**双人搜查「与你关系变好的方法」官方模组4**

**身负致命伤之人将作何思考**

**「致命傷を受けた者はいかなる思考をするのか」**

模组来源：官方模组

翻译：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。

**●情景**

本模组从侦探PC遭枪击处开始。

侦探PC在意识到自己被枪击中的同时，开始回想「事情到底是怎么变成这样的」。

在回想中，侦探PC为了调查附近发生的枪击事件而进行搜查。

由于是一起使用枪支的恶性事件，所以和助手PC一同加强了警戒，但……。

**●地点·用语**

**·被抢走的手枪**

被认定为犯人从警察手中抢走的枪支，是警方的配枪，里面充填着5发子弹。

是左轮手枪，并且不是自动式。

**·膛线痕迹**

枪膛内的膛线在发射后的子弹上留下的划痕。

由于每一支枪的膛线痕迹都不同，因此可以通过发射后的子弹确定击发的枪支。

**·硝烟反应**

在开枪时产生的细小的「烟」会附着在手及衣服上。

利用特殊的试剂产生的化学反应可以检测出这种细小的烟。据此可以判定出「开枪的人」及「枪支击发时处在附近的人或物」。

**●登场人物**

**朝仓美绪（Asakura Mio） 28岁女性**

事件的被害人。是居住在附近的白领丽人，同时也是芳野直树同年级的同学。是当年欺凌芳野直树的带头人。

身中三枪而丧命。

PC们从她被杀的事件开始进行调查。

她花钱十分大手大脚，因此也一直为钱所困，但近期似乎突然变得非常大方。

**芳野直树（Yoshino Naoki） 28岁男性**

目前行踪不明的重罪犯。

原本是一名认真的上班族，却在出席同学会时用刀子杀害了两名同学，根据警方的推断，他甚至从追踪自己的警员月城海斗处夺取了枪支。

最开始被杀的两人是他的同学，似乎曾在过去欺凌他取乐过。

由此他也被视作朝仓美绪被害案的嫌疑人。

在模组后半将会发现他的遗体。

**月城海斗（Tsukishiro Kaito） 30岁男性**

事件的被害人。

身为警员，在追踪用刀子杀害了两名同学的凶恶犯人芳野直树。

结果虽然将芳野直树追到了绝境，却没能将其顺利逮捕。其原因是被一名名为崎泽刘的刑警从身后袭击了。

随后，崎泽刘夺走了月城海斗的手枪，并用这把手枪枪杀了他。

**崎泽刘（Sakizawa Ryu） 51岁男性**

追查事件的刑警。

开始时会对PC们显露出拒绝协助的态度，但看到PC们搜查的进展，似乎认可了PC们。

可以从他这里获得很多情报。

虽然没有结婚，却有一个女儿。

并且过去曾经抛弃自己的女儿。

甘枷可奈子就是他的女儿。不过他并没有告诉甘枷可奈子自己是她父亲的事。

**甘枷可奈子（Amakase Kanako） 26岁女性**

追查事件的刑警，同时是崎泽刘的部下。

与一开始不愿协助PC们的崎泽刘相反，她一开始就知晓PC们的活跃事迹，积极协助。

从小在福利设施长大，没见过自己的父母。但是对于给抚养自己的福利设施捐款的崎泽刘心怀感激，所以自己也憧憬着想要同样成为刑警。

特征是说话会在句尾带上「哈[[1]](#footnote-0)」。

**●真相**

枪击侦探PC、朝仓美绪和月城海斗的是崎泽刘。

朝仓美绪偶然得知了崎泽刘「甘枷可奈子是其女儿，而他隐瞒了这件事。此外，抛弃甘枷可奈子的正是他自己」的秘密。

凭着这个秘密，朝仓美绪威胁崎泽刘称「如果不按我说的来做我就曝光你和甘枷可奈子的关系」来索取了钱财……但是朝仓美绪的要求不断升格，甚至达到了索要上千万的地步。

崎泽刘无法忍耐下去，于是暗中计划杀掉朝仓美绪。

正在这时，偶然发生了芳野直树的案件，崎泽刘成为了该案负责人。

崎泽刘了解到芳野直树在同学会上杀害了同学，以及朝仓美绪和他也是同学等情况，想到可以「在杀朝仓美绪时利用芳野直树」。

实施这一方案的机会很快就到来了。崎泽刘撞见了芳野直树被月城海斗追至绝境的场面。

崎泽刘从背后袭击了正在与芳野直树搏斗的月城海斗抢走其配枪，并用这把枪击杀了月城海斗。之后用月城海斗的右手握枪向「地面」射击了1发子弹。这是为了捏造出「月城海斗对着重罪犯拔出枪来，向其进行威吓射击」的情景（为了造成月城虽然拔枪，却被情绪激动的芳野直树夺走了的假象）。

