スクインツ

常軌逸脱

SQUINTS

頭脳明晰だが何かが狂っている。
普通のようで確実に異質。
それが「スクインツ」だ。
天才は、どこかおかしい。

推理	注意	行動	煩悩
3	3	1	1

逆転の思考 ☆

コスト：〔任意タグ〕１つ
タイミング：他者の判定中
効果：全てのダイスをふりなおさせる。

解説：*同じ事実を目にした時、貴方は他者とは逆の結論を得る。*

異常なる知性

コスト：〔職業タグ〕１つ
タイミング：自身の判定中
効果：あらゆる判定を【推理】で行える。

解説：*その圧倒的な『脳力』こそが、常人とは違う力の源である。*

それはお見通し

コスト：〔印象タグ〕１つ
タイミング：クライマックス
効果：即座に任意の〔伏線〕を１つ破棄する。〔伏線〕の内容が公開される前に使用すること。

解説：*先を読んでおりその伏線は無効となっているのだ。*

安楽椅子の閃き

コスト：〔趣味タグ〕１つ
タイミング：幕間
効果：即座にフラグを２つ立てる。（３Ｄ振って２つ選択）

解説：*『遊び』は脳を活性化する。一見無駄な行為が、実利を生む閃きを生むのだ。*

狂気的なアイデア

コスト：〔物品タグ〕１つ
タイミング：任意の判定前
効果：判定時にダイスを３つ追加で振る事ができる。

解説：*道具は色々な使い方がある。ただし「そんな使い方するのあなただけだ」と言われるに違いない。*

もう１つの顔

コスト：なし
タイミング：メイキング
効果：キャラクター作成時に〔印象タグ〕をもう一つ得る。

解説：*貴方は２つの顔を持つ。それは時に見る人を不安にさせる。*

フィジカルモンスター

肉体自慢

PHYSICAL MONSTER

レベルを上げて物理で殴る。
頭脳労働とは対極の存在。
それが「フィジカルモンスター」だ。
鍛え上げた身体が唸りをあげる。

推理	注意	行動	煩悩
2	1	3	2

……逃げたりしないで欲しい。

頼れる相棒 ☆

コスト：〔任意タグ〕１つ

タイミング：他者の判定中

効果：対象の判定後の〔疲労〕を１点軽減する。

解説： *優秀な手伝いが１人いるだけで、大抵の物事はスムーズに進むようになる。*

これでも喰らえ！

コスト：〔職業タグ〕１つ

タイミング：任意の判定前

効果：〔敵対者〕が原因で発生した判定の目標値を１に変更する。

解説： *拳銃を構えた犯人に、仕事で使うスパナを力いっぱい投げつける。銃口がそれた！*

大きな背中

コスト：〔印象タグ〕１つ

タイミング：いつでも

効果：誰かの受ける不利益１つを、自身が代わりに受ける。

解説： *「危ない！」　落ちてくる岩の下にいる仲間をつきとばす。代わりに自身の頭に命中した。*

パワーゲーム

コスト：〔趣味タグ〕１つ

タイミング：自身の判定前

効果：あらゆる判定を【行動】で行える。

解説： *パズルに力いっぱい頭突きをしたらロックが外れた。「頭を使えって事ですね！」*

拘束解除

コスト：〔物品タグ〕１つ

タイミング：自身の判定前

効果：【行動】判定の〔疲労〕を半分（端数切捨）にする。

解説： *外した腕時計が地面にめりこむ。鍛練用のウェイトを外して軽くなった体でのびをした。*

あふれる情熱

コスト：なし

タイミング：メイキング

効果：キャラクター作成時に〔趣味タグ〕をもう一つ得る。

解説： *あれもしたい、これもしたい。体力があれば全部できる！*

アンラッキースター

不幸体質

UNLUCKY STAR

神からある意味で愛されている人物。
事件の方からこちらにやってくる。
それが「アンラッキースター」だ。
