

血與辛香料 現行規則書 v0.5-PT1.4-rc1

念頭、血、辛香料、命運與傭兵戰爭



發行同步：2026-08-27 | 副官三模式 | 七般念群 | 四象與八大香料

現行桌測候選基準：v0.5-PT1.4-rc1 (2026-08-23)。本候選版凍結人物判定、七般上限、三種副官模式、血 / 香料 / 命運與分隊戰核心，加入桌測前枚舉、命運頻率及攻防壓力檢查；規則若有衝突，以本書為準。同版規則書、玩家安全包與大地包PDF已由本母稿重建並通過文字、連結、防劇透與逐頁渲染檢查；Markdown仍是後續修訂的最高權威。七篇章首小說與獨立小說卷只呈現世界與主題，不作規則判例；版本沿革與桌測裁定原則收在卷末附錄。

怎麼讀這本書

你的目的	建議路徑
第一次接觸世界	直接從第1部開始；本書七部都先安排對應小說與插畫，再進入規則。若想一次連讀完整故事，可另開獨立小說卷〈 風裡欠下的名字 〉。
第一次接觸遊戲	先讀 一場遊戲如何前進 與 完整桌上對話 ；不必先背詞彙。
今晚就要當玩家	再讀 第一次人物判定 與 單頁人物判定卡 ；選角後只需查自己的能力。
今晚就要當大地	先跑完卷首對話，再讀 核心規則正文 、 通用戰鬥核心 ，並搭配《紅峽谷》封包的大地速查與初始部署。

本卷內容

- 0. 先進入世界：七篇章首小說與插畫分別置於第1～7部開頭；[獨立小說卷](#)供連續閱讀。
- 1. 依序學習：[核心規則正文](#)；疑問才查[完整詞彙表](#)
- 2. 命運出現時查：[四象命運牌與懸命正文](#)
- 3. 準備部隊戰時讀：[通用戰鬥核心正文](#)
- 4. 創造角色時讀：[創角與隊長角色表正文](#)
- 5. 放在桌上查：[單頁人物判定卡](#)與[詳解速查](#)
- 6. 理解設計與桌測數據時讀：[機率、念群與懸命分析正文](#)
- 7. 第一次部隊戰前讀：[戰鬥範例：奪取瞭望脊正文](#)

第 1 部 | 《血與辛香料》核心彙整 v0.5

章首小說 | 〈雨鐘之前〉



冷雨中的舊燼連貨車載著古香釜與四只封甕，岑雅守在三種封印的契約旁

北風轉向以前，他們必須把一座古香釜和四只封甕送進霜河公庫。

同一份契約抄了三遍：一遍用行會的黑墨，一遍用邊軍的朱砂，最後一遍則是誰也看不懂的祭文。三枚印記像三張張開的嘴，等著吞下違約者的名字。

岑雅把契約塞回胸甲。香釜獨占一輛重車，看來像一顆被鎖住的青銅心臟；後面那輛車則載著四只香甕，分別裝著赤冠藏紅、霧銀豆蔻、寂夜丁香與風哭桂皮。油布壓不住香氣，四種氣味在鹽鏡荒原的黃昏裡彼此衝撞。

銅秤說香釜只是能讓四象正香穩定混合的昂貴器具；礦工卻說，它在塌井底下每逢有人喊救命便會自己發熱。岑雅不知道哪個說法比較值錢，只知道兩邊都願意為它殺人。

「香釜和四甕完整入庫，十枚金冠。」副官洛恩騎在她左側，逐條背誦契約，「釜還在，至少送到兩甕，六枚。香釜受損，或最後只剩一甕，我們得賠十二枚，連旗和馬都歸行會。」

「你還漏了一條。」

「哪條？」

「路上死了人，行會概不負責。」

洛恩看了看前後的隊伍。舊燼連只剩九十七人，分成守車的老兵、兩翼游兵和殿後的長槍手。軍餉簿上，每個人都有名字；契約裡，九十七條命卻只合寫成一句「護運所需人力」。

「那不算條款，」洛恩說，「商人每次開口，本來就帶著這口氣。」

前方銅哨忽響。游兵在斷碑旁發現一個赤腳孩子，兩手高舉，腕上的白布已被汗灰染透。

孩子說，北面的喉石礦坑塌了。四十多名礦工雖然被救了出來，卻一個個發起高燒，連井水都染上鐵鏽般的腥味。只要一小甕霧銀豆蔻，醫者就能淨井退熱；若再有寂夜丁香，或許還壓得住礦坑深處甦醒的熱氣。

岑雅還沒開口，車隊後方就有人罵出聲。不是因為村民不值得救，而是每個傭兵都算得出這筆帳：一旦開甕，封印獎金就沒了；交不足貨，活人沒有冬靴，死人也拿不到撫恤。

孩子把額頭貼到鹽地上。「我們會付錢。」

他報出的數目，甚至不夠買封甕用的銅扣。

岑雅望向西北。天際有一層不自然的紅，像山背後有什麼緩慢呼吸。她命孩子先跟車到驛站，沒有答應，也沒有拒絕。

傭兵最先學會的，從來不是殺人，而是如何把答案再拖一會兒。

閱讀提示：本篇小說用來呈現本部的世界、情緒與抉擇，不構成規則判例；接下來的規則正文才是桌面裁定依據。

靈在身上，因神膏了我。

這是世界內關於膏立、受命與承擔責任的古老用語。

一、遊戲核心

《血與辛香料》是一款以傭兵、戰爭、血脈、香料貿易與政治陰謀為核心的奇幻 TRPG。玩家扮演統率約六十至一百二十人的傭兵隊長：平時親自談判、調查與冒險，開戰時指揮分隊，契約結束後還得面對自己留下的政治後果。

遊戲可供 **1~4 名玩家 + 1 名大地** 遊玩，推薦 2~4 名玩家。開場時依人數約定隊長和副官由誰扮演即可；三種詳細分工留到創角章再選。

遊戲名稱的兩半回答不同問題：

血回答英雄是誰、繼承什麼、願意付出什麼；辛香料回答力量如何被生產、交易、消耗與爭奪。

血脈決定英雄繼承什麼；鐵與血決定英雄掙得什麼；辛香料決定這一切值多少錢。

情境例：同一箱霧銀豆蔻，可以拿來救治中毒的副官，也能掩護傷兵撤退，還可以交給赤泉換取停火。問題不只在「香料能不能治療」，更在隊長最後願意把有限的資源交給誰。

先看遊戲怎麼進行

一場《血與辛香料》不是連續考試，也不是每說一句話便投一次骰。大地先描述眼前局勢；玩家說英雄想做到什麼、打算怎麼做。若事情沒有真正阻力，就直接做到；只有結果不確定，而且失敗會帶來值得演出的改變時，才需要投骰。

桌上一輪對話通常只有六步：

1. **大地描述局勢：**眼前發生什麼事、誰正在行動，時間或資源有多緊迫。
2. **玩家說出目標和做法：**不要先報能力名稱；先說角色實際要做什么。
3. **大地判斷是否投骰：**沒有風險就直接做到；需要判定時，先說清楚難度、基本成果、失敗後果，以及無論成敗都得付出的代價。
4. **玩家作出選擇並投骰：**選一種念頭表示這次的態度與方法，再選一項最相關的專長決定骰數。
5. **大家一起看結果：**把相同骰面排在一起；玩家選擇英雄最後依哪一組念頭行動，大地再交代成果與後果。
6. **故事接著走：**門開了、盟友改變立場、貨物減少、軍隊移動，或新的債務找上門；大地從新的局勢提出下一個問題。

放大來看，一整場遊戲常會走過：

接受或改寫契約 → 蒐集情報與籌碼 → 選擇道路和盟友 → 面對人物或部隊衝突 → 承擔代價 → 決定貨物、土地與承諾最後屬於誰。

玩家決定自己的英雄說什麼、做什么、願意承受什麼，也在部隊戰中下令與部署。大地掌管外在世界、非玩家人物、敵軍、已說明的風險和行動後果。隊長、副官與扮演分工會在創角章再說明；第一次閱讀只要記得：**玩家作選擇，大地讓世界誠實地回應。**

先旁觀一段完整桌上對話

以下使用一名尚未加入血脈、香料或命運效果的新手英雄。晏歌的盤算是0、調查專長是2，因此這次沒有額外固定骰或重擲，只投2+2，共4顆六面骰。

大地：

「第二聲雨鐘響了。城門正往下落，你們護送的證人伏在貨車上，血已經浸透斗篷。再過一會兒，門和城裡唯一的醫館都會關在你們面前。」

晏歌的玩家：

「我先趕到門口。這要投骰嗎？」

大地：

「不用。街上沒有東西攔你，你及時到了。普通守衛看見傭兵徽記，原本準備放行，但值夜官抬手攔住貨車。他說城裡剛有疫病傳聞，傷者和密封貨箱一律不得入內。」

玩家：

「我把商會的通行狀遞給他，請他照公文放行。」

大地：

「他看得懂，也知道印記是真的；只出示公文還不足以讓他違背今晚的新命令。你可以換個辦法，或告訴我怎麼迫使他現在決定。」

玩家：

「城門旁是不是有值夜簿？我請他把姓名、時刻和拒絕救治證人的理由親手寫上去。我會說：『明早若有人追究，不會只看到我們遲到，也會看到是誰關了門。』我想用盤算抓住程序上的責任，配調查專長。」

大地：

「可以。你是用程序和紀錄把責任放回他身上。這是標準難度；兩顆同面便能讓貨車入城。若沒有任何兩顆同面，城門會關閉，而值夜官會先把你們記成企圖強闖。你仍要這樣做嗎？」

玩家：

「要。我有調查2，所以投4顆。」

玩家擲骰：

4、4、5、5。

玩家：

「兩顆4是一組，兩顆5也是一組。4是我原先選的盤算，5是本氣，對吧？」

大地：

「對。兩條路都能成功。留在盤算，便是逼他依程序負責；改選本氣，則要描述你如何把事情變成正面意志的碰撞。兩組一樣大，你若堅持原來的盤算，灰暗會加1；另一組本氣也會在場景留下較輕的影響。」

玩家：

「我不要威脅他。我把筆推過去，念出公文上的問責條款，等他自己決定。就選盤算。」

大地：

「值夜官盯著那支筆，最後命人把門重新升高。貨車和證人進城了；你堅持原本做法，因此灰暗加1。那兩顆沒有被選的本氣也留下影響；他記住你剛才其實有硬闖的氣勢，放行後立刻派一名守衛跟著貨車。這種附帶影響稍後會正式稱為『餘響』。你們得到醫治證人的機會，也多了一雙監視的眼睛。接下來，你要先送傷者去醫館，還是趁貨箱尚未登記前找別處藏車？」

這段對話只用了四件事：

- 玩家先說目標與具體做法；大地先判斷能否直接完成。
- 需要擲骰時，大地在投骰前說明基本成果與失敗後果。
- 相同骰面形成一組；兩顆同面已是一條可以成功的道路。
- 玩家選擇英雄最後如何成功，結果改變局勢，而不是只回答「有沒有過關」。

第一次人物判定

第一次遊玩只要照以下五個動作：

1. **說目標**：成功後，你希望眼前局勢怎麼改變？
2. **說做法**：從六種念頭選一種作為本次先採用的念頭，再選一項相關專長。
3. **拿骰子**：先投2 + 專長顆六面骰。角色能力、香料與命運還可能改變骰池；第一次判定可以先不管這些。
4. **把相同點數排在一起**：兩顆同面就能基本成功；三顆、四顆以上表示這條路更有力量。若連一組兩顆同面都沒有，通常就無法完成目標。

5. **選一組並描述**：原先選的念頭若已成群，可以照原方法做；也可以改走另一組成群的念頭。大地依難度交代你做到多少，以及先前說好的後果如何發生。

現在只要記住五個稱呼：主持人叫作**大地**；這次先選的念頭叫作**行念**；相同骰面排成的一組叫作**念群**；兩顆同面的基本成功叫作**成念**；角色熟悉哪類工作，則用**專長**表示。守念、轉念和其他正式名稱，等實際遇到時再學。

60秒核心機制：說目標與做法 → 選念頭和專長 → 擲2 + 專長顆骰 → 找兩顆以上同面 → 選一組讓局勢改變。

一句話：骰池決定可能，骰面決定方向，念群決定力量，碰撞決定代價。

看任何規則時都先問四件事

後面的規則會逐漸加入血脈、辛香料、命運與部隊，但閱讀順序都一樣。第一次遇到一項規則時，不必先背名稱，只要依序找出四件事：

要問的事	白話意思	由誰回答
何時使用？	什麼情況才需要這項規則；若條件沒有發生，就先略過	規則文字與大地
怎麼做？	玩家要宣告什麼、拿取什麼，或作出哪個選擇	玩家依條文操作
結果如何？	成功改變什麼；失敗、代價與附帶影響怎麼落實	大地依事前公開內容回應
桌上會怎麼說？	用一段具體情境確認各人何時開口、擲骰與選擇	規則後的情境例或對話例

最小例：借來之心。何時使用：另一名角色確實能幫忙，而且願意共同涉險。怎麼做：擲骰前說明他如何幫忙，加入1顆援助骰。結果如何：散念時援助者也會被原有後果合理牽連。桌上會怎麼說：副官扶住快要倒下的貨架，替隊長爭取檢查封印的時間；大地確認兩人都可能被坍塌波及後，才把援助骰交給隊長。完整的七骰滿額處理等真正遇到時再查。

若一段規則只有名稱和數值，卻無法回答以上四題，先把它視為需要查正文或詢問大地的項目，不要自行從名稱猜效果。大地也應用同一順序說明臨時裁定，避免先丟出一串術語，再要求玩家倒推自己能做什麼。

想依序學規則，先跳到[英雄的六種念頭](#)，再繼續閱讀骰池與念群；中間的世界觀、時間尺度與完整詞彙表都是查閱資料，第一次可以略過。想立刻遊玩，也可直接跳到[單頁人物判定卡](#)。想主持第一場的大地，還需閱讀[通用戰鬥核心](#)與所選劇本的主持段落。

世界觀架構

第一次閱讀可略過本段並直接前往[英雄的六種念頭](#)。以下世界觀、時間尺度與完整詞彙表是建立場景或遇到疑問時的查閱資料。

目前世界處於**巨龍紀元**。這不表示巨龍每天都在城市上空飛行，而是說牠們的存在、缺席與遺產至今仍在塑造世界：龍血藏在家系裡，骨骸與遺跡改變地貌，古契支撐王權，香料產地沿著超凡痕跡生長；軍隊與神殿也仍在爭奪解釋這些遺產的權力。世人知道有些巨龍已死、有些沉睡、有些失蹤，也有人宣稱牠們只是換了一種形態；沒有任何現世權威掌握完整答案。

遠古的災變、盟約或背叛，使凡人與奧法的直接傳承斷裂；這場往事該叫什麼、真相又是什麼，目前設定仍未定案。當代人只知道：奧法已無法像一般技藝那樣完整傳授，也很難安全重現；公開追求被認為奧法的力量，會引來神殿、王權或其他勢力的戒備。凡人若要公開動用超凡力量，通常得透過血脈、庇佑、辛香料、成儀、懸命，或付出明確代價來越界。少數古老技術因長久受到默認，又換了別的名目，才得以當成合法傳統流傳至今。

地、水、火、風是構成物質、性格、文明與魔法的四種世界原理，不等於四位特定神祇。巨龍是能以肉身承載、甚至改寫四象的宏大存在；神祇則透過信仰、倫理、誓約、祭儀與膏立，替這股力量定下身分、責任與禁忌。巨龍、神祇與四象彼此相關，卻不是同一回事。幻想與灰暗位於四象之外：幻想關乎人如何面對超越現實的可能，灰暗則關乎人如何承擔現世的責任、代價與消逝。

層次	世界內容	遊戲中的核心問題
宇宙	四象，以及幻想 / 灰暗兩條乙太方向	力量正把人與世界推向哪個方向？
歷史	巨龍遺產、奧法斷絕、古契與失落成儀	今日秩序建立在什麼被掩蓋的過去上？
超凡	血脈、庇佑、辛香料、成儀、命運與越界	誰提供力量，又會回來索取什麼？
社會	血統、功業、階級、神殿認可與地方習俗	出生、犧牲與實際控制，哪一個更有正當性？
經濟	香料產地、商路、軍需、稅權、壟斷與黑市	這份力量要使用、囤積、交付還是出售？
政治	貴族、神殿、商會、軍隊、產地共同體與傭兵團	對方需要什麼，而英雄掌握什麼籌碼？

層次	世界內容	遊戲中的核心問題
玩家	隊長、副官、分隊、契約與逐漸取得的地位	傭兵最後會成為誰的英雄，又讓誰支付代價？

六類主要勢力各自依賴不同資源：貴族維持血統、封地與軍權；神殿維持信仰、祭儀與合法性；商會追求商路、情報與壟斷；軍隊需要糧餉、香料、道路與補員；產地共同體守護水源、土地、生存與自治；傭兵團則需要契約、軍餉、名聲、忠誠與下一份工作。沒有任何一方天然代表完整正義，政治衝突來自彼此需要對方，卻想把代價轉嫁出去。

世界共同常識

以下是新英雄不必檢定就知道的常識。各地可以有自己的名稱、法律與神話；劇本若沒有另外說明，就以這裡為準。

主題	人人知道	仍有爭議或被隱瞞之處
四象與乙太	地、水、火、風是構成物質、性格、文明與力量的四種原理。幻想與灰暗是四象無法穩定容納的兩個乙太方向；幻想朝尚未存在的可能展開，灰暗朝既有事物的責任、磨損與消逝沉降。	乙太不是公認的第五元素；學派仍爭論它是世界外側、四象裂隙、心靈投影，還是奧法斷絕後留下的名稱。
六念頭	本氣、進取、盤算、餘裕、幻想與灰暗是英雄哲學、軍事教育與祭儀語言中的常見說法。人們會說某人「守住本氣」或「被幻想帶走」，但不會看見骰子與念群。	不同文化會把六念頭解釋為美德、神意、心理、命運或修行階段；沒有單一學派壟斷正解。
巨龍	巨龍確實具有意志與肉身，也足以承載、吞食或改寫四象。龍血仍藏在家系中，龍骨與遺跡會改變土地，古代王權與香料產地常沿著龍的遺產形成。	有些巨龍已死、有些沉睡、有些失蹤；牠們是否仍以別種形態存在，以及奧法斷絕是否與牠們有關，沒有公認答案。
奧法與默認技藝	「奧法」不是完全客觀的技術分類，也是權力用來判斷哪些超凡手段不可承認的名稱。公開追求失去傳承、無人擔保或可能改寫秩序的力量，容易被指為奧法並招來監視、沒收、招募或追捕。	有些實際源自古代奧法的技術，因長期被默認、授權或不可取代，已改稱祭法、香術、星算、祖傳工藝、宮廷祕術或行會技藝，因此通常不被視為禁忌。同一手段由受承認者使用可能是傳統，由無庇護者使用卻可能被重新定名為奧法。其界線既關乎危險，也關乎誰有資格替力量命名。
血統與功業	血統可以使人要求驗血、進入祖地、接觸遺物、參加繼承或請舊臣聽取主張；功業則證明一個人實際為共同體承擔過什麼。	血統提供提出主張的資格，不保證主張成立。 土地、軍隊與人民是否承認，仍取決於地方法律、神殿裁定、功業、契約與實際控制。
辛香料	正香可以種植、加工、秤重、課稅與軍事化；夢香能接觸記憶、祖靈、預兆與群體幻覺。控制產地與商路，便是在控制可被消耗的魔法。	各勢力會隱瞞配方、產量、污染與真正用途；同一批香料究竟是藥物、聖物、軍需還是禁品，經常由持有權與政治需要決定。
傭兵規模	一名玩家隊長通常統率約六十至一百二十人。桌面上的兩支分隊是目前投入關鍵戰線的主力，其餘人員可能正在守營、運輸、偵察、療傷或維持後勤。	分隊約有二十至四十人，但不是固定編制；兵種、傷亡、分遣與地方制度都會改變實際人數。數名玩家隊長聯合時，已足以形成小型營級力量。

命運牌與骰子是桌面工具，不是角色眼中可見的物件。英雄實際經歷的是預兆、巧合、夢境、四象異變與命運的反覆；角色不會說自己「抽到方塊J」。大地是主持人的桌面稱呼，不等於世界內一位全知神祇；即使某些文化相信土地具有意志，也不能因此把大地的主持資訊當成角色已知事實。

默認奧法例：宮廷星算師以失傳符號預測河汛，被稱為歷法官的祖傳技藝；流浪者用同一組符號預測軍隊潰敗，卻可能被控施行奧法。兩者的實際力量未必不同，差別在於前者有職分、見證與能替後果負責的制度，後者沒有受到承認的名字。若宮廷失勢，昨日的祖傳技藝也可能在一夜之間重新成為禁忌。

時間單位與常用尺度

本書不再用含糊的「每場一次」。能力與資源一律按照下列單位書寫：

用語	定義	何時開始 / 結束	常見規則
判定	英雄為一項有風險的完整意圖組股並結算	從說清楚目標與風險開始，到成果、餘響、代價與刻度全數處理完畢	定念、守念、轉念、散念、餘勢
回合	戰鬥中雙方完成一次態勢、命令、機動、行動與結算的循環	新的態勢階段開始時進入下一回合	每回合一次隊長行動、每支分隊一次行動
場景	發生在一段連續時間、主要地點與衝突中的戲	時間明顯跳躍、主要地點轉移，或眼前衝突告一段落時結束	每場景一次的副官特技、同場景第二劑香料視為過量

用語	定義	何時開始 / 結束	常見規則
戰鬥	以區域與回合處理的武裝衝突；通常是一個場景，也可能只是較大場景的一部分	一方達成目標、停火、撤離、投降或失去作戰能力時結束	分隊控制、傷亡、混亂與回合效果
場次	玩家在現實中一次聚會或連線遊玩的整段時間	開桌開始，至本次遊戲正式收桌	「每場次一次」的顯血與踐行典範；新場次開始時恢復使用次數
契約	傭兵團接受的一項任務或冒險弧，可以跨越多個場次	接受委託或自立目標時開始，至交付、違約、放棄或改寫目標時結束	報酬、補給、勢力後果及契約間兌現功業

「具有風險的人物判定」是英雄親自運用六念頭的判定，也包括隊長下達關鍵命令；只擲分隊群聚則不算。懸命只會在前一種判定後移除。場景、場次或契約結束時，懸命、血債、泡影、功業、傷勢和命運刻度都不會自行消失，除非規則另有明文。

查閱用完整詞彙表（第一次閱讀可以略過）

核心詞彙表

第一次閱讀不必背術語。先會說目標和做法、選一種念頭與專長、找出兩顆同面，便能進行普通人物判定；「行念、念群、成念、守念 / 轉念」只是替這些桌面動作提供方便的正式名稱。根念、餘勢、餘響、懸命、越界、血債與泡影都等到相應情境出現時再查。

人物、主持與遊戲尺度

詞彙	意義
大地	本遊戲對主持人 / GM 的稱呼，負責描寫世界、扮演非玩家人物、事先說明風險並裁定後果；不是世界內全知全能的神祇。
英雄	玩家主要扮演的人物。英雄可以親自冒險，也可能以隊長身分指揮分隊。
隊長	統率一個傭兵連的英雄身分。部隊戰中每回合有一次隊長行動，但旗下分隊仍各有自己的機動與行動。
副官	與隊長共同承擔契約的重要英雄。副官可以援助、獨立行動並建立羈絆，但不自動擁有隊長道路權能。單隊模式由玩家或大地依開場約定扮演；並肩模式由一名玩家專門扮演；交叉扮演模式則由非其主官的玩家扮演。
主官玩家	扮演副官所屬隊長的玩家，決定任務、部署、裝備、職位並下達命令；不能直接決定副官的言語、情緒與選擇。
副官創作者	建立副官的來處、祕密、重要關係、願望與人格底線；可以在適當時機揭露過去，但不能藉此奪回副官當下的控制權。
副官扮演者	決定副官當下的言語、情緒、選擇並替他擲骰。原則上不是該副官的主官，也不是大地；可以是創作者或另一名非主官玩家。單隊模式因人數限制，允許主官玩家或大地依開場約定兼任。
分隊	約二十至四十人的抽象部隊單位，以戰力、士氣、機動、防護、傷亡與混亂處理，不逐一模擬士兵。
契約	一項傭兵任務或冒險弧，從接受委託或自立目標開始，至交付、違約、放棄或改寫目標為止。
具有風險的人物判定	英雄親自使用六念頭組成並結算的判定；關鍵命令屬於人物判定，純分隊群聚不屬於。

人物判定與骰子

詞彙	意義
念頭	英雄理解世界與採取行動的六種方向：灰暗1、進取2、餘裕3、盤算4、本氣5、幻想6。
行念	「本次先選的念頭」的正式簡稱；玩家在投骰前說明希望採用的念頭與做法。不要與火象念頭「本氣」混淆。
專長	戰技、指揮等後天能力，數值0~2；決定人物判定獲得多少普通隨機念骰，不與念頭固定配對。
骰池	本次判定實際整理的全部骰子。人物基本取得「2+專長」顆隨機骰，再加入適用的根念、命運、血脈、援助、香助或越界骰，硬上限為7顆。
隨機念骰 / 固定骰	隨機念骰實際投擲後顯示這次浮現的念頭；根念、血脈與額外命運骰則在投骰前固定成指定骰面。越界骰雖然隨機投擲，仍因明文限制而不能重擲。
三心二意	人物原有二意與專長帶來的心之外，再由援助、辛香料或明確情境助力得到第三心；專長2時會形成5顆隨機骰。
借來之心	一名確實能幫忙並共同涉險的英雄、副官或關鍵盟友提供的一顆隨機援助骰；同一次判定至多一名援助者。
根念骰	行念值2時加入、固定為該行念骰面的骰子，表示英雄在這條道路上已有穩定根基；不能定念重擲。
定念	行念值至少1時，投骰後重擲一顆不是行念的可重擲隨機骰；它只改變骰面，本身不移動幻想或灰暗。
念群	把相同骰面排在一起形成的一組。這一組有多少顆，決定該道路能否成功及有多少力量。
散念 / 自散	沒有任何兩顆同面而失敗稱散念；已有成念卻拒絕所有道路、主動接受失敗稱自散。兩者都選擇幻想-1或灰暗-1。
成念	所選念群有2顆同面，足以取得基本成功；實際效果仍受標準、困難或艱鉅難度調整。
強念	所選念群有3顆同面，取得成念並產生1點餘勢。
執念	所選念群有4顆以上同面，取得成念；餘勢等於念群骰數減2。
自然成行	行念已成念而且是唯一最大念群，玩家依原方法成功；不移動幻想或灰暗。
守念 / 逆勢守念	行念已成念但與其他念群並列最大，或小於另一念群，玩家仍堅持行念；灰暗+1，較大的未選念群形成餘響。
轉念	玩家選擇一個不是行念的成念道路，並改變實際做法；幻想+1。
餘勢	所選念群超過2顆的力量，等於念群骰數減2；只能在本次判定中提高效果、擴大範圍、加快、延長、取得情報或抵擋較輕後果。難度表的強念 / 執念欄是把這些餘勢優先拿去提高效果的預設結果，不能領取表列高階效果後再重複花費同一點。
餘響	骰組中較強卻未被選擇，或與所選道路同樣強的其他念群留下的附帶結果與代價；不能取消已成立的主要成果。
混合後果	分隊完成原定行動或守住目標，卻因有限效果、地形或事件同時承受的一項附帶混亂、暴露、失位、傷亡、車損或同級不利。能力若寫「忽略一次混合後果」，只取消其中一項附帶不利；不能取消敵軍直接勝出的普通攻擊，也不能把無群改成群聚2。
固定代價	大地在投骰前宣布：只要英雄仍進行這項行動，無論成敗都必須支付的代價，例如耗掉唯一藥物、驚動守軍或承受落石輕傷。提高效果或以餘勢防護都不能取消；若玩家不接受，必須在投骰前改變方法或放棄行動。
散念後果	大地在投骰前宣布、只在散念或自散時發生的主要風險，例如倒數推進、失去位置或讓對手先行；成念以上不承受這項後果，除非它另被明說為固定代價。
標準 / 困難 / 艱鉅	大地在投骰前公開的三種難度。三者不改變成念所需骰數，只把同一念群能取得的實際效果降低或提高；完全不可能或毫無風險時不擲骰。
越界骰	英雄以庇佑、過量施香、禁忌奧法或大型儀式突破凡人尺度時加入的一顆紅色隨機骰；不能重擲，且無論是否都要承受投骰前選定的代價。