在此基础上，崎泽刘对芳野直树称「我是来帮你的」，并让他藏身于废弃工厂中。

随后，他用从月城海斗处夺来的枪支杀害了朝仓美绪。这时他向朝仓美绪开了三枪。

这既是「由于对朝仓美绪积累了深切的恨意」，同时也是为了「刻意强调误导怨恨是杀人原因」。这样一来，与朝仓美绪有关联的芳野直树就将受到怀疑。

接下来只要为了杀死被自己藏匿的芳野直树而去废弃工厂，然而……就在这时他得知了侦探PC等人已经迫近事件核心的事情。

因此，他放出「手枪只有五发子弹。已经没有子弹了」、「芳野直树在废弃工厂」等情报，诱使人放松警惕来废弃工厂。

这是由于PC们介入事件才进行的准备不充分的行动。

因此，崎泽刘用「自己携带的手枪」击中了侦探PC。虽然引诱PC们的部分完成得很顺利，但由于内心焦急，不小心判断失误了。

在此之后，崎泽刘趁着侦探PC失去意识时，按照计划用从月城海斗处抢来的手枪杀害了芳野直树。并进行了伪装成自杀的工作。

就这样，不让自己受到怀疑，崎泽靠着被捏造成「全部事件的元凶」的芳野直树的死，想给这次的事件画上句号。

本事件的焦点是、「两支手枪」。

杀害月城海斗、朝仓美绪、芳野直树时使用的是「月城海斗的手枪」。

击中侦探PC的是「崎泽刘携带的手枪」。

这个区别将会成为「最大的证据」。

另外，本模组的已知卡3有两张（已知卡3A和已知卡3B）。无论是哪一张，事件的内容和犯人都不会改变，有所不同的是「侦探PC能活下来还是活不下来」这一部分。

已知卡3A中，侦探PC所受的伤为致命伤，已经无力回天。

已知卡3B中，侦探PC所受的伤意外还有得救，因此得以存活。

至于要采用哪一张已知卡，由PL全员讨论决定。

**●犯人**

本模组的犯人是杀害「朝仓美绪」、并枪击侦探PC的人物。这个人是崎泽刘。

**●事件发生阶段**

侦探PC被什么人用枪击中了。

在废弃工厂搜查时，被枪击中了。

事出巧合，这是在与助手PC分别在稍有相隔的地方时发生的事情。

侦探PC看着自己受的伤，察觉到了什么。

随后，看到贯穿自己身体的弹头时，侦探PC意识到这是「重要的证据」。

在这之后，随着一阵剧痛，侦探PC的意识渐渐远去。

在意识飘远之际，侦探PC思考着「究竟是怎么变成这样的」，开始了回想。

本模组中直至GM场景「被击中的侦探」的中途为止都是以回想的形式进行的。

回想从PC二人踏入名为朝仓美绪的人被害现场时开始。其场所为某公寓的一户房间，即被害人的住房。

这正是杀人事件的现场。出入现场的是两名刑警（崎泽刘和甘枷可奈子）与数名警官及鉴识官。

PC们从这里开始进行事件的调查，但PC们为何会出现在杀人事件的现场，以及为什么开始进行事件的调查，请PL全员和GM商谈决定。想不到的话，就请设定成「听到枪声赶来时，人已经死了，因此联系了警察。并作为第一发现者协助搜查」。如果这样设定，则PC们目击了从现场离开的可疑的人物，但由于是夜里，所以并没有看清其身高。

