# 双人搜查 与你关系变好的方法 官方模组1 关于生日的案件 Case B

渣翻：瞬蓝

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。

## 信息

### 情景

杀人案件的现场，是被害人的自宅。

PC们因为各种原因，接近杀人案件的现场。

从自宅的日历，可以知道被害人是在生日杀害的。

侦探PC看着这个日历，注意到了某件事。

那就是……。

### 登场人物

**喜濑琢磨（きせ　たくま）38岁男性**

被害人。是临近的白领、在锁上的自宅（公寓）被发现尸体。

在生日被杀害。

兴趣是鉴赏古典音乐、在房间里有音响设备。

这个角色的诞生日按具体日期决定，理由在「真相」叙述。

**石黑炼太郎（いしぐろ　れんたろう）22岁男性**

住在被害人所住公寓旁边一间、第一发现者。重考生，在为了大学考试学习。

### 真相

实际上这个杀人案并不是什么难题。

一看现场，侦探PC就看穿了目击者石黑炼太郎是犯人、凶器和决定性证据、动机是噪音。

真正的问题。那是助手PC的生日快要到了，自己却还没有准备礼物。

到底应该送什么、侦探PC开始寻找。

然后，这个「收到了会觉得开心的东西」，只有助手PC知道。

### 犯人

这个模组的犯人是「助手PC所想的、收到会高兴的东西、或者想要做的事情」。

所以模组中助手PC定义的「东西或者想做的事」是犯人。

## 事件发生阶段

PC们位于喜濑琢磨被杀的现场、也就是公寓的一室内。

周围有警察和第一发现人、也就是旁边居住的石黑炼太郎、已经开始搜查。

PC们为搜查提供帮助。

为什么会帮忙，由PL全员和GM商量决定。

例如「PC们位于能够协助搜查的立场（是刑警、或者是被警方委托的侦探）」、「碰巧和被害人认识，被卷入案件」、「随意地就那么来了为了避免被觉得碍事于是来搜查」等。

看着喜濑琢磨被杀害的现场，侦探PC注意到了一样东西。那就是现场的日历。

在日历上，今天的日期画着小花。

调查推进后，从驾照或者各种服务注册的日期，能够知道今天是被害人的生日。

另外，现场留有蛋糕和刚拆封的音乐CD，可以知道被害人正在享受生日。

侦探PC从日历和生日，察觉到了「某件事」。这是非常重要的事。

请将已知卡1交给侦探PC。

之后，PC们会就案件进行调查。

目击者石黑炼太郎，会就目击时的事情进行说明。

说是从隔壁房间传来巨大的声响，因为在意所以过来看看。

然后发现这个房间的居民喜濑琢磨已经头部流血死亡，急忙报警。

凶器还没找到，作为决定性证据，警方正在寻找。

关于石黑炼太郎所说的「巨大声响」，警方认为可能是钝器殴打的声音。

实际上公寓的墙很薄，就连隔壁房间的生活音也能听到的程度。

从迄今为止所知道的，开始初动搜查。使用的技能是《现场》。

能够获得的关键字是②。

初动搜查结束后，决定「调查的障碍」。想不到的场合，请用「无法冷静下来的侦探」或「在意什么的侦探」

【搜查困难等级】为1。

## 搜查阶段

在搜查阶段，PC们会开始追踪杀人案件，但侦探PC因为「已知卡1所写的」的另一件事而苦恼。

这个模组中的「犯人」是「解决另一件事的方法」。

那并不是人物，而可能是什么「东西」。

PC们获得关键词「③」后，发生GM场景「Case A的解决」。

### Case A的解决

PC们找到了决定性的证据也就是凶器，确定是石黑炼太郎的罪行。

凶器是石黑炼太郎房间的哑铃，是网购的东西。虽然哑铃已经被清洗，但也对血液检测有反应、从微量剩余的成份中检测出被害人的DNA。

这样杀人案件就成功解决了。

但是侦探PC还有在意的事情，所以调查继续。

### 双人搜查场景 调查关键词④的场合

这个双人搜查场景开始后，侦探PC会下定决心。

然后，侦探PC可以向助手PC提出1个问题。