命運、血與辛香料

詞彙	意義
幻想 / 灰暗	兩條-3至+3的命運刻度，也是六念頭中的骰面6與1。幻想描述超越現實的可能，灰暗描述現世責任、磨損與消逝；作為行念時使用當前刻度的絕對值。
命運端點	幻想或灰暗抵達+3或-3的位置：夢成、夢蝕、暗結、失光。抵達時立即抽牌、將該刻度歸零，再完成目前判定。
命運牌	以撲克牌的端點、花色與牌階描述命運事件的工具。角色經歷的是預兆與世界變化，不會看見桌面的牌。
懸命	抽出後正面留在英雄面前、尚未進入下一次具有風險的人物判定的命運牌；可以跨場景、場次及契約中斷保留。
額外命運骰	懸命在下次具有風險的人物判定依花色加入的固定骰面；計入七骰上限、不能重擲，也不等於必有代價的越界骰。○ / 無光沒有花色，例外依觸發刻度固定為灰暗1或幻想6。
C / 化育、精血	流入身體的血與繼承力量，對應龜釜、寶血、心玉、天籟四種血源。血統提供資格與超凡手段，不保證主張成立。
顯血	承血者每場次一次主動調用C血脈，加入或固定一顆血脈骰並取得1項具名血債，也可能使凡人原本不能嘗試的事成為可能。
血債	使用血、偏轉香料或越界後尚未支付給現實的具名債務，可以落在身體、心神、人倫、奇幻或命運上；不是單純欠某個人錢。
Q / 典範、血汗	流出身體的血與自己掙來的英雄道路，對應勇者、神侍、匠母、衛士。英雄藉公共責任與實際犧牲取得功業。
功業	可被旁人見證與傳述的具名事蹟，不是加骰資源。三項相關功業可在契約之間兌換稱號、宣稱、人脈、裝備、分隊改善或立足點。
正香	四象中可生產、交易與軍事化的現世辛香料：赤冠藏紅、霧銀豆蔻、寂夜丁香、風哭桂皮。
夢香	能把效果延伸到記憶、祖靈、幻覺與預兆的四象香料：菸草、雪松、鼠草、茅香；使用時移動幻想並形成當場夢兆。
同象施香	最後選擇的四象念群與所用香料元素相同；香料正常生效，不增加偏轉代價。
元素偏轉	以一種四象香料支援另一四象念群或部隊行動；施香者取得1項保留元素痕跡的血債。
乙太偏轉	使用四象香料卻最後選擇灰暗或幻想；施香者取得1項正式泡影。
泡影	玩家寫下「我希望經歷 / 看見 / 知道.....」的奇幻邀請。大地必須提供真實遭遇與選擇，但泡影不保證勝利，也不能取消代價。
成儀	T / 完成牌列對應的大型公共儀式。成儀需要香料、主持者、不可取回的犧牲與見證，能改變王位、血脈、領地、契約或其他世界狀態。
庇佑	神祇、神殿、誓約、祭儀或神聖身分授予的具名虛構許可；只有調用它突破凡人尺度時，才依越界規則取得額外力量與代價。

戰鬥與部隊

詞彙	意義
隊長行動	每名隊長在戰鬥命令階段每回合可用一次，可拿來下關鍵命令、親自行動、獨立施香 / 顯血 / 成儀、援助另一名隊長，或讓副官獨立行動；標明為反應的副官特技不受此限。
關鍵命令	隊長以六念頭和指揮專長進行的人物判定，用來支援旗下分隊；會正常觸發守念、轉念、散念、餘響與命運刻度。
戰力 / 士氣 / 機動 / 防護	分隊四項主要數值。戰力用於攻擊，士氣用於重整與承壓，機動用於困難移動與脫離，防護用於抵抗攻擊及守住位置。
分隊群聚	分隊擲骰後的最大同面群，只稱無群 (0)、群聚2、群聚3、群聚4+；骰面不代表念頭，也不使用人物的成念、強念、執念術語。
傷勢	英雄個人的身體狀態，通常分為輕傷、重傷與瀕死三格；不同於分隊的傷亡。
傷亡	分隊的人員、裝備與組織戰力損失。傷亡2時失去有組織作戰能力，依局勢撤離、投降、潰散或被殲滅。
混亂	分隊陣形、命令與士氣的暫時崩解。混亂2時立即後退一區並降回1；無合法退路時必須投降或進行背水判定。
遭遇判定	戰鬥開始時雙方各選一支領隊分隊，擲「2+ 機動」顆d6比較最大同面群聚；勝方取得整場戰鬥的先行權。
先行權	決定每回合機動與交戰階段由哪一方先啟動一支分隊。通常由遭遇判定取得並維持整場，只有劇本或能力明文才能改變。
背水判定	混亂2且無合法退路的分隊拒絕投降時，擲「2+ 士氣-1」顆d6；最低2顆。群聚2以上才能留在戰場。
潰敗	背水判定形成無群：分隊傷亡+1並離開戰場；倖存者潰散、躲藏或被俘，不等於全員自動死亡。
接戰 / 預備隊	區域容量內能攻擊、援護及爭奪目標的分隊稱有效接戰；超出容量者是預備隊，只能處理自己的重整、修理、準備與後線工作。
援護	分隊不直接攻擊，改使一支友軍在本回合結束前的下一次相關檢定+1骰；使用後移除，輪末未用也消失，同一次檢定最多只能得到一項援護。
重整	分隊以士氣清除混亂的行動；群聚2清1、群聚3清2、群聚4+還能使相鄰友軍清1。
區域控制	一方有尚可作戰分隊在場且沒有敵方尚可作戰分隊時控制該區；敵我同區便是爭奪，人物不能單獨在敵方分隊前控制整個軍事區域。

進階查閱：底佑與凡人尺度

底佑與凡人尺度

底佑是世界內某位神祇、神殿、誓約、祭儀或神聖身分授予的具名許可，不是所有英雄共有的點數，也不會因玩家說「我祈禱」便自動存在。PT1.4-rc1創角與紅峽谷預製英雄都不預設擁有底佑；只有劇本、成儀或故事結果明確授予時，角色才把底佑及其來源、要求、期限寫在角色表上。

底佑首先提供**虛構許可**：讓英雄進入受封祭壇、要求神殿聽取主張、辨認神聖徵兆，或嘗試凡人原本缺乏手段完成的事。若只是運用已取得的身分或知識，不必自動加骰或付越界代價；需要判定時仍使用正常念頭與專長。

英雄若調用底佑突破凡人尺度、直接製造奇蹟或取得額外力量，便按照**越界骰與額外命運骰**處理：加入至多一顆紅色越界骰；七格已滿時改為越界餘勢；大地先提出兩項與該底佑要求相稱的代價，玩家選一項。多個底佑、香料、奧法或成儀同時投入，也不能取得第二顆越界骰。底佑是否在調用後消失、維持到誓約完成或成為長期身分，由授予文字決定；沒有明文便不消耗，但每次越界仍要承擔新代價。

界線例：薩芮因護送泉民完成誓約，獲得「赤泉守望者的底佑」。她可以憑此進入封閉泉庭並要求祭司聽證，不需加骰；若她要求泉水逆流、擋住整支追兵，便是以底佑越界，取得紅骰並在「泉水帶走一段記憶」與「守望誓約成為血債」之間選擇代價。底佑提供的是具名許可；它不會自動多給一顆無代價的固定骰。

二、英雄的六種念頭

用語：念頭名稱與本次行動

行念是「本次判定宣告要採用的念頭」，不是第七項屬性。本氣則是火象念頭的專有名稱。句子「以本氣為行念」的意思是：本次先打算用火象的勇猛、意志或正面突破來行動。角色下一次可以改以進取、盤算、餘裕、灰暗或幻想為行念；本氣本身仍然一直是六念頭之一。

骰面	念頭	類型	對應	主要表現
1	灰暗	命運刻度	倫理與塵世	責任、代價、堅持、超脫與身分
2	進取	四象念頭	水	親和、仁愛、影響、感染、交往
3	餘裕	四象念頭	風	等待、優雅、誘使、勞動、收穫
4	盤算	四象念頭	地	謀略、知識、技術、觀察、分析
5	本氣	四象念頭	火	勇猛、果斷、魅力、強忍、奮進
6	幻想	命運刻度	奇蹟與奧法	可能、預兆、幻象、希望與無望

四象念頭表示英雄的能力與風格；幻想與灰暗表示英雄如何理解世界及自己的行動。



三心二意：五顆念骰碰撞，一顆根念骰穩定

每次判定都要宣告一個行念：也就是這次行動由哪一個念頭領路。行念只維持這一次判定，不是角色永久的主要屬性。例如「我以本氣為行念撞開城門」或「我以進取為行念勸守軍放下武器」。因此，本氣是六種念頭之一，行念則是本次選中的念頭。

情境例：米蕾檢查被炸毀的橋時，以盤算為行念、使用調查；稍後她拿同一份證據逼商會讓步時，仍可使用盤算，但專長改成權謀。行念說明方法，專長說明她正在處理哪一類工作。

三、四象念頭與定念

本氣、進取、盤算、餘裕採 0 至 2：

念頭值	名稱	根念骰	定念重擲
0	浮念	0	0

念頭值	名稱	根念骰	定念重擲
1	熟念	0	可定念重擲 1 顆非行念的可重擲隨機骰
2	根念	固定 1 顆行念骰	可定念重擲 1 顆非行念的可重擲隨機骰

根念骰在投擲前直接放成對應骰面，參與念群與成功程度，不受普通定念改變。它不是三心二意的一部分，而是英雄行動前便已存在的核心信念。

情境例：羅荻餘裕 2，以餘裕為行念等待巡邏空隙。他先把一顆根念骰放成 3，再投擲行旅帶來的隨機骰；若其中再出現一顆 3，餘裕便已成念。定念可以重擲另一顆隨機骰，卻不能拿起固定的根念骰重投。

四象念頭通常不能永久超過 2。英雄只能透過【庇佑】、禁忌奧法、血脈甦醒或大型儀式暫時越過凡人界線。

四、三心二意骰池

人物骰池以固定二意起步；專長帶來零至二心，外來助力可以帶來第三心。

骰池決定可能，骰面決定方向，念群決定力量，碰撞決定代價。

骰池不是抽象的能力點總和。每一顆隨機骰都是英雄在壓力下可能浮現的一個念頭；專長愈高，能參與行動的念頭愈多，也愈可能形成較大的念群。骰面指出哪種念頭真正聚在一起，所選念群的大小決定成果強度，沒有被選擇的較強念群則可能留下餘響。因此，大骰池同時代表更多可能、更強成果，也代表更多內在碰撞。

專長	隨機骰池	稱呼
0	2 顆	二意
1	3 顆	一心二意
2	4 顆	二心二意

- 四顆是英雄只靠自身專長形成的隨機骰上限。
- 專長 2 再得到借來之心、相應辛香料或明確情境助力時，可形成五顆隨機骰的「三心二意」。
- 根念骰、血脈骰、一般助力、額外命運骰與越界骰全都計入上限。
- 任何判定的骰池皆以**7 顆為硬上限**，沒有另一個六骰上限。
- 已達 7 顆時，多餘助力改為提高效果、提供情報、保護同伴或處理餘響。
- 不利狀態先削減專長帶來的心，最低保留二意。

PT1.4-rc1 固定專長：戰技、指揮、行旅、調查、交涉、商賈、權謀、香術。桌測只記錄是否有專長過度常用、範圍重疊或幾乎無用，不在場中臨時合併或新增專長。

專長與念頭**沒有固定配對**。專長決定投入多少隨機骰，行念決定英雄希望以什麼方法完成；玩家必須說明兩者如何組合。若說不出這個念頭會如何改變做法，大地可以要求重新描述或更換行念，但不能只因搭配少見便禁止。

情境例：同樣使用指揮，格朗以本氣命士兵正面推進，薩芮以進取安排彼此照應，米蕾以盤算調整補給與射界，羅荻以餘裕保留預備隊。四人使用相同專長，成功後形成的戰術效果與可能餘響並不相同。

完成第一次基本判定後再讀：援助、越界、七骰滿額與骰源辨識

一般援助與借來之心

「一般援助」是同伴在虛構情境中確實幫得上忙；「借來之心」則是這份援助進入骰池時的名稱。首輪測試採以下程序：

1. **誰能援助：**另一名英雄、目前由玩家持有的副官，或人在現場、也說得出如何幫忙的關鍵盟友。援助者必須說明自己做了什麼，不能只說「我幫忙」。
2. **何時宣告：**行動者宣告目標、行念與專長之後，擲骰之前。結果出現後不能補宣告。
3. **如何加骰：**同一次判定至多一名援助者借出一顆隨機 d6，稱為「借來之心」。它不是根念骰，不預先固定骰面，也不能使用援助者自己的定念；進入骰池後，行動英雄可依自己的定念規則重擲它。

- 4. 共同涉險：**援助者也必須碰得到這項行動的風險。若判定散念或自散，大地可以讓兩人分擔原本的後果，或讓援助者受到一項較輕的牽連；不會憑空多出第二份完整後果。
- 5. 七般上限轉換：**所有來源合計受七般硬上限約束。若般池已達七顆，借來之心不再加般，改為在成功時提高一項附帶效果、提前揭露一項相關情報、替行動者承接一項**非固定的較輕附帶後果**，或縮小一項餘響的範圍；不提高念群名稱，也不能取消核心失敗。投般前已宣布的固定代價仍依原本對象與條件發生，不能藉援助轉嫁。
- 6. 多名援助者：**只有一人能借出骰子，或使用上述七般滿額轉換。其餘同伴可以先佔好位置、備妥工具或處理場景裡的其他問題，替下一次行動創造有利條件，但不能在同一判定裡反覆疊加骰子和效果。

一般援助本身沒有跨判定的通用次數限制；若副官卡、劇本或特殊能力明文寫「每場景一次」，便以該較具體限制為準。已用完次數的副官不能改稱一般援助，再於同一場景借出一顆心。

例：薩芮以交涉說服守門人，副官蕾卡拿出貨單逐項作證。蕾卡在擲般前宣告援助，薩芮加入一顆借來之心；若薩芮已因專長、根念、血脈或懸命達到七般，這份援助便改為讓大地先說明守門人真正害怕哪一項責任。若判定散念，蕾卡也可能被扣留查問，但兩人不會各承受一份完整失敗。

越界般與額外命運般

越界般是英雄藉【庇佑】、過量施香、禁忌奧法或大型儀式，強行突破凡人常態時加入的一顆紅色隨機 d6；加入後仍不得超過七般硬上限：

- 每次判定至多一顆越界般；它照常投擲並參與念群。
- 越界般不能被定念重擲、改面或由其他普通效果移除。
- 大地必須在投般前依下表提出兩項與來源相稱的越界代價，由行動玩家選擇一項；若虛構情境只容許一項，必須在玩家決定越界前說明原因。
- 無論越界般是否被選入念群，代價都會發生。額外的過量或奧法投入不再加般，而是擴大效果與代價。

PT1.4-rc1越界代價	立即記錄或結算	適合來源
血欠現實	取得 1 項具名血債	顯血、元素偏轉、肉身承受奧法
心向端點	大地指定幻想或灰暗及其正 / 負方向，該刻度移動 1；抵達端點照常立即抽牌	神諭、夢香、禁忌知識、神祇注視
身物受創	英雄受 1 傷勢，或一件與行動直接相關的重要裝備失效至修復	過量、爆裂施香、暴力儀式
牽連外界	一支相關分隊混亂 + 1、相關勢力時鐘 + 1，或一段關係留下具名裂痕；大地提出時必須指出受牽連者	戰場施香、公共奇蹟、以他人作媒介
重大餘響	無論最後選哪個念群，結果交代完後都要另結算一項重大餘響；不能否定已取得的主要成果	污染、失控奧法、大型成儀

代價由力量實際傷及何處決定，不是任意挑選最輕項。大地提出兩項可接受選擇，讓玩家決定英雄願意欠下哪種債；同一來源若反覆越界，可以升高原有代價或改變受害者，不必每次建立互不相關的小麻煩。

懸命提供的般改稱**額外命運般**。它固定為牌面花色的般面，也不能重擲或改面；但它本身不是越界，不會自動產生上述代價。它與所有其他般同樣受七般硬上限約束。

情境例：格朗過量吸入菸草，宣告取得紅色越界般。大地提出「身物受創：承受1傷勢」或「血欠現實：爐疤留下能被獵犬追蹤的氣味」；格朗選擇後者並寫成血債。即使紅般擲成水 2、最後沒有被選入念群，氣味仍然留下。相反地，黑桃懸命提供的固定風 3 不會自動造成越界代價。

七般硬上限與加入順序

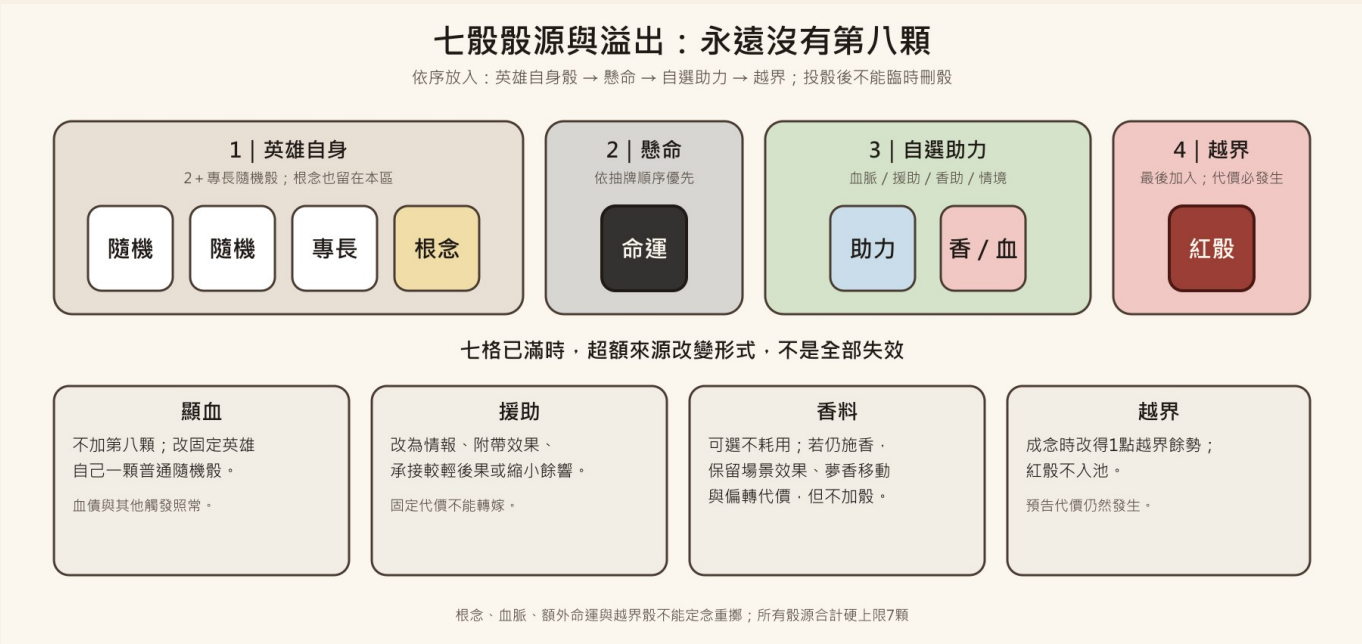
七般上限不是讓大地臨時刪般，而是決定各種來源如何排入七個位置。投般前依下列順序處理：

- 1. 自身般：**先放入二意、專長帶來的隨機念般，以及行念值 2 提供的固定根念般。這些般構成本次判定，不可為了騰位置而省略。
- 2. 懸命：**依抽牌先後加入額外命運般；命運不能被後來選擇的血脈、援助、香料或越界擠掉。
- 3. 自選助力：**血脈、借來之心、香助與其他情境助力競爭剩餘位置，由行動玩家決定採用順序。
- 4. 越界：**最後加入至多一顆越界般。全部來源合計最多 7 顆。

超過七股的來源	上限處理
第二張以上懸命	依抽牌先後加入；放不下的牌在本次自動成為命運餘響。所有相關懸命仍在判定後移除。
顯血血脈股	若沒有空位，改把英雄自己一顆普通隨機念股預先固定成 C 元素。不能替換根念股、借來之心、香助股、命運股或越界股；血債照常取得。
借來之心 / 普通情境助力	不加股，改為成功時提高一項附帶效果、提前揭露相關情報、承接一項非固定的較輕附帶後果或縮小餘響範圍；不能承接或轉嫁固定代價。
香助股	玩家可以在投股前放棄施香，不消耗劑量；也可照常消耗，取得香料提供的虛構許可與場景效果，但不因此自動取得餘勢。只要實際施用，夢香的幻想移動與當場夢兆、元素 / 乙太偏轉代價仍照常處理。
越界股	不加第八顆股；本次若取得成念，改得到 1 點立即使用的越界餘勢。預告的越界代價無論成敗都照常發生。

自選資源若沒有放進股池、沒有實際使用，也沒有換成滿額效果，就不會消耗。英雄一旦宣告越界並聽過代價，便不能為了躲避代價而反悔。固定股不必投擲。普通隨機念股、借來之心、香助股與一般情境隨機股都可以重擲；根念、血脈與額外命運股是固定股，越界股也明文禁止改動，因此都不能用定念重擲。

因此，七顆是桌面上任何時候真正拿來整理念群的最大數量；超額來源轉換成效果或餘響，不再推出第八、九顆股。



七股股源與溢出：依英雄自身、懸命、自選助力、越界放入七個位置，並列出滿額時顯血、援助、香料與越界的轉換

情境例：薩芮已有 4 顆隨機股、1 顆根念股、1 顆懸命股與1顆血脈股，正好七顆。副官再援助時不能放入第八顆；玩家改選「提前揭露守軍真正害怕的責任」。如果薩芮仍宣告越界，則在成念時取得1點越界餘勢，但大地預告的神祇注視照常發生。

建議的桌面辨識

骰子顏色不改變規則，但第一次遊玩時建議用顏色或固定擺放區分來源：

來源	建議顏色 / 位置	如何處理
隨機念股、借來之心	白色或中央投股區	一起投擲；符合條件時可定念重擲
根念股、血脈股	四象色或角色表旁的固定股區	投股前擺成指定股面；通常不能重擲
額外命運股	黑色，或直接放在懸命牌旁	依牌面固定股面；不投擲、不重擲
越界股	紅色	額外投擲；不重擲、不改面，而且必須承受預告代價

沒有足夠顏色時，把四類股分成「中央、角色表旁、牌旁、紅色標記旁」四區即可。整理念群時可以合併比較，但結算後要能認出額外命運股與越界股是否進入所選念群。

五、念群與判定流程

成功程度

相同骰數	名稱	成功程度
1	散念	不足以完成有風險的行動
2	成念	標準成功
3	強念	成念並取得 1 餘勢
4 顆以上	執念	成念並取得 2 點以上餘勢

餘勢 = 所選念群骰數 - 2。

餘勢不是可以保存的資源，而是這次結果超出基本成念的力量。先從該難度的**成念欄**取得基本效果，再為每點餘勢選擇一項：

- 將效果提高一級：突破口 → 有限 → 完整 → 強力 → 決定性。
- 擴大合理範圍或多影響一個相近目標。
- 提早完成、維持更久，或取得更穩固的位置。
- 得到一項額外情報、證據或後續 +1 骰的有利條件。
- 保護自己或同伴，免受一項較輕的附帶後果。

難度表的強念與執念欄，是把 1 點或前 2 點餘勢依序用來提高效果的**預設花法**。玩家可以直接領取該欄結果；也可以退回同一難度的成念欄，把全部餘勢改花在範圍、速度、情報或防護等用途。不能一面領取表列的高階效果，一面再次花費已用來升級的同一點餘勢。五顆以上同面的執念若在提升至表列最高結果後仍有剩餘餘勢，才可繼續購買附帶效果。

同一選項能否重複，依行動尺度與虛構情境決定；餘勢不能取消已公開的固定代價，也不能帶到下一次判定。

情境例：米蕾在標準行動擲出三顆盤算 4，以強念拆穿假封條。她先從成念欄得到「確認封條是偽造」的完整效果，再把 1 點餘勢用來取得「墨料來自東門軍庫」這項額外證據；這項完整成果加額外證據就是本次強力效果。她不能在拿到額外證據後又把同一點餘勢保存或再花一次。