PC们观察被害人朝仓美绪的情况，会发现其胸口被三发子弹贯穿，在死前曾痛苦地挣扎过。

从向其开了三枪这点来看，可以想到这可能是「对其怀有恨意的人物犯下的罪行」。

被害人手中颇为珍重地紧握着成捆的钞票。点了一遍约有200万日圆之多。此外，她的另一只手还抓着手机，看上去似乎正要给什么人打电话。

环视被害人朝仓美绪的房间，PC们感觉出「虽然她用钱很奢侈无度，但又同时很贫穷」。房间里有高级品牌的包包和饰品，整体生活水平上却并不是那么优越。

在想到这些时，有一名刑警脱口而出「要说这些钱的来源，挺可疑的哈」。她向PC们说出「我叫甘枷可奈子哈。想向你们问几句话，可以的哈」来提出问讯。

她问PC们的是，「你们看过现场有没有感觉到什么哈。什么都可以说哈」。

听了她的话，PC们重又观察了一下现场和被害的朝仓美绪的状态。

进行初动搜查。初动搜查使用的技能是《现场》。可以获得的关键词是①。

将感受到的点说出来的话，甘枷可奈子就会点着头感慨「原来如此。我都没注意到这点哈！真是厉害哈！」并眼睛放光地记笔记。

突然，甘枷可奈子的身后出现了崎泽刘的身影，有些责备地说「干嘛要听外行的意见」。如果PC们是警方相关人士的话，责备的内容就变成「负责这起案件的可是我们啊」。

崎泽刘警告PC们「感谢你们的协助。但接下来就是警察的工作了。可不许随便插手啊」。如果PC们是警方相关人士的话，警告的内容就变成「这是我们的案子」。

就算PC们想要说什么，崎泽刘也不会有任何回应，只会对甘枷可奈子说「去附近问话。你也是刑警所以多去动动腿」并带着她离开。

并且PC们将被在场的警察赶出现场。看来似乎是刚才那位「崎泽刘」刑警的指示。就算PC中有警方相关人士，也会因「负责这起案件的是崎泽刘所以请离开」而被赶出去。

在此时间点，请GM将事件调查表和已知卡交给PL。

「调查障碍」将为「警方相关人士的妨碍」。如想到其他的「调查障碍」，自行设定也未尝不可。

【搜查困难等级】为3。

在事件解决表上写下【搜查困难等级】后，进入搜查阶段。

**●搜查阶段**

在搜查阶段中，PL要操控着回想中的PC对事件进行调查。

GM请告诉PL本模组中要指出的「犯人」是「枪击侦探PC的人物」。

获得关键词②的时间点，将发生GM场景「狗狗刑警」。

如将第一张已知卡上的关键词全部获得，则在获得第二张已知卡之前，将发生GM场景「另一起枪击事件」。如果该场景和「狗狗刑警」同时发生，则优先进行「狗狗刑警」场景。

如将第二张已知卡上的关键词全部获得，则在获得第三张已知卡之前，将发生GM场景「被枪击的侦探」。

在GM场景「被枪击的侦探」之后，PL将不再操控回想中的PC，而是用现在的PC们进行对事件的调查。

**●狗狗刑警**

获得关键词②的PC们正要对朝仓美绪的交友关系进行调查。

然而，她似乎是个交际很广的人，光是手机中存储的较为亲密的联系方式也有近五十人之多。

这要是一个一个去调查的话似乎很困难。况且，既然是有试图隐藏的事情，如果不进行深入详细的调查应该查不出来吧。

在明白了这些以后，甘枷可奈子就出现了。

甘枷可奈子对着PC们说道「我听说了哈！你们果然是很厉害哈！当然我也早就知道你们不是一般人哈！」

甘枷可奈子边夸赞着PC们边自信地提出「这些情报希望你们可以交给我查哈。我会把朝仓美绪的交友关系从头到尾全部仔细筛一遍的哈！」

如果PC们将这件事交给甘枷可奈子去调查，她就会很有干劲地表示「好的哈！尽管交给我哈！」

如果不让她调查，她也会说着「那我自作主张去查哈！肯定不会给两位添麻烦的哈！请等我的好消息哈！」完全不听人劝。

甘枷可奈子还会干劲满满地说「而且……我们老大说了刑警就要靠双腿去收集证据哈！啊，老大说的是刘前辈哈。就是之前跟我一起那个很——吓人的刑警哈。他是我的师傅哈！」随后也不给人插话的空隙连珠炮似地补充道「要是你们遇到什么麻烦去找刘前辈就好哈！他刚开始可能会否定你们，但那只是因为他这个人很别扭，帮忙是肯定会帮忙的哈！」

