

◆ ターンテーマ表・汎用 (DOC)

カード	テーマ	解説
2	感謝	いつも力を貸してくれるパートナーに、たまには感謝の言葉を伝えよう。どんな言葉にしようか……。
3	競い合い	どちらが調査に貢献できるか、競い合うのも悪くない。
4	協力	この事件はパートナーと協力しなければ解決は難しそうだ。
5	まだ知らない一面	パートナーのまだ知らない一面を見られる……ような気がする。ちょっと気にかけてみよう。
6	修練	自分が成長しているのだと、パートナーにも見せつけよう。
7	賭け	事件の真相や敵の目的について、賭けをすることにした。なにを賭けようか。
8	探し物	どちらかが失くしたものの、欲しがっているものを、ついでに探してみよう。見つかるかどうかは別として。
9	仲直り	些細なことでもケンカをしてしまった。お互い、仲直りの糸口を見つけなければ……。
10	終わったら……	この戦いが終わったら、一緒に何かしよう。約束だ。
J	気になっていたこと	前から気になっていたことを尋ねてみるいい機会かもしれない。答えてくれるかは、別として。
Q	エンジョイ	仕事ではあるが、せっかくの機会だし、この状況に楽しみを見出そう。やればできる！
K	サプライズ	パートナーが驚く何かを用意しよう。はてさて、ビックリしてくれるかな？
A	言えなかったこと	お互い、ずっとパートナーに秘密にしていたことがある。そろそろ、打ち明ける時がきたようだ。
Joker	弱点探し	調査を通してパートナーの弱点を探ってみよう。フォローするか、利用するかはあなた次第だ。

◆ 交流表・場所 (DOC)

カード	場所	解説
2・3	オフィス	組織のオフィスや詰め所。
4・5	カフェ	喫茶店やコーヒーショップ。
6・7	病院	医院や病院、あるいは閨医者の医院。
8・9	資料室	資料室や図書館、あるいは書斎など。
10・J	現場	事件が起きた現場のひとつ。
Q・K	車内	車や電車といった車輦の中。
A・Joker	公園	公園や庭園など開放的な場所。

◆ 交流表・内容 (DOC)

カード	内容	解説
2・3	敵	これから戦う敵について、どんな印象を抱いたのか気になった。
4・5	被害者	この事件の被害者について、話し合ってみよう。
6・7	ひと休み	難しいことは考えず、心身を休めることにしよう。
8・9	不安なこと	心配事、不安に思うことについて相棒に相談しよう。
10・J	下準備	戦いに向け、武器の整備や作戦の確認をしよう。
Q・K	調査の手際	相棒の調査の手際について褒めることにした。
A~Joker	新たな目標	この事件を通じて新しい目標や目的は見つかっただろうか。ちょっと互いに話してみよう。

DOC とは？ : draw or Choice の略であり、表の項目を山札からカードを表にしてカードの内容に対応する項目にする (draw) か、自分で好きな項目を選ぶ (choice) かを、選ぶことができます。

調査フェイズ用・汎用表

[調査フェイズ] で使用する表です。

ステージセット「東京 UTM」をはじめ、都会を舞台にしたシナリオでの使用を想定しています。また、血盟の関係性を問わず使いやすい内容になっています。

次のページには [調査シーン] で使用する表も掲載しています。

◆ 日常表・場所 (DOC)

カード	場所	解説
2・3	資料室	資料室、図書館、書斎など本と資料に囲まれた場所。
4・5	オフィス	多くの同僚が、一緒に働いているオフィス。
6・7	私室	いずれかの P C の部屋。誰の部屋かは相談して決めること。
8・9	食堂	食堂、レストラン、バー、あるいはキッチン。
10・J	訓練室	ジム、武道場、射撃場など身体を動かす場所。
Q・K	公園	公園や庭園など開放的な場所。
A・Joker	病院	医院や病院、あるいは組織の治療室。

◆ 日常表・内容 (DOC)

カード	テーマ	解説
2・3	訓練	戦いに備えた訓練や、戦術の確認を行なっている。
4・5	作業	溜まった書類仕事、あるいは宿題を片付けている。
6・7	学習	勉強したり、読書にいそんでいる。
8・9	食事	食事やティーブレイク、あるいは料理をしている。
10・J	ゲーム	ゲームやギャンブルに興じている。
Q~K	趣味	いずれかの P C の趣味の時間に、他の P C が付き合っている。
A・Joker	夢	将来の夢、あるいは小さな目標について話している。