完整順序

以下是所有具有風險的人物判定共用的唯一結算順序；摘要若省略細節，仍以此處為準：

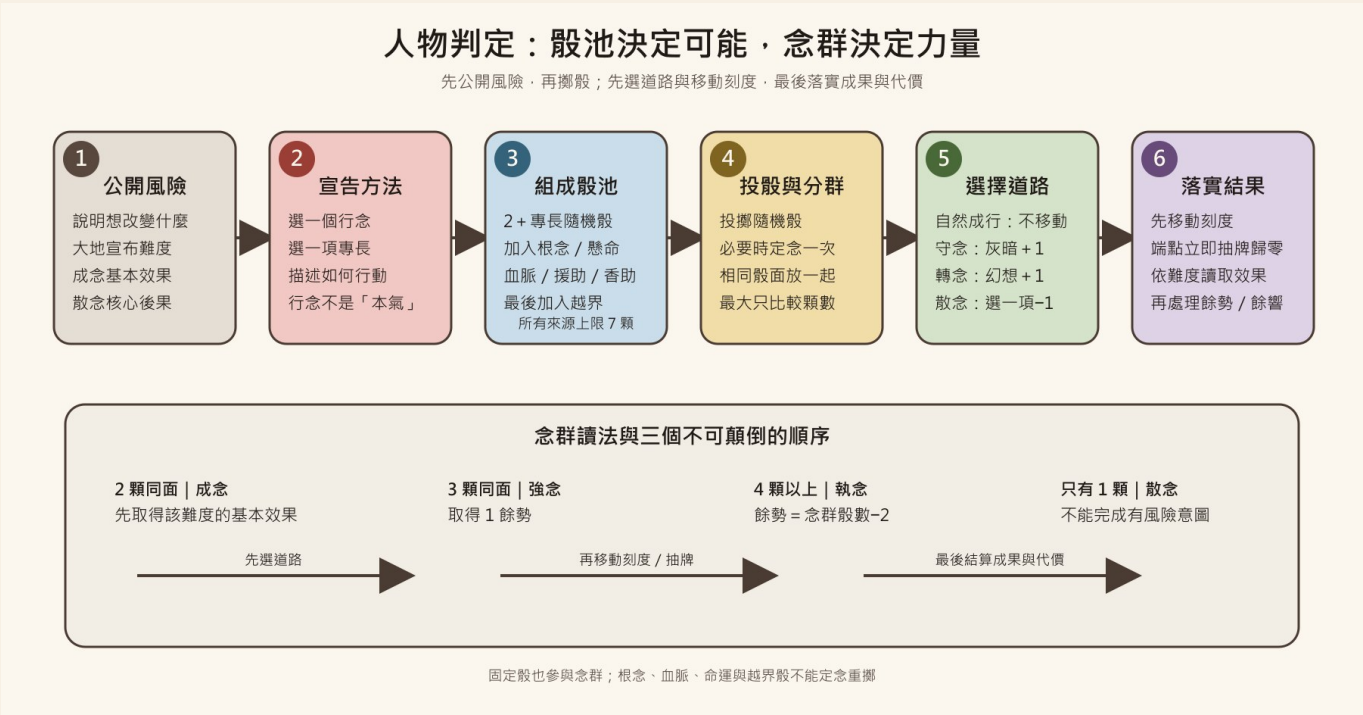
1. **公開意圖與風險：**玩家說明想改變什麼；大地在投骰前宣布難度、成念可得到的基本效果、有限效果是否帶內建妥協、散念最可能造成的後果，以及這項行動是否另有無論成敗都會支付的固定代價。
2. **宣告行念與專長：**玩家說明英雄打算用哪個念頭、哪類本領完成意圖。
3. **組成自身骰：**取得 2 + **專長** 顆普通隨機念骰；行念值 2 時另放入一顆固定根念骰。
4. **加入其他來源：**依「懸命 → 血脈 / 援助 / 香助 / 情境助力 → 越界」加入，並立即處理七骰上限及超額轉換。
5. **投擲與定念：**投擲所有隨機骰。行念值至少 1 時，可重擲一顆不是行念的可重擲隨機骰；根念、血脈、額外命運與越界骰不能重擲。
6. **整理念群：**只看定念後的最終骰組，把所有同面骰分組，確認哪些達到兩顆以上。
7. **選擇道路：**選擇行念或其他成念，判定自然成行、守念、轉念；沒有道路或拒絕所有道路時散念 / 自散。同時標出未選念群的餘響嚴重度。
8. **先移動刻度並抽牌：**立即結算守念、轉念、散念、夢香或已宣告代價造成的幻想 / 灰暗移動。任何刻度抵達端點時，立刻抽命運牌、放在英雄面前並將該刻度歸零；新牌不加入這次已擲完的骰組。
9. **計算效果：**先讀取該難度的成念欄。強念有 1 點、執念有 2 點以上餘勢；表列的強念 / 執念欄是把餘勢優先用來逐級提高效果的預設結果。若玩家改買範圍、情報或防護等附帶效果，便從成念欄重新分配，不能重複花費。
10. **把結果帶回故事：**先讓主要成果成立，或確認散念沒有達成目標；成念時，先拿掉已被效果升級克服的低階限制，再交代固定代價、只在散念時發生的後果、餘響、越界代價、血債、泡影與資源消耗。這些後果可以帶來新的麻煩，卻不能反過來取消已經得到的成果。

一次結果裡的五種東西

類別	何時決定	何時發生	能否被餘勢或效果升級移除
效果級別	投骰前先說成念效果，結算時依難度與餘勢確定	成念以上	可以；每點餘勢可提高一級
低級效果的内建妥協	隨有限效果或突破口一起說明，例如只救出一人、只取得半份帳冊	只有結果停在該級時	可以；升到更高級便移除相應妥協
固定代價	投骰前明說「只要做就會發生」	無論成敗	不可以；玩家只能在投骰前換方法或放棄
散念後果	投骰前明說失敗最可能失去什麼	只有散念 / 自散	成念自然避開；不是用餘勢另買取消
附帶結算	依骰組、能力與資源產生	核心結果成立後	依來源處理；較輕附帶後果可用餘勢防護，餘響、越界、血債與泡影不能反向抹除成果

大地若只說「有代價」而未分類，玩家便無法判斷強念的價值。投骰前應用完整句子交代，例如：「成念只能把副官從石縫拉出一半；升到完整效果便能救出他。山壁已在崩落，所以只要你留在這裡嘗試，無論成敗都會受一格輕傷。散念還會讓副官被沖到下層。」其中「拉出一半」是有限效果的内建妥協，「輕傷」是固定代價，「被沖走」才是散念後果。

同一次判定若有多次刻度移動，不先互相抵銷。依「道路造成的守念 / 轉念 / 散念 → 實際使用的夢香 → 投骰前已宣告的越界或事件」逐點處理；每移動 1 點便檢查端點。抵達端點時立刻抽牌並歸零，尚未處理的移動再從 0 繼續。例如幻想原為 + 2，轉念使其到 + 3 而抽牌歸零，同次夢香再向夢成移動，最後幻想停在 + 1。



取會先使幻想抵達 +3、立即抽牌並歸零；新牌不加入這次股組。無論選哪條路，紅心懸命都在本次判定後移除，其造成的世界變化仍保留。

六、成行、守念、轉念與散念

「最大」是指念群的股數最多，不是股面數字最大。

最終狀況	選擇	結果	刻度變化
行念是唯一最大且已成念	依行念自然成行	成功	無
行念與其他念群並列最大	選擇行念	守念	灰暗 +1
行念小於其他念群但已成念	選擇行念	逆勢守念	灰暗 +1
選擇任何非行念的成念	改變方法	轉念	幻想 +1
沒有任何成念	接受失敗	散念	選擇灰暗-1或幻想-1
有成念但拒絕所有道路	主動接受失敗	自散	選擇灰暗-1或幻想-1

自散是正式策略。玩家可以刻意追逐夢蝕或失光，但仍須承受原本的失敗後果，不能免費抽取負向命運牌。

守念只能保存一條已經成念的行念道路，不能把孤立的一顆行念股補成成功。若行念未成念，英雄只能轉向其他成念、在無路可走時散念，或拒絕現有道路而自散。

情境例：羅荻原本以餘裕行旅，結果出現兩顆餘裕 3 與兩顆本氣 5。選餘裕是並列守念，灰暗 +1；選本氣是轉念，幻想 +1；若他拒絕趁空隙離開，也拒絕正面衝刺，就是自散，行動失敗並選擇灰暗-1或幻想-1。三種選擇都使用同一組股，卻把英雄帶向不同道路。

碰撞與餘響

兩個最大念群同樣大時，未被選擇者成為餘響。若英雄刻意選擇較小念群，所有更大的未選念群也必須成為餘響。餘響會留下附帶成果、失去的利益、NPC反應、泡影、血債、關係或戰場後果。

餘響嚴重度由未選念群與所選念群的差距決定：

狀況	嚴重度	常見尺度
與所選念群並列	輕微餘響	留下徵兆、短暫暴露、NPC注意或小幅代價
比所選念群多 1 顆	顯著餘響	失去次要利益、推進時鐘、關係惡化或建立持續問題
比所選念群多 2 顆以上	重大餘響	改變場景、產生強敵、血債、嚴重泡影或長期後果

餘響不能否定所選念群已取得的成果；它表現的是英雄拒絕或沒有走上的另一條道路。

情境例：米蕾選擇兩顆進取 2 說服倉吏，但桌上另有三顆盤算 4。她的說服仍然成功；較大一顆的差距形成顯著餘響：倉吏願意開門，卻看出她刻意避談帳目，稍後會把這份疑心告訴商會。

七、幻想、灰暗與命運牌

幻想：-3 -2 -1 0 +1 +2 +3
灰暗：-3 -2 -1 0 +1 +2 +3

- 新英雄建議從幻想 0、灰暗 0 開始。
- 使用幻想或灰暗作為行念時，以刻度絕對值套用四象念頭的定念規則。
- 刻度 0 無加值；絕對值 1 可重擲一顆；絕對值 2 加入根念股並可重擲一顆。
- 任一刻度抵達 +3 或 -3 時立即抽取命運牌並正面放在英雄面前，不會使英雄退場。
- 抽牌後立即將觸發刻度歸零，另一條保持不變；再完成剛才判定的成果、餘勢與餘響。

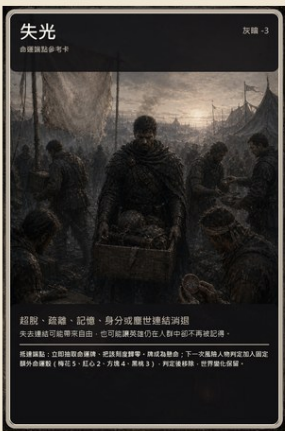
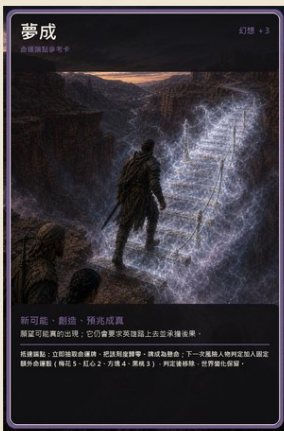
正負號決定英雄朝哪一種命運前進，絕對值則表示這種世界態度有多熟練、多根深蒂固。幻想 +2 的英雄熟悉希望、創造與清明；幻想 -2 的英雄同樣熟悉無望、幻覺與破碎的可能。灰暗 +2 表示老練地承擔責任、真相與代價；灰暗 -2 表示熟悉超脫、疏離

與放下塵世連結。兩者都能提供根念般，因為力量來自「這個念頭已成為習慣」，不是來自正面或負面的道德評價；正負只會改變最後觸發哪一種命運端點。

第一次人物判定可以先讀到這裡。你已經知道如何組般、找念群、選擇道路，以及移動幻想與灰暗。現在可以拿著單頁人物判定卡開始人物場景；血脈、辛香料、命運牌細節與部隊戰戰，等實際遇到時再往後查。

端點	名稱	命運方向
幻想 + 3	夢成	新可能、創造、預兆成真
幻想 -3	夢蝕	無望、幻覺、誤認、現實崩解
灰暗 + 3	暗結	真相、誓言、責任與代價凝結
灰暗 -3	失光	超脫、疏離、記憶、身分或塵世連結消退

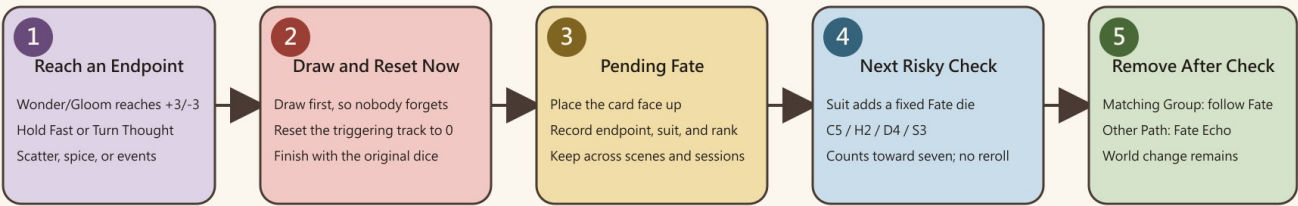
四個命運端點 | 聯覽



夢成、夢蝕、暗結與失光四個命運端點參考卡

Fate Lifecycle: Draw Now, Add the Die Later

Pending Fate persists across scenes, rests, sessions, and contract breaks; squad-only checks do not spend it



Suit fixes the Thought direction; endpoint and rank decide how it enters the story

Clubs | Drive 5
Fire, breakthrough, will

Hearts | Outreach 2
Water, bonds, union

Diamonds | Calculation 4
Earth, structure, evidence

Spades | Composure 3
Air, distance, movement

If the same effect moves the reset track again, continue from 0; do not cancel it or add the new card to dice already rolled

命運生命週期：刻度到端點、立即抽牌歸零、懸命跨場景保留、下一次危險人物判定加入命運般、判定後移除牌

剛抽出的牌不加入目前已擲完的般組，也不推翻剛完成的 d6 判定。它成為「懸命」，在英雄下一次具有風險的人物判定加入一顆般面固定的額外命運般：梅花本氣 5、紅心進取 2、方塊盤算 4、黑桃餘裕 3。額外命運般計入七般硬上限，而且不能重擲或改

面；選擇包含它的念群是順命，選擇其他念群則使牌面成為命運餘響。懸命不因休息、場景結束、場次結束或契約中斷而消失，必須保留到該英雄下一次具有風險的人物判定。判定後移除額外命運般，但牌面創造的世界變化繼續存在。完整程序見[四象命運牌與懸命模組 v0.5](#)。

情境例：薩芮守念使灰暗抵達 + 3，立刻抽到方塊 T「太牢」並把灰暗歸零；剛才的談判仍照原結果完成。下一次她冒險締結共管契約時，太牢提供固定盤算 4。若她選擇包含 4 的念群便是順命；若選其他念群，契約仍可能成功，但太牢要求的犧牲會成為命運餘響。

八、血：C / 化育與 Q / 典範

血具有兩個方向：流入英雄體內的是精血與繼承；流出英雄身體的是血汗與功業。



血的二重性：精血、繼承、血汗與共同功業

牌階	血的方向	回答的問題	角色內容
C / 化育	精血、承血	是什麼創造了你？	血脈來源、印記、恩賜、宣稱、血債
Q / 典範	血汗、成就	你想靠自己成為誰？	英雄道路、誓言、功業、地位、同袍期待

C / 化育：四種血源

元素	化育象徵	血脈方向
火	竈釜	經熔煉、戰火、神火或龍血創造的血脈
水	寶血	神聖之血、療癒、融合與祖先記憶
地	心玉	凝結心臟、礦脈血統、人工生命與不朽肉身
風	天籟	透過呼吸、名字、歌聲、預言或靈魂傳承的血脈

C 牌決定血脈印記、血脈恩賜、血統宣稱及血債。

情境例：格朗的 C 是竈釜。他的印記是胸口爐疤，恩賜是短暫把身體當作爐心，宣稱是要求東門舊匠聽取他的意見；每次顯血則可能加深「紅龍已嗅到我的血」這項血債。

Q / 典範：四種英雄道路

元素	典範	血汗方向
火	勇者	以勇氣、決鬥、犧牲與勝利建立地位
水	神侍	以服務、療癒、信仰與聯繫取得認可
地	匠母	以建造、技藝、供養與創造成為眾人根基
風	衛士	以守望、遠行、保護與自由締結同袍關係

Q 牌決定英雄誓言、取得功業的方法、渴望的稱號與同袍期待。

情境例：羅荻的 Q 是勇者。他發誓不讓不義軍令替自己決定忠誠；當他以本氣直面追兵、放棄安全撤離並親自替傷兵守住退路時取得功業，士兵也開始以「灰旗勇者」稱呼他。

兩種創角道路

道路	四象配置	主要血牌	特徵
承血者	2、1、1、0	C / 化育	多一項血脈恩賜，也多一項血債；可以調用繼承力量
血汗者	2、2、1、0	Q / 典範	四象能力較成熟，透過典範行動取得功業與地位

每名英雄都可以同時具有一張 C 與一張 Q：C 表示從哪裡來，Q 表示想成為誰。創角道路只決定哪張牌具有較強的機械效果。同元素代表延續血脈；不同元素代表出生與功業之間的矛盾。

兩種配置刻意不是相同點數。承血者只有一項根念，日常行動較窄，換得每場次一次的顯血爆發、血統宣稱及會反過來追索他的血債；血汗者有兩項根念，在兩種行動方向上長期穩定，卻沒有同等的瞬間繼承力量，必須承擔代價、累積功業後才取得地位。這不是「弱配置與強配置」，而是**不穩定的繼承力量與穩定但必須掙來的能力**之間的選擇；實際收益仍須桌測比較。

情境例：承血者薩芮平常只有一項念頭值2，但在古祭壇前可以顯血，取得固定血脈股並讓祖契承認她；血汗者羅荻有兩項念頭值2，旅行與指揮都更穩定，卻必須真的護送平民越過封鎖線，才會取得足以改變地位的功業。

九、血的遊戲內容

精血與繼承

- 血脈印記
- 血脈恩賜
- 血統宣稱
- 血債與家族義務
- 庇佑與神祇膏立
- 親族、婚姻與繼承順位

血汗與功業

- 傷勢與犧牲
- 功業、聲望及地位
- 誓言與血契
- 副官、同袍及士兵忠誠
- 部隊傷亡及指揮責任
- 以功業取得出生時沒有的權利

血的核心循環是：

調用精血取得力量並增加血債；付出血汗取得功業並改變地位。

情境例：薩芮以寶血喚醒祖先記憶，立刻找到古泉入口，也得到「夢裡使用祖母的記憶」這項血債。血汗者羅荻則以本氣衝入火場背出三名士兵；他承受傷勢，依勇者典範取得1功業。兩者都因血改變局勢，但一個先借力量後還債，一個先付代價再得到位置。

血的能力一覽

血的方向	能力	何時使用	帶來什麼	相伴的代價或限制
精血 / C	血印反應	遇到相關物質、場所、人物或誓約時	察覺凡人看不見的血脈線索	通常只提供線索，不直接加殷
精血 / C	血統宣稱	要求祖地、祭壇、舊臣或血契承認身分時	取得凡人原本沒有的資格與發言位置	只保證能提出主張，不保證對方服從
精血 / C	顯血奇蹟	承血者每場次一次，投殷前宣告	加入或固定一顆 C 元素血脈殷，並能嘗試凡人缺乏手段完成的事	立即取得一項具名血債；成果仍由念群與難度決定
精血 / C	血債關係	血債示警、到期或被大地調用時	使神祇、祖先、土地、亡者或血親真正進入故事	必須償還、接受永久改變，或承受重大後果後拒絕
血汗 / Q	踐行典範	血汗者每場次一次，以 Q 元素承擔公共責任時	記下一項具名功業	必須為同伴、誓言或傭兵團付出真實代價並留下成果
血汗 / Q	兌現功業	契約之間累積三項功業時	換取稱號、宣稱、人脈、裝備、分隊改善或領地立足點	功業不在判定中加殷；地位必須能由三件事蹟支持

一句記憶：血印讓英雄察覺凡人看不見的事；血統讓英雄要求凡人無權要求的事；顯血讓英雄嘗試凡人做不到的事；血債使力量回來索取；功業則把英雄已付出的代價變成世界承認的地位。

功業：世界承認英雄已付過的代價

功業不是金錢、一般經驗值或擲殷資源，不能在場景中用來加殷、重擲或取消後果。每項功業都必須具名，記錄一件旁人能見證、傳述或拿來支持政治主張的事蹟，而不是只在角色表上寫「功業 + 1」。

血汗者每場次最多取得一項功業，並須同時滿足三件事：以 Q / 典範對應的元素念頭行動；為同伴、誓言或傭兵團承擔實際代價；行動確實留下可被見證或傳述的成果。沒有風險的例行工作、只有口頭宣告卻沒有付出，或沒有改變任何局勢的反覆嘗試，都不構成功業。

每累積三項功業，英雄可以在契約之間將它們兌換成一項地位成果。玩家劃去或歸檔這三項功業，說明它們共同證明了什麼資格；大地再讓稱號、政治宣稱、可靠人脈、優質裝備、分隊改善、神殿 / 商會認可或領地立足點進入世界。地位不是突然購買的獎品，而是世界終於承認英雄已經成為怎樣的人。

功業例：羅荻記下「灰旗守住東門撤路」、米蕾記下「公開灰鱗黑帳」、隊伍共同留下「帶傷修復赤泉水道」。若其中一名英雄確實擁有並兌現三項能支持地方信任的功業，他可以取得「泉路衛士」之類的稱號，以及相應的安全通行、徵募或發言資格；不能拿三件毫無關聯的小事換取王位。

血債：血欠現實的東西

血債不只代表某個人日後前來討債。它是血液承受力量、偏轉香料或越過凡人界線之後，尚未支付給現實的代價。所有英雄都能取得血債；承血者只是從 1 項血債開始，也更容易主動調用血的力量。

血債落點	常見表現
身體	舊傷重裂、發熱、結晶、變異、失去感官或必須依賴某種香料
心神	祖先記憶滲入、夢魘、衝動、人格混雜或遺忘自己的經歷
人倫	親族、同胞、後裔、神殿、舊主或血契關係提出要求
奇幻	龍血甦醒、亡者循血而來、神祇留下印記或土地索取祭品
命運	未來的一場傷、尚未出生者的請求，或必須重演的祖先選擇

血債採 0~3 項具名紀錄，不只畫沒有內容的格子。取得血債時，玩家先選擇它主要落在身體、心神、人倫、奇幻或命運；大地依力量來源與當前場景，把它寫成一句具體短語，例如「左手逐漸心玉化」、「夢裡使用祖母的記憶」或「紅龍已嗅到我的血」。

步驟	誰處理	PT1.4-rc1程序
取得	規則 / 大地	顯血、元素偏轉、越界代價或故事事件明文給予 1 項血債；先完成當前成果。
具名	玩家選落點、大地協作	寫成「什麼力量，正在向英雄的什麼部分索取什麼」的一句話，不能只寫「血債1」。
示警	大地	短篇中在取得後兩個場景內至少顯示一次徵兆，讓玩家知道追索會如何到來；示警不等於立即處罰。
調用	大地	在判定完成後或合適轉折，使它成為症狀、要求、追索者或奇幻事件；不能取消英雄已取得的成果。
償還 / 拒絕	玩家	正面完成要求或接受相稱永久改變，便清除血債；也可承受事前說明的重大長期後果後拒絕償還並清除。兩條道路的差異留在英雄接受的改變、關係與世界後果，不另結算通用資源。

已有 3 項血債又應取得新血債時，不另開第四格。先完成目前判定，再讓最古老的血債立即到期並進入場景；英雄作出償還或拒絕的選擇並清除舊債後，立刻把新血債寫進空出的同一格。若場景被迫在選擇前中斷，便在最古老那格同時簡記「到期中 → 新債名稱」，下次開場先完成舊債選擇，再以新債取代；新債不會遺失，也不能在換入前被調用。這項追索仍不能倒過來抹去剛取得的成功。

元素偏轉產生的血債應保留「被迫改道的元素」痕跡。可用句型：**我用 __ 迫使 __ 元素按照 __ 念頭運作，因此 __ 開始向我索取**。例如用火香配合盤算熔開精密鎖具，可以寫成「我用雙手迫使火服從盤算，因此指節逐漸像冷卻的齒輪」；這比無關的家族仇敵更能提醒玩家代價來自哪次偏轉。

情境例：格朗已有「爐疤夜間發熱」，大地在抵達東門時調用它：爐疤使守門神犬認出龍血，他仍保有先前救出貨車的成果，但必須面對盤查。格朗若接受神殿烙印、永久失去隱藏血統的能力，便清除血債；若拒絕，他可以在承受被列為禁入者的長期後果後清除。前者改變他的身體與身分，後者改變他與此地的關係。

血脈如何進入場景

每項 C / 化育血脈都應寫下四件可以實際觸發的內容：

- 血印反應：**遇到什麼物質、場所、人物或誓約時，血脈會自行顯現。這通常提供線索，不加貶。
- 血統宣稱：**血脈讓英雄有資格提出要求，例如進入祖地、接受祭壇判定，或要求舊臣聽取主張。若對方反對，再作人物判定。
- 顯血奇蹟：**承血者每場次一次，加入或固定 C 元素血脈般，並取得1項具名血債。顯血可以讓英雄嘗試一件凡人原本缺乏手段完成的事，但不保證無代價成功。
- 血債追索：**大地調用一項具名血債，使身體症狀、祖先記憶、親族、神殿、舊主、仇敵、奇幻存在或血脈禁忌進入場景。它建立新局勢，不能取消已經取得的成果。

C / 化育	常見觸發	可以顯現的特殊事情	上桌例子
竈釜 / 火	接近鍛爐、戰火、龍血、熔融金屬或祖傳兵器	肉身爐心： 皮膚與舊傷發熱、辨認鍛造缺口、短暫承受烈焰或把肉身當作爐心	格朗把手按上燃燒的東門，以本氣為行念顯血；加入火 5 血脈般並取得1項具名血債，得以在火場中找出門門熔點。
寶血 / 水	接觸活水、傷口、毒物、血契或同族之血	生命回流： 感知污染與親緣、穩住傷者、喚起祖先記憶或讓古契認出守護者	薩芮讓泉痕浸入病井，以進取為行念顯血；水 2 血脈般使她能詢問水中殘留的祖契記憶，但祖靈日後會要求她保護泉田。
心玉 / 地	接近礦脈、石造祭壇、人工生命、封存心臟或倒塌結構	結晶承載： 感知內部裂隙、使身體短暫結晶、穩住建物或讀取被封存在物質中的意志	心玉承血者在礦坑崩落時顯血，以盤算找出承重脈絡；地 4 血脈般讓眾人有機會撐住坑道，血債則喚醒製造心玉的匠族。
天籟 / 風	聽見真名、歌聲、峽谷回音、預言、臨終呼吸或無主風聲	真名回聲： 讓聲音越過距離、辨認靈魂回聲、追蹤被風帶走的名字或暫時與亡者對話	天籟承血者在暴風中說出失蹤斥候的真名，以餘裕顯血；風 3 血脈般讓回聲指出方向，但某個同樣聽見真名的存在也開始回應。

血脈現象應擴大角色「能嘗試什麼」，而不是每次都額外造成傷害或直接解決場景。顯血後仍依念群、難度、餘勢與餘響決定做到多少。

十、八大辛香料

地水火風各有一種四象正香與一種四象夢香，合稱八大辛香料。

元素	四象正香	對應念頭	四象夢香
火	赤冠藏紅	本氣 / 5	菸草
水	霧銀豆蔻	進取 / 2	雪松
地	寂夜丁香	盤算 / 4	鼠草
風	風哭桂皮	餘裕 / 3	茅香

八大辛香料 | 四象博物總圖

正香是可軍事化的現世資源，夢香把香料延伸到記憶、預兆、祖靈、幻覺與命運。



八大辛香料四象博物總圖

四象正香

正香是能穩定栽培、囤積、加工及軍事化的戰略資源，主要改變人體、感官、部隊、地形與天候。它們是軍隊、商會、神殿與國家爭奪的大宗商品。

情境例：赤泉只剩六劑霧銀豆蔻。留下四劑可以治療礦坑熱病；交給商會可抵債；分兩劑給傭兵則能在終局重整傷兵。正香的力量可靠，真正困難來自庫存不能同時支付三種需要。

四象夢香

夢香	元素	象徵方向
菸草	火	煙霧、欲望、振奮、成癮與燃燒中的幻象
雪松	水	淨化、保存、記憶、祖靈與流傳的夢
鼠草	地	藥性、隱藏、地下、儲藏與卑微生命的智慧
茅香	風	遠行、招魂、氣味、流言與被風帶來的預兆

夢香主要影響記憶、夢境、預兆、幻想 / 灰暗刻度、命運牌、招魂及禁忌奧法。J / 夢幻牌抽到相應花色時，命運會透過該夢香顯現。

情境例：羅荻焚燒茅香尋找失蹤斥候。它不只是讓行旅判定多一顆骰；風還帶回斥候的口哨與一句尚未說出的遺言，使玩家必須決定追隨聲音，還是先保護貨車。

辛香料經濟

辛香料同時具有：產地、產量、品質、劑量、加工、配方、運輸、囤積、走私、價格、軍需、施香消耗、過量、泡影、污染、假香與壟斷。

辛香料的核心循環是：

取得香料 → 運輸或囤積 → 交易或施香 → 改變戰場與市場 → 引發新的爭奪。

情境例：玩家低價取得一箱赤冠藏紅，途中拆封兩劑驅散伏兵，因此保住全隊，卻失去完整封條獎金。消息傳到東門後，侯家因軍需不足提高收購價；玩家的冒險既改變庫存，也改變下一次談判的市場條件。