紧接着，她说着「那我就去调查了哈！请尽情期待大礼哈！」就离开了。

看来是要自顾自地去调查了。

**●另一起枪击事件**

PC开始调查朝仓美绪的事件时，调查本事件的警官们以及本该在调查可能与被害人相关的人物的甘枷可奈子突然一阵哗然。

如果PC们问发生了什么事，甘枷可奈子就会说着「嗯——因为这个是搜查情报哈，本来是不该跟你们说的哈……。就当是指明要查被害人的交友关系的回礼哈」告诉PC。

没有去问的情况下，也会听到甘枷可奈子的大嗓门从而了解详细情况。

原来，在调查朝仓美绪的遗体身边发现的弹头上的膛线痕时，发现它是从一名名为月城海斗的警员的配枪中发射出来的。

月城海斗曾追踪名为芳野直树的重罪犯，但在要捉拿芳野直树时被夺走了配枪，并被自己的配枪击中丧命。此时使用的子弹上的膛线痕与遗体边残留的弹头的膛线痕一致。

该事件的现场位于附近的公园，而芳野直树仍在逃亡中。由于芳野直树被公布照片通缉，侦探PC可以清晰地回忆起其相貌与罪名。

芳野直树在出席同学会时，被两名曾经的同学以过去的欺凌事件作为笑料之事激怒，用刀子刺杀两人后逃亡。

如果进一步询问，会知道芳野直树和朝仓美绪曾经也是同学，且带头欺凌芳野直树的人似乎就是朝仓美绪。这是甘枷可奈子通过调查朝仓美绪相关的人员获得的情报。

由此，警察似乎将持有膛线痕一致的枪支且有动机的芳野直树作为犯人进行搜查。

PC们也以芳野直树关联其中的两起案件与此次事件相关而开始了调查。

由于两起案件都是最近发生的，因此很容易收集资料。

从资料中可以明白一些事情。

请发放已知卡2。

**●双人搜查场景 关键词⑤的调查**

本双人搜查场景仅在获得关键词③和④以后才能发生。

PC们来到了月城海斗遇害的公园。在案件发生之处画着人形的白线，周围还有警员们正在搜查地面是否有掉落的线索。

多少也有甘枷可奈子伶牙俐齿的功劳，PC们进入了这一现场。

混凝土的地面上有很小的空洞。这大概是从手枪中发射的枪弹造成的吧。

资料中记载着，与凶恶的犯人芳野直树对峙之时，月城海斗应当是出于威吓意图向着地面进行了射击。但被这威吓射击刺激到的芳野直树袭向了月城海斗……警方推定的情况如此。

事实上也从月城海斗手指上检测出了硝烟反应，因此是月城海斗开的枪没错。

然而，侦探PC感受到了违和感。从弹孔逆算开枪的地点和角度的话，似乎会得出「月城海斗倒地以后枪支才被击发」的可能性。

更进一步，根据发生过争斗这一点，侦探PC直觉得出了「在争斗发生后，倒在地上的月城海斗开了这一枪」的结论。

这显然与警方得出的「在进行威吓射击后发生了争斗」这一结论相悖。

侦探PC想到「犯人在这里进行了某些行动」。

获得关键词⑤「伪装行动」。

**●双人搜查场景 关键词⑥的调查**

本双人搜查场景仅在获得关键词⑤以后才能发生。

在阅读月城海斗的事件资料时，可以得知为了抓住逃亡中的芳野直树而出动了大量的警员和刑警。

其中有熟悉的名字。

那就是崎泽刘。

获得关键词⑥「崎泽刘」。

PC们就这样直接去找崎泽刘问话。

崎泽刘虽然会在见到PC们时露出不快的表情，但会听PC们问话。

此后，他会在听PC们问话的过程中逐渐表现出兴趣，如果和他讲到事件的内容，他会感慨叹服地表示「这样啊，你们都已经调查到这个阶段了啊」。

崎泽刘会表示「抱歉。我还以为你们是外行，但真的很能干。……虽说案件就应该交给警察来解决，也不想把你们卷进来……不过还是听听你们的想法吧」并显出听你们问话的态度。PC是警方相关人员的情况下，则会说「现在不该是针锋相对的时候呢。抱歉」。