調査表

◆ 調査表・ダイナミック (DOC)

カード	内容	解説
2	突然の抗争	情報提供者と会っている最中、いきなり裏社会の抗争に巻き込まれた。なんとか脱出しよう。
3	色仕掛け	有益な情報を持っている相手は、どうやら色仕掛けに弱いらしい。腕の見せどころだ。
4	返り討ち (眷属)	敵の配下と思いき連中が襲いかかってきた。返り討ちのついでに、情報も得ておこう。
5	チェイス	有益な情報を持っている相手が逃走中だ。何とんでもなく捕まえて、情報を吐かせよう。
6	盗聴／ハッキング	事件の情報は簡単には手に入らないらしい。ならば、盗み出してやるうじやないか。
7	力試し	強さを証明できれば、情報を渡してくれるらしい。うまく手加減して、ほどほどにのしてやるう。
8	返り討ち (裏社会)	裏社会の住人が襲いかかってきた。迷惑料代わりに、知っていることを吐いてもらおう。
9	血の代償	情報の見返りとして吸血鬼の抹殺を依頼された。やれやれ、悪いがこいつも仕事でね……。
10	スピリチュアル	たまには、占いや天啓に頼るのも悪くない。重要なのは解釈だ。さて、どんな結果になるやら。
J	返り討ち (吸血鬼)	吸血鬼が襲いかかってきた。有益な情報を持っているかもしれない。殺すのは後にしよう。
Q	仲間の遺言	なんということだ！同じ組織の仲間が犠牲になってしまった。今際の遺言を聞き取らなければ。
K	ゲーム！	情報をかけてゲーム (ギャンブル) を行なうことになった。実力かイカサマか。どっちを使う？
A	アジト襲撃	敵の拠点のひとつ発見した。速やかに襲撃し、手がかりを得るとしよう。
Joker	謎の美女	なにやら訳知り顔の、謎の美女が現われた。何を知っているというのだ……？

▼ 調査表について

調査表は調査シーンのシチュエーションを表現する際の補助として使用します。もしシーンプレイヤーが自分で行ないたいシーンの希望がある場合、調査表を参照しなくてもかまいません。なお、調査表は異なるシチュエーションを表わすものであり、どの表を選んでもゲーム的な有利／不利はありません。

また、調査表を参照する際は、**シーンカードの数字をもとにします**。山札からシーンカードを出したあと、**あらためてもう1枚カードを出さな**いように、気をつけてください。

DOCとは？：draw or Choiceの略であり、表の項目を山札からカードを表にしてカードの内容に対応する項目にする (draw) か、自分で好きな項目を選ぶ (choice) かを、選ぶことができます。

◆ 調査表・ベーシック (DOC)

カード	内容	解説
2	聞きこみ (一般人)	一般人に聞き込みをしてみよう。どんな方法で話を聞き出すべきか……。
3	文献調査	犯人について古い文献を調べてみよう。古い知識が役に立つかもしれない。
4	ウェブ調査	インターネットを使って事件に関する情報を調べてみよう。ある意味で地道な調査だ。
5	現場検証	現場検証は調査の基本。見落とししているものがないか、もう一度調べよう。
6	検死／見舞い	被害者の検死結果を確認したり、見舞いについて情報を引き出してみよう。
7	専門家を訪問	事件に関する専門家を訪れて、意見を聞こう。話を聞けるとよいのだが……。
8	聞きこみ (裏社会)	裏社会の住人に聞き込みをしてみよう。少し荒っぽい方法になるかもしれない。
9	過去の洗い直し	過去の似たような事件の資料をあたってみよう。思わぬ収穫があるかもしれない。
10	情報屋との交渉	情報屋に交渉し、役に立つ情報を引きだそう。一体、何を要求されるやら。
J	聞きこみ (吸血鬼)	吸血鬼のコミュニティに聞き込みをしてみよう。さて、どんな方法でアプローチしようか。
Q	遺留品	事件の遺留品をチェックしてみよう。意外な手がかりが見つかるかもしれない。
K	追跡	血の跡や臭い、足跡、目撃情報など、些細な痕跡を辿って足取りを追ってみよう。
A	他組織との交渉	他の組織と交渉し、有益な情報を引き出してみよう。うまくいけばよいのだが……。
Joker	謎の美男	なにやら訳知り顔の、謎の美男が現われた。何を知っているというのだ……？