其内容由侦探PC的PL按已知卡2的内容来思考。

对这个问题，助手PC感觉到这是认真的提问。会觉得不能随便差不多地回答。

助手PC回答侦探PC的问题。

这个问题的回答，成为关键词④的内容。

决定内容后，获得关键词④。

侦探PC请就这个问题的答案做出什么反应。

### 双人搜查场景 调查关键词⑤的场合

这个双人搜查场景开始时，助手PC会察觉侦探PC正看着这边在思考什么事情。

虽然不明白在想什么，但感觉是相当重要的事情，而且和自己有关。

在此时，助手PC可以对正在为自己事情苦恼的侦探PC，提出什么建议。

这可以是侦探PC现在苦恼事情的建议、也可以是在助手PC的立场，对侦探PC想要说的内容、或者对侦探PC的鼓励也可以。

听到这个建议后，侦探PC恍然大悟。

这个建议或鼓励，成为关键词⑤的内容。

决定内容后，获得关键词⑤。

## 真相阶段

在真相阶段，侦探PC会得出「一个谜题」的答案。

具体在怎样的情景下侦探PC披露推理，请由侦探PC的PL决定。想不到的场合，描写在杀人案件的调查结束、回程路过商店的场景吧。

这个案件的真相并不是杀人案件的犯人，而是侦探PC所抱有的「什么」。侦探PC进行「案情回顾」、揭露「给助手PC的礼物」是案件的焦点（这在真相阶段前已经被表明的场合，再次进行解说）。

听到这些后，助手PC按照关键词④和关键词⑤，决定「收到会高兴的礼物」。此时，请在心中，以侦探PC的PL无法得知的方式决定1个。

这个决定的内容就是「犯人」。

侦探PC在「犯人就是你」中，猜测助手PC决定的「收到会高兴的礼物」。另外，这个内容「只要是从侦探PC那里得到的什么都行」，就算是「没有」的场合，侦探也要猜中「这件事」。另外，并不是完全每个字相符、猜中有细微差别相同的东西或者类似的东西也算。

「犯人就是你」中猜错的场合，和通常一样进行提示模式。

成功在「犯人就是你」中指定助手PC「收到会高兴的礼物」，侦探PC就能够准备好这份礼物。

准备的场合，助手PC描述「高兴的表现」。

描写结束后，这个阶段结束。

## 结束阶段

案件「稀里糊涂」的场合，虽然杀人案件得到解决，但PC所抱有的烦恼并没有得到解决。

在真相阶段进入「稀里糊涂」的场合，助手PC会觉得侦探PC「迟钝的人」、侦探PC会觉得助手PC是「难解的人」。

案件解决的场合，杀人案件得以成功解决、可以庆祝助手PC的生日。必要的话，也请传达石黑炼太郎承认自己的罪行、被逮捕。

以怎样的形式庆祝，或者并没有庆祝，由全体PL和GM考虑后决定。

描写这个助手PC的生日后，这个模组结束。

各位辛苦了。

### 已知卡

这个模组使用2张已知卡。

|  |  |
| --- | --- |
| **已知卡** | ① |
| 关于杀人案件，马上就能解决吧。  犯人肯定是目击者石黑炼太郎。动机应该是「①」。因为「①」，石黑炼太郎似乎睡眠不足。  作为证据这个房间里有「②」。  比起这个，快要到助手PC的生日了。虽说如此，还没准备礼物。那么，送什么才会高兴呢……  这是、「一个谜题」。 | |
| *You knew.* | |

|  |  |
| --- | --- |
| **已知卡** | ② |
| 作为杀人案的决定性证据，从「③」发现了凶器。  就这样，关于生日的案件中，其中一件得以解决。  问题是另一个谜。  赠送礼物所必要的，是了解对方的喜好。  对助手PC试试提出1个问题吧。  结果答案是『④』。再加上助手PC还说了『⑤』。  『④』和『⑤』应该会成为解开「谜题」的钥匙。 | |
| *You knew.* | |

### 关键词

①噪音

②音响设备

③附近的垃圾场

这个模组的关键词④和⑤，在双人搜查场景中，由助手PC的PL思考并填写。

## 记录

2021-02-22 开始。

2021-02-24 粗翻完成。