施香的共同程序

- 1. 說明使用哪一劑，以及服用、沖泡、焚燒、撒布、塗抹或混入器械的方式。
- 2. 說明它如何對應本次人物行念、隊長命令、分隊行動或場景改變。
- 3. 正香通常提供 1 顆隨機香助殷；所有殷源合計仍以 7 顆為硬上限。
- 4. 夢香可以把效果延伸到記憶、預兆、祖靈、幻覺或命運。若只作數值使用，同樣加入 1 顆隨機香助殷；玩家在投殷前宣告夢成方向（+）或夢蝕方向（-），並在選定最終道路後、交代結果前使幻想移動 1。大地同時加入一項當場可見的夢兆，例如誤認風險、旁觀者介入、情緒感染或未來回聲；夢兆不是正式泡影，不另占泡影欄。
- 5. 每一劑都從庫存移除。已施用的香料不能再出售、交貨或投入成儀。
- 6. 同一人物或分隊在同場景使用第二劑以上即為過量，可取得越界殷；若七格已滿，改取得越界餘勢。大地先提出兩項合理過量代價，由玩家選一項；無論如何都會發生。
- 7. 英雄本人施用夢香，或把夢香加入自己的行動 / 關鍵命令時，移動該英雄的幻想；分隊在隊長指揮下施用時，移動指揮隊長的幻想。沒有英雄指揮的 NPC 或獨立分隊使用夢香時，不移動人物刻度，改建立一項不占人物欄位的場景泡影或命運徵兆；其數量、清除與跨場景轉換依下方正式泡影段落處理。

程序例：薩芮把一劑雪松放入談判火盆，宣告以進取和交涉喚起雙方共同記憶。她加入1顆隨機香助殷，擲殷前宣告幻想向夢成移動；選定道路後先使幻想 + 1，抵達端點時立即抽牌，接著交代判定結果並扣除劑量。若同場景再用第二劑，才會成為過量並取得越界殷或越界餘勢。

同象、元素偏轉與乙太偏轉

人物判定或隊長關鍵命令選定最後念群後，比較所選念群與香料元素：

最後選擇	結果	額外代價
香料原本的四象念群	同象施香	無額外代價，依原元素呈現效果
另一個火、水、地、風念群	元素偏轉	照常處理守念 / 轉念，施香者再取得1項具名血債
灰暗或幻想念群	乙太偏轉	照常處理守念 / 轉念，施香者再取得1項正式泡影
沒有選到任何成念	散念	不算偏轉；香料仍消耗並承受已公開的失敗後果

桌上對話：香料能改道，但不會免費

大地：

「中毒的傳令兵呼吸越來越短。你若讓他穩定下來，便能問出藥箱藏在哪裡；散念時，他會昏迷，追兵也會先抵達。」

薩芮的玩家：

「我把一劑水象的霧銀豆蔻磨進溫水，一面讓他跟著我的節奏呼吸，一面問他看見過哪條路。我想用進取和調查2。」

大地：

「這是把正香加入人物判定。你有4顆隨機骰，進取2先放一顆固定的2；豆蔻再加入1顆隨機香助骰，共6顆。無論結果如何，這一劑都會從貨物裡扣除。」

玩家擲骰：

固定2；隨機2、5、5、6、6。

玩家：

「進取、本氣和幻想都是兩顆。我若選原來的進取呢？」

大地：

「水香配水象進取，是同象施香；你照原方法讓他恢復呼吸，不增加香料代價。因為三組並列，你仍是在碰撞中守住原路，灰暗加1，其他組會留下餘響。」

玩家：

「選本氣？」

大地：

「你得把安定藥性逼成火象作法，例如用疼痛或戰吼把他叫醒。那是轉念，幻想加1；同時也是元素偏轉，你還要寫下一項血債。」

玩家：

「那幻想呢？我想讓杯裡的倒影替他指出那條路。」

大地：

「可以。那也是轉念，幻想加1；水香被推入四象之外，另成為乙太偏轉。你會取得藥箱位置，但還要寫一項泡影：你希望之後真正經歷、看見或知道什麼？」

玩家：

「我寫：『我希望看見是誰的臉曾倒映在下毒的井裡。』我選幻想。」

大地：

「豆蔻水面映出一條沒有月光的山路，傳令兵的手指也跟著倒影指出北坡。你得到藥箱位置；幻想加1，並掛上那項泡影。沒有被選的進取與本氣成為輕微餘響；傳令兵醒來後既依賴你的聲音，也害怕你剛才使水面開口。這份信任和恐懼都是真的。」

這段對話先讓玩家知道三條路的虛構做法與代價，再由玩家選擇。**同象**保留香料原本的元素；**元素偏轉**以血承擔另一四象；**乙太偏轉**讓玩家用泡影邀請未來的奇幻經驗。無論選哪一條，霧銀豆蔻已經施用，不能再出售或交貨。

元素偏轉代表施香者以自己的身心和血液，迫使一種元素按照另一種元素運作。人物行動由該英雄承受血債；加入隊長關鍵命令時，由指揮隊長承受。

純分隊檢定的骰面不代表六念頭，因此不在擲骰後按照骰面判斷偏轉，而在組池前比較香料與行動類型：火對應戰力、士氣、衝鋒與火場；水對應援護、重整、護送與共同撤離；地對應防護、修繕、工事與反制；風對應機動、遠程、側擊與搶位。用香料支援同類行動是同象；強迫它支援另一四象類型便先宣告元素偏轉，指揮隊長取得1項具名血債。若分隊是在灰暗或幻想關鍵命令下接觸乙太，則是乙太偏轉並取得1項正式泡影。沒有英雄指揮的 NPC 或獨立分隊發生偏轉時，大地把血債或泡影寫成該分隊、土地或戰場的具名狀態。

正式泡影只在規則明確寫出「取得泡影」時建立。英雄使用夢香本身會移動幻想並產生當場夢兆，但不自動寫入泡影欄；若最後選擇灰暗或幻想念群而發生乙太偏轉，才由玩家寫下 1 項正式泡影。同一次判定最多新增 1 項正式泡影，多個來源共同指向同一項邀請，不重複占欄。夢香偏向另一四象時取得元素偏轉的血債，夢兆仍會出現。沒有英雄指揮的 NPC 或獨立分隊使用夢香時，因為沒有可移動的人物幻想刻度，改由大地建立一項**不占人物欄位的場景泡影**或可追蹤的命運徵兆。同一來源同時最多維持一項；再次觸發時擴大或改寫原有泡影，不另開欄位。玩家解決其核心選擇、來源離開 / 消失或場景結束時便清除；若後果應跨場景延續，大地把它轉成具名命運徵兆、勢力時鐘效果或地形 / 場景狀態，而不是永久掛成玩家泡影。

偏轉例：格朗用水象霧銀豆蔻冷卻暴走士兵，最後選進取 2，是同象施香；若他選本氣 5，強迫鎮靜藥性變成戰吼，就是元素偏轉並取得血債；若選幻想 6，讓士兵共同看見和平幻象，就是乙太偏轉並寫下一項泡影。若所有殷都散亂，香料照樣消耗，但不另外判作偏轉。

泡影：玩家交給大地的奇幻邀請

泡影不是普通傷害，也不是另一條填滿便爆發的壓力刻度。它是玩家指定自己希望在故事中遭遇的奇幻意象、問題或經驗。取得泡影時，玩家在一個空欄寫下：

我希望經歷 / 看見 / 知道 _ _ _ _ 。

例如「我想在火焰中看見尚未發生的加冕」、「我想再和死去的副官談一次」或「我想知道泉水是否記得第一位守護者」。泡影不能直接要求判定成功、取得物品或取消代價；它保證的是這項題材會成為真正的遭遇與選擇。

步驟	誰處理	PT1.4-rc1程序
邀請	玩家	寫下「我希望經歷 / 看見 / 知道.....」，內容是一項可進入的奇幻經驗，不是指定勝利。
加上偏差	大地	在旁記一項可能的誤認、危險、旁觀者、情緒感染或未知代價；暫時不必告訴玩家完整答案。
排入場景	大地	短篇中應在本場景結束至之後兩個場景內給出入口；若場次結束仍未顯現，把泡影連同預定入口保留到下次場次。
交付	大地	提供真實機會、線索或關係；不能把已由成念取得的核心事實推翻成「全是假的」，也不能只懲罰而不交付邀請內容。
選擇與清除	玩家	英雄對泡影作出重要選擇後清除；它已造成的世界變化可以繼續存在。

英雄最多懸掛 3 項泡影。已有 3 項又取得新泡影時，最古老的泡影在本場景結束前或下一場景破裂成真；完成其重要選擇後清除，再寫入新泡影。

兌現例：薩芮寫下「我想知道泉水是否記得第一位守護者」。下一場景，大地讓古泉以那位守護者的聲音說出一條真實契約，同時把薩芮誤認成他的女兒。薩芮選擇承認或拒絕這段關係後清除泡影；契約內容與泉水對她的稱呼仍可留在世界中。



魔法泡影：願望成為可進入的現實，外部仍看得見偏差

四象正香：現世效果與例子

正香	能引發的事情	人物或政治例子	戰場例子
赤冠藏紅 / 火	升高體溫、勇氣、痛覺耐受、燃燒與群體鬥志	格朗嚼碎一絲藏紅，以本氣迫使暴民讓路；香助殷加入判定，但他說出的威脅也會被記住。	把香粉混入火矢，命中後建立火場，迫使躲在掩體後的弩手移位。
霧銀豆蔻 / 水	鎮靜、協調、淨水、緩和毒性、同步呼吸與情緒	薩芮將豆蔻煮入談判用水，以進取讓敵對雙方能暫時同席；它不能強迫任何人同意條款。	讓混亂士兵恢復呼吸節奏，支援重整、護送傷員或穿越污染水域。
寂夜丁香 / 地	保存、止腐、穩固、辨認藥性、強化材料與契約程序	米蕾以丁香保存病患藥物並檢驗摻假，以盤算取得能公開指控商會的證據。	混入泥牆或繃帶，支援築壘、修繕、守護貨車或穩住傷亡部隊。
風哭桂皮 / 風	顯示氣流、傳遞氣味與訊息、提高警覺、加速移動	羅荻在地圖上撒桂皮粉，以餘裕看出伏擊者無法察覺的背風路。	改變煙霧方向、支援側擊與遠射，或使一隊穿過落石區找到安全空隙。

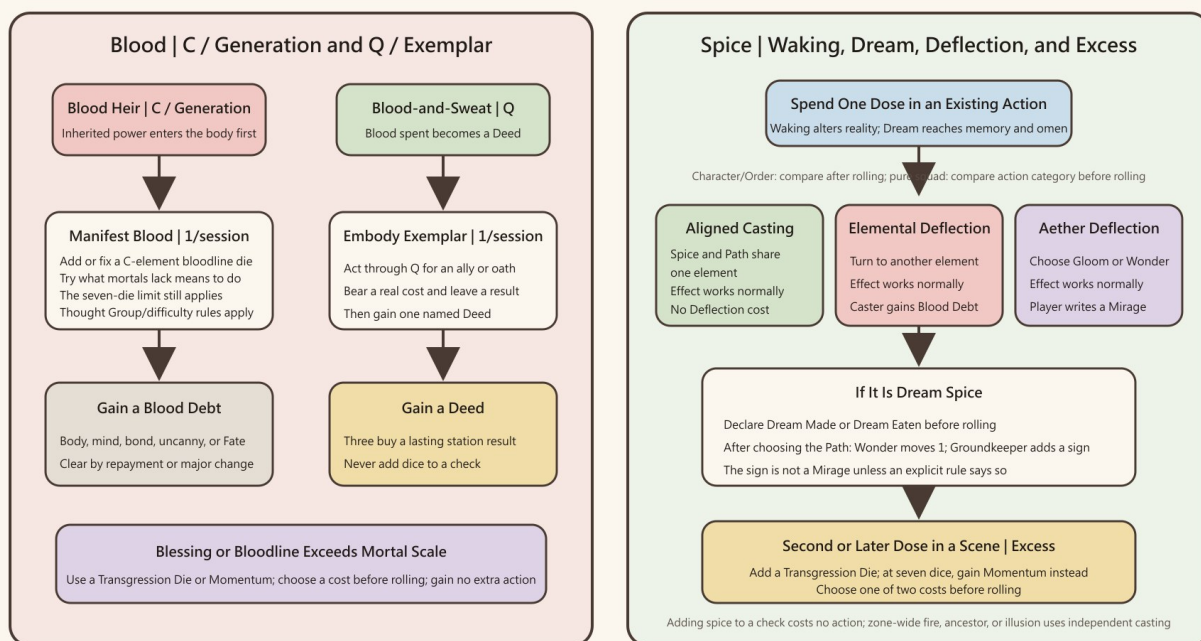
四象夢香：超現實效果與例子

夢香	能引發的事情	上桌例子與當場夢兆
菸草 / 火	讓欲望、狂熱、成癮與燃燒景象化成可見幻象	英雄從煙中看見自己勝利後受封的模樣；他可以循此預兆鼓舞部隊，但當場夢兆可能讓士兵把撤退也看成怯懦。
雪松 / 水	保存或喚醒記憶、祖靈、夢境與跨世代情感	薩芮焚雪松詢問祖母如何解讀泉契；答案是真的，但祖母的記憶會把現代商人錯認成昔日侵略者。
鼠草 / 地	顯露被藏起的藥性、地下祕密、微小生命與被忽略者的智慧	米蕾服鼠草後聽見糧倉鼠群「記得」黑帳藏處；線索有效，當場夢兆則可能使她開始把所有細響都當成密告。
茅香 / 風	招魂、傳播氣味與流言、追隨遠行者或接收風中預兆	羅荻焚茅香追蹤失蹤斥候，風帶回他的口哨；同一陣風也把傭兵團的位置送到敵方祭司耳中。

夢香提供的資訊可以真實，但應至少帶有一項誤認風險、旁觀者介入、情緒感染或未來回聲。它不是大地任意宣告「全是假的」的許可；成念已得到的核心線索仍然成立。

Blood & Spice: Where Power Comes From, Where Its Price Falls

Blood answers identity and obligation; spice answers resources, elemental use, and Deflection



血與辛香料觸發樹：顯血帶來血債、踐行典範帶來功業，同象施香、元素偏轉、乙太偏轉、夢香與過量各自的效果和代價

血脈與辛香料合用範例

格朗的戰技 2 讓他取得 4 顆隨機骰，本氣 2 再加上一顆固定為火 5 的根念骰，共 5 顆。他使用赤冠藏紅，加入 1 顆隨機香助骰，成為 6 顆；接著顯現竈釜血脈，固定為火 5 的血脈骰成為第七顆，並取得 1 項具名血債。若他還想過量使用菸草，七個位置已滿，便不再加入紅骰；改在本次成念時取得 1 點越界餘勢。大地提出「受 1 傷勢」或「取得爐疤燃香、神殿獵犬能追蹤的血債」，格朗選擇後者；無論最後是否成念，代價都會發生。若格朗沒有顯血，菸草的紅色越界骰就會直接成為第七顆。

十一、T / 完成：四大成儀

T / 完成不是另外四種香料，而是讓同元素正香與夢香共同完成命運的四種戰役級儀式。

元素	成儀	香料組合	完成方式
火	朝致	赤冠藏紅 + 菸草	將成果、戰利品或香料呈獻給君王、神殿或至高者
水	狂妄	霧銀豆蔻 + 雪松	透過共同飲食、服香、舞蹈與狂喜使眾人融為一體
地	太牢	寂夜丁香 + 鼠草	以牲禮、血肉、財貨與莊嚴程序締結現世契約
風	燔祭	風哭桂皮 + 茅香	將供物焚燒，使煙、氣味、誓言與訊息升往不可見之處

朝致 / 火



狂宴 / 水



太牢 / 地



燔祭 / 風



成儀可以改變王位、血脈、領地、神殿、商會壟斷、軍事誓約或命運牌留下的世界狀態。

情境例：三方想以太牢建立泉田共管。玩家必須投入寂夜丁香與鼠草，侯家交出徵稅權，赤泉交出一季產量，商會公開黑帳，見證者再以血按契。成儀可以讓共管獲得世界承認，卻不能只靠一次香術判定免除各方不可取回的犧牲。

十二、完整命運牌表

四象基本對照

元素	花色	數字	象徵	心態	英雄念頭	神靈	事物
火	C 梅花	5	紅龍	喜樂	本氣	光輝	自然
水	H 紅心	2	奧法	哀愁	進取	融會	人力
地	D 方塊	4	黎象	疑懼	盤算	結晶	貨物
風	S 黑桃	3	蒼人	憤恨	餘裕	縈繞	文明
乙太	無	1、6	星靈	無	灰暗、幻想	無	力量、穩定

牌階與四象意象

意象	符號	火 / 梅花	水 / 紅心	地 / 方塊	風 / 黑桃
無光	O	-	-	-	-
伊始	A	星火	濫觴	礎石	始風
平衡	2	火炬	湧泉	支柱	沐雨
連結	3	矛杖	聖杯	尺規	盾劍
穩定	4	城邦	結社	金庫	圓桌
擾亂	5	杖斥	別念	失馬	劍家
和諧	6	勝利	新生	轉機	遊俠
神秘	7	雷霆	大澤	楓葉	灰雪
推移 / 移動	8	野火	洪荒	空山	琥珀
成長	9	雄獅	鯤鵬	老僧	祭牛
完成	T / 10	朝致	狂妄	太牢	燔祭
夢幻	J	菸草	雪松	鼠草	茅香
化育	C	竈釜	寶血	心玉	天籟
典範	Q	勇者	神侍	匠母	衛士
象徵	K	紅龍	奧法	黎象	蒼人

- v0.5 使用一副含兩張小丑牌的普通撲克牌：A、2~10、J、Q、K照常使用；把一張小丑牌標成 C / 化育，另一張標成 O / 無光。
- **C / 化育小丑**：再翻一張普通牌，只取其花色決定四象與額外命運骰；該普通牌隨後放入棄牌區。C 的牌階意象是血脈、創生與繼承甦醒。
 - **O / 無光小丑**：不另取花色；其額外命運骰依觸發刻度固定為灰暗 1 或幻想 6。O 的牌階意象是乙太、失去秩序與未分化的力量。
 - 若牌組只有一張小丑牌，優先把它當作 C，暫時不使用 O。

未來自製牌組可以製作四花色 C；在那之前不需要另外印製專用命運牌。

抽牌例：米蕾抽到方塊 J，解讀為地象夢香「鼠草」，下一次判定得到固定盤算 4；場景可出現被忽略者揭露倉庫祕密。若抽到 C 小丑，她再翻一張紅心，只取紅心決定寶血與固定進取 2，翻出的普通牌隨後棄置。若抽到 O，則依觸發的是灰暗或幻想，固定提供1或6。

特殊牌列的系統位置

牌階	系統位置
T / 完成	四大成儀
J / 夢幻	四象夢香
C / 化育	精血與血脈來源
Q / 典範	血汗與英雄道路
K / 象徵	世界中的四象原型

十三、難度與效果

困難行動不另外要求三顆同面才能成功；現行規則採用「成念決定成功，念群大小決定效果」：

大地在擲骰前依下列準則判斷難度，並說明成念會得到什麼、散念最可能失去什麼：

難度	判斷準則一	判斷準則二	判斷準則三
標準	行動尺度與人物相當	有合適工具、時間或位置	只有一項普通阻礙，成功可直接解決

難度	判斷準則一	判斷準則二	判斷準則三
困難	敵人已有準備或明顯優勢	工具、情報、時間或位置欠缺一項	成念只能先解決主要部分，或成果帶一項事前說明的內建妥協
艱鉅	人物與目標存在尺度差距	缺乏關鍵資格、資源或突破口	一次行動不應完整解決，只能創造後續可能

一項重大不利通常把難度提高一級；取得真正有效的情報、籌碼、工具或盟友可降低一級。難度最低為標準、最高為艱鉅。若完全不可能，先告訴玩家缺少什麼，不擲骰；若沒有失敗風險，也不擲骰。

五個效果級別不是五種成功骰數，而是同一成功在場景中改變多少：

效果級別	通用定義	情境例：穿越封鎖線
建立突破口	尚未完成原意圖，但取得真實入口、資格或立足點，並移除一項阻擋後續行動的條件。	找到守軍換哨的空檔；下一次才有機會穿越。
有限效果	完成主要部分，但範圍、時間、品質或安全性受限，或帶有一項事前說明的內建妥協；通常仍需一次後續處理。	人過去了，但貨物仍在另一側；或只能讓一支小隊通過。
完整效果	在玩家原先說明的範圍內完成目標，不帶有限效果本身的妥協。	英雄與所護送的貨物都穿過封鎖。
強力效果	完整效果之外，再取得一項有分量的範圍、速度、耐久、情報或位置優勢。	全隊通過，還掌握巡邏路線或留下安全回程。
決定性效果	在合理虛構尺度內解決更廣的衝突，使同一障礙在本場景不再以原貌返回。	不只穿越，還使守軍誤認己方命令，整場景不再封鎖這條路。

效果提高時，較低級效果的**內建妥協**隨之消失；例如有限效果的「只能帶走一人」升為完整後，便能照原宣告帶走全組。但獨立宣布的固定代價、越界代價、餘響、血債與泡影不屬於效果級別，不能靠升級一併抹去。決定性也不能越過虛構尺度：一次交涉可以解除本場衝突，不能憑空讓整個王國永久效忠。

難度	成念	強念	執念
標準	完整效果	強力效果	決定性效果
困難	有限效果	完整效果	強力效果
艱鉅	建立突破口	有限效果	完整效果

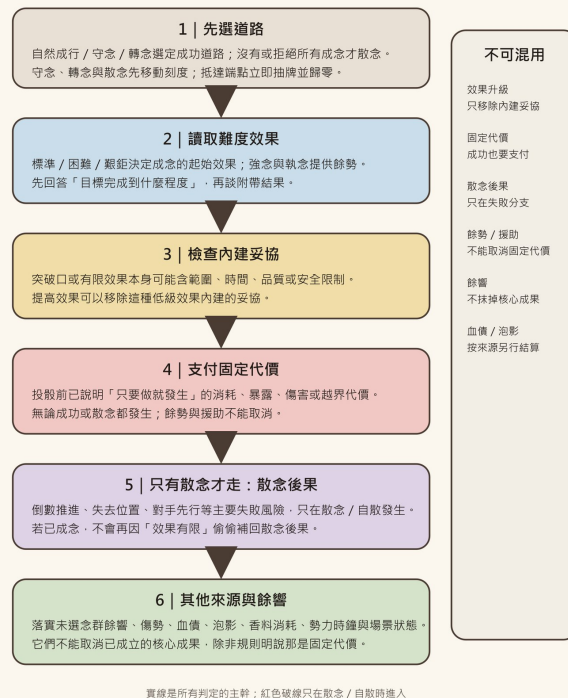
結算次序固定為：先找到該難度的**成念欄**，再分配**強念 / 執念**提供的餘勢。表中的強念欄預設已把1點餘勢用來提高一級；執念欄預設已把前2點餘勢用來提高兩級。以困難行動的強念為例，玩家可以直接取得表列的「完整效果」，此時1點餘勢已花完；也可以保留「有限效果」，把該點改用於擴大範圍、取得情報或抵擋較輕後果。不能取得完整效果後又重複花同一點把它提高為強力效果。

PT1.4-rc1唯一難度程序：只降低效果，不另要求三顆或四顆同面才能成功。三顆與四顆仍因強念、執念提高效果；若某個劇本確實要求累積多次成果，應使用時鐘、分段目標或先取得資格，而不是臨時改變成念定義。

這能避免高骰池英雄面對困難行動仍被迫只用「有沒有成功」維持張力；真正差異改由效果級別、餘勢與代價承擔。

判定結果：先保住主成果，再加入代價

每一層回答不同問題；不要把有限效果、固定代價與散念後果混成一項



判定結果結算層次：選道路、讀難度、處理內建妥協、固定代價、散念後果與其他來源

難度例：在有繩索與時間時攀上碎石坡是標準，成念便完整通過；暴雨中護送貨車攀坡是困難，成念只讓貨車前進但損壞一項裝備，強念才完整通過；徒手阻止整片山壁崩落是艱鉅，成念只能建立一條讓眾人撤離的突破口。若英雄先找到舊礦道支柱，這份真正有效的情報可把艱鉅降為困難。

十四、機率與命運牌頻率

專長 0~2 的常用骰池

專長上限改為 2 後，英雄只靠自身最多投四顆隨機骰；第五顆隨機骰代表借來之心、辛香料或明確情境助力。以下假設已有成念便不冒險重擲，只有散念才使用定念：

常見骰組	定念後成念	強念以上	執念以上	多個成念
專長 2、念頭 0 : 4 隨機	72.2%	9.7%	0.5%	6.9%
專長 2、念頭 1 : 4 隨機 + 定念	86.1%	9.7%	0.5%	6.9%
專長 2、念頭 2 : 4 隨機 + 根念	96.9%	21.3%	2.0%	27.0%
三心二意、念頭 1 : 5 隨機 + 定念	96.9%	21.3%	2.0%	27.0%
三心二意、念頭 2 : 5 隨機 + 根念	99.7%	36.7%	5.2%	55.6%
七骰上限：7 顆全隨機	100.0%	54.1%	10.6%	80.1%

七顆 d6 只有六種骰面，因此七顆全隨機時必然至少有一個成念；這不保證行念成念，也不保證沒有餘響或越界代價。高專長英雄仍經常能找到一條成功道路，但強念、執念與多重道路不再是所有高手的常態。遊戲的主要壓力應放在效果級別、行念選擇、餘響與代價，而不是單純提高失敗率。

懸命機率摘要

額外命運骰本身固定一個花色，因此不只增加總骰數，也會把念群向特定方向拉動。以二至五顆隨機骰為例，額外命運骰與至少一顆隨機骰形成同花成念的機率依序為 30.6%、42.1%、51.8%、59.8%。若英雄另有同花根念骰，兩顆固定骰會自動成念；在五顆隨機骰時，整體形成強念以上的機率為 71.5%，形成執念以上為 21.3%。完整假設、一般骰池、不同花根念與連續懸命分析見 [機率、念群與懸命分析 v0.5](#)。

命運牌頻率估計

下列數字是情境估計，不是所有玩家的固定抽牌率。專長與念頭兩列採本章後述的安全定念紙上基準：已有任一成念便不重擲；自然成行不移動刻度；有守念機會便選擇守念並使灰暗 + 1；行念未成念而其他道路成立時選擇轉念並使幻想 + 1；散念時平均選擇幻想-1或灰暗-1。玩家若追逐行念、自散、改選其他道路或刻意控制某個端點，實際頻率會改變。

- 刻意連續推動同一方向：最快 3 次相關判定抽牌。
- 約七成判定移動且方向一致：約 4.3 次判定。
- 專長 2、念頭 2 的典型英雄，依上述安全基準：約 6.4 次重要判定。
- 專長 2、念頭 1 的英雄，依上述安全基準：約 4.7 次重要判定。
- 約七成判定移動且幻想±、灰暗±四個方向均勻：約 14.8 次判定。

預估每名英雄每 5 ~ 15 次重要判定抽取一張命運牌；刻意追逐命運時可以縮短至 3 次。分隊的正常攻擊、重複性部隊檢定及其他純分隊例行般不移動英雄刻度；英雄親自進行的決鬥、攻擊、救人或關鍵命令只要構成具有風險的人物判定，仍照常移動刻度。