▼ シーンカードの使い方

調査シーンでは、山札から1枚カードを出して「シーンカード」にします。シーンカードには、次の3つの使い方があります。

- ① **調査表の参照**：場面のシチュエーションを調査表を参照して決める際、シーンカードをもとに参照します。
- ② **調査への使用**：シーンプレイヤーは調査を行なう際、手札の代わりにシーンカードを出すことができます (シーンカードは捨て札になります)。
- ③ **手札に加える**：シーンカードを調査に使わなかった場合、シーンプレイヤーは調査シーンの終了時にシーンカードを手札に加えることができます。

DOCとは？：draw or Choiceの略であり、表の項目を山札からカードを表にしてカードの内容に対応する項目にする(draw)か、自分で好きな項目を選ぶ(choice)かを、選ぶことができます。

◆ 日常表 (お出かけ)・場所 (DOC)

カード	場所	解説
2・3	レストラン	ちょっといい食事どころ。和洋中は好みで。
4・5	街頭	多くの人が行き交う街の中。
6・7	水族館	魚や水棲動物が展示されている水族館。
8・9	動物園	たくさんの動物が飼育されている動物園。
10・J	公園	ひろびろとした公園や庭園。
Q・K	服飾店	服やアクセサリを扱っているお店。
A・Joker	ゲーセン	最新機種からレトロゲームまで並ぶゲームセンター。

◆ 日常表 (お出かけ)・内容 (DOC)

カード	内容	解説
2・3	グルメ	美味しいものを食べている。あるいは、注文を決めている。
4・5	次の場所	次はどこに行こうか、あるいは、何をしようか話し合っている。
6・7	プレゼント	相棒や、ほかの大切な人へのプレゼントを選んでいる。
8・9	今日の服装	今日の服装について、お互いにどう思うか話している。
10・J	季節の行事	クリスマスやハロウィンなど季節の行事を楽しんでいる。
Q・K	仕事の話	お出かけ中だというのに、仕事について話している。
A・Joker	相談事	相棒へ、ちょっとした相談や、悩みを打ち明けている。

◆ 日常表 (旅行)・場所 (DOC)

カード	場所	解説
2・3	ガソスタ	車に給油したり、洗車したりできるガソリンスタンド。
4・5	道の駅	ショップやレストランが併設された道の駅。
6・7	バス停	地方のバス停、あるいは高速バスの待機場所など。
8・9	林道	山間の静かな林道。人の姿はほとんどない。
10・J	車内	自動車や鉄道など、車輦の中。
Q・K	鉄道の駅	鉄道の駅。規模や混み具合は場所によって異なる。
A・Joker	獣道	人の手で整備されていない、自然の中の獣道。

◆ 日常表 (旅行)・内容 (DOC)

カード	内容	解説
2・3	お土産	お土産を買っている。あるいは、何にしようか話している。
4・5	旅の目的	この旅の目的や目的地について話している。
6・7	休憩	腰をおちつけて、ひと休みしている。
8・9	忘れ物	忘れ物をしてきたことを、相棒に打ち明けている。
10・J	グルメ	せっかくの旅先なので、美味しいものでも食べようとしている。
Q・K	仕事の話	せっかくの旅先なのに、仕事について話している。
A・Joker	ここはどこ	どうやら迷ったらしい……。進む方向について相談している。

追加日常表

[血盟の日常] や [終幕フェイズ] で使用できる表です。

[日常表 (仕事)] は、“緊急の出動ではなく、日常業務を行なっている”というシチュエーションを表現するものです。ビジネスライクな関係の [血盟] の表現として、使いやすいでしょう。

[日常表 (お出かけ)] は、繁華街やレジャー施設などを舞台にした“お出かけ”のシチュエーションを表現するものです。すぐに [事件への介入] で呼び出しを受けたり、事件に巻き込まれたりするので、最初のうちに楽しんでおきましょう。

