

真実は、君の言葉で。

1人プレイ　　5〜6時間　　制作：眼鏡時代

調べ方も、
答え方も、自由。

調査の自由

技能と担当者を選ぶ。
成功率と成果を見比べて、調査する。

推理の自由

証拠を選び、自分の文章で立証する。
決められた選択肢に答えを預けない。

物語も、本格推理も楽しみたいプレイヤーへ



見つける。考える。確かめる。

01

探索



怪しい場所を調べる

02

技能判定



方法と担当者を選ぶ

03

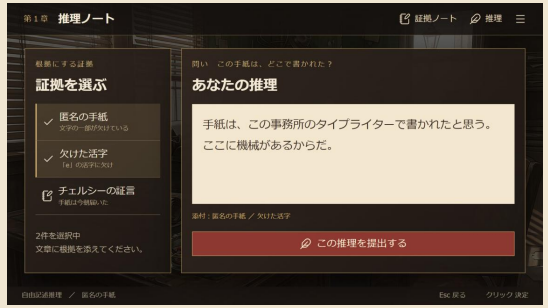
証拠ノート



記録から仮説を作る

04

自由記述推理



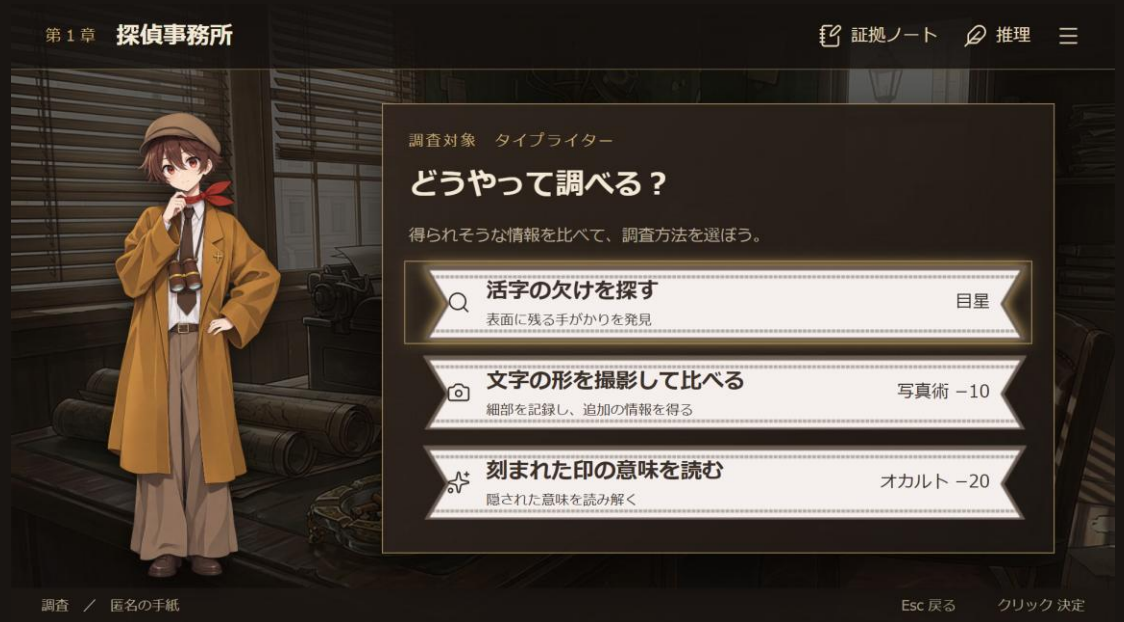
根拠を添えて提出する

新しい仮説が生まれたら、もう一度、現場へ。

画面イメージ（企画用）

その手がかりを、どう読む？

01　調査方法を選ぶ



目星 ／ 写真術 ／ オカルト

02　得意な仲間に任せる



同じ技能でも、人物ごとに成功率が変化

調査方法 × 担当者

1D100で技能判定

画面イメージ（企画用）

真相は同じ。道筋は変わる。



成功すると証拠がノートに追加される

堅実な調査

高成功率。基本情報から真相へ。

通常の後日談

詳しい調査

追加情報や新たな調査先を発見。

