

争渡

意为奋力划船渡出池水深处，
也可解作——如何“逃离”

如果两人掩盖值同时暴露，
又或者掩盖值最高的玩家主动选择，
将使用此页内容。
此页内容结束之后，故事将迎来结局。

本页回合数为六，分别对应六个属性，顺序自由决定。
流程如下：

首先由两名及以上的玩家同时投掷一颗 20 面骰子，
将结果值与当前回合的属性相加，数字最高者获胜，
由当回合的胜利者决定口述顺序以及口述时间。

随后所有玩家口述自己角色本回合所做的事情，
必须与当回合属性有关。

胜利者累计一点主动值，当六个回合结束，
主动值最高的玩家获得胜利



隐秘之事：无论是具有隐秘的身份，亦只是一个普通人，
在自己的生活之中总会有一些不想被他人所知道的隐秘之
事，即使在平日的生活之中，也需要不断掩盖。

请为你的角色设计一个都属于你的隐秘之事，
隐秘身份角色则固定为自己的隐秘身份。

掩盖值：掩盖值初始为九，代表你对隐秘身份 / 目标的
掩盖程度，它会因为各种方式而增减。
归零后你的隐秘身份 / 目标将会暴露。
在游戏的最后，掩盖值最高的玩家将获得书写后续剧情
以及结局的权限。

属性：投掷六次 20 面骰子，结果自由填入六个属性值中，
结果不可更改。在使用属性时，参考下面的设定

身体强度：代表肌肉力量、抗击打能力与承重能力；
身体素质：代表平衡能力、耐力以及整体健康状态；
意识强度：代表反应速度、注意力与思维速度；
理解与记忆能力：代表理解能力与记忆能力的总和；
社交能力：代表外在魅力、吸引力与沟通能力；
幸运程度：任意情况下达成目标是否顺利的标准。