[日常表 (旅行)] は、“遠い場所に出かけている最中”というシチュエーションを表現するものです。旅行のほか、遠くへ出張するシナリオでも使用することができます。基本的には日本国内を想定していますが、アレンジすれば海外でも使用可能です。

◆ 日常表 (仕事)・場所 (DOC)

カード	場所	解説
2・3	オフィス	多くの同僚が、一緒に働いているオフィス。
4・5	公園	ひろびろとした公園や庭園。
6・7	図書館	多くの本や資料が並ぶ図書館。
8・9	鉄道駅	多くの人が利用する鉄道の駅。
10・J	車内	自動車や鉄道など、車輦の中。
Q・K	病院	医院や病院、あるいは組織の治療室。
A・Joker	アジト	犯罪組織や業血鬼など、悪党のアジト。

◆ 日常表 (仕事)・内容 (DOC)

カード	内容	解説
2・3	休日の相談	次の休みの予定について話し合っている。
4・5	ひと休み	仕事を中断し、休憩をとっている。
6・7	食事	食事やコーヒーブレイクをとっている。
8・9	仕事ぶり	互いの仕事ぶりについて話し合っている。
10・J	報告書作り	上司に提出する報告書を作っている。
Q・K	健康	互いの、あるいはどちらかの健康状態について話している。
A・Joker	尋問	同僚の手伝いで、関係者への尋問や聞き込みを行なっている。

◆ ターンテーマ表・クール (DOC)

カード	テーマ	解説
2	効率重視	効率的な調査の方法を、相棒と相談してみよう。
3	優先順位	この事件を解決するための優先順位を確認しよう。
4	トライアル	相棒と新しい調査方法や道具を試してみる、いい機会だ。
5	感謝	たまには……感謝を述べてみるのも、悪くない。
6	観察	あらためて、相棒を観察してみよう。なにか発見があるかも。
7	張り合い	どちらが捜査に貢献できるか。負けたくない気分の日もある。
8	共通点	この機会に、互いの共通点を探してみるのも悪くない。
9	そういえば	前から気になっていたことがある。せっかくだから、尋ねてみよう。
10	相違点	相手と自分の違う点。しっかり確認しておいて、損はないだろう。
J	好きなもの	相棒の好きなものは何だろうか。まだ知らないものがあるのかも。
Q	腹を割って	この機会に、前から言いたかったことを話してみよう。
K	嫌いなもの	相棒の嫌いなものは何だろうか。まだ知らないものがあるのかも。
A	仲直り	ケンカをしてしまった。仲直りのきっかけを見つけたいと……。
Joker	利用	相棒の力をうまく利用してみよう。これも連携ってやつさ。

◆ ターンテーマ表・主従 (DOC)

カード	テーマ	解説
2	世話焼き	いつも通り主人の世話を焼こう。または逆というのも悪くない。
3	秘密	実は秘密にしていたことが……。打ち明ける機会を見つけよう。
4	探し物	調査のついでに、前から気になっていたものを探してみよう。
5	意外な一面	主従といえど、知らない一面もある。それを知る機会かもしれない。
6	不満	いい機会なので、言わせていただきたいことがある！
7	心配ごと	この機会に、心配ごとを打ち明けてみよう。
8	仕事ぶり	従者の、あるいは主人の仕事ぶりを観察しよう。感想も忘れずに。
9	尊敬	主人の、あるいは従者の尊敬できる一面を見られる機会かも。
10	お願いごと	従者、あるいは主人にお願いをしてみよう。叶うかは別として。
J	レッスン	この調査はレッスンのいい機会だ。どちらが先生かは内容次第。
Q	サプライズ	従者、あるいは主人を驚かせてみよう。どんな方法がいいかな？
K	次の予定	この戦いが終わったら、何をしようか。次の予定を決めておこう。
A	弱点探し	主人の弱点を探そう。または従者の弱点を見つけるのも、悪くない。
Joker	感謝	ときには感謝の言葉を口に出そう。いつか言えなくなるのだから。

DOCとは？：draw or Choiceの略であり、表の項目を山札からカードを表にしてカードの内容に対応する項目にする (draw) か、自分で好きな項目を選ぶ (choice) かを、選ぶことができます。