幸か不幸か、決めるのはあなた次第。

推理	注意	行動	煩悩
1	3	2	2

もう！なんでいつもいつもこうなの！！？

苦労人の性 ☆

コスト：〔任意タグ〕１つ

タイミング：他者の判定中

効果：判定の目標値を３下げる。ただし次の自身の判定で目標値が３上がる。

解説： *しなくても良い手助けをしてしまう性分。後で苦労するとわかっていても。*

ここは事件現場

コスト：〔職業タグ〕１つ

タイミング：幕間

効果：即座に任意の〔フラグ〕を１つ立てる。次のチャプターは自身が事件現場にいるシーンからはじまる。

解説： *なぜか事件現場に居合わせる。しかしあなたも慣れたモノで手掛かりを見つける癖がついた。*

誤認逮捕

コスト：〔印象タグ〕１つ

タイミング：幕間

効果：〔手がかり〕の中から〔ハズレ〕２つが即座に判明する（GMが指定）。ただし『人物』列の任意箇所に自身が追加され、『人物』列のフラグ数が＋１される。

解説： *「お前が犯人だな！ 凶器はアレで動機はコレだぁ！」「ち、ちがいます！」*

巻き込まれ体質

コスト：〔趣味タグ〕１つ

タイミング：他者の【煩悩】判定中

効果：判定のダイス数を倍にし、獲得できる〔フラグ〕を２つ追加する。ただし自身も１点〔疲労〕する。

解説： *「え、いや俺は興味ない…いや本当にないんだってば！」*

偶然の一致

コスト：〔物品タグ〕１つ

タイミング：いつでも

効果：『証拠品』列に〔手がかり〕２つが追加される。ただし貴方も（偶然）同じものを所持している。

解説： *「この灰皿、被害者の傷跡と一致するな」「そういえば、あいつも持っていたよな…」*

勘違いにも程がある

コスト：なし

タイミング：〔伏線〕効果機

効果：〔伏線〕の効果対象を自身にする。更に〔敵対者〕からの〔因縁タグ〕を１つ取得する。（ＲｏＣで決定）シナリオ１回。

解説： *「俺はお前のカタキじゃないよ、人違いだよ！！」*

プロフェッション
専門能力
PROFESSION

様々な分野におけるスペシャリスト。
己の専門分野には絶対の自信がある。
それが「プロフェッション」だ。
持っている技能と知識はゆるぎない。

推理	注意	行動	煩悩
2	2	3	1

プロの目線 ☆

コスト：〔任意タグ〕１つ
タイミング：他者の判定中
効果：【推理】【注意】判定の達成値を＋２する。

解説： *「まて、こうすれば… ほらよ、もっと良くなる」*

手練手管

コスト：〔職業タグ〕１つ
タイミング：自身の判定前
効果：あらゆる判定を【注意】で行える。

解説： *経験のひきだしを探れば、簡単に解決する方法が眠っているのだ。*

神の手

コスト：〔印象タグ〕１つ
タイミング：自身の判定中
効果：【注意】【行動】判定の達成値を＋５する。

解説： *目にも止まらぬ早業。正に神の手（ゴッドハンド）。*

一喝

コスト：〔趣味タグ〕１つ
タイミング：他者の判定中
効果：判定を自動的に成功とする。対象は２点〔疲労〕する。またこの判定ではフラグ獲得ができない。

解説： *「チンタラやってんじゃねえ！ そこを、こうするんだ！」*

匠の技

コスト：〔物品タグ〕１つ
タイミング：いつでも
効果：〔秘密〕調査の判定の目標値を５下げる。他人の判定も可。

解説： *すばらしい逸品は、他人の関心を自然と惹きつける。*

道具袋

コスト：なし
タイミング：メイキング
効果：キャラクター作成時に〔物品タグ〕をもう一つ得る。

解説： *専門家の道具袋には、様々な物がつまっている。*

お望みの
結果が出たわよ！