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。

原文：https://www.pixiv.net/novel/show.php?id=14768570#1

作者：にこら

翻译：瞬蓝

【フタリソウサ】S×S×S

【双人搜查】S×S×S

本模组是适合助手GMP的模组。

因为是已知卡就能有大概预想的结构、比起享受解密、不如说是为了享受RP的内容。

推荐以关系良好的搭档跑。

另外、这个模组是以、Role & Roll Books 的『搭档悬疑TRPG 双人搜查』（作者：平野累次／冒険企画局）；来玩的模组。

为了游玩，需要株式会社 新紀元社 发行的『双人搜查』规则书。

# 模组概要

【概要】

虽然被卷入了突然的事件、但今天也顺利解决！

两个人直接回到了据点、但助手的样子总觉得有些奇怪。

忽然察觉到发生了新的「谜」、侦探陷入沉思。

助手到底是怎么了？

【捜査困难等级】从1开始

【已知卡】1枚

【所要时间】视胡诌而定

※适合助手GMP（GM带团也是可行的）

※适合关系良好的搭档

※从已知卡就能马上明白大致答案。在这基础上享受RP的胡诌模组。

下一页开始包含剧透。

# 真相

这个事件是助手自导自演的。

很久以来、助手想送给侦探礼物。虽说如此，普通地给也很无聊……偶尔也想让侦探大吃一惊、浮现出这样的想法。

但是、如果是直觉惊人的侦探，很快就会明白自己的想法吧。

那么、反过来利用侦探的直觉吧！

助手如此思考着，准备了2个礼物。

第一个是表面上的礼物，也就是所谓的诱饵。

故意在侦探看得到的地方进行调查、寻找。然后、明目张胆地做着隐藏的事情、以不自然的态度对应的话、侦探就会去追寻那个「谜」。

然后，在侦探注意到「助手所隐藏的事情是藏着礼物！」的时候、执行另一个秘密准备的真正惊喜！

这样的双重构造、侦探肯定会吃惊的。

就那么决定了、来准备真正的惊喜吧……。

然后助手所准备的惊喜执行日就是今天。

=====================

※这个模组中、助手PL有秘密。

请让助手PL设定「暴露给侦探也没关系的表面礼物」「真正的惊喜」。（希望表面礼物是可以藏在据点架子程度的东西）

→GM根据助手PL的回答、以无法直接知道物品的程度，决定关键词②、③的追加情报（后述）。

※这个模组中助手可疑的样子全是助手的演技。

推荐助手PL带着「表面礼物被发现也没关系」的念头、进行装傻的RP。

※GM带团的场合，可以事先将下面的秘密HO或者真相给予助手PL。一起设下诡计，也可以进行假想桌。

────────

## ＊助手秘密HO

你想给侦探惊喜。

但是敏锐的侦探一定会注意到自己在隐藏着什么。

为此、「故意明显地将礼物藏在了据点的架子上」。也就是所谓的诱饵。

准备在侦探注意到架子上的礼物后、执行真正的惊喜。

（※真正的惊喜可以由你自由决定。时机在结束阶段。）

# 已知卡

## ＊已知卡1

今天明明应该是[①]、途中又被卷入了事件。

事件本身平安解决、但有一件在意的事。

助手的样子有些奇怪。

实际上、并不止是今天样子奇怪。

知道最近助手在热心地[②]、也知道休息日[③]。而且、这些都是在对自己隐瞒的情况下去的。

……如此说来、对于[④]这件事也有头绪。

从以上助手的行动、可以知道助手从之前就在为自己准备着什么。

而且今天比往常还要举止可疑、而且从[①]可以知道，今天就是执行的日子。

而且……从助手到达据点后的行动来看、答案肯定是[❺]！

※你注意到助手在做什么的时候、可以反将一军对助手采取什么行动（时间在真相阶段指明犯人后）

──────────────

①被助手叫出来

②在搜索什么※

③在逛商店※

④曾经探询我意向

❺架子上

以下为填空版本.