追加ターンテーマ表

【調査フェイズ】における【ターンテーマの決定】で使用できる表です。【血盟】の関係性に応じて、任意の表を使用できます (GMの許可が必要です)。また、【ドラマターン】ごとに別の表を使用しても構いません。

【ターンテーマ表・親密】は、距離感が近く、親しい友人や家族、あるいは恋人のような関係の【血盟】を想定した表です。

【ターンテーマ表・クール】は、まだ互いのことをそんなに知らない【血盟】や、あまり互いの事情や内面に干渉しないような【血盟】を想定しています。

【ターンテーマ表・主従】は、“主人と従者”や“先生と生徒”など、上下関係にある【血盟】を想定しています。人間と吸血鬼のどちらが主人 (上) でも利用が可能です。

◆ ターンテーマ表・親密 (DOC)

カード	テーマ	解説
2	素敵な一面	相棒の、新しい素敵な一面を見つけてみよう。
3	世話焼き	あれやこれや、相棒の世話を焼いてみよう。
4	頼りどき	パートナーを頼ってみよう。ちょっといいとこ見てみたい。
5	次の約束	事件が終わったら何をするか、相談してみよう。
6	協力	ここは互いの力を合わせて、事件に挑もう。
7	成長	自分がどれだけ成長したか、相棒に見せよう。
8	エンジョイ	せっかくだから、いまの状況を精一杯楽しもう。
9	甘えどき	たまには相棒に甘えてみるのも、いいかもしれない。
10	気遣い	疲れてはいないだろうか？ 相手を気遣ってみよう。
J	悪い出作り	せっかくだし、なにか悪い出になるようなことをしよう。
Q	悩みごと	この機会に、悩みごとを打ち明けるのもいいかもしれない。
K	感謝	いつも世話になっている相棒に、感謝の気持ちを伝えよう。
A	約束	なにかひとつ、約束をしよう。生き残って、それを果たすのだ。
Joker	告白	今まで秘密にしていたのだけど、実は……。

◆ 調査表 (屋敷)・ベーシック (DOC)

カード	内容	解説
2	衣装箆笥	豪華な衣装が収められたクローゼット。なにか隠されているようだ。
3	謎の小箱	古風な小箱。鍵を見つけるか、他の道具で開ける必要がある。
4	アルバム	古い写真アルバムを発見した。なにか手がかりがあるだろうか。
5	厨房の異臭	甘いような、焦げたような、奇妙な香り。その正体は……？
6	変な間取り	屋敷の間取りが、どこかおかしい。何か隠されているのだろうか。
7	中庭の謎	中庭の樹や池、彫刻などの配置に意図的な“なにか”を感じる。
8	絵の片割れ	壁に飾られた絵は、半分だけのようだ。残りを探してみよう。
9	廊下の傷	廊下に奇妙な傷がついている。この傷から考えられる状況は……。
10	暖炉の謎	居間の暖炉が気になった。構造や燃え滓を調べてみよう。
J	書斎の謎	書斎の違和感。本の位置か、本棚の向きか……何かがおかしい。
Q	日記帳	館の住人の日記帳を見つけた。中を確認してみよう。
K	鏡の怪	鏡に映る景色に、どこか違和感がある。その理由を探してみよう。
A	時計の異音	柱時計の音が、どこかおかしいように感じる。原因はなんだ？
Joker	囁き声	どこかから、小さな声が聞こえてくる。内容聞き取れるだろうか。

◆ 調査表 (屋敷)・ダイナミック (DOC)