关键词：玩家在车卡时需要在自己的故事之中提取出三
个关键词，这代表了外人对于该角色的关键印象。
当玩家在扮演时使用关键词时，将获得以下掩盖值变化

一个没用：掩盖值减少二
使用一个：掩盖值减少一
使用二个：掩盖值不改变
使用三个：掩盖值增加一
扮演优秀：掩盖值增加一

其中扮演优秀是由其他玩家以及主持人
决定，在扮演结束之后应该立刻打分或者确
定，不可后续增删。并且另外计算，可与数
量导致的变化同时发生。

当确定好一切之后，
翻面，从生活琐事开始你平凡的一天。

秘密过家家

一颗 20 面骰子加上纸笔
就能游玩的轻量 TRPG
PS：但还是需要一位愿意陪
你游玩的朋友哦

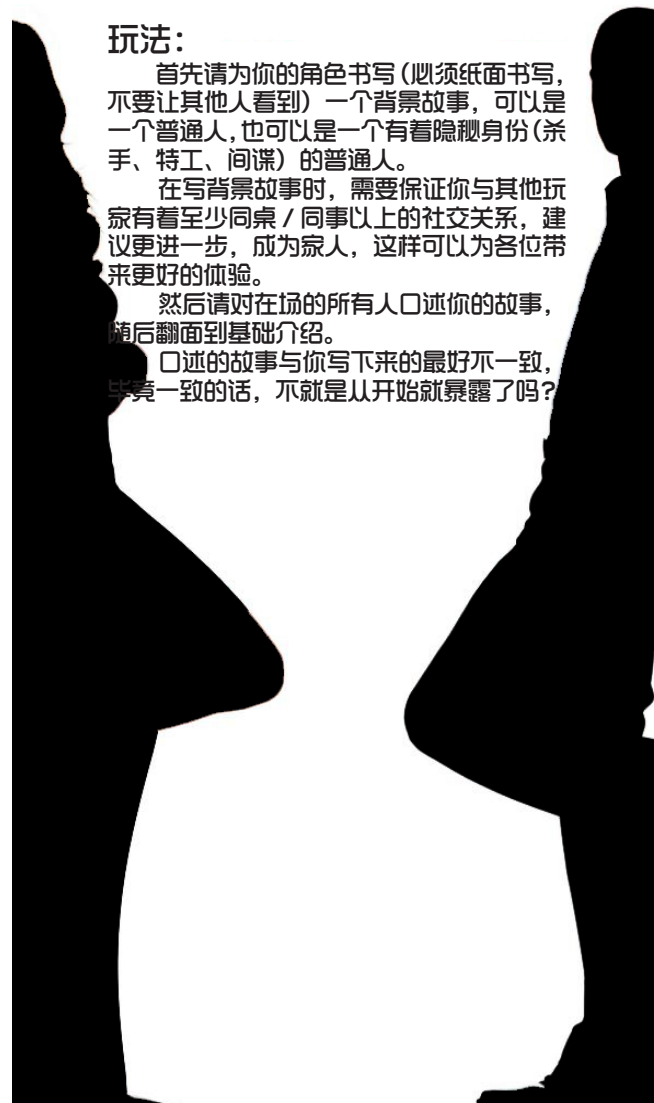
玩法：

首先请为你的角色书写（必须纸面书写，
不要让其他人看到）一个背景故事，可以是
一个普通人，也可以是一个有着隐秘身份（杀
手、特工、间谍）的普通人。

在写背景故事时，需要保证你与其他玩
家有着至少同桌 / 同事以上的社交关系，建
议更进一步，成为家人，这样可以为各位带
来更好的体验。

然后请对在场的所有人人口述你的故事，
随后翻面到基础介绍。

口述的故事与你写下来的最好不一致，
毕竟一致的话，不就是从开始就暴露了吗？



生活琐事

人总是在生活之中体验世界
与自己最亲密的人一起

你开始了一天的生活……

每日开始时投掷一颗 20 面骰子
将结果对照以下列表之中的描述
思考过后口述你今天所做的事情
真假不论,这是你对另一个人所作出的分享,
仅此而已。

1. 你不得不与一个讨厌的家伙呆一整天
2. 有人愿意听你讲一个极其不靠谱的妄想
3. 你努力很久做的一件事情被否定
4. 一群可爱的孩子们感谢你的帮助
5. 你赶路的时候非常不顺利
6. 你说的请求被爽快答应了
7. 你突然被人插了队还嘲讽
8. 说好的事对方却突然反悔
9. 你被人误解却没法解释清
10. 你期待很久的事被取消了
11. 在你身上发生了一件糗事
12. 你今天在外面看到了非常好笑的事
13. 你今天的运气极差
14. 随手买的东西意外好用
15. 有人打断了你的休息
16. 你为一位好友准备了礼物
17. 你精心计划的行程突然被打乱
18. 你的好意被认真回应
19. 你被工作或学习处的人排挤
20. 你收到一个意外的好消息



日常生活之外,你……

口述结束之后投掷一颗 20 面骰子

将结果对照以下列表之中的描述

还有不期而至的危险
无法被轻易说出的不止有爱
不期风险

1. 被撞见从藏身处离开
2. 随口说漏了一个称呼
3. 关键物品落在外人手中
4. 收到一条不该来的消息
5. 发现有人似乎在调查你
6. 一段很难解释的行程规划
7. 一个小习惯突然被注意到
8. 突然找不到关键物品
9. 被人拍下隐秘的瞬间
10. 被人用玩笑试探了底线
11. 突然发现周围全是风险
12. 被撞见与陌生人对话
13. 偷偷拿走了一件关键物品
14. 你不得不冒用某人的身份
15. 被发现跟踪其他人
16. 不幸受伤
17. 隐藏身份撞见其他人
18. 藏起一份重要的文书
19. 无法公开身份的人找上你
20. 你帮了一个不该帮的人

随后再次投掷一颗 20 面骰子

其结果与你选择的属性相加

大于 25 成功,失败导致掩盖值减少一

PS: 一个属性被选择之后,五回合之内无法再次使用该属性。
最后在纸上写下你成功处理此事的经过
而失败时还需要将此事口述出来,
当然,可以与写下来的不一致

PS: 无论失败或成功,其中都必须包含你解决此事所使用的属性。

今天结束了,请回到生活琐事页面,
重新开始一天的生活

直到你厌烦这一切,亦或者被他/她厌烦。