子能做的事情，能应付大人无法应付的部分的调查员。互相支持是很重要的。

机翻级译者：富士丸

如果有哪里出了大问题请联系qq：865767086

本文只用于日语学习交流之用，下载后请于24小时内删除。