如果像崎泽刘询问月城海斗的事件，他就会开始讲述事件发生的那天晚上的事情。

那晚，从月城海斗处收到「发现了芳野直树」的联络的警员和刑警们为了支援而前往公园。

崎泽刘当时碰巧离公园不远，因此很快就赶到了那里。他作证说当时听到了「两声枪响」。

崎泽刘赶到的时候，月城海斗已经被子弹击中身亡了。当时他虽然看到了疑似芳野直树的人影，但没能抓住，让他逃掉了。

崎泽刘悔恨地说道「是我的错。都是我的错，他才会……」。随后他问PC们「所以，我想要为他复仇。你们可以帮助我吗」。

PC们做出回应后，他又说道「我也把掌握的资料交给你们吧。要是能派上些用场就好了……」，一边将亲笔写的搜查资料交给PC们一边表示「那家伙……芳野直树他有帮手。他一定是被帮手藏起来了」。

获得关键词⑩「芳野直树的帮手」。请GM向侦探PC的PL说明这是尚未发放的已知卡上的关键词。

在资料上记录着事件后疑似芳野直树的人与某人会面，以及其在数个废弃工厂之间逃窜藏身的情况。

崎泽刘对PC们表示「接下来，让我们互相协助一同解决案子吧」。

随后，崎泽刘又取出了自己携带的配枪，说道「这把枪就是这一带的警察的配枪。一共装填了5发子弹」。之后又有些悲痛地说着「从月城被夺走的配枪中发射的子弹就是全部的5发了。本应当是用来与恶做斗争的子弹，全都被犯人用了，这件事实在是让人无法接受……」。随后重新打起精神表示「但正因如此，我们必须要抓住犯人！」

由此，PC们可以得知犯人所持有的枪支已经用尽了子弹，所以之后不会再发生枪击事件了。

说到这里，崎泽刘将会起身说着「那下次再说」并离开。

另外，在本GM场景中，如果向崎泽刘询问甘枷可奈子的事，他将会露出似乎很安心的表情说「那丫头一个人闯荡着呢。她对我来说像女儿一样，所以确实会担心……但那丫头也是出色的刑警了。应该没问题的」。