=====================

＊已知卡（填空版本）

今天明明应该是[①被助手叫出来]、途中又被卷入了事件。

事件本身平安解决、但有一件在意的事。

助手的样子有些奇怪。

实际上、并不止是今天样子奇怪。

知道最近助手在热心地[②在搜索什么]、也知道休息日[③在逛商店]。而且、这些都是在对自己隐瞒的情况下去做的。

……如此说来、对于[④曾经探询我意向]这件事也有头绪。

从以上助手的行动、可以知道助手从之前就在为自己准备着什么。

而且今天比往常还要举止可疑、而且从[①被助手叫出来]可以知道，今天就是执行的日子。

而且……从助手到达据点后的行动来看、答案肯定是[❺架子上]！

# 初动搜查/双人搜查

## ＊初动搜查

你们走在路上时、被卷入了事件。但是、作为天作之合顺利解决了。

察觉到的时已经到了晚上……精疲力竭的2人准备一起返回据点。

一如往常的道路、一如往常的同伴、一如往常的互动……本应如此、有点违和感。似乎助手的样子有点奇怪。

判定：「社交」

⇒「快点回去吧」想要先走的助手如此说道。听到这句话回想起来，本来今天是助手说想要让自己来据点而叫自己出来的。

本来中午的时候想去据点、结果遇到预想外的事件而推迟了。

如此说来、今天的助手感觉脚步变快了。

带着这样细微的违和感、2人终于到达了据点。

→到达据点后开始搜查阶段。

──────────────

## ＊双人搜查

❺架子上

侦探察觉到。

如果自己想要往某个方向走的话、仅限今天，助手就会插嘴。对、就像是不想让自己接近哪里一样。

看来助手在周围隐藏了什么。

如果是这样……若无其事地追着助手的视线……恐怕、是那个架子上有什么东西！能够确信这件事。

侦探强制确认的场合可以进行「突破」判定/说服助手的场合可以进行「说服」判定。

继侦探之后、助手如果想要阻拦侦探的行动可以进行「防御」判定。

（助手PL判定成功的场合、助手>侦探的判定来决出胜负。）

只有侦探成功：礼物暴露、或者助手放弃

助手成功：助手固执地隐瞒到底

请按照搭档随意描写。

# 模组特殊裁定

* 关键词②、③获得后，侦探可以用技能判定。

关键词②：「情报」或者「谎言」

关键词③：「传闻」或者「追踪」

判定成功则公开助手具体是在调查什么网站・店的追加情报。

※只是演出。以表面礼物的内容为基础决定。模糊界限让礼物无法明确的程度，侦探有推理的余地说不定会更有趣。

* 关键词❺是架子上、但改为其他地方也可以。情景想定是在在据点对话、所以请设定成位于据点、作为隐藏点不会有违和感的地方。
* 助手PC的场景处理可能有难度。请适当处理。（意料之外的提示表、vs嫌疑人等让侦探和助手对话、来自NPC的电话、不随机场景表而是以技能判定成功来获得关键词等等）
* GM带团的场合、可以向侦探、助手分别传达「总觉得已经知道接下来对方要做什么，你可以自发给对方PC惊喜」的意思。

另外，各自能够执行惊喜的时机是

侦探在真相阶段时（犯人就是你 之后）

助手在结束阶段时（坦白一切真相的时点）。

# 真相阶段/结束阶段

## ＊真相阶段

在这里要回答「助手到底在做什么」或者「助手到底在隐瞒什么」中的任意一个问题。

⇒「准备了礼物」「想要带来惊喜」这样的内容就是正确回答。

另外，如果侦探对礼物内容进行了一定程度的研究、说不定问一下具体到底准备了什么比较好（是否正确回答具体内容与主要内容无关）

侦探回答后、助手既然都被侦探发现了、就放弃隐瞒将礼物送出。（→自己取出来、从架子前退开等。请催促助手PL进行RP）

那之后、GM询问侦探「对助手有什么想说的话、或者想做的事情吗？」。（是侦探侧执行惊喜的时机）

配合之后助手和侦探的行动，场景结束。

=====================

## ＊结束阶段

被侦探宣告真相、打消隐瞒念头送出了礼物的助手、「果然没法瞒过侦探呢」露出了像是有些困扰的笑容。

……在这之后说着「所以、我很想让你也大吃一惊」、重新面对侦探。

→催促助手PL说明「一切的真相」。（是助手侧执行惊喜的时机）

「为你准备好的、是这个○○（礼物）和、小小的谜题……然后、最后是这个（真正的礼物）」

「有被我所准备的3个礼物惊讶到吗？」

助手如此说着，露出了恶作剧的笑容。

# 补充

「侦探可以通过已知卡了解事件的概要」这样的系统，如果能够反其道而行之会很有趣吧、这样的构思。

然后中心思想是「助手、想要让侦探吃惊呢！」。

以个人游玩为目的的改变是自由的。但是，请务必传达原作是本模组。请不要进行自作发言。

请在常识范围内、加入大量的诡计吧。

（因为在意怎样的搭档会准备怎样的东西，请务必加上「フタリソウサS×S×S」、在Fusetta等地方发送，作者会非常高兴。）

另外、标题的SSS（Super Short Story）是取自Special Secret Surprise的首字母。