カード	内容	解説
2	謎の塗料	壁に特殊な塗料で何か書かれている。見る方法を探そう。
3	奇妙な日記	不思議な言葉で書かれた日記を発見した。これが意味するものは？
4	続く廊下	どこまで進んでも廊下が終わらない。どうにか抜け出さなければ！
5	襲撃!	グール (もしくは動物) が襲いかかってきた。対処しなければ！
6	妙な肖像画	居間の肖像画に、違和感がある。詳しく調べてみよう。
7	人形の踊り	不気味な人形が襲いかかってきた! 身を守らなければ!
8	妙な写真	部屋に置かれた写真から奇妙な印象を受けた。その理由は……？
9	蒐集品	棚のコレクションが、いくつか足りないようだ。なぜなのだろうか？
10	倉庫の奥	倉庫の奥に何かある。取るには荷物を整理する必要があるようだ。
J	遊戯盤	対局中の遊戯盤が放置されている。なにか意味があるのだろうか。
Q	謎の窪み	柱におかしな窪みがある。ちょうど、なにかをはめ込めそうだ。
K	オブジェ	安物のオブジェにはめ込まれた宝石。取り外せそうだ。
A	謎スイッチ	家具の間に謎のスイッチを見つけた。押したら何が起るかな？
Joker	死の畏	いきなり天井が降りてきた。扉は開かない。どうにかしなければ!

DOC とは? : draw or Choice の略であり、表の項目を山札からカードを表にしてカードの内容に対応する項目にする (draw) か、自分で好きな項目を選ぶ (choice) かを、選ぶことができます。

追加表：屋敷

[追加表：屋敷] は、巨大な屋敷の内部を舞台としたシナリオや場面を想定しています。屋敷の具体的な外観や広さ、洋風建築か、和風建築かなどは決まっていないので、具体的な特徴はシナリオごとに決めてください。また、屋敷の住人の有無についての指定はありません。住人がいる想定シナリオであれば、調査場面などで適宜登場させたり、話を聞く演出を入れても構いません。

[調査表 (屋敷)・ベーシック] では謎めいた演出の項目が多く、[調査表 (屋敷)・ダイナミック] では突発的なトラブルが多く発生します。どちらの表もDOCなので、演出の行ないやすい場面を自分で選んでも構いません。

◆ 交流表 (屋敷)・場所 (DOC)

カード	場所	解説
2・3	食堂	ひろびろとした食堂。もしくは座敷
4・5	厨房	調理器具や食器が収められた厨房。
6・7	庭	樹や草花が植えられている立派な庭。
8・9	階段	幅の広い階段。腰掛けて休憩できそうだ。
10・J	屋根裏	狭い屋根裏部屋。物置も兼ねている。
Q・K	書斎	多くの本が収められた書斎。希少な本もありそうだ。
A・Joker	私室	住人の私室。立派な調度品も並んでいる。

◆ 交流表 (屋敷)・内容 (DOC)

カード	内容	解説
2・3	屋敷の印象	この屋敷の印象について、話しあってみよう。
4・5	ひと休み	探索を中断して、すこし休憩にしよう。
6・7	敵	これから戦う敵について、話しあってみよう。
8・9	こんな家で	こんな家で暮らしてみたい? 相棒に意見を聞いてみよう。
10・J	事件	事件の印象や真相の予測などを話し合ってみよう。
Q・K	住人	この家の住人について、相棒はどう思っているのだろうか。
A・Joker	下準備	戦いに向け、武器の整備や作戦の確認をしよう。

◆ 調査表 (野外)・ベーシック (DOC)

カード	内容	解説
2	漂う香り	周囲に妙な香りが漂っている。源を探ってみよう。
3	カメラ	ビデオカメラが落ちていた。修理すれば再生できそうだ。
4	奇妙な死骸	動物の死骸を発見した。だが、なにかがおかしい……。
5	野営の跡	誰かが野営をしていた痕跡を発見した。事件の関係者だろうか。
6	不気味な池	森の中に小さな池を見つけた。なにか異常な点はないだろうか？
7	樹の傷	樹になにかが刃物で刻まれている。何が書いてあるのだろうか。
8	足跡	ぬかるんだ地面に残る足跡。犯人か、犠牲者か、それとも……？
9	擦れた地面	何かを動かしたり、引きずった跡がある。何かあったのだろうか。
10	血痕	地面や樹に血痕が残されていた。跡を辿ることはできるだろうか？
J	小さな墓	土を盛って石を乗せた、小さな墓があった。誰のものなのだろうか？
Q	朽ちた小屋	朽ちた小屋を見つけた。なにか手がかりがないか、探してみよう。
K	戦いの痕跡	誰かが戦った痕跡がある。詳しく調べてみよう。
A	朽ちた石碑	風化し、苔むした石碑を見つけた。何が書いてあるのだろうか？
Joker	幻視	一瞬だけ、不可思議な映像を見た。あれは……？