**●被枪击的侦探**

PC们在调查从崎泽刘那里拿到的资料中的废弃工厂。

警方认为被芳野直树用来藏身的几个废弃工厂中，有几家可以看出有人生活过的痕迹。恐怕就是芳野直树在帮手的协助下曾藏身于此留下的痕迹吧。

按照这个步调搜查了数家废弃工厂以后，偶然地，出现了侦探PC和助手PC间相隔了一段距离（在同一工厂的不同车间分头探索程度的距离即可）的机会。

就在此刻，侦探PC被什么人枪击了。

重新再次进行在「事件发生阶段」开头描写的侦探PC失去意识为止的场景。

回忆结束，侦探PC醒来发现是在废弃工厂中。

在身边的是「听到枪声而赶过来的助手PC」。

地面上流淌着鲜血。这是侦探PC的血。

此处侦探PC可获得已知卡3，但请GM先向PL全员说明「已知卡3A」和「已知卡3B」的区别，并询问「哪一个才是PL们想要的情节发展」。

PL全员和GM进行商谈，并从中选择一张已知卡吧。根据所选已知卡的内容不同，结束阶段的情节发展将会发生改变。

选择后，【余裕】减少10点。在减少之前进行告白也是可以的。

之后，每一位PC都可以获得4项对搭档的感情。

在获得感情后，获得已知卡4。

**●双人搜查场景 关键词⑦的调查**

侦探PC不经意地向着助手PC提问。

提问的内容由侦探PC的PL来考虑。想不到的话，就问「和我一起度过的时光如何」。

助手PC要回答这一提问。助手PC的PL来考虑提问的回答。

这一回答将成为关键词⑦。

获得关键词⑦。

由于这一提问，两人间的距离似乎更加近了。

【余裕】提高4D10点。

之后，每一位PC都可以获得1项对搭档的感情。

**●双人搜查场景 关键词⑧的调查**

侦探PC边按着枪伤的伤口边在废弃工厂中探索。

在这里，少了应该有的东西。

那就是贯穿了侦探PC的身体的弹头。

获得关键词⑧「子弹」。

这是因为枪击侦探PC的犯人特意捡走了弹头。

在此时，侦探PC不由得有些站立不稳。【余裕】减少1D6点。

**●双人搜查场景 关键词⑨的调查**

本双人搜查场景仅在获得关键词⑧后才能发生。

侦探PC感觉自己要是稍微放松些精神就会开始意识飘忽。

头脑有些不清醒了。

见到此场景，助手PC感到不安。【余裕】减少1D6点。

侦探PC在意识逐渐飘远之中进行推理。

论其根本，带走弹头的意义就在于不希望射出的弹头上的膛线痕被调查。犯人清楚地知晓能够具体查出发射枪支的弹头会成为强有力的证物。

在此基础上，可以想到「此前从未回收子弹」的芳野直树应该不会特意把弹头捡走以「避免被查膛线痕」吧。

获得关键词⑨「芳野直树」。

另外，在这时崎泽刘忽然联系助手PC，告诉助手PC「事情麻烦了。芳野直树死了」。

据崎泽刘所说，芳野直树被人发现在其逃亡藏身的废弃工厂，头上流血且已死亡。

死因是子弹贯穿头部而导致的失血过多。

在他手中握着从月城海斗处抢来的枪，从贯穿其头部的弹头上检测出的膛线痕与其所持的枪支也一致。

此外，从其身旁有着数发未使用过的子弹这点来看，可以想到他可能是饮弹自尽的。

崎泽刘向PC们道歉，「是我判断失误。抱歉……。我一味只想着这家伙手中只有5发子弹，没想到他的帮手竟然能给他准备子弹……」

如果PC们去核查情况，会发现芳野直树死亡的事似乎是真的。警方也因为嫌疑人自杀的情况而一片哗然。

**●双人搜查场景 关键词⑪的调查**

侦探PC确认了自己的伤口颇深，并进行了紧急处理。

在做这些的同时，也在思考枪击自己的犯人的嫌疑人是谁。

首先，毫无疑问本次犯案中使用了枪支。

击中侦探PC的子弹不是由改造模型枪那种仿品，而是由真正的枪支击发的。

近年来，在这一带枪支被抢的案件只有月城海斗这一起。

这样的话，就只能想到一个可能性了。

获得关键词⑪「持有枪支也不会可疑的人物」。

这样一来就缩小范围至相当少数人身上了。

在这时，侦探PC一直按着的伤口处涌出血来。【余裕】减少1D6点。

**●双人搜查场景 关键词⑫的调查**

来到PC们身边的是甘枷可奈子。

甘枷可奈子非常担心侦探PC的状态，承诺只要是自己能帮上忙的事什么都会做。她觉得事自己积极主动地把PC们卷进了事件才造成了这样的事态，因而感到强烈的后悔。

甘枷可奈子刚结束了踏踏实实的调查，手里掌握了「朝仓美绪所隐藏的藏有敲诈把柄的地方」，虽然担心但也如实说出了其内容。

获得关键词⑫「同学的房间」。

那是朝仓美绪的朋友，同时也是和她一起做过敲诈等种种恶行的同学的房间。

甘枷可奈子查出，那位同学把敲诈的把柄藏在了自己的房间里。

助手PC可以和甘枷可奈子一起突击调查那个房间寻找隐藏的把柄。

如果宣言要进行调查，会发现那个把柄是「隐瞒了自己是其亲生父亲的事，如同对待女儿一般再次接近曾经被自己抛弃的女儿的滑稽丑角」。看到作为证据的照片的甘枷可奈子喃喃道「这是，我小时候的照片哈。是我被父母抛弃，在孤儿院时候的……」。

**●真相阶段**

真相阶段的情境请PL全员和GM商谈决定。

想不到的话，就以侦探PC一边流着血一边在还活着的案件相关人员（崎泽刘和甘枷可奈子）面前回顾事件的形式进行吧。

在「犯人就是你」中说中犯人的话，崎泽刘就会低声说出「……果然，那时应该把你杀掉啊」。「明明知道你有着能够看穿一切的能力」这样说着，他显出懊悔的模样。

然后，崎泽刘说出了「真相」。

在这之后，崎泽刘虽然试图在被控制住前掏出枪，但看到露出悲伤表情的甘枷可奈子，又扔掉了枪。

崎泽刘毫无反抗地被捕了。

被逮捕时，他对侦探PC说「真的是，干得漂亮」，对着助手PC则是「如果只有你一个人，我想自己或许能成功」，留下了这样的话。

此后，本场景结束，进入结束阶段。

**●结束阶段**

本次事件在GM场景「被枪击的侦探」之前进入迷局的话，侦探PC为了追查线索进入了废弃工厂。在这里被枪击，失去意识并回到模组开始时的场景……但是在那以后，不会再打起调查的气力。

