

● 수사 페이즈의 흐름

① 장면 플레이어 결정

행동완료가 아닌 캐릭터가 장면 플레이어가 될 수 있다.

② 기벽 발동

탐정 PC의 플레이어가 1D6을 굴리고, 나온 주사위 눈에 대응하는 기벽이 발생한다.

둘 중 하나를 선택

③ 시추에이션 수사

1. 수사 시추에이션을 하나 선택.
「현장에서」, 「왜?」, 「협력자와 함께」,
「알아서 찾아온 단서」, 「VS 용의자」
2. 1D6을 굴려 발생하는 이벤트를 결정.
3. 이벤트를 묘사한다.
4. 이벤트의 처리에 따른다.

③ 아지트에서 휴식

1. 상태이상을 하나 회복.
2. 탐정 PC와 조수 PC는 서로에 대해 감정을 1개씩 획득한다.

④ 조수가 탐정에 대한 감정을 획득

조수 PC가 탐정 PC에 대해 감정을 1개 획득한다.

● 판정의 흐름

① 참가자 결정

게임 마스터가 판정에 참가할 PC를 결정.

② 기능 지정

게임 마스터가 판정에 사용하는 기능을 선택.
지정하지 않을 수도 있다. 지정된 기능을 가진 PC는 「유리함」을 얻는다.

③ 유리함/불리함의 유무를 확인

유리함이 있으면 다음에 굴리는 주사위 수는 3개. 불리함이 있으면 다음에 굴리는 주사위는 1개.
유리함과 불리함이 양쪽 모두 있다면 주사위 수는 그대로 2개.

④ 주사위 굴림

탐정은 ③으로 정한 수만큼 10면체 주사위를 굴린다.
조수는 ③으로 정한 수만큼 6면체 주사위를 굴린다.

⑤ 주사위 눈 확인

참가한 플레이어가 굴린 주사위 눈 중에
4 이상이 하나라도 있다면 판정은 성공.
6이 하나라도 있다면 스페셜 → 【여유】를 1점 획득한다.
모든 주사위 눈이 1이었다면 펌블 → 상태이상에 걸리고, 【마음고생】이 1점 상승.

⑥ 여유와 감정 획득

조수가 굴린 주사위 중에 4 이상이 나온 주사위가 하나라도 있다면,
탐정이 조수에 대한 감정을 1개 획득하고 【여유】가 1점 상승.