展開が広がる

特別な成果

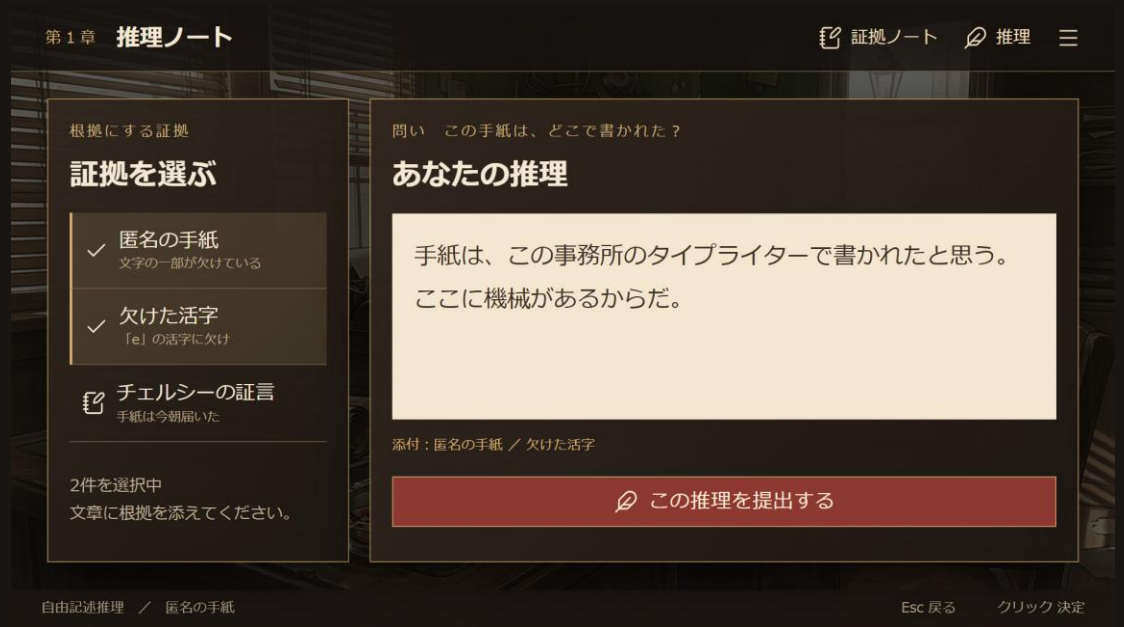
難しい調査で穏便な協力を狙う。

後日談が変化

画面イメージ（企画用）

自分の言葉で、真相を立証する。

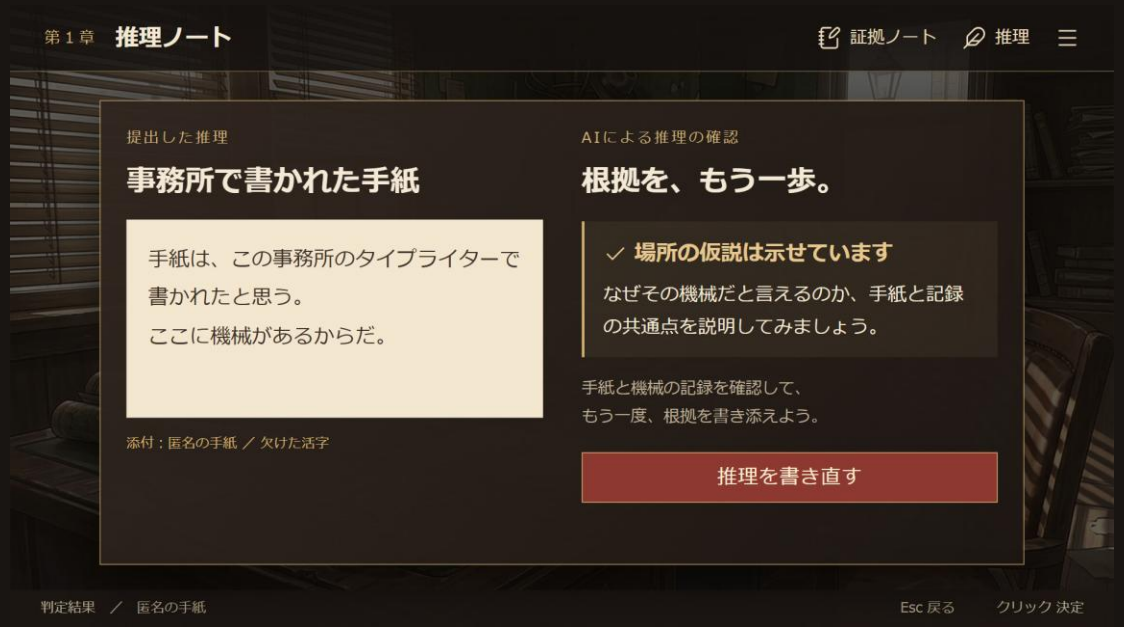
01　証拠を選び、推理を書く



証拠を添えて文章で提出

証拠を見直し、根拠を書き足して再提出。

02　不足する観点を確かめる



AIは答えを教えず、再考を促す

画面イメージ（企画用）

一通の手紙が、物語を動かす。

祖父から探偵事務所を継いだ青年。
匿名の手紙を持つ少女が訪れ、
不可解な事件の調査が始まる。

魔法や魔女が伝説として語られる、
温かく不思議なファンタジー世界。



アラン



チェルシー



ルイス

導入・人物の役割は仮設定。同行者の素材・紹介文は追加予定。

章ごとの謎が、
ひとつの真実につながる。

各章の調査

技能を活かして証拠を集める

各章の推理

根拠を添え、章の謎を解く

次章へ

技能を育て、新たな調査へ

最終章　　**すべての手がかりから、自分の言葉で真相を解き明かす。**

調査の選択肢は成長とともに広がり、解決の仕方は後日談に残る。

画面UI：空想曲線　　アイコン：Lucide　　背景・立ち絵：支給素材