十五、人物與部隊的判定分工

現行人物戰鬥、五階段回合、分隊行動、傷勢、撤退與戰場施香程序見[通用戰鬥核心 v0.5](#)。人物判定負責英雄如何改變戰場，分隊判定負責士兵如何執行與承受後果：

1. 隊長作出會改變戰場方向的關鍵命令時，使用人物念群。
2. 所選念群決定命令方法及部隊取得的戰術效果。
3. 分隊執行普通攻擊、承受傷亡及士氣變化時，使用簡化部隊數值。
4. 在部隊行動之中，只有隊長以人物判定發出的關鍵命令會移動幻想或灰暗；分隊的正常攻擊、機動、防護與士氣般不移動英雄刻度。隊長親自進行的決鬥、救人、談判或其他具有風險的人物判定仍照人物規則移動刻度。

如此人物念頭決定戰術方向，部隊規則處理實際傷亡，不需要為每支分隊建立幻想與灰暗，也不會因大量攻擊過度觸發命運牌。

情境例：羅荻以餘裕 + 指揮發出「等煙轉向再側擊」的關鍵命令，使用完整人物判定，可能守念、轉念並移動刻度。峽風游兵隨後執行普通機動，只擲 2 + 機動 找最大同面群；這次分隊般不代表六念頭，也不會因擲出6而提高幻想。

十六、現行規則摘要與桌測觀察

現行規則

- 四象念頭採 0 ~ 2；念頭 1 重擲一顆，念頭 2 加根念般並重擲一顆。
- 三心二意為二顆基礎般、零至二顆專長般，再加一顆來自援助、辛香料或明確情境優勢的第三心。
- 專長採 0 ~ 2；英雄自己最多二心二意，外來助力可形成三心二意。
- 借來之心限一名能實際接觸風險的援助者在擲般前宣告；般池已滿七顆時轉成附帶效果、情報、承接一項非固定的輕微附帶後果或縮小餘響，不能轉嫁固定代價。
- 所有來源合計以 7 顆為硬上限；越界般是有代價、不可重擲改面的額外隨機般，額外命運般則是無越界代價的固定般面。
- 行念已經成念，而且是唯一最大念群時，不算守念。
- 守念使灰暗 + 1；轉念使幻想 + 1；散念與自散使玩家選一條-1。
- 自散可以刻意追逐負向命運。
- 幻想或灰暗抵達±3時立即抽牌並歸零；牌成為懸命，在英雄下一次具有風險的人物判定提供一顆計入七般硬上限的四象額外命運般。
- 八大辛香料由四象正香與四象夢香組成。
- 標準 / 困難 / 艱鉅只調整效果級別，不另改變成念所需般數。
- 越界前由大地提出兩項合理代價，玩家從血債、刻度移動、身物受創、牽連外界或重大餘響中選一項。

- 血債在短篇取得後兩個場景內至少示警；泡影在本場景結束至之後兩個場景內提供入口，未交付者跨場次保留。
- C 對應精血，Q 對應血汗，J 對應夢香，T 對應成儀。

桌測觀察項目

- 承血者與血汗者的血脈恩賜、血債及功業收益是否平衡。
- 困難 / 艱鉅效果降級是否順暢，是否需要更多分段目標範例。
- 命運牌在四人遊戲中的實際觸發總量。
- 五類越界代價的實際重量是否接近，大地提出兩項時是否會拖慢判定。
- 泡影在兩個場景內取得入口是否自然；元素偏轉的 1 項血債是否足以形成代價而不使玩家完全避開轉念施香。
- 四大成儀的香料消耗、主持條件及戰役效果。

十七、一句話總結

英雄以二意起念，以三心成事；C 賦予流入身體的精血，Q 見證流出身體的血汗，J 使辛香料化作夢，T 讓血、香與命運共同完成。

第 2 部 | 《血與辛香料》四象命運牌與懸命模組 v0.5

章首小說 | 〈血權的騎手〉



芙珥以祖血與古契向岑雅證明香釜仍記得守泉家，但雙方等高對峙

入夜前，一隊披著白鱗披風的騎手追上車隊。他們用布裹住馬蹄，踏過鹽地時幾乎沒有揚起塵土。為首的芙珥自稱鹽鏡谷最後一支守泉家系之女。她沒有帶軍令，手上只有一瓶祖血，以及一份比王國還古老的鑄釜契。

「這座香釜不是行會的貨。」她說，「它是守泉家替全谷煉香、分水的祭器。行會不過修了車輪，便說香釜歸他們；邊軍又想拿它煉出足用一整季的戰香。可有誰問過那些埋在泉田裡的人？」

芙珥刺破指尖，讓血滴在古契上。褪色的線條頓時亮了起來，像根系沿著羊皮生長；重車上的青銅香釜也隨之低鳴。長槍手中有的人跪了下來，拜的不是芙珥，而是眼前確實發生的奇蹟；其餘的人則握緊長槍，怕這場奇蹟下一刻就要逼他們臣服。

銅秤若在場，會把這聲低鳴寫成「未登記的機械反應」；神殿則可能稱它為血證。相同的聲音一旦被不同人命名，便會長出不同的法律與軍隊。

「這滴血證明你有資格。」岑雅說。

「還不夠嗎？」

「夠證明香釜還記得你，卻不能證明所有用過它的人都該聽你的。」

岑雅自己也沒有姓。她出生那夜，風鈴說出了一個遭到禁用的家名。母親因此帶著她四處逃亡，最後死在徵血官手裡。對岑雅而言，血脈始終是一件賣不掉、也退不了的贓物。

芙珥忽然看向風哭桂皮甕。七層封條同時朝岑雅鼓起，像有一張臉隔著陶壁聽她呼吸。

「天籟之血。」芙珥說，「那你更該把香釜帶回祖泉。邊軍會拿紅香把戰事越打越大；銅秤則巴不得每次缺貨都能抬高價錢。你明明知道，這份契約正在替誰磨刀。」

洛恩把契約放在兩人之間。「若直接交出貨物，我們就成了匪軍。下一座城不會問理由，只會看通緝令。」

芙珥提出一項交換：在雨鐘敲響前，把香釜帶到祖泉祭壇。若祖血得不到回應，她立刻離開；若香釜承認她，行會、邊軍與谷民就都得到場，重新審視鑄釜契，不能讓一群傭兵在路邊決定香釜究竟屬於誰。

「你真相信土地能裁決？」岑雅問。

「不。」芙珥說，「我只相信它記得誰先流血。」

閱讀提示：本篇小說用來呈現本部的世界、情緒與抉擇，不構成規則判例；接下來的規則正文才是桌面裁定依據。

狀態：v0.5 人物判定的現行命運規則。d6 仍決定當前行動是否成功；命運牌在幻想或灰暗抵達端點時立即抽取，並於英雄下一次具有風險的人物判定提供一顆四象額外命運骰。

一、命運的三層

一張命運牌同時回答三個問題：

來源	決定內容
觸發端點	命運以什麼態度到來
花色	哪一種四象念頭介入英雄的下一次判定
牌階	事件透過什麼人物、物品、場所、階段或象徵顯現

端點	名稱	命運方向
幻想 +3	夢成	新可能、創造或預兆成真
幻想 -3	夢蝕	無望、幻覺、誤認或現實崩解
灰暗 +3	暗結	真相、誓言、責任與代價凝結
灰暗 -3	失光	超脫、疏離、記憶或身分消退

正負端點不是單純的吉凶。夢成可能使危險願望成真，暗結也可能迫使眾人承擔必要責任；夢蝕與失光則可能是英雄刻意追逐的道路。

情境例：幻想 +3 抽到黑桃8。端點「夢成」表示某個可能開始成真；黑桃讓餘裕與風介入；8「琥珀 / 移動」提供具體形象。大地可以讓一條只在香霧中存在的撤路短暫出現，但隊伍必須立刻決定誰先通過。

二、觸發順序：先抽牌，後完成當前結果

人物判定使幻想或灰暗抵達 +3 或 -3 時，立刻依序處理：

1. **立即抽牌：**抽一張命運牌，正面朝上放在觸發英雄面前，避免結算時漏抽。
2. **刻度歸零：**將剛抵達端點的幻想或灰暗歸零；另一條刻度保持不變。
3. **完成當前判定：**結算剛才 d6 的成果、餘勢、餘響與已預告後果。
4. **成為懸命：**命運牌留在英雄面前，等待他的下一次具有風險的人物判定。

命運牌雖然立即抽取，卻不能加入剛剛擲完的骰組，也不能推翻或降低已經成立的成功。當前判定使命運降臨；下一次判定才受命運干涉。

如果同一事件使幻想與灰暗同時抵達端點，兩條刻度各抽一張並各自歸零；兩張牌共同描述一項較大的命運事件，並一起懸命。

情境例：一次自散使幻想抵達-3，同時場景後果又令灰暗抵達 +3。玩家先抽夢蝕牌與暗結牌、把兩條刻度都歸零，再結算失敗。兩張牌都不拯救這次行動，而會共同進入英雄下一次具有風險的人物判定。

三、懸命與額外命運骰

懸命必須進入該英雄下一次具有風險的**人物判定**。一般分隊判定不會消耗懸命；隊長親自判定或下達關鍵命令則會。

懸命會跨越場景、休息、場次與契約中斷而保留，不會因本次遊戲結束自動消失。場次結束時，在英雄紀錄上抄下端點、牌面與花色；下次遊戲把同一張牌重新放回英雄面前。實體牌組需要洗牌時，尚未消耗的懸命牌留在英雄手邊，不洗回牌庫。只有完成下一次具有風險的人物判定，或戰役規則明確改寫命運，才能移除它。

下一次組池時，依花色加入一顆固定骰面的額外命運骰：

花色	元素	額外命運骰 / 念頭	常見介入方式
梅花	火	本氣 5	突破、激發、衝突、燃燒、軍心
紅心	水	進取 2	適應、連結、情感、人力、融合

花色	元素	額外命運股 / 念頭	常見介入方式
方塊	地	盤算 4	穩固、資源、貨物、建造、封存
黑桃	風	餘裕 3	移動、距離、消息、流言、變化

額外命運股的規則如下：

- 額外命運股直接以對應股面加入，不必投擲。
- 計入七股硬上限，並在自選的血脈、援助、香助與越界之前加入；若多張牌使總數超過七顆，較晚抽到的牌改為自動命運餘響。不要把額外命運股稱作越界股，兩者的代價不同。
- 不能被定念重擲，也不能被奧法或其他效果改面或移除。
- 可以和根念股及隨機股形成成念、強念或執念。
- 判定結束後，額外命運股離開股池；牌轉入棄牌區或記入戰役紀錄。

若額外命運股與同花色的根念股同時存在，兩者會自動形成成念。這是命運暫時打開一條確實存在的道路，不是規則錯誤；困難與艱鉅行動仍會降低成果，牌面也仍要求敘事代價。

情境例：本氣2的格朗帶著梅花懸命進入下一場。固定根念5與固定命運5立刻成念；若這是艱鉅的「獨自擋住整隊騎兵」，成念只建立突破口，例如讓貨車多得到一回合撤離，而不是讓格朗無傷消滅騎兵。

四、順命、逆命與命運餘響

順命

英雄選擇的念群包含額外命運股時，稱為順命。玩家敘述自己如何接受、利用或被誘惑進入牌面提供的道路；觸發端點與牌階成為主要成果的一部分。

順命仍依行念關係判斷自然成行、守念或轉念，照常移動幻想或灰暗。額外命運股只提供道路，不替英雄決定是否堅持原意。

逆命

英雄選擇其他念群時，稱為逆命。英雄仍能完成所選道路，但額外命運股所在的念群成為命運餘響；大地讓牌面透過旁人行動、巧合、副作用或新局勢顯現。

即使額外命運股沒有和其他骰子形成成念，牌仍留下可感知徵兆，只是不足以主導英雄的行動。

玩家不能把懸命保存到最有利的時刻，也不能宣稱下一次行動與牌面無關而拒絕加入。命運的意義正是它能進入英雄原本沒有預計的行動。

順逆例：羅荻的黑桃懸命在護送判定中形成兩顆餘裕3，但玩家選擇三顆進取2。護送按進取成功，屬於轉念；黑桃牌則成為命運餘響，讓撤離消息也隨風傳到敵軍。若他改選餘裕群，就是順命，但仍要依原行念判斷自然、守念或轉念。

五、牌階意象

v0.5 使用一副含兩張小丑牌的普通撲克牌：A、2~10、J、Q、K 照常使用，10 記作 T / 完成；兩張小丑分別標成 C / 化育與 O / 無光。未來的自製牌組可以改用四花色 C，並把 O 製成獨立牌。花色決定念頭，牌階提供事件階段與具體象徵；C 與 O 的取色方式見本節後方牌組管理。

牌階	共通意象	火 / 梅花	水 / 紅心	地 / 方塊	風 / 黑桃
A	開始	星火	濫觴	礎石	始風
2	平衡	火炬	湧泉	支柱	沐雨
3	連結	矛杖	聖杯	尺規	盾劍
4	穩定	城邦	結社	金庫	圓桌
5	擾亂	杖斥	別念	失馬	劍家
6	和諧	勝利	新生	轉機	遊俠
7	神秘	雷霆	大澤	楓葉	灰雪

牌階	共通意象	火 / 梅花	水 / 紅心	地 / 方塊	風 / 黑桃
8	移動	野火	洪荒	空山	琥珀
9	成長	雄獅	鯤鵬	老僧	祭牛
T	完成 / 成儀	朝致	狂妄	太牢	燔祭
J	夢幻 / 夢香	菸草	雪松	鼠草	茅香
C	化育 / 精血	竈釜	寶血	心玉	天籟
Q	典範 / 血汗	勇者	神侍	匠母	衛士
K	象徵	紅龍	奧法	黎象	蒼人

專屬詞可以按字面出現，也可以只使用其功能。地 4「金庫」可以是真正的金庫，也可以是守口如瓶的人、封存血脈或難以攻破的陣地。

解讀例：紅心 6「新生」不一定出現嬰兒；它也可以是敵對士兵重新組成一支共同護送傷患的隊伍。先使用「水 / 連結」和「6 / 和諧」的功能，再決定是否需要字面景物。

六、完整範例

薩芮以守念完成談判，使灰暗由 +2 抵達 +3。玩家立刻抽牌，得到方塊 T「太牢」，把灰暗歸零，然後才完成這次談判的成果與餘響。這張牌不改變剛才的成功，而是正面放在薩芮面前成為懸命。

薩芮下一次試圖說服赤泉與侯家共管泉田。組成正常骰池後，再加入一顆固定為盤算 4 的額外命運骰。

- 若她選擇包含額外命運骰的盤算念群，就是順命：共管契約確實有機會成立，但太牢要求各方交出不可取回的財貨、權利或血。
- 若她選擇進取念群，就是逆命：她先靠關係促成停火，但太牢成為命運餘響，祭壇或群眾仍要求各方公開說出願意犧牲什麼。

判定結束後方塊 T 的額外命運骰消失，牌面建立的契約要求、敵人、代價與世界變化則繼續存在。

七、牌組與桌面管理

- 使用普通牌時保留兩張小丑牌，分別標記為 C / 化育與 O / 無光；10 視為 T。C 再翻到第一張有花色的普通牌，只取其花色，並把該普通牌放入棄牌區；若先翻到另一張小丑，先放回牌堆再繼續翻。O 則依觸發刻度提供灰暗 1 或幻想 6。只有一張小丑牌時優先作 C。
- 抽出的懸命牌放在觸發英雄面前，不進入玩家手牌，也不能交易。
- 場次結束仍未消耗時，把牌面記在角色表或戰役紀錄；下次場次原樣恢復。
- 懸命消耗後放入棄牌區，當前契約結束再洗回。
- 若解讀超過 30 秒，先只使用「端點 + 花色」；牌階細節可以在判定後補上。
- 額外命運骰的短期效果結束後，至少留下一項可以在結局或下次遊戲被確認的世界變化。

桌面例：場次結束時，薩芮仍懸著方塊 Q。玩家在角色表寫下「暗結 / 方塊 Q / 匠母」，實體牌留在角色卡旁而不洗回。下次場次第一次具有風險的人物判定加入固定 4；使用後牌進棄牌區，但一位要求她建造公共泉渠的匠母仍留在故事裡。

八、桌測紀錄

觸發端點	牌面	懸命多久	下一判定	順命 / 逆命	是否形成自動成念	留下的世界變化

首輪測試應確認：額外命運骰是否過強、七骰是否仍容易閱讀、懸命是否經常被忘記、順命與逆命是否真的創造選擇，以及每張牌是否留下比一次加值更長久的後果。

第 3 部 | 《血與辛香料》通用戰鬥核心 v0.5

章首小說 | 〈第三面旗〉



被俘探子口中的菸草把少數真伏兵誇大成煙霧裡的千軍與第三面旗

夜裡刮起逆風。岑雅夢見有人在地底敲鐘，每敲一下，就有一面不存在的旗從天而降。她醒來時，洛恩已經抓到一名嘴裡含著菸草的探子。

菸草能把恐懼燒成狂熱，也會讓人的眼睛順著欲望捏造證據。探子咬定鹽脊後方藏著上千名聖徒；游兵實際看見的，卻只有十幾名銅秤管事僱來滅口的打手。他們打算燒掉鑄釜契和豆蔻甕，再把襲擊嫁禍給芙珥。這麼一來，香釜仍能送去替邊軍煉香，救命的藥香卻會成為只能向行會高價購買的稀貨。

岑雅命老兵以貨車結盾，游兵伏入溝床，長槍手留在火光裡誘敵。

「用桂皮嗎？」洛恩問。

開甕會讓整封獎金泡湯；不開，逆風又會吞掉旗號。

「先用人。」岑雅說。

第一面旗升起，盾牆隨即向內收攏；第二面旗一展，長槍手便往後讓出半步。第三面旗本該下令游兵側擊，旗手卻在升旗前中箭倒下。火油罐飛過鹽脊時，岑雅割開手掌，把血按上風哭桂皮甕的見證封。

那是鑄釜契留下的古封，並不是所有血裔都能隨意驅動香料的通法。她沒有打開香甕，封印卻借她的血鳴響了一次。風像一群猛然回頭的野獸，從車底、盾縫與死馬的鬃毛間竄起。岑雅聽見旗繩震顫，聽見溝床裡九名游兵急促的呼吸，也聽見敵人陶罐裡的油正往哪個方向晃。她猛地將旗杆往地上一頓，風便把命令送進游兵耳中。

伏兵自右側躍出，長槍前推，老兵打開盾牆，讓敵人衝進一個只能前進、無法轉身的缺口。逆風更把火吹回鹽脊，菸草煙霧照出所有藏身者。

這並沒有讓戰鬥變得乾淨。柯摩頸側中箭，一名新兵踩進火裡，游兵隊長也被短矛刺穿了腿；敵人有的跪地投降，有的仍朝幻覺中的聖徒高聲呼喊。

刀槍落地後，風開始在岑雅耳邊報出一個個名字。柯摩。伊凡。小岬。還有被長槍刺穿肺部的敵兵摩列--他家住西港，女兒才剛學會走路。另一個叫南嘉，原本是鹽鏡村的礦工，只因欠了債，才接下這樁滅口的差事。岑雅無從證實，也無法拒絕這些名字。它們不是傷口，卻比傷口更牢地留在她身上。

洛恩替她包紮。「血向你要什麼？」

「要我記得命令落在誰身上。」

她本可以說這是祖先恩賜，讓士兵把勝利記在自己名下；可洛恩知道，凡是只談恩賜、不談代價的故事，通常正在替下一場徵兵準備謊言。

「記得多久？」

岑雅望著重新平伏的古封。「它沒說我能忘。」

閱讀提示：本篇小說用來呈現本部的世界、情緒與抉擇，不構成規則判例；接下來的規則正文才是桌面裁定依據。

狀態：第一次整合桌測使用的通用戰鬥規則。本章統一人物戰鬥、隊長關鍵命令、分隊群聚、區域戰場、傷勢、撤退與戰場施香；所有傷害門檻、回合經濟與治療時間仍是待測值。〈紅峽谷的最後一車〉若有明確的地圖、分隊或回合事件，劇本專用值優先。

一、戰鬥要回答什麼

《血與辛香料》的戰鬥不是把所有敵人的生命值歸零，而是決定誰控制道路、貨物、城門、見證者與撤退機會，以及誰為此流血。



戰場施香：魔法先改變條件，再由普通士兵完成殺傷

戰鬥開始前，大地先公開四件事：

1. **目標**：雙方各想取得、守住或阻止什麼。
2. **戰場**：區域、相鄰路線、容量、地形、掩體與重要物件。
3. **期限**：援軍、關門、天候、火勢或契約在幾回合後改變局勢。
4. **主要風險**：敗退、傷亡、失去貨物、被俘、暴露祕密或政治後果。

只要一方達成目標、接受停火、成功撤離、投降或失去繼續作戰的能力，戰鬥便可結束。殲滅不是預設終點。

情境例：侯家要奪回六箱香料，傭兵只想讓貨車通過東門。大地公開「第4回合援軍抵達」及「貨車失去兩箱便違約」。若玩家在第3回合把四箱送出並封住追路，即使敵軍仍有三支分隊，戰鬥目標也已達成，可以直接進入停火或撤離。

二、三種戰鬥尺度

尺度	使用規則	一次判定通常處理
人物	六念頭＋專長	一次完整交鋒、決鬥意圖、救人、奪物或脫離
隊長命令	六念頭＋指揮	一項改變戰場方向的命令，以及能支援幾支分隊
分隊	戰力／士氣／機動／防護群聚	數十名士兵的一次機動、攻防、援護或重整

英雄親自砍倒幾名士兵、切斷繩索或刺傷軍官，可以改變分隊的條件；但一次普通人物判定不能直接消滅整支分隊。反過來，整支分隊的箭雨、包圍或衝鋒對單一英雄是致命尺度，必須先有掩體、友軍、撤路或超凡力量才適合嘗試抵抗。

尺度例：格朗以人物戰技砍斷吊橋繩索，使橋上的敵隊下次機動-1；他沒有因此直接給整隊2傷亡。若敵隊反過來用箭雨射他，格朗必須先說明自己躲在貨車後或由重盾隊守護，否則大地可把抵抗定為艱鉅並公開2傷勢風險。

部隊戰鬥概要

部隊戰鬥以分隊為基本單位，不逐一處理數十名士兵。每支分隊有四項行動數值，以及兩條承受後果的狀態：

項目	表示什麼	主要用途
戰力	武器、訓練與正面殺傷能力	攻擊、衝鋒與壓迫敵陣
士氣	在恐懼、傷亡與命令混亂中繼續作戰的能力	重整、抵抗恐慌、維持陣形、掩護撤退與拒絕投降
機動	移動、變陣與利用戰場空間的能力	困難地形、脫離、側擊、追擊、搶位、護送與重新部署
防護	裝甲、盾陣、掩體與承受攻勢的能力	抵抗攻擊、守護人物、貨物與重要位置
混亂	隊形、命令與戰意暫時瓦解	可由士氣重整；累積至 2 會後退、潰散、投降或冒險固守
傷亡	人員與裝備的真正損失	累積至 2 便失去有組織戰鬥能力

分隊檢定擲「2 + 相關數值」顆 d6，只比較最大的同面群聚：無對子沒有完成，兩顆同面是群聚 2，三顆是群聚 3，四顆以上記實際數量；對抗平手由守方或維持現狀者勝。攻擊通常先造成混亂，強力攻勢或打擊已混亂的敵軍才會追加傷亡。

混合後果是分隊完成原定行動或守住目標，卻因有限效果、地形或事件同時承受的一項附帶混亂、暴露、失位、傷亡、車損或同級不利。能力若允許忽略一次混合後果，只取消其中一項附帶不利；它不能取消敵軍直接勝出的普通攻擊，也不能把沒有完成的分隊檢定改成完成。

每回合依序處理態勢、隊長命令、分隊機動、分隊行動及士氣結算。隊長每回合只有一次隊長行動，但旗下每支分隊仍各自移動並進行一次行動；若困難機動需要擲骰，該次機動同時耗掉分隊行動。

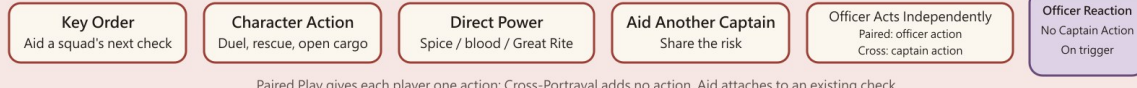
One Battle Round: Captains Set Direction, Squads Act

An encounter check fixes initiative; the battlefield advances together, then sides alternate squad activations



Captain and Officer Track | Choose a Mode Before Play

One Captain Action each round; the mode decides whether the officer has a separate action:



Paired Play gives each player one action; Cross-Portrayal adds no action. Aid attaches to an existing check

Each Squad's Track



A Squad Does Not Collapse Along One Hit-Point Track



戰鬥五階段，以及隊長、副官與每支分隊各自的行動經濟和部隊崩潰路徑

一句記憶：戰力決定如何壓迫敵軍，防護決定如何承受攻勢，士氣決定部隊能不能撐住，機動決定部隊能不能到達正確的位置；混亂可以挽回，傷亡則必須在戰後付出補員與醫療代價。

三、區域戰場

戰場通常由 5 ~ 9 個區域組成。每區至少標示：

- 與哪些區域相鄰。
- 是否為困難地形、瓶頸、高地、掩體或開闊地。
- 同一方能有多少支分隊有效接戰。
- 控制後得到什麼，例如視線、補給、撤路、祭壇或交付點。
- 貨車、平民、火場、橋梁與其他可被互動的物件。

普通區域預設**每一方**最多三支分隊有效接戰；狹道、門樓或橋面通常每一方只有兩支。因此普通區域可能同時有敵我各三支、共六支分隊有效接戰。超出容量的分隊仍可留在區域作為預備隊，但不能同時攻擊，也不能提供重複援護。

有效接戰位置因分隊移動、後退、潰散或失去戰力而空出時，預備隊通常在自己下一次機動階段遞補。區域內沒有敵軍時，前後列交換不需判定；正在接戰時若想主動交換有效分隊，必須以機動判定重新部署，且該判定同時耗掉遞補分隊本回合的行動。若有效分隊在交戰階段突然離場，而敵人接著要攻擊同區預備隊、奪取其護送物或判斷該方是否仍能守住局部位置，控制者必須先選一支預備隊**緊急補位**：它立刻成為有效接戰並可正常防護，但本回合的分隊行動視為已用；若本回合已行動，也不能因此再次行動。預備隊因此不會成為不可攻擊的避難層。隊長與副官通常跟隨一支分隊，不另占容量；貨車、祭壇、平民與其他物件也不算分隊，但劇本可以因其體積或局勢降低容量。現行規則不限制預備隊的絕對數量，大地只需依空間與虛構情境拒絕明顯無法容納的集中。

區域控制與爭奪

- **控制**：一方至少有一支尚可作戰的分隊留在區域，而且沒有敵方尚可作戰的分隊在場，便控制該區。有效接戰與預備只限制能否影響交鋒，不改變分隊確實在場的事實。
- **爭奪**：敵我雙方都有尚可作戰的分隊在場時，區域是爭奪中；任何一方都不能領取「控制該區」的計分、交付或持續利益，但高地、掩體等位置利益仍依實際占位判斷。
- **不能控制**：傷亡 2、已潰散、正在撤離或已投降的分隊不提供控制。混亂 2 的分隊先在士氣結算處理後退、潰散或固守，再判定控制。
- **人物與物件**：單一英雄、副官、貨車或平民通常不能在敵方分隊面前控制整個軍事區域，但可以透過人物行動占住祭壇、開關、證據或貨箱等具體目標。
- **更新時機**：移動、撤退或潰散使條件改變時，立即更新通行、射線等當下效果；回合計分、交付與勢力時鐘在士氣與結算階段確認。無人區預設為無人控制，只有劇本明定的駐防工事、封鎖或既有政治占領會保留控制。