◆ 調査表 (野外)・ダイナミック (DOC)

カード	内容	解説
2	シンボル	枝を組み合わせた印章がぶら下がっている。誰が作ったのか。
3	遺骨	地面に人間の骨を発見した。痛ましい手がかりには違いない。
4	襲撃!	グール (もしくは動物) が襲いかかってきた。対処しなければ!
5	メモ帳	誰かのメモ帳を拾った。役に立つことは書いてあるだろうか？
6	呪いの痕跡	樹に人形が打ち付けられている。気味悪いが、調べてみよう。
7	首なし石像	首のない像を見つけた。理由があるのだろうか。調べてみよう。
8	謎の袋	小さな袋が地面に落ちていた。中には、何が入っているのだろうか。
9	積み石	石を積んだ小さな塔が置かれている。これは一体、何なのか？
10	占い	ダウジングをはじめとする占いで手がかりを探してみよう。
J	倒木	樹が倒れてきた。偶然か、それとも攻撃か？ とにかく避けよう!
Q	終わらぬ道	ずっと同じ景色が続く。これは敵の仕業か？ 脱出しなければ。
K	罨	悪質な罨が仕掛けられていた。手がかりになるかもしれない。
A	封印の跡	なにかが封じられていた跡がある。事件と関係があるのだろうか？
Joker	白昼夢	暖かな風、咲き誇る花……不思議な景色だ。おや、あれは……？

DOC とは? : draw or Choice の略であり、表の項目を山札からカードを表にしてカードの内容に対応する項目にする (draw) か、自分で好きな項目を選ぶ (choice) かを、選ぶことができます。

追加表：野外

[追加表：野外] は、都会から離れた森林や山を舞台としたシナリオや場面を想定しています。具体的な地方や景色、気候などは、シナリオごとに決定してください。野外ということで人はいない想定ですが、シナリオの内容を鑑みて不自然でなければ、人間 (あるいは吸血鬼) を演出に登場させても構いません。

[調査表 (野外)・ベーシック] では静かで謎めいた演出が多く、[調査表 (野外)・ダイナミック] には突発的なトラブルや、不気味な演出が多く用意されています。どちらの表もDOCなので、演出の行ないやすい場面を自分で選んでも構いません。

◆ 交流表 (野外)・場所 (DOC)

カード	場所	解説
2・3	木陰	大きな木の陰。落ち着いて休憩できそうだ。
4・5	川辺	さらさらと流れる川の近く。なんだか心が落ち着く場所だ。
6・7	湖畔	大きな湖のほとり。風に揺れる水面は、見ていて飽きない。
8・9	自然の花園	開けた場所に、色とりどりの花が咲いている。
10・J	朽ちた家	もう誰も住んでいない、朽ちた家。すこし使わせてもらおう。
Q・K	寂れた墓地	長い間、誰も訪れていない墓地。寂しげな空気が漂っている。
A・Joker	洞窟	薄暗い洞窟。この奥には、何があるのだろうか……？

◆ 交流表 (野外)・内容 (DOC)

カード	内容	解説
2・3	周囲の環境	この場所や地域のことをどう感じるか、話し合ってみよう。
4・5	事件	事件の印象や真相の予測などを話し合ってみよう。
6・7		敵について、どんな印象を抱いているのか話してみよう。
8・9	被害者	事件の被害者について、パートナーに印象を聞いてみよう。
10・J	ひと休み	根を詰めすぎてもよくない。すこし体を休めよう。
Q・K	気づき	調査中に気づいたことや不思議に思ったことを確認しよう。
A・Joker	思い出話	この場所について思い出したことを、パートナーに話してみよう。

◆ 調査表 (学校)・ベーシック (DOC)

