

## ●捜査フェイズの流れ

## ①シーンプレイヤーの決定

行動済みでないキャラクターがシーンプレイヤーになれる。

## ②異常な癖の発動

探偵PCのプレイヤーが1D6を振り、出た目に対応した異常な癖が発生する。

どちらかを選択

## ③シチュエーション捜査

1. 捜査シチュエーションを1つ選択。
2. 1D6を振って、発生するイベントを決定。
3. イベントの描写を行う。
4. イベントの処理に従う。

## ③たまり場で休憩

1. 変調を1つ回復。
2. 探偵PCと助手PCはお互いに対して感情を1つずつ獲得する。

## ④助手から探偵への感情の獲得

## ●判定の流れ

## ①参加者の決定

ゲームマスターが、判定に参加するPCを決定。

## ②技能の指定

ゲームマスターが判定で使用する技能を選択。  
指定しないことも可能。指定する技能を持つPCは、「有利」を得る。

## ③有利・不利の有無を確認

有利なら次に振るサイコロは3個。不利なら次に振るサイコロは1個。  
有利と不利の両方ならサイコロの数は2個のまま変わらず。

## ④サイコロを振る

探偵は、③で決まった数の十面体サイコロを振る。  
助手は、③で決まった数の六面体サイコロを振る。

## ⑤出目を見る

参加したプレイヤーが振ったサイコロの出目の中に  
4以上の目が1つでもあれば判定は成功。  
6の目が1つでもあればスペシャル→【余裕】を1点獲得する。  
すべてのサイコロの出目が1だった場合、ファンブル→変調を受け、【心労】が1点上昇。

## ⑥余裕と感情の獲得

助手のサイコロに4以上の目が1つでもあれば、探偵が助手に対して感情を1つ獲得し、  
【余裕】が1点上昇。