預備隊不能攻擊、援護有效接戰分隊、護送爭奪中的目標，也不能以修繕或施香直接影響敵軍；這些行動必須先取得有效接戰位置。它仍可重整自己、修理自己的裝備、準備或服用只影響自己的香料、處理己方後線物件，或在下一次機動階段離開此區。區域火場、崩塌與其他明確覆蓋全區的效果仍會影響預備隊。接戰中交換位置時，遞補分隊的行動已被機動判定耗掉；退出者轉為預備隊，本回合只能採取上述預備行動。交戰階段的緊急補位也會耗掉補位分隊的本回合行動，但使它能被攻擊、正常防護並在局部位置上阻擋敵軍。

控制例：D狹道有傭兵一支有效分隊、一支預備隊，以及侯家一支長槍隊，因此D仍是爭奪中。長槍隊在士氣結算後退到F，傭兵立即取得D的通行利益，並在回合結算確認控制；預備隊是否遞補前列不影響這項控制。若有效分隊也已傷亡2，只剩尚可作戰的預備隊，該預備隊仍足以控制D，但要先進入有效位置才能攻擊追兵。

待測備案，不是現行規則：若實際遊戲反覆出現大量分隊堆在同一區、難以辨認誰能行動，或整理預備隊明顯拖慢回合，下一版可測試「每方每區最多兩支預備隊」的硬上限。首次PT1.4真人桌測不啟用這項限制，只記錄最高堆疊數與是否造成延誤。

遠程部隊預設能攻擊本區或相鄰區；更遠射程必須來自兵種特性、高地或香料。正在與敵軍接戰的遠程部隊若無友軍保護，通常受到不利 -1 殿。

區域例：B狹道容量為2。爐砲重盾與炭火弩手可以同時有效接戰，第三支友軍只能作預備，不能再攻擊或重複援護。弩手站在B可射相鄰的D；若敵騎也進入B纏住弩手且沒有重盾保護，弩手攻擊便-1殿。

四、遭遇判定與先行權

戰鬥正式開始時只作一次遭遇判定。雙方各選一支能代表斥候、前鋒或行軍秩序的**領隊分隊**，各擲「2 + 機動」顆d6並比較最大的同面群聚。伏擊準備、先行偵察、可靠情報、熟悉地形或占據高地通常 +1 殿；遭到突襲、視野惡劣或隊形尚未展開通常 -1 殿，總數仍為2~7顆。

- 群聚較大的一方取得整場戰鬥的**先行權**。
- 平時由守方或維持現狀者取得；若雙方都是在無主地偶遇，便重擲。
- 遭遇判定不消耗領隊分隊的移動或行動。
- 先行方在每回合的機動與交戰階段都先啟動一支分隊，之後雙方交替。
- 只有劇本事件或能力明文寫出「改變先行權」時才會易手；高地、情報等一般優勢在戰鬥開始後不反覆重算先行權。

遭遇例：灰旗輕騎機動3擲5骰，侯家騎兵機動2但早已設伏，得到+1也擲5骰。灰旗取得三顆同面，侯家只有對子，因此傭兵掌握先行權。從第一回合到戰鬥結束，傭兵都先處理一支機動分隊、再由侯家回應；除非六回合事件或特技明文改變先行權。

五、一個戰鬥回合

每回合依序處理五個階段。

1. 態勢

大地公布天候、持續魔法、火勢、援軍、回合事件與雙方能直接看見的行動。更新區域控制、貨車、時鐘與尚未解決的命運徵兆。

2. 命令

每名隊長取得一次**隊長行動**，從下列選一項：

- 發出一個關鍵命令。
- 親自行動，例如決鬥、救人、開箱、破壞器械或談判。
- 讓直接施香、獨立顯血奇蹟或需要整段注意力的成儀本身成為一次行動。
- 協助另一名隊長；同一判定最多接受一次一般協助。
- 讓副官獨立行動；標明為反應的副官特技不占用這次行動。

隊長不能在同一回合既作關鍵命令又親自決鬥，除非執念、兵種特性、某項庇佑的授予文字或劇本效果明確給予額外行動；普通庇佑本身不自動增加行動。

副官的行動次數取決於開桌選定的模式。**交叉扮演模式**中，副官不增加一個完整回合；副官獨立承擔高風險行動時，使用自己的念頭與專長判定並承受後果，但會使用其主官玩家本回合的隊長行動；只有明確標為「反應」的能力例外。**並肩模式**中，每名玩家只扮演一名角色，因此隊長玩家與副官玩家每輪各有一次人物行動；副官經主官授權後，可以用自己的行動指揮一支分隊，同一支分隊每輪仍只能接受一次關鍵命令。**單隊模式**沿用並肩模式的行動數：隊長與副官每輪各有一次人物行動；即使兩者由同一名玩家兼演，也不能把兩次行動都算成隊長行動或讓同一分隊重複接受關鍵命令。非戰鬥場景沒有回合經濟時，大地只按虛構時間、位置與風險判斷角色能否及時行動。

交叉扮演的副官時機例：伏兵在態勢階段現身，圖恩的扮演者立刻使用「先行一步〔反應〕」替羅荻指出退路；因為它是反應，羅荻的主官玩家在命令階段仍保有隊長行動。另一回合，格朗命令賽芙獨立施行「冷杉急救〔行動〕」，賽芙的扮演者描述她如何穿過箭雨並擲骰；這會用掉格朗主官玩家的隊長行動。若賽芙只在格朗自己的救人判定前提供援助，她只加入1顆借來之心，不另開行動；散念時兩人都會被後果捲入。

並肩模式的副官時機例：阿蓮只扮演隊長，伯恩只扮演副官薩維。阿蓮本輪用自己的行動命令重步兵守橋；伯恩則用薩維自己的行動帶弩手移往北岸。兩人各完成一次重要選擇，但薩維不能在沒有授權時改寫整個連隊的部署，也不能讓同一支弩手分隊在本輪接受第二次關鍵命令。

單隊模式的副官時機例：桌上只有玩家阿蓮與大地。阿蓮扮演隊長，也替副官薩維作人物判定；大地只在薩維受到命令、秘密或世界壓力時補充其反應。阿蓮先用隊長行動命令重步兵守橋，再用薩維自己的行動帶弩手移往北岸。若開場約定由大地扮演薩維，大地仍只依薩維已知的資訊與人格行動，不把敵軍計畫帶進她的判斷。

顯血若只是加入已選擇的人物行動或關鍵命令，在投骰前提供或固定一顆血脈骰，便是該行動的一部分，不另耗一次隊長行動。只有當血脈恩賜本身就是整個行動，例如不依附其他命令而喚醒祖靈、使肉身化為爐心改變一區火場，或直接令古祭壇認血，才使用「獨立顯血」隊長行動。踐行典範是在符合條件的行動完成後記錄功業，也不另耗行動。

3. 機動

每支尚未潰滅的分隊可以移動一區。普通地形不擲骰；以下情況以機動判定：

- 進入或穿越困難地形。
- 從接戰中脫離。
- 搶先佔領雙方同時爭奪的區域。
- 穿過敵軍封鎖、火場或正在崩塌的道路。

需要機動判定时，該判定同時算作分隊本回合的行動；群聚2完成移動，群聚3還能保護貨物或同伴，群聚4+可以再取得有利位置。無群時分隊留在原區，並承受事前宣布的混亂、暴露或傷亡後果。

機動階段採交替處理：握有先行權的一方選一支尚未處理機動的分隊移動或留守，另一方再選一支，直到雙方都完成；一方用完后，另一方處理剩餘分隊。已完成的移動不能因看見對方後續選擇而撤回。若雙方爭奪同一個原本無人控制的重要區域，先抵達者取得維持現狀者的位置；後抵達者若仍要搶占，立即以機動對抗並耗掉自己的分隊行動，先抵達者的對抗骰是反應，不消耗其行動。先抵達者視為守方並在平手時勝出；勝方進入或守住該區，敗方停在出發區並承受投骰前公開的暴露、混亂或失位後果。

機動先後例：羅荻在遭遇判定取得先行權，先讓灰旗輕騎進入無人控制的G。侯家騎兵下一個機動選擇也要搶G，雙方立刻進行機動對抗；侯家騎兵為挑戰者，這次判定耗掉它的行動，灰旗輕騎則只是反應。灰旗是先抵達的守方，平手時保住高地。侯家若放棄搶位，可在自己的機動選擇改走其他相鄰區，但不能等所有友軍移完后才回頭改寫路線。

4. 交戰與行動

未因困難機動耗掉行動的分隊，各執行一次：攻擊、援護、重整、守護 / 護送、修繕 / 互動或使用辛香料。交戰階段採一隊一隊交替啟動：握有先行權的一方選一支合資格分隊完成行動，另一方再選一支；一方沒有未行動分隊時，另一方依序完成剩餘行動。隊長或大地可以自行選擇旗下哪一隊先動，不能讓同一隊在同回合重複啟動。

一支分隊每回合最多攻擊一次。不要因同一批士兵同時有弓、矛與火香便重複擲骰。

5. 士氣與結算

處理傷亡 2、混亂 2、撤退、投降、失去指揮、孤立與火場等狀態。更新區域控制、戰場目標、勢力時鐘與下一回合的可見後果。

一回合例：態勢階段，大地宣布山風把火吹向D；命令階段，羅荻用關鍵命令支援側擊；機動階段，游兵檢定後進入D並耗掉本回合行動；交戰階段，重盾隊仍可在B攻擊；結算階段，D中的敵隊因混亂2退往F並降回混亂1。每支分隊只在自己尚未因困難機動耗掉行動時再執行一次交戰行動。

六、人物戰鬥

一次擲骰處理一個完整意圖

人物戰鬥沿用普通人物判定。玩家先說明想改變什麼，而不是只說「我攻擊」：

- 擊退守門者，讓同伴通過。
- 制服或殺死刺客。
- 奪下武器、鑰匙、旗幟或香料。
- 保護傷者直到援軍抵達。
- 拖住軍官，使其無法下令。
- 從包圍或火場中脫離。

大地在擲骰前說明標準、困難或艱鉅難度，以及失敗時最可能的傷勢、失位、被俘、目標受害或物品損失。一次骰組處理一次完整交鋒，不為每一刀分別擲攻擊與防禦。

意圖例：玩家不是說「我揮劍」，而是說「我把軍官逼離號角，讓他本回合不能下令」。大地判為困難，散念會讓格朗受1傷勢並被推離號角。一次判定便處理接近、交鋒與是否奪下位置，不再為命中、傷害與敵人反擊各擲一次。

念頭與戰技

人物通常使用戰技，但行念決定戰鬥方法：

行念	常見作法
本氣 5	猛攻、威嚇、承痛、正面保護或以氣勢逼退
進取 2	借力、擒抱、勸降、合作包圍或為他人承擔
盤算 4	觀察破綻、利用器械、設伏、封路或精確拆解
餘裕 3	等待時機、假動作、遠射、追逐、脫離或誘敵
幻想 6	追逐不可能的勝機、奇蹟與泡影
灰暗 1	接受不可轉嫁的代價、冷酷完成或道德抉擇

念頭例：面對同一名挾持傷患的刺客，本氣＋戰技是正面承受刀鋒逼退他，進取＋戰技是與副官合作擒抱，盤算＋戰技是切斷滑輪救下人質，餘裕＋戰技是假裝退讓等待鬆手。專長相同，行念改變成功後的做法與餘響。

成果與傷害

結果	人物戰鬥效果
散念	目標未完成，承受已宣布後果；基本線索或局勢仍可推進
成念	依難度表取得成念效果；若這項效果足以造成實際傷害，通常造成 1 格傷勢
強念	有1點餘勢；可用來取得難度表的強念欄，或保留成念欄效果並改選一項：避免反擊、再造成 1 傷勢、繳械、推退、保護同伴或奪取物品
執念	有2點以上餘勢；可依難度表提高效果，或把部分 / 全部點數改用於強念附加效果。只有實際效果達到決定性時，才可直接制服、迫使投降，或在事先同意的致命風險下殺死目標

後果不能取消已成立的成果。強念成功救出傷者後，大地可以讓英雄受傷或失去武器，但不能宣稱傷者其實仍被殺死。

人物戰鬥仍使用通用分配法：先取得該難度的成念欄，再逐點分配餘勢。難度表的強念 / 執念欄，以及上述避免反擊、追加傷勢等附加效果，都是餘勢的不同花法；玩家可以混合分配，但不能領取表列高階效果後再重複花費已用於升級的點數。只有五顆以上同面的剩餘餘勢、越界餘勢或其他明文額外餘勢，才能在已達表列結果後繼續購買效果。

成果例：薩芮以強念救援被壓在車下的副官。這是困難行動，大地在投骰前說明：有限效果只能把副官拖離致命位置，受困的腿仍要後續處理；山壁正在崩落，只要薩芮留下嘗試，無論成敗都會承受落石輕傷；散念還會讓車體二次滑落。她先從成念欄取得有限效果，再分配強念的1點餘勢。她可以把餘勢用來升到完整效果，使副官連同受困的腿都確實脫困，但固定的落石輕傷仍發生；也可以保留有限效果，把餘勢改用於取得安全撤路等附帶利益。她不能用餘勢取消固定代價，也不能用同一點同時完整救人又購買附帶利益。

普通敵人與重要敵人

無名哨兵、一般刺客或已被包圍的普通人物，通常在英雄取得符合難度的成念後便被擊退、制服或殺傷，不需要獨立傷勢軌。

重要敵人可以使用三格傷勢，或由大地依場景設定兩至三個必須逐一破除的優勢，例如護衛、重甲與撤路。不要同時使用大量傷勢和大量優勢拖長戰鬥。

敵人例：無名哨兵被羅荻以成念制服後便退出場景。侯家騎將則有「兩名護衛」「板甲」「退往瞭望脊」三項優勢；玩家可以先誘開護衛、用丁香蝕開甲扣、封住撤路，之後一次適當成念即可逼降，不必再另外磨三格傷勢。

可選：對等決鬥

只有當命名對手的意志與技巧本身就是場景重點時，才使用對等決鬥：

- 雙方先公開這次交鋒的具體意圖。
- 英雄照常擲人物骰池、定念並選擇一個念群。
- 對手擲 2 + 威脅值 顆 d6；威脅值 1~3，有利 / 不利 ±1，總數 2~7。
- 英雄所選念群與對手最大群聚相比；平手由守方或維持現狀者勝。
- 英雄的守念、轉念、散念、懸命與刻度仍只依自己的骰組處理；對手骰面不代表六念頭。

對等決鬥仍只擲一次處理一輪完整意圖，不能在比較後再追加一個防禦骰。

決鬥例：羅荻想奪走騎將的號令旗，選出三顆餘裕群；騎將以威脅2擲4般，最大群聚也是3。騎將正在守旗，平手由守方勝，羅荻未奪旗；羅荻仍照自己的般組結算守念或轉念，不能再擲一次「閃避」取消後果。

七、英雄傷勢與死亡

英雄依序標記三格傷勢：

傷勢	效果
輕傷	沒有固定減般，但傷口可以成為後續失敗、追蹤或時間壓力的來源
重傷	明顯受傷勢影響的行動 -1 顆隨機般，仍保留最低二意
瀕死	不能主動進行一般高風險行動；必須撤離、求援、急救或接受明確的最後行動風險

一次承受 1 傷勢時，標記下一個未標記格；承受 2 傷勢便依序標記兩格。瀕死後再次承受傷勢，只有在大地事前宣布致命風險、玩家知道並接受，而且符合全桌內容界線時才會死亡。否則改為永久傷痕、失去血脈恩賜、被俘、退役或另一項同等重大後果。

傷勢例：格朗已重傷，攀爬城牆明顯受裂開的肩傷影響，所以行旅隨機般-1，但仍至少保留二意。他在瀕死時想留下引爆火藥；大地必須先說明失敗可能死亡，玩家接受後才會使用致命後果，不能在般後突然宣布死亡。

急救與恢復

- **戰場急救：**以調查、香術或適合專長取得成念，可使瀕死者穩定並安全移動；不立即清除傷勢。失敗仍取得基本穩定，但耗掉藥物、時間或使救治者暴露。
- **輕傷：**場景後得到乾淨處置、補給與一次安全休息即可清除。
- **重傷：**必須有醫療者、藥物及一段停戰或旅程間隔；恢復後先降為輕傷，下一次安全休息再清除。
- **瀕死：**必須先成功穩定，再經長期照護降為重傷；大地同時記錄永久傷痕、債務或失去的時間。

治療不能靠原地反覆擲般清空傷勢。沒有藥物、時間或安全地點時，成功判定只能阻止惡化或換取撤離機會。

治療例：賽芙在箭雨下以香術穩定瀕死的格朗，成念讓他能被搬上貨車，但瀕死格沒有立刻清除。抵達安全營地、取得藥物並經過長期照護後才降為重傷；下一次安全休息也只能按程序繼續恢復，不能在戰場旁連擲三次治療全滿。

八、分隊群聚

分隊有戰力、士氣、機動、防護四項，通常為 1~3；另記傷亡 0~2、混亂 0~2。

組池

1. 依行動選一項數值。
2. 擲 $2 + \text{數值}$ 顆 d6。
3. 有利或不利通常 ± 1 顆，最低 2、最高 7。
4. 找出最大同面群：沒有對子記 0，對子記 2，三顆同面記 3，依此類推。
5. 對抗時群聚較大者勝；平手由守方或維持現狀者勝。

分隊般面不代表英雄念頭，不能定念、守念或轉念，也不移動幻想或灰暗。為避免和人物判定混淆，分隊只稱為**無群 (0)**、**群聚 2**、**群聚 3**、**群聚 4+**；「成念、強念、執念」保留給英雄人物判定。

組池例：灰旗輕騎機動2，穿越泥地時擲 $2 + 2 = 4$ 般，結果為1、3、3、6，最大群聚是兩顆3，因此群聚值2並完成移動。這個3不代表餘裕，也不使任何英雄守念或轉念；它只表示分隊形成一組有效行動。

紙上攻防壓力

分隊對抗平手由守方勝，因此同值攻防本來就偏向防守，不應被主持成雙方輪流消耗生命值。完整枚舉得到：戰力1攻防護1時攻方勝率約25.8%，戰力2對防護2約26.2%，戰力3對防護3約23.6%；戰力2攻防護1則提高到44.2%，戰力3攻防護2約38.7%。攻守同值時，增加雙方般數會同時增加群聚與平手，所以攻方勝率不會線性上升。

這表示正面攻擊完整陣形通常很慢；隊長應先用機動、援護、地形、香料、關鍵命令或多隊集中火力取得一般差，再攻擊已混亂目標。戰鬥目標也應是奪路、護送、撤離、停火或迫使投降，而不是等所有敵軍傷亡2。PT1.4首次真人桌測須記錄同般池與攻方多一般的實際勝出次數；若同值對峙反覆拖延，又沒有產生位置與資源選擇，才檢討平手或防護程序。

分隊行動

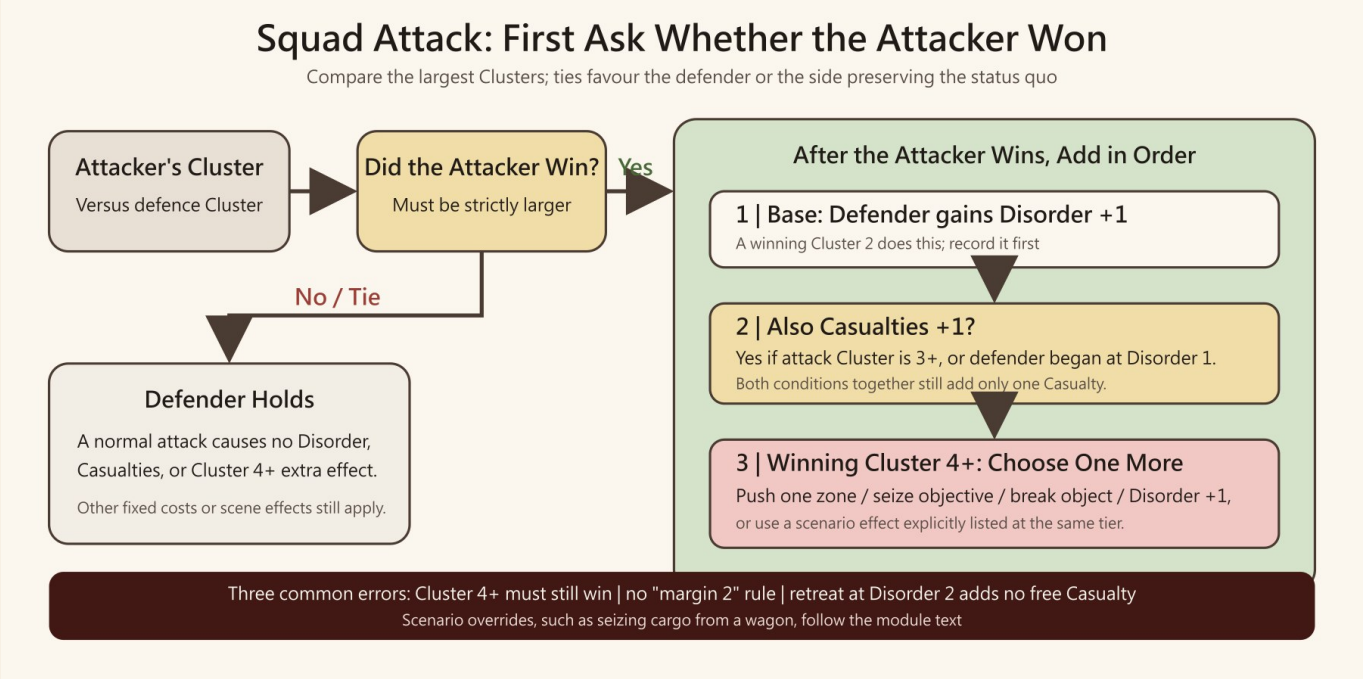
行動	使用數值	群聚2以上的基本效果
攻擊	戰力對防護	勝出使目標混亂 +1，強力成果再造成傷亡
困難機動	機動或機動對抗	進入、脫離、搶位、側擊或護送通過
重整	士氣	群聚2清 1 混亂；群聚3清 2；群聚4+ 使相鄰友軍再清 1
援護	合理數值	一支友軍在本回合結束前的下一次相關般池 +1；同次判定最多一項援護
守護 / 護送	防護或士氣	替人物、貨車、傷兵或撤路承受一次合理後果
修繕 / 互動	依特性或局勢	修路、滅火、拆障、裝卸、奪旗或處理戰場物件

行動例：契約工兵用防護3修補路障，投5般取得群聚2，路障恢復；同回合不能再攻擊。泉痕護衛改以士氣守護貨車，下一次箭雨本應傷到車夫時，由護衛承受混亂1。援護則只讓一支友軍在本回合結束前的下一次相關判定 +1，使用後移除，輪末未用也消失，不能讓三隊同時得益。

士氣不是第二條生命值。它用來避免或清除混亂；重整是最常見用途，此外也可在騎兵衝鋒、魔法幻象、火場、主將倒下、撤退或勸降時判斷分隊能否維持組織。機動也不只表示走得快；普通地形移動一區不需要判定，只有困難地形、接戰脫離、側擊、追擊、搶佔、護送或受壓重新部署時才擲機動。

士氣例：弩手遭騎兵衝擊後混亂1，下回合用士氣重整取得群聚2，便清除1混亂並重新建立射線。**機動例：**輕騎繞過長槍陣穿越碎石坡，群聚2可抵達側翼；群聚3還能護住隨行貨物或同伴；群聚4+ 則可進一步取得有利位置。無群會使它留在原區，並承受大地投般前說明的暴露或混亂。

攻防結果



- 若攻方以群聚3以上勝出，或目標在攻擊前已經有混亂 1：守方再受傷亡 +1。
- 若攻方以群聚4+ 勝出：另選推動守軍一區、奪取一項目標、破壞載具 / 工事 1 點，或使混亂再 +1。沒有勝出便不能取得這項額外效果。

如此，對子勝過散亂防守時通常先破壞陣形；強力攻勢或持續打擊已混亂的部隊才造成真正傷亡。舊版「勝出差距至少 2」因群聚值沒有 1，會使所有勝出自動造成傷亡，現已取消。

後果依序處理，但不能因同一個「混亂 2 後退」又免費造成第二次傷亡；追擊必須來自另一項行動、兵種特性或群聚4+ 效果。

攻防例：攻方擲出群聚3，守方只有群聚2，攻方勝出。守方先混亂 +1；因攻方以群聚3勝出，再受傷亡 +1。若攻方只有群聚2勝過守方0，守方通常只加混亂；但守方在攻擊前已有混亂1時，這次勝出也會追加傷亡。

連續防護例：爐疤重盾尚未啟動，先被輕騎攻擊，立即擲一次防護；稍後又被弩手射擊，再擲一次新的防護。兩次都是反應，不耗它的行動。輪到重盾時，它仍可攻擊、重整或援護；若它早已行動，也仍能對後續攻擊逐次防護。

九、混亂、傷亡、撤退與投降

混亂

混亂表示隊形、士氣與命令暫時崩壞。

- 混亂 1：分隊仍能行動，但大地可以讓敵人利用其暴露；若行動明顯依賴整齊陣形，骰池 -1。
- 混亂 2：立即後退一區，之後把混亂降為 1；若無合法退路，選擇投降或進行背水判定。

無路可退：投降或背水一戰

無合法退路的分隊到達混亂2時，先選擇：

- **投降：**不擲骰，立即退出戰鬥，不追加傷亡；其人員成為俘虜、放下武器或依談判結果撤離。
- **拒絕投降：**進行背水判定，擲「2 + 士氣-1」顆d6，最低2顆。既有的命令、辛香料與場景修正可以正常套用。

背水結果	後果
無群	潰敗： 傷亡 +1並離開戰場；倖存者潰散、躲藏或被俘。傷亡2表示失去組織戰力，不自動等於全員死亡。
群聚2	背水一戰： 留在原區，混亂降至1；不因此獲得額外行動。
群聚3	留在原區，混亂清至0。
群聚4 +	留在原區，混亂清至0，且在下一回合結束前的下一次防護或士氣判定 +1骰；使用後移除，逾期未用也消失。

背水例：侯家長槍兵原有混亂1，再受攻擊到混亂2，但F已被封鎖。他們拒絕投降，以士氣3擲 $2 + 3 - 1 = 4$ 骰。若只有散亂結果，便傷亡 +1並潰敗離場；若形成對子，則留在B並降回混亂1，但本回合不會憑空多出一次攻擊。

傷亡

傷亡表示人員、裝備與戰鬥力的真正損失。

- 傷亡 1：分隊仍能作戰，但戰後需要補員、醫療與軍餉結算。
- 傷亡 2：分隊失去有組織戰鬥能力。玩家或大地依局勢選擇撤離、投降、潰散或被殲滅；除非退路早已被封且致命風險已公開，否則不自動全員死亡。

傷亡例：爐疤重盾累積到傷亡2後不再作為分隊行動。若後方仍有A撤路，玩家可以描述殘兵帶傷撤離；只有敵軍早已封死退路且大地公開「再守會遭殲滅」時，留下才可能造成全隊死亡。