カード	内容	解説
2	学校の歴史	この学校の歴史を調査しよう。手がかりになるかもしれない。
3	噂話(女子)	最近の噂話について、女子生徒に聞いてみよう。
4	現場の確認	事件が起きた現場を、あらためて調べてみよう。
5	教師の話	最近の出来事について、教師に聞いてみよう。
6	事情通	やけに事情通の生徒と知り合った。いったい何者なんだ……？
7	噂話(男子)	最近変わったことがなかったか、男子生徒に聞いてみよう。
8	手伝い	先生の仕事を手伝うことにした。ついでに何か聞けるだろうか。
9	校舎の確認	校舎に怪しい点がないか、確認してみよう。
10	勉強指導	情報の代わりに勉強を教えることに。うまく教えられるだろうか？
J	部室訪問	事件に関係がある部活を訪問してみよう。
Q	噂話(不良)	あまり素行のよろしくない生徒に、最近の出来事を尋ねてみよう。
K	生徒会	学校の出来事について、生徒会のメンバーに尋ねてみよう。
A	協力者	事情を知る協力者と接触できた。有益情報はあるだろうか。
Joker	謎の手紙	下駄箱の中に手紙が入っていた。そこには事件の情報が……？

◆ 調査表 (学校)・ダイナミック (DOC)

カード	内容	解説
2	告白	生徒から告白された。親密になれば情報を得られるが……。
3	買収	生徒を買収して情報を得よう。代価は焼きそばパンだ。
4	ライブ	軽音部のライブに参加することに。うまくいけば好印象かも？
5	忍び込み	職員室に忍び込んで、名簿や記録をチェックしよう。
6	色仕掛け	学生や先生に色仕掛けだ。うまくすれば、なにか聞けるかも。
7	サボり	授業をサボって、人がいない教室を調べてみよう。
8	モデル	服飾科や裁縫部に服のモデルを頼まれた。ついでに話も聞こう。
9	校内対抗戦	校内対抗行事に出ることになった。勝てば皆の口も軽くなるかも。
10	ハッキング	学校のセキュリティをハッキングして、手がかりを集めよう。
J	ゲーム!	情報をかけてゲームで対決することになった。負けられない!
Q	タイマン	腕自慢の不良と勝負だ。勝てば手がかりを得られるかもしれない。
K	オカルト	オカルト研究会を尋ねてみよう。なにか手がかりがある……かも？
A	まさかの	他組織の人間が通っていた。せっかくだから、情報交換しておこう。
Joker	謎の転校生	謎の転校生が話し掛けてきた。どうやら、何かを知っているらしい。

DOC とは? : draw or Choice の略であり、表の項目を山札からカードを表にしてカードの内容に対応する項目にする (draw) か、自分で好きな項目を選ぶ (choice) かを、選ぶことができます。

追加表：学校

[追加表：学校] は、一般人が通う学校を舞台としたシナリオや場面を想定しています。基本的には「外部から、捜査のために一時的に潜入している」というシチュエーションを想定していますが、PCたちが常に通っている学校、という設定でも使用できます。学年の想定はなく、またPCの立場は生徒でも教師でも問題なく使用できます。

[調査表(学校)・ベーシック] は日常的な演出が多く、[調査表(学校)・ダイナミック] はやや派手なイベントが多く用意されています。どちらの表もDOCなので、演出の行ないやすい場面を自分で選んでも構いません。

◆ 交流表 (学校)・場所 (DOC)

カード	場所	解説
2・3	食堂	多くの生徒で賑わう食堂。軽食やお菓子も売っている。
4・5	非常階段	校舎の端にある、人通りの少ない非常階段。
6・7	校舎裏	日の当たらない校舎裏。密談にはうってつけ。
8・9	図書室	多くの本が並ぶ図書室。ご利用はお静かに。
10・J	保健室	消毒液の香りが漂う保健室。ちょっとした怪我なら手当できる。
Q・K	屋上	見晴らしのよい屋上。立ち入り禁止の学校もある。
A・Joker	体育倉庫	マットや跳び箱が収められた体育倉庫。少し埃っぽい。

◆ 交流表 (学校)・内容 (DOC)

カード	内容	解説
2・3	学校の印象	この学校の印象について、話し合ってみよう。
4・5	事件	事件についてどう思っているか、互いに確認してみよう。
6・7	学生	この学校の学生について、お互いの印象を話してみよう。
8・9	休憩	たまにはゆっくり休憩しよう。根の詰めすぎは体に毒だ。
10・J	敵	敵について、どんな印象を抱いているのか話してみよう。
Q・K	被害者	事件の被害者について、パートナーに印象を聞いてみよう。
A・Joker	放課後	授業が終わったら、何をしようか話し合ってみよう。