本次事件再GM场景「被枪击的侦探」之后进入迷局的话，侦探PC会完全失去意识。然后苏醒时头脑无法正常运转，想不到任何和事件相关的信息。

事件解决的话，甘枷可奈子会对PC们用一句话道谢「你们阻止了那个人，谢谢哈」。

如果选择了已知卡3A，侦探PC在事件解决后立刻失去了意识。之后只会在医院的病床上醒来一次。

自己的身体上连着大量的机器，眼前是助手PC。看来，最后还能稍微进行一点对话。

请进行最后的对话。

那之后，侦探将不省人事。

如果选择了已知卡3B，侦探PC在事件解决后立刻失去了意识。之后在医院的病床上醒来。主治医生警告道「你太胡来了。可是差一点就没命了」。

在自己的面前是助手PC。此时其表情请助手PC的PL来决定。

无论是哪种情况，这一局都结束了。

各位辛苦了。

**●关于死亡的PC**

在『双人搜查』中，不存在角色不能再次使用的规则。因此，使用死亡的角色再次参加游戏是可以的。

但是，使用时请以「其生前曾发生过这样的事件」、「其本来可能会有着这样的未来」这样的形式来进行游玩。

**●关键词**

①敲诈

②交友关系

③威吓射击

④格斗

⑤伪装行动

⑥崎泽刘

关键词⑦由助手PC的PL来构思。

⑧子弹

⑨芳野直树

⑩芳野直树的帮手

⑪持有枪支也不会可疑的人物

⑫同学的房间

|  |  |
| --- | --- |
| **已知卡** | ① |
| 被杀害的朝仓美绪似乎曾「①」什么人。杀人动机源于此应当是毫无疑问的。  犯人从这房间中带走的东西就应该是其证据。  话说回来，就算被枪击也不忘对金钱的执著这点实在是不可思议。可以想到被害人是欲望相当强烈的人。  这样的话，能为她生金蛋的「①」的把柄应该在什么地方还藏着备份才对。  从她握着手机这点看来，只要彻查「②」或许就能找到藏着把柄之处的提示。 | |
| *You knew.* | |

|  |  |
| --- | --- |
| **已知卡** | ② |
| 此前的同学会刺杀事件毫无疑问是芳野直树的罪行。不仅有目击证言，就连凶器都找到了。  但是关于月城海斗的事件，还有很多尚不明晰的点。  他对犯人进行了「③」，但似乎也进行了「④」。仅就这点而言还很难说是不自然，但是……。  问题在于，「③」也可能是『⑤』这一点。  在月城海斗的事件现场『⑥』也有出现。如果可以去询问一下详情，或许还能明白什么。 | |
| *You knew.* | |

|  |  |
| --- | --- |
| **已知卡** | ③A |
| 自己受的是致命伤。已经回天无术了。  不如耗尽最后一丝气力把这个事件解决也好。  但是，也想最后听到助手PC说出『⑦』啊。  这样的话，感觉好像又充满力气了。 | |
| *You knew.* | |

|  |  |
| --- | --- |
| **已知卡** | ③B |
| 自己的伤势意外地很轻。万幸子弹是贯穿了身体。  只要接受治疗应当就会恢复，不过在治疗之前把这个事件解决掉吧。  不过机会难得，就装作自己受了致命伤，让助手PC说出『⑦』吧。 | |
| *You knew.* | |

|  |  |
| --- | --- |
| **已知卡** | ④ |
| 击中自己的某人特意回收了『⑧』。  这是最大的提示。  向自己开枪的人，不是『⑨』。是「⑩」。  如果『⑨』是犯人的话，没有回收『⑧』的必要。  那么剩下的嫌疑人的范围可以缩小到『⑪』。而从『⑪』中再继续缩小范围，就需要知道朝仓美绪留下的敲诈的内容。  提示在『⑫』……。 | |
| *You knew.* | |

1. 译注：原文为在句尾带上「っす（ssu）」为口癖，没有实际含义，主要体现了甘枷可奈子比较直爽，不拘礼节和男孩子气的一面，实际带团时也可以结合人物性格改变说法。 [↑](#footnote-ref-0)