自主撤退

尚未接戰的分隊可以正常移動撤離。正在接戰的分隊必須以機動取得群聚2以上；友軍援護、煙霧、工事或進取命令可提供 +1。無群表示仍被纏住，並承受混亂、傷亡、失去貨物或替同伴斷後之一。

撤退例：灰旗輕騎正與長槍兵接戰，不能直接宣布離開。游兵先援護 +1，輕騎再作機動判定；群聚2以上便退往D，無群則仍留在原區，並按事前公告使混亂 +1。

投降與俘虜

投降會移除該分隊的戰鬥資格，但保留士兵生命。接受投降的一方必須處理看守、糧食、贖金、交換、釋放或處決的政治後果。屠殺已投降者不是免費效率，至少會改變灰暗、聲望、士兵忠誠或勢力立場。

投降例：二十名侯家兵放下武器後不再攻擊，但傭兵必須留下人手看守並分出糧食。若玩家釋放他們換取東門消息，會失去人質卻得到情報；若屠殺俘虜，大地至少讓士兵忠誠、灰暗或勢力立場發生長期改變。

十、隊長的關鍵命令

關鍵命令是人物判定：宣告戰場目標與行念，通常使用指揮。只有隊長人物骰會發生成行、守念、轉念、散念、懸念與命運刻度變化。

關鍵命令預設為標準難度：隊長能看見目標、能用旗號 / 聲音 / 傳令接觸受命分隊，而且命令只有一項立即戰術目的。缺少視線或可靠傳令、戰場噪音與幻象干擾、受命分隊混亂或命令彼此衝突之一，通常升為困難；隊伍跨越封鎖、完全失聯、必須讓互不相見的多區部隊同步，或命令本身要求超越當前組織尺度時為艱鉅。若完全沒有任何傳遞命令的方法，先說明需要建立什麼手段，不擲骰。

念群	命令風格	可支援的行動
本氣 5	正面、鼓舞、突破	戰力、士氣、衝鋒、火場
進取 2	協同、救援、接納	援護、重整、護送、共同撤離
盤算 4	構築、掌握、預備	防護、修繕、工事、反制
餘裕 3	機動、誘敵、等待	機動、遠程、側擊、搶位
灰暗 1	接受不可轉嫁的代價	任一項，但大地提出現世代價
幻想 6	追逐不可能的機會	任一項，但形成泡影或禁忌注視

- 成念：一支分隊在相應行動 +1 骰。
- 強念：兩支分隊各 +1 骰。
- 執念：兩支分隊各 +1，並讓其中一隊立即移動一區或清除 1 混亂。
- 散念：沒有命令加成，但不剝奪分隊自己的普通行動；照人物規則承受散念與餘響。

上表是標準難度採用預設餘勢花法時的摘要。命令為困難或艱鉅時，先從該難度的成念欄取得基本效果，再用強念的1點或執念的前2點餘勢逐級提高；下表把最後取得的效果級別翻譯成命令結果：

實際效果級別	關鍵命令效果
建立突破口	訊號、傳令或共同節奏終於抵達；移除一項明確通訊障礙，或使下一次延續同一命令的判定難度降低一級，但本次不給分隊 +1。
有限效果	一支分隊下一次相符判定 +1，但同時承受大地投骰前說明的暴露、延遲、分離或誤解之一；核心加成仍成立。
完整效果	一支分隊下一次相符判定 +1。
強力效果	兩支分隊的下次相符判定各 +1。
決定性效果	兩支分隊各 +1，且其中一隊立即移動一區或清除 1 混亂。

困難命令例：山風與夢香幻象切斷旗號，羅荻仍想命兩區游兵同步撤退，大地判為困難。若只取得成念，實際是有限效果：一支游兵下一次共同撤離 +1，但傳令兵會暴露位置；強念在困難列得到完整效果，只讓一支分隊 +1；執念得到強力效果，才讓兩支分隊各 +1。若各隊完全聽不見也看不見任何訊號，羅荻必須先派傳令或奪回瞭望脊，不能只靠擲骰跨越不存在的聯絡手段。

命令結算時立即指定受援分隊及相符的行動類型。每個 +1 骰適用於該分隊在本回合結束前進行的下一次相符判定，使用後移除；到回合結束仍未使用也會消失。立即移動或清除混亂則在命令結算時完成，不必等到分隊啟動。

以上是關鍵命令的預設完整結算：依當前難度從成念欄開始，強念的1點餘勢預設把效果提高到同列強念結果；執念的前2點餘勢預設提高到同列執念結果。玩家若要改按通用餘勢用途重新分配，便保留該難度的成念欄效果，再逐點購買其他利益；不能同時領取表列高階增益又重複花費同一點餘勢。只有五顆以上同面的剩餘餘勢或其他額外餘勢，才能在表列結果之外再擴大命令。

命令必須對應具體做法。不能只說「大家全部變強」；應說明旗號、傳令、預備路線、火力時機、撤離順序或願意犧牲的陣地。

桌上對話：隊長先下命令，分隊再行動

大地：

「瞭望脊上的弩手正壓住D區。峽風游兵若想沿背坡攀上G，必須作一次困難機動；你們和游兵之間隔著煙霧，只能靠傳令與第三面灰旗同步。」

羅荻的玩家：

「我不叫他們現在衝。我命圖恩先沿壕溝送出時刻：等敵方第三輪箭落下，再升灰旗，游兵才從背坡起身。用餘裕和指揮2。」

圖恩的扮演者：

「圖恩會傳令，但他指著退下來的兩名傷兵：『我先把他們送進壕溝，不會讓他們躺在旗號旁替弩手標位置。會慢半拍，你接受嗎？』」

羅荻的玩家：

「接受。我的命令本來就是等待時機，不要求他把人丟下。」

大地：

「好，這些描述建立了仍可傳令的方法。煙霧和敵軍壓制使命令為困難；散念時，灰旗會提早暴露。羅荻餘裕2，先放固定3；指揮2再投4顆。」

羅荻擲骰：

固定3；隨機3、3、2、5。

羅荻的玩家：

「三顆3，是餘裕強念，而且沒有同樣大的其他組。我照原命令。」

大地：

「困難行動的強念預設提高成完整效果：指定峽風游兵本回合下一次機動加1骰。這是羅荻的人物判定，所以剛才才有念頭、難度與成念強度；現在輪到分隊自己移動。」

游兵的操作者：

「游兵機動3，原本投5顆，加上命令共6顆。我們沿背坡往G移動。」

分隊擲骰：

1、1、2、4、5、6。

大地：

「分隊只找最大同面群，不把1讀成灰暗。兩顆1形成群聚2，困難機動成功；游兵進入G，並因困難機動耗掉本回合分隊行動。弩手現在得面對近處的游兵，但羅荻也已用完本回合的隊長行動。」

這段先完成一次**隊長人物判定**，把完整效果翻譯成分隊的**+1**骰；之後分隊才以自己的機動骰池行動。隊長骰面代表六念頭，會發生守念、轉念與命運刻度；分隊骰面沒有念頭意義，只比較群聚。副官提出條件是在扮演命令如何被執行，不會自動增加或取消行動；若副官要獨立完成另一項高風險任務，才依本桌模式使用相應人物行動。

十一、戰場施香

辛香料先改變條件，再讓普通士兵完成殺傷。

正香

消耗一劑，在相應元素的隊長命令或分隊檢定**+1**顆隨機骰，仍受七骰硬上限。玩家必須說明服用、燃燒、撒布、塗抹或調製方法，以及作用範圍。

正香例：工兵把寂夜丁香混入泥牆，以地象修繕取得+1骰；丁香從庫存扣除。若把同一劑只描述成「大家更強」，卻說不出如何接觸工事與作用範圍，就不能取得加骰。

夢香

消耗一劑，把效果延伸到記憶、預兆、煙霧、祖靈、欲望或群體幻覺。若只需數值處理，判定+1骰；玩家在投骰前宣告夢成（+）或夢蝕（-），選定最終道路後、交代結果前使幻想朝該端點移動1。大地同時加入一項當場夢兆，例如誤認、旁觀者、情緒感染或未來回聲；這不是正式泡影。只有乙太偏轉或其他明文效果，才會要求玩家寫下「我希望經歷／看見／知道……」的正式泡影。

幻想刻度的歸屬依施香者決定：英雄親自施香，或把夢香加入自己的行動／關鍵命令時，移動該英雄的幻想；分隊在隊長指揮下施香時，移動該名指揮隊長的幻想。若沒有任何英雄指揮的NPC或獨立分隊使用夢香，不移動物體刻度，改由大地建立一項**不占人物欄位、可追蹤的戰場泡影**或命運徵兆；同一來源最多一項，解決、來源離場或場景結束時清除，需跨場景時轉成具名徵兆、時鐘或場景狀態。

夢香例：羅荻命游兵焚燒茅香、追隨風中的號聲，擲骰前宣告夢成，游兵機動+1骰；選定最終道路後、交代結果前，羅荻的幻想+1，若抵達端點便立即抽牌並歸零。若是沒有英雄指揮的敵方祭兵使用茅香，便不移動物體刻度；大地改記下「死去斥候的口哨在G反覆響起」這項戰場徵兆。

人物行動與關鍵命令在擲骰後比較香料元素與最後念群：同象無額外代價；偏向另一四象時由英雄／指揮隊長取得1項具名血債；偏向灰暗或幻想時取得1項正式泡影。純分隊骰面不代表念頭，改在組池前比較香料元素與戰力／士氣、援護／重整、防護／修繕、機動／遠程等行動類型；跨類型使用便先宣告偏轉。完整程序見[同象、元素偏轉與乙太偏轉](#)。

施香是否消耗隊長行動

- 把一劑香料加入已選擇的關鍵命令、人物行動或分隊檢定，視為該行動的一部分，不再額外消耗一次隊長行動；分隊若以香料強化自己的攻擊、援護、重整或機動，也仍只進行該次分隊行動。
- 若香料本身就是整個行動，例如獨立製造一片火場、召來祖靈、散布覆蓋全區的幻象，或在沒有其他命令／分隊行動承載時改變場景，隊長必須選擇「直接施香」並消耗本回合的隊長行動。
- 同一劑香料不能既作為某次判定的加骰，又另算一次獨立場景效果；強念、執念與餘勢可以擴大同一次施香的既有成果。

行動界線例：格朗下令重盾隊在箭雨中推進，並把赤冠藏紅加入這次命令，仍只花一次隊長行動；藏紅提供命令骰。若他不下命令，而是親自把藏紅撒入油溝、點燃一整區火場，這次「直接施香」本身就是隊長行動，不能同回合再決鬥。

過量

同一人物或分隊在同場景使用第二劑以上，可以加入一顆越界骰。每次判定至多一顆；若七格已滿，改在取得有效結果時取得1點越界餘勢，也就是人物成念或分隊群聚2以上。額外劑量只擴大效果及血債、傷勢、成癮、污染、失控或命運後果。這些後果必須在投骰前說明，且越界骰不能重擲或改面。

過量例：輕騎本場景已用過一劑桂皮，又使用第二劑追擊。大地提出「牽連外界：戰馬失控，結算時混亂+1」或「身物受創：一匹主力戰馬受傷，在接受照料前不能再衝鋒」；隊長選擇混亂，再加入紅色越界骰。即使越界骰沒有進入最大群聚，混亂仍發生。若骰池已滿七顆，只在分隊取得群聚2以上時取得1點越界餘勢，不放第八顆骰。

尺度限制

人物尺度的香術可以製造掩護、打開缺口或使一名軍官失去判斷；若要直接影響整支分隊，必須消耗分隊尺度劑量、取得足夠散布時間，或由強念／執念提高效率。普通一劑不能以一句「我放火」抹除整個區域。

尺度例：一劑菸草可以讓守門軍官看見錯誤旗號，替人物打開門縫；要讓整支長槍隊陷入幻覺，則需事先把香煙送入全區、投入分隊尺度劑量，或以強念／執念擴大效果。普通成念不能直接讓數十人從戰場消失。

十二、英雄與分隊的交互

- 英雄加入友軍分隊時，通常受該隊保護，也隨該隊移動；敵人不能無視整隊士兵隨意指定英雄，除非有狙擊、決鬥、滲透或劇情位置。
- 英雄可以用人物行動替分隊建立+1有利、清除一項特定障礙、救出軍官或使敵隊失去一項特性；不能用一次普通戰技判定直接造成整隊傷亡。

- 分隊攻擊暴露的英雄時，大地先說明英雄需要的掩體、迷路或友軍。人物判定失敗通常造成 1 傷勢與失位；面對箭雨、騎兵衝鋒或包圍等公開致命風險時可能造成 2 傷勢。
- 友軍分隊可以用守護 / 護送替英雄承受後果；這通常使分隊混亂 +1，嚴重火力則傷亡 +1。

交互例：米蕾加入斷秤車衛移動，敵方狙擊手不能無視車衛直接選她，除非先取得狙擊位置。米蕾可以用人物調查拆除拴車炸索，使車衛下次護送 +1；若箭雨仍命中，車衛可用守護替她承受，通常改由分隊混亂 +1。

十三、停止戰鬥與戰後紀錄

每回合結束時，大地應提醒仍可談判、撤退與投降。當雙方都得到一項真正需要的事物，且有人提出能約束背叛的貨物、證據、見證者、人質、血誓或撤軍順序，便可以停火；是否接受先由利益決定，交涉骰只決定條件與代價。

戰後至少記錄：

- 每支分隊的傷亡、混亂、撤退與投降。
- 英雄傷勢、血債、功業、幻想、灰暗及懸命。
- 消耗、奪取、焚毀或污染的辛香料。
- 被控制或失去的區域、貨物、人物與證據。
- 士兵、傷兵家屬、俘虜與勢力如何理解這場戰鬥。

停火例：赤泉要回治病用丁香，侯家要確保貨車不被燒毀。玩家提出交出第五箱、由祭壇見證侯家撤軍，再以兩名俘虜交換撤路。利益足以讓雙方考慮停火後，交涉判定決定撤軍次序與誰保管封條；它不是憑一句好話讓沒有利益基礎的敵軍突然投降。

十四、桌測問題

1. 每名隊長一個隊長行動、每隊一次分隊行動，是否能在 8~12 隊時維持速度？
2. 困難機動會消耗分隊行動，是否使地形重要但不過度懲罰？
3. 混亂 2 後退並降回 1，是否比持續卡在 2 更容易追蹤？
4. 人物強念可以追加 1 傷勢，是否讓決鬥過快？
5. 重傷 -1 隨機骰與瀕死限制是否足夠明確？
6. 英雄能否影響分隊而不取代數十名士兵？
7. 戰場施香是否真的迫使玩家比較戰術優勢與貨物價值？
8. 投降、撤退與停火是否比殲滅更常成為合理選項？

完整數值示例見[戰鬥範例 v0.5：奪取瞭望脊](#)。

第 4 部 | 《血與辛香料》創角與隊長角色表 v0.5

章首小說 | 〈能賣的與能救的〉



敵我傷兵同列油布，軍醫分配霧銀豆蔻，軍餉官同時記下救人與損失

天亮以後，礦坑的紅光看來更近了。

傷者並排躺在油布上：舊燼連十一人，敵方七人。軍醫手邊只剩普通的止血草，游兵隊長的腿已經開始發黑；一名俘虜的肺裡灌滿菸草煙，正胡亂抓著空氣，一聲聲喊著母親。死者躺在一旁，已經用不著藥，卻還需要裹屍布、墓地，以及一筆送回家中的撫恤。

霧銀豆蔻甕就在三十步外。

軍餉官把算盤往貨車上一擱：開甕就少四枚獎金，用掉半甕，侯家還可能拒收。錢不只是貪婪的別名。它也是冬靴、撫恤、箭桿與馬料，是讓九十幾個人下一次仍能站在同一面旗後的承諾。

「只救自己人，」老兵說，「沒人能怪我們。」

「先救能走的，」軍醫說，「重傷者即使用了，也未必--」

他沒把話說完。游兵隊長醒著，聽得見。

洛恩低聲說：「你不可能做出一個讓所有人都稱作善良的決定。」

「隊長就是替所有人做決定的人。」

「不。隊長是做了決定以後，不能假裝代價都是別人自己選的那個人。」

有人望著傷者，有人盯著算盤，也有人只看著岑雅，等她把這件無法兩全的事變成一道可以服從的命令。隊長若不開口，選擇也不會憑空消失，只會由感染、價格與時間代她決定。

她命軍餉官當眾重算一遍：打開豆蔻甕，先配出十二劑。舊燼和俘虜一律按傷勢用藥，不看旗色；剩下的豆蔻送往鹽鏡村，村民則拿礦道圖、兩輛騾車，以及搬運傷者的人手來換。若行會扣餉，她放棄隊長的份額；仍有不足，就記作銅秤欠舊燼連全體的一筆血債。縱火證詞、俘虜口供和帳簿都得保管好，送到能夠公開索償的地方。

沒有歡呼。軍餉官只用刀割開封條，將那片值四枚金冠的蠟收進證物袋。

他又把每一劑藥分別記進兩本帳：一本寫清楚救了誰，另一本記下舊燼為此拿多少報酬。前一本不讓人日後只用一句「行了善」含糊帶過，後一本則不讓這份犧牲被當作理所當然。

豆蔻的氣味湧出，像冬日第一口井水。傷者沒有立刻痊癒，礦坑的紅光也未熄滅。所謂魔法，在真正需要它的時候，往往只是讓人還有下一步可以走。

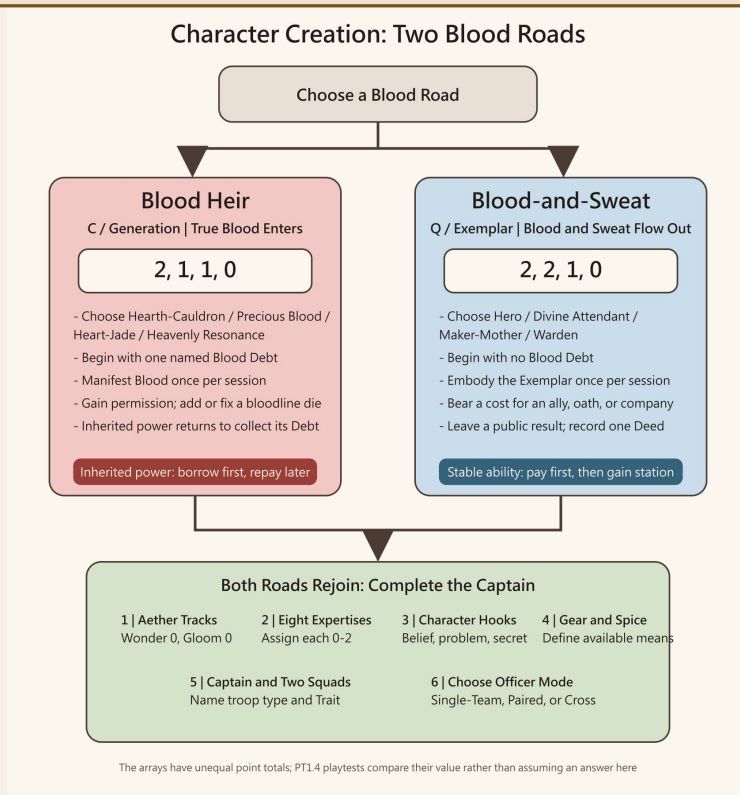
閱讀提示：本篇小說用來呈現本部的世界、情緒與抉擇，不構成規則判例；接下來的規則正文才是桌面裁定依據。

一、創角流程

1. 寫下英雄

- 英雄姓名：
- 玩家：
- 出身 / 故鄉：
- 傭兵團名稱：
- 外貌或辨識特徵：
- 一句英雄信念：

創角例：「米蕾·斷秤，出身灰鱗商站，率領斷秤連；左手缺兩指，總帶一把故障的小秤。信念：帳目可以作假，重量不會。」一句信念只要能在玩家猶豫時提醒他如何行動，不必先寫完整傳記。



創角的兩條血路：承血者配置二一一零並使用顯血與血債，血汗者配置二二一零並踐行典範取得功業，之後匯入共同創角步驟

2. 選擇血的道路

每名英雄同時擁有一張 C / 化育和一張 Q / 典範；創角時再選其中一張，作為自己的主要血路。

道路	四象配置	主要血牌	測試效果
承血者	2、1、1、0	C / 化育	獲得血脈恩賜及血債；每場次一次可以顯血
血汗者	2、2、1、0	Q / 典範	四象能力較成熟；依典範行動取得功業

道路例：想在關鍵時刻喚起祖契、並願意讓血債追上門，選承血者；想讓兩種念頭長期穩定，並靠實際犧牲取得稱號，選血汗者。兩者仍各有一張C和Q，選擇只決定哪條道路有額外機械效果。

兩條道路究竟交換了什麼？

比較	承血者 2、1、1、0	血汗者 2、2、1、0
日常穩定性	一項根念、兩項熟念；擅長方向集中	兩項根念、一項熟念；有兩種穩定行動方向
額外力量	每場次一次顯血，臨時加入或固定一顆血脈殷	沒有同等的瞬間爆發；靠第二項根念持續生效
主要資源	血債：先取得繼承力量，日後由身心、人倫、奇幻或命運追索	功業：先承擔實際代價，日後換取地位與長期成果
故事壓力	「這力量從誰而來，它要我償還什麼？」	「我願意流多少血，才配得到這個位置？」
優點	關鍵時刻爆發、血統宣稱鮮明、容易牽動主線	能力可靠、兩種風格都能建立根念、成長由玩家行動掌握
代價	少一項根念；顯血會累積身心、人倫、奇幻或命運上的具名血債	沒有免費繼承爆發；功業必須用承擔代價的行動慢慢掙得

兩組配置故意不使用相同點數。承血者以較窄的日常能力，換取帶著血債的繼承力量；血汗者的四象能力較成熟，卻必須用行動走出自己的成就道路。多出的第二項數值 2，只有在選它作行念時才會帶來根念殷，不會讓血汗者每次判定都多一顆。兩條道路是否等值，是首輪桌測要回答的問題，不能先假定它們已經完全平衡。

承血者：顯血

每場次一次，英雄可以在投殷前喚起 C 牌的血脈恩賜：

- 加入一顆固定為 C 元素的血脈殷，仍受七殷硬上限。
- 若已經有 7 顆殷，改為把英雄自己的一顆普通隨機念殷預先固定成 C 元素；不能替換根念、援助、香助、命運或越界殷。
- 血脈殷不是行念的根念殷；它可能幫行念成群，也可能形成另一個念群。
- 使用後取得 1 項具名血債。

大地可以讓一項血債找上門，使身心症狀、人倫要求或奇幻追索進入場景。血債不能直接取消已經取得的成功。英雄若正面償還，便清除該項血債；也可以承受重大的長期後果、拒絕償還，再將它清除。所有英雄都可能因元素偏轉、越界或其他事件欠下血債；承血者只是會在顯血時額外欠下一項。

顯血例：薩芮在投殷前喚起寶血。殷池未滿七顆時，加入一顆固定為水2的血脈殷，並寫下「祖母開始借用我的夢」這項血債。若殷池原本已滿七顆，她便把自己一顆原本要投的普通隨機念殷預先放成2；不會得到第八顆，也不能蓋掉援助、香助、命運或越界殷。

血汗者：踐行典範

每場次一次，當英雄以 Q 牌對應元素行動，為同伴、誓言或傭兵團承受一項實際代價，而且確實留下可被見證或傳述的成果時，取得 1 項具名功業。功業不能在人物判定中加殷、重擲或取消後果。

長期遊戲中，每 3 項功業可以在兩份契約之間換來一項地位成果：新稱號、政治宣稱、可靠人脈、優質裝備、分隊改善或領地立足點。玩家須劃去或歸檔三項功業，並說明這些事蹟為何足以換來該項地位；具體價值等戰役測試後再調整。

典範例：勇者羅荻可以安全撤離，卻以本氣轉身迎向追兵，替平民守住撤路並因此承受傷勢。這是以火象典範為同伴承受實際代價，每場次一次取得1功業；若他只是做了沒有風險的例行巡邏，便不取得功業。

3. 分配四象念頭

殷面	念頭	元素	數值	常用方式
5	本氣	火	--	勇猛、果斷、魅力、強忍、奮進
2	進取	水	--	親和、影響、感染、交往、適應
4	盤算	地	--	謀略、知識、技術、觀察、分析
3	餘裕	風	--	等待、優雅、誘使、勞動、收穫

- 承血者填入 2、1、1、0。
- 血汗者填入 2、2、1、0。
- 數值 0：沒有定念效果。

- 數值 1：可定念重擲一顆非行念的可重擲隨機骰。
- 數值 2：加入一顆固定根念骰，也能作同樣的定念重擲。

分配例：承血者薩芮填進取2、本氣1、盤算1、餘裕0，表示她最穩定地以關係與適應行事，也能正面堅持或分析局勢，卻不擅長等待、誘敵與遠距掌握時機。這不是職業限制；她仍能以餘裕行動，只是沒有根念或定念保障。

4. 分配專長

將 2、2、2、1、1、1、0、0 分配給八項專長：

專長	數值	適用範圍
戰技	--	決鬥、射擊、格鬥、個人武器
指揮	--	命令分隊、軍紀、戰術、士氣
行旅	--	行軍、騎乘、野外、追蹤、生存
調查	--	搜索、辨識、推理、審問、察覺
交涉	--	談判、安撫、說服、建立關係
商貿	--	估價、採買、運輸、走私、市場
權謀	--	謊言、威脅、派系、秘密、政治布局
香術	--	辨香、加工、施香、泡影、成儀

八項專長的判斷以「這次首先要解決什麼問題」為準：

- **戰技：**格朗在狹道中擋住騎槍，替同伴爭取通過時間。
- **指揮：**羅荻用旗號安排兩隊交替撤退，不讓傷兵被拋下。
- **行旅：**斥候從風向、蹄印與水痕找出商隊真正走過的路。
- **調查：**米蕾比對炸藥殘渣與封條，證明斷橋不是自然崩塌。
- **交涉：**薩芮找出守門人可以接受的保證，使他願意暫緩扣車。
- **商貿：**軍需官估算六箱香料的貨值、運費、封鎖風險與議價空間。
- **權謀：**隊長利用黑帳、假命令與派系矛盾，迫使商會代表孤立。
- **香術：**賽芙辨認假香、調整劑量，或讓雪松記憶安全地進入儀式。

若同一行動似乎適用兩項，玩家依主要意圖選一項。例如「閱讀貨單找偽造筆跡」是調查；「閱讀貨單估出壟斷後的價格」是商貿；「拿貨單挑動兩名掌櫃互鬥」則是權謀。

專長決定隨機骰數：骰池 = 固定二意 2 顆 + 專長 0~2 顆。專長 2 再得到借來之心、辛香料或明確情境助力時，才形成五顆隨機骰的三心二意。

專長不與念頭固定配對。玩家為每次判定另選行念並描述方法；例如戰技可以搭配本氣猛攻、盤算找破綻或餘裕誘敵，交涉也可以搭配進取建立信任或本氣公開施壓。

分配例：米蕾把調查、交涉、商貿設為2，指揮、權謀、香術設為1，戰技與行旅為0。她查帳或議價時投4顆隨機骰；親自決鬥仍有最低二意2顆，不會因戰技0而完全不能行動。

5. 建立 C / 化育血源

選擇或抽取一項：

元素	C / 化育	血源提示
火	竈釜	熔煉、戰火、龍血、神火、人工創生
水	寶血	神聖血液、療癒、融合、祖先記憶
地	心玉	凝結心臟、礦脈、容器、不朽肉身

元素	C / 化育	血源提示
風	天籟	呼吸、名字、歌聲、預言、靈魂傳承

- 我的 C / 化育：
- 血脈印記：別人如何看出這份血？
- 血脈恩賜：它能帶來什麼力量？
- 血統宣稱：它使我有權要求什麼？
- 血債：誰會因此向我索取什麼？

C填寫例：「心玉；印記是胸口傳出石磨聲；恩賜是觸摸建物便感知裂隙；宣稱是要求礦匠氏族讓我進入封坑；血債是左手逐漸結晶。」四項都應能在場景中被看見、使用或追索。

6. 建立 Q / 典範道路

選擇或抽取一項：

元素	Q / 典範	英雄道路
火	勇者	以勇氣、決鬥、犧牲與勝利建立地位
水	神侍	以服務、療癒、信仰與聯繫取得認可
地	匠母	以建造、技藝、供養與創造成為根基
風	衛士	以守望、遠行、保護與自由締結同袍

- 我的 Q / 典範：
- 英雄誓言：
- 希望取得的稱號：
- 取得功業的方法：
- 我絕不願成為的人：

C 與 Q 同元素表示英雄傾向延續血脈；不同元素表示出生與功業之間存在衝突。

Q填寫例：心玉承血者可以選風象衛士：「我發誓任何人都能離開自己出生的礦坑；渴望稱號『開路者』；希望人們因我護送受困者而稱我為英雄；絕不成為把人封進土地的領主。」承血者的 Q 表示他想成為哪一種英雄，能改變名聲與關係，但不會因此取得機械資源「功業」。地的出生與風的道路自然形成衝突。

7. 記錄幻想與灰暗

新英雄均從 0 開始：

幻想：-3 -2 -1 [0] +1 +2 +3
灰暗：-3 -2 -1 [0] +1 +2 +3

- 幻想 + 3：夢成；幻想 - 3：夢蝕。
- 灰暗 + 3：暗結；灰暗 - 3：失光。
- 抵達端點時，立即抽一張命運牌放在英雄面前，並把該刻度歸零；牌會成為懸命，等英雄下一次面對有風險的人物判定時，再依花色加入一顆固定數值的額外命運骰（梅花 5、紅心 2、方塊 4、黑桃 3）。

刻度例：新英雄幻想 0、灰暗 0。第一次轉念後幻想 + 1；下一次散念若玩家選幻想 - 1，便回到 0，而不是另開一條負向格。只有從 0 繼續降到 - 3 才觸發夢蝕。

8. 寫下人物鉤子

- 野心：我希望最後得到什麼？
- 誓言：即使不利，我仍答應了什麼？

- **未結關係**：我欠誰、愛誰、恨誰或尚未告別誰？
- **對香料的態度**：商品、武器、藥物、神蹟或禁忌？
- **本次契約的私人目的**：

鉤子例：「野心：取得自己的泉田；誓言：不替侯家鎮壓拒稅村；未結關係：欠灰鱗掌櫃一條命；香料態度：藥物，不是爵位；私人目的：找出失蹤兄長的貨單。」每項鉤子都應讓大地能在契約中拿來出題，而不只是一個形容詞。

9. 初始資源

- **傷勢**：0
- **血債**：承血者從 1 項具名血債開始；血汗者從 0 開始。所有英雄日後都可能因元素偏轉、越界或其他事件取得血債
- **功業**：血汗者從0開始；承血者可以建立名聲與事蹟，但不使用機械資源「功業」
- **優質裝備**：選擇 2 件
- **金錢、香料、情報及部隊資源**：依劇本配發

資源例：承血者開場記傷勢0、不使用功業格，並先寫一項具名血債；再選「優質望遠鏡」與「商會封蠟組」兩件裝備。若劇本沒有配發夢香，就不要因背景提到雪松而自行增加庫存。

二、隊長角色表

身分

欄位	內容
英雄姓名	
玩家	
出身 / 故鄉	
傭兵團	
血的道路	☐ 承血者 ☐ 血汗者
一句英雄信念	

四象念頭

念頭	骰面	數值	根念骰	定念
本氣 / 火	5	--	☐	☐ 重擲1
進取 / 水	2	--	☐	☐ 重擲1
盤算 / 地	4	--	☐	☐ 重擲1
餘裕 / 風	3	--	☐	☐ 重擲1

命運刻度

幻想：-3 -2 -1 0 +1 +2 +3 端點：夢蝕 / 夢成
 灰暗：-3 -2 -1 0 +1 +2 +3 端點：失光 / 暗結

專長

戰技	指揮	行旅	調查	交涉	商賈	權謀	香術
--	--	--	--	--	--	--	--

C / 化育與 Q / 典範

項目	內容
主要道路	□承血：C啟動顯血 □血汗：Q啟動踐行典範
C / 化育	□龜釜 □寶血 □心玉 □天籟
血脈印記	
血脈恩賜	
血統宣稱	
血債	
Q / 典範	□勇者 □神侍 □匠母 □衛士
英雄誓言	
渴望稱號	
功業方法	

狀態與資源

資源	紀錄
傷勢	□輕傷 □重傷 □瀕死
血債 1	
血債 2	
血債 3	
功業（ 僅血汗者；初始0，遊戲中掙得 ）	□□□□□□
泡影 1 取得時才填：我希望經歷 / 看見 / 知道.....	
泡影 2 取得時才填：我希望經歷 / 看見 / 知道.....	
泡影 3 取得時才填：我希望經歷 / 看見 / 知道.....	

傷勢的輕傷、重傷、瀕死、急救與恢復程序見[通用戰鬥核心 v0.5](#)。

關係與目標

項目	內容
野心	
未結關係	
副官	
對香料的態度	
本次私人目的	

裝備與八大香料

類別	持有內容 / 劑量
武器與護具	
工具與優質裝備	
赤冠藏紅 / 菸草	
霧銀豆蔻 / 雪松	
寂夜丁香 / 鼠草	
風哭桂皮 / 茅香	
金錢、情報與籌碼	

分隊

分隊	兵種	戰力	士氣	機動	防護	傷亡	混亂	特性 / 裝備
1						□□	□□	
2						□□	□□	

三、副官的三種遊玩模式

開桌時全桌先選擇一種模式。一名玩家與大地開桌時使用**單隊模式**；第一次多人遊玩或不想切換多名角色時使用**並肩模式**；希望每名玩家同時體驗主官與副官立場、建立群像關係時使用**交叉扮演模式**。不要在戰鬥中臨時切換模式，因為三者的扮演責任與行動次數不同。

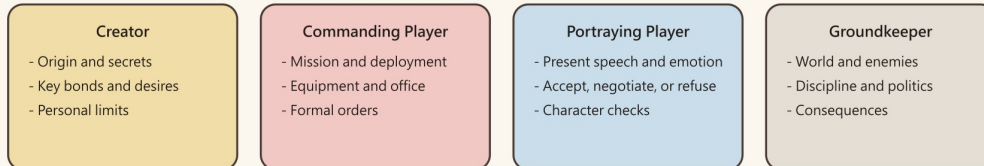
模式	每名玩家扮演什麼	副官獨立行動	適合桌況
單隊模式	一名玩家扮演隊長；副官由玩家或大地依開場約定扮演	如並肩模式，隊長與副官每輪各有一次人物行動	一名玩家 + 一名大地、短篇教學
並肩模式	只扮演一名隊長或一名副官	每名副官玩家每輪有自己的一次人物行動；受託指揮也使用這次行動	初次遊玩、二至四人桌、希望降低角色切換負擔
交叉扮演模式	扮演自己的隊長，也扮演另一位隊長的副官	使用該副官主官玩家的隊長行動；反應例外	三至四名熟悉群像遊戲的玩家、完整關係體驗

How Does an Officer Enter the Story? Choose a Mode First

All modes preserve character rights; only portrayal and battle action sources change



Four Roles | An Order Creates Duty and Pressure, Not Mind Control



Creator gives the past; commander gives the mission; portrayer decides the present; Groundkeeper answers with the world.

Single-Team Play lets the commander or Groundkeeper also portray; other modes preserve character-control boundaries

Secrets cannot reclaim control; refusal may happen, but creates story consequences rather than player sabotage

副官的單隊、並肩與交叉扮演三種模式，以及創作者、主官、扮演者與大地的權責

單隊模式

一名玩家扮演隊長；副官由該玩家或大地依開場約定扮演。兩者仍是兩名角色，各自使用角色表、念頭、專長與傷勢，也在戰鬥輪中各有一次人物行動。玩家兼演副官時，應在發言前說明現在是哪一名角色；大地扮演副官時，只依副官已知資訊與人格作答，不能利用敵軍祕密替隊長做最佳決策。

單隊模式是人數例外：副官扮演者可以是主官玩家或大地。創作者可以是玩家、大地或兩人共同完成，但開場後仍由約定的扮演者決定副官當下的言語、情緒與選擇。若玩家希望保持主官與副官之間的未知感，建議由大地扮演；若希望減少大地負擔，則由玩家兼演，讓大地只處理世界與後果。

開場討論例

玩家：

「我想專心作隊長決策，但希望副官有時會反對我。」

大地：

「那由我扮演她；我只使用她知道的事。戰鬥中她仍有自己的行動，但不會替你決定整支連隊。」

玩家：

「她若拒令，先說明理由與代價，不要直接讓計畫失敗。」

大地：

「同意。命令造成壓力，不是精神控制；後果仍會在你選擇後發生。」

並肩模式

一名玩家扮演隊長，另一名玩家扮演他的副官。兩人各保管自己的角色表、自己宣告行動並替自己的角色擲骰。隊長決定連隊的軍事方向與正式命令；副官決定自己如何理解、回答與執行命令。副官若獲得授權，可以用自己的行動指揮一支分隊，但不能讓同一支分隊重複行動。

- 兩名玩家：一名隊長與一名副官，適合規則教學或小規模契約。

- 三名玩家：可以是一名隊長與兩名各有職責的副官。兩名副官都隸屬同一主官，各自回答羈絆三題、保管自己的角色表，並各有一次人物行動；開戰前把可用分隊分配給三人主要照管，並替每名副官寫一項受託職權，例如偵察 / 路線或軍需 / 傷患，使其能在職權內直接作例行決定。若要同時測試多名隊長，改用交叉扮演模式較清楚。具體友軍與敵軍數量仍依劇本的人數縮放。
- 四名玩家：建議組成兩組隊長-副官搭檔；每組共同回答第一次信任、尚未償還與不能命令。

玩家討論例

隊長玩家：
「我們得守住石橋。我命令你帶弩手去北岸。」

副官玩家：
「薩維看向撤退的傷兵：『我會去，但我要留下兩人接應他們。』」

隊長玩家：
「好，我授權你自行部署。」

大地：
「隊長用自己的行動命令重步兵固守；薩維用自己的行動帶弩手移動。兩人都在本輪作出一項重要選擇。」

交叉扮演模式

每位玩家除自己的隊長外，再參與創造或扮演另一名隊長的副官。副官創作者、主官玩家與扮演者可以是三個不同的人；扮演者也可以就是創作者，但原則上不能是該副官的主官或大地。開桌時把三種身分寫在副官表上，不以含糊的「持有者」概括。

為遊戲夥伴創造一個值得信任的人。	
身分	決定什麼
創作者	來處、祕密、重要關係、願望與人格底線
主官玩家	任務、部署、裝備、職位與正式命令
扮演者	副官當下的言語、情緒、選擇與人物判定
大地	世界反應、軍紀、政治壓力及行動後果

主官的命令會產生義務、軍紀與關係壓力，但不是精神控制。扮演者可以讓副官詢問、協商、質疑，或拒絕越過其人格底線的命令；大地再說明抗命、延誤、信任或政治後果。創作者可以在適當時機揭露過去，不能用祕密奪回副官的當下控制權。未經相關玩家同意，不用突然背叛或惡意破壞團隊作為祕密揭露。

命令衝突例：

格朗的玩家（主官）：
「賽芙，把雪松倒進敵軍水井，讓他們看見亡者。」

賽芙的扮演者：
「賽芙沒有接藥瓶：『我能讓守軍撤退，但不會污染所有人都要喝的水。給我另一個目標。』」

賽芙的創作者：
「她曾替商會試藥，這正是她不再越過的底線。」

大地：
「拒令不會把賽芙交回格朗控制；但軍官都看見這次衝突。你們可以改令，或承受軍紀與信任的後果。」

扮演者缺席時，優先請另一名非主官玩家暫代。只有全桌同意時，主官或大地才臨時代演；代演者維持已知人格，不趁機揭露未公開祕密。

副官快速配置

- 將 2、1、1、0 分配給四象念頭。

- 幻想與灰暗從 0 開始。
- 將 2、2、1、1、0、0、0、0 分配給八項專長。
- 選擇一張 C / 化育作為出身、一張 Q / 典範作為理想；副官不獲得隊長的道路額外效果。

欄位	內容
副官姓名	
創作者	
主官玩家	
扮演者	
遊玩模式	☐ 單隊 ☐ 並肩 ☐ 交叉扮演
外貌與習慣	
C / 化育	
Q / 典範	
最擅長的事	
最害怕的事	
隱瞞的過去	
為何值得信任	
可能背離的界線	

副官例：玩家甲創造賽芙：「香術2、調查2；最擅長戰地急救；隱瞞曾替商會試藥；值得信任是從不放棄傷患；界線是不替任何人毒害水源。」玩家乙的隊長成為她的主官，玩家丙擔任扮演者。乙可以交付救治或施香任務；丙決定賽芙當下如何回答與行動；甲只在適當時機提供她的過去與底線。若乙命令她下毒，丙可以讓她拒絕，再由大地說明軍紀與關係後果。

四、首輪創角測試問題

- 承血者的顯血是否足以補償少一點四象念頭值？
- 一項初始具名血債是否能在單次短篇中產生實際壓力？
- 血汗者的第二個念頭 2 是否過於穩定？
- Q / 典範取得功業的條件是否清楚？
- C 與 Q 是否能自然產生角色衝突，而非只成為背景文字？
- 玩家是否能在十五分鐘內完成隊長的數值與核心人物鉤子？

第 5 部 | 《血與辛香料》單頁人物判定卡 v0.5

章首小說 | 〈祖泉不判所有權〉



芙珥以祖血喚醒祖泉地下界標，村民、騎手、商會、軍隊與傭兵各守一方

午時，車隊抵達祖泉祭壇。守泉騎手、村民和銅秤書吏聚在西側，北岸駐軍的弩手則占住東橋高處。沒有人先拔兵器。每一方都相信，自己手上的紙、血、貨物或弓弩，足以逼別人先退一步。

芙珥把祖血倒進黑石。血沿石紋點亮舊界標，乾泉在地下長嘆，香釜也跟著震動。

「依照鑄釜契，香釜應由守泉家掌管，為整座山谷煉香。」

領軍官舉起徵發令：「按戰時法，能煉戰香的器物應入軍庫。」

銅秤書吏展開帳冊：「是行會出資把它從塌井中挖出、修復並裝車。投資者有拍賣之權。」

三種說法都有一部分是真的。祖血記得最早的誓約，軍隊確實守過北岸，行會也的確從塌井裡救出了香釜；可每一種說法都把礦工、車夫、香農和死者推到背景，彷彿碰過香釜的只有那些有權蓋印的人。

芙珥轉向岑雅。「以天籟之血替古契作證。我會讓舊燼連成為永久護衛；你的人有地、有餉，不必再替商人送死。」

這份提議好得令人害怕。洛恩沒有替她回答；副官不是主官的良心，更不能代她作答。他只問：「答應以後，我們守的是一支家系，還是所有需要香釜的人？」

風又開始向岑雅報名字。這一次，裡頭甚至有些人還活著，卻可能因為一整季的戰香而送命，終究被寫進風裡。她把護運契約、鑄釜契、開過的藥甕和縱火口供一起放上祭壇。

「我的血能替古契作證，我的旗可以替北岸軍把釜送進軍庫，俘虜又能證明銅秤違約。單憑任何一樣，我都能替自己選一個主人。」岑雅的手仍垂在身側，沒有割腕取血。「但傭兵不該在弓弩底下，替延續了幾代人的爭端作最後裁決。」

她只提出一項**冬審寄存**：豆蔻和丁香先拿去救治傷患、封住礦熱；香釜交給不參與爭奪的石鐘神殿保管，等到冬季再公開審契；祖血、徵發令、修復帳、礦工證詞和舊燼的傷亡簿則全部公開抄錄。紅香與桂皮暫時不分給任何一方；誰敢先搶，誰就失去在冬審中陳述的資格。

這個答案不會讓所有人從此和平相處。它只是把今天能由刀劍決定的事壓到最少，並替那些可能在冬日改變局面的證詞留一條活路。在那以前，神殿仍可能被收買，證人也可能失蹤；舊燼連還得活著把抄本送出去。

「你憑什麼扣住不屬於你的東西？」領軍官問。

「就憑我們現在站在香釜和弓弩之間。」岑雅說，「這不是所有權。我只是不要讓今天替往後所有日子下判決。你們可以拒絕，再看看誰先付得起開戰的代價。」

弩手沒有動。傭兵也沒有必勝陣形，但昨夜已流過的血，今天沒有人能從談判桌上擦掉。

閱讀提示：本篇小說用來呈現本部的世界、情緒與抉擇，不構成規則判例；接下來的規則正文才是桌面裁定依據。

本頁是桌面速查，不取代規則正文。發生疑義時，以[核心規則正文](#)為準。列印目標為A4單面一頁；例子、完整餘響、命運牌列與香料內容見[人物判定詳解速查](#)。

骰池決定可能，骰面決定方向，念群決定力量，碰撞決定代價。

先做這五件事

1. **說目標**：成功後，你希望局勢怎麼改變？大地先判斷是否真的需要擲骰。
2. **說做法**：選本次先採用的念頭（行念）與一項相關專長；大地公開難度、基本成果、散念後果與固定代價。
3. **拿骰子**：先擲「2+ 相關專長（0~2）」顆隨機念骰；全部來源最多7顆。
4. **排成組**：把相同骰面放在一起。兩顆同面能基本成功，三顆、四顆以上更有力量。
5. **選一組**：照原先念頭、改走另一條路，或接受沒有道路的結果；移動刻度後，由大地交代成果與代價。

骰面與進階組池

骰面	1	2	3	4	5	6
念頭	灰暗	進取 / 水	餘裕 / 風	盤算 / 地	本氣 / 火	幻想

行念只是「本次先選的念頭」的正式簡稱；**本氣**才是火象念頭的名稱。

- 所宣告行念的念頭值為0：沒有額外效果；值為1：投骰後可重擲一顆非行念的可重擲隨機骰；值為2：先加入一顆固定為行念骰面的根念骰，再可同樣重擲一次。四象念頭直接讀角色表的配置值；幻想與灰暗則讀當前刻度的絕對值，例如幻想-2的念頭值也是2。
- 根念、血脈、額外命運與紅色越界骰不能重擲。遇到援助、香料、血脈、懸命、越界或七骰滿額時，查詳解或交由大地處理。

所選同面骰	結果	基本力量
無對子	散念	失敗；選灰暗-1或幻想-1
2	成念	標準成功
3	強念	成功並有餘勢 1
4+	執念	成功；餘勢 = 念群數-2

最終選擇	名稱	刻度
行念已成念、是唯一最大念群並選它	自然成行	不移動
行念已成念、並列或較小但仍選它	守念 / 逆勢守念	灰暗 + 1；較大未選念群成餘響
選擇其他成念念群	轉念，必須改變方法	幻想 + 1
無成念，或拒絕所有成念	散念 / 自散	失敗；選灰暗-1或幻想-1

難度一句話：標準成念取得完整效果；困難成念只有有限效果；艱鉅成念只建立突破口。強念與執念可提高效果，或把餘勢改用在範圍、速度、情報與防護。

命運

端點	幻想 + 3	幻想 - 3	灰暗 + 3	灰暗 - 3
名稱	夢成	夢蝕	暗結	失光

抵達端點便立刻抽牌、正面放在面前並把該刻度歸零，再完成目前結果。牌掛到下一次具有風險的人物判定；花色與特殊牌列由大地或詳解處理。

第 5 部附錄 | 《血與辛香料》人物判定詳解速查 v0.5

六骰面 = 六念頭

骰面	念頭	對應	骰面	念頭	對應
1	灰暗	倫理、責任、超脫	4	盤算	地、謀略、知識
2	進取	水、親和、影響	5	本氣	火、勇猛、意志
3	餘裕	風、等待、誘使	6	幻想	奇蹟、希望、幻象

三心二意

隨機骰池 = 固定二意 2 顆 + 相關專長 0 ~ 2 顆；外來第三心可形成三心二意。		
骰池決定可能，骰面決定方向，念群決定力量，碰撞決定代價。		
專長	隨機骰	稱呼
0	2	二意
1	3	一心二意
2	4	二心二意

專長 2 再加入借來之心、辛香料或明確助力時成為五骰「三心二意」。所有骰子來源合計硬上限 7。

不要混淆：本氣是火象念頭；行念是本次宣告使用的念頭。因此「以本氣為行念」只是說這次選火象行動。

越界骰是庇佑、禁忌奧法、過量施香或大型儀式提供的一顆額外紅色隨機骰，不能重擲或改面。大地先提出兩項與來源相稱的代價，玩家從血債、刻度移動、身物受創、牽連外界或重大餘響中選一項；無論紅骰是否有用都會發生。懸命提供的是固定骰面的額外命運骰，不是越界骰；兩者與其他來源合計最多 7 顆。若七格已滿，越界改為成念時增加 1 餘勢，代價仍發生。

七骰已滿時，不放入第八顆骰；依超額來源改用下表：

超額來源	七骰滿額處理
懸命	依抽牌順序優先；放不下的牌成為命運餘響。
顯血	改把英雄自己一顆普通隨機念骰固定為C元素；血債照常取得。
援助	改為附帶效果、情報、承接一項非固定的較輕附帶後果或縮小餘響；不能轉嫁固定代價。
香料	可以不施用也不消耗；若仍施用，便不加骰，但場景效果、夢香移動、夢兆與偏轉代價照常處理。
越界	成念時改得1點越界餘勢；預告代價照常發生。

借來之心

另一名確實能幫上忙且願意共同涉險的英雄或副官，可在擲骰前提供一顆隨機援助骰；每次判定至多一顆。若骰池已達 7 顆，改為提高一項附帶效果、揭露情報、承接一項非固定的較輕附帶後果或縮小餘響，四選一；固定代價仍由原本對象承受。散念或自散時，援助者也會被原有後果合理牽連。完整規則見[核心彙整 v0.5](#)。

念頭值

值	效果
0	無根念骰，不能定念
1	投骰後可重擲 1 顆非行念的可重擲隨機骰
2	投骰前加入 1 顆固定行念根念骰；投骰後可作同樣的定念重擲

幻想或灰暗作為行念時，使用其刻度的絕對值；±3觸發命運後歸零，不作常駐念頭值。

一次判定

1. 公開目標、難度、成念效果、有限效果內建妥協、散念後果，以及是否另有固定代價。
2. 宣告行念與專長，取得 2 + 專長 顆普通隨機念骰。
3. 念頭值 2 時放入固定根念骰。
4. 依「懸命 → 血脈 / 援助 / 香助 / 情境助力 → 越界」加入其他來源，全部最多 7 顆。
5. 投擲隨機骰；念頭值至少 1 時，可定念重擲一顆非行念的可重擲隨機骰。
6. 將所有同面骰組成念群。
7. 選擇自然成行、守念、轉念、散念或自散，並標出餘響。
8. 先移動幻想 / 灰暗；抵達端點便立即抽牌並歸零，新牌不加入本次骰組。
9. 先讀取該難度的成念欄，再分配餘勢；表列強念 / 執念效果已預設使用 1 點 / 前 2 點餘勢。
10. 先讓主要結果成立，再交代餘響、後果、代價與資源消耗。

念群與成功程度

同面骰	名稱	效果
1	散念	不足以成功
2	成念	標準成功
3	強念	取得 1 餘勢；表列強念效果是其預設花法
4 +	執念	餘勢為骰數-2；表列執念效果預設花掉前 2 點

餘勢 = 所選念群骰數-2，判定結束前立刻花完。先從該難度的成念欄開始；每點通常可把效果升一級、多影響一個相近目標、做得更快或更久、取得一項額外情報 / 後續有利，或擋下一項較輕附帶後果。下方強念 / 執念欄是把 1 點 / 前 2 點拿去升級的預設結果；若改買其他用途，便不能同時領取表列高階效果。餘勢不能保存，也不能取消投骰前已公開的固定代價。

最終選擇

最終骰組與選擇	結果	刻度
行念已成念，而且是唯一最大的念群；選擇行念	自然成行	不移動
行念並列最大，仍選行念	守念	灰暗 + 1
行念較小但已成念，仍選行念	逆勢守念	灰暗 + 1；更大念群成為餘響
選擇任何非行念成念	轉念，必須改變方法	幻想 + 1
沒有成念	散念並失敗	選灰暗-1或幻想-1
拒絕所有已成念道路	自散並失敗	選灰暗-1或幻想-1

「最大」看念群骰數，不看骰面點數。自然成行、守念、轉念、散念或自散本身每次最多移動一條刻度 1 格；夢香、儀式、命運牌或其他明文效果可以在其後額外移動刻度。

餘響

- 最大念群平手：未選的同強度念群成為**輕微餘響**。
- 未選念群比所選念群多 1 顆：形成**顯著餘響**。
- 未選念群比所選念群多 2 顆以上：形成**重大餘響**。
- 餘響可造成附帶成果、失去利益、NPC 反應、泡影、血債、關係或戰場後果。

困難與效果

- **標準**：人物尺度相當；工具、時間或位置合適；只有一項普通阻礙。
- **困難**：敵人已有準備或優勢；欠缺工具、情報、時間或位置之一；成功仍只能先解決主要部分。
- **艱鉅**：存在明顯尺度差；缺少關鍵資格、資源或突破口；一次行動不應完整解決問題。

重大不利通常提高一級；真正有效的籌碼、工具、情報或盟友降低一級。完全不可能或毫無風險的行動不擲骰。

難度	成念	強念	執念
標準	完整效果	強力效果	決定性效果
困難	有限效果	完整效果	強力效果
艱鉅	建立突破口	有限效果	完整效果

強念欄預設花掉1點餘勢，執念欄預設花掉前2點餘勢。玩家也能停在同一列的成念欄，把餘勢改用於範圍、速度、情報或防護；五顆以上同面且升到表列結果後仍有剩餘點數時，才繼續購買附帶效果。

- **建立突破口**：取得真實入口、資格或立足點，尚未完成原意圖。
- **有限效果**：完成主要部分，但仍受範圍、時間、品質或安全限制。
- **完整效果**：在玩家原先說明的範圍內完成目標，不帶有限效果的內建妥協。
- **強力效果**：完整之外，再得一項重要的速度、範圍、耐久、情報或位置優勢。
- **決定性效果**：在合理範圍內解決更大的衝突，使同一障礙在本場景中無法再次捲土重來。

提高效果會移除低級效果本身的限制，不會取消獨立公開的固定代價。固定代價無論成敗都發生；散念後果只在散念 / 自散時發生；餘響、越界、血債與泡影則在核心結果後另行結算。

幻想、灰暗與命運

幻想：-3 -2 -1 0 +1 +2 +3
灰暗：-3 -2 -1 0 +1 +2 +3

端點	觸發	解讀方向
幻想 + 3	夢成	新可能、創造、預兆成真
幻想 -3	夢蝕	無望、幻覺、誤認、現實崩解
灰暗 + 3	暗結	真相、誓言、責任與代價凝結
灰暗 -3	失光	超脫、疏離、身分或塵世連結消退

抵達端點時立刻抽一張命運牌放在英雄面前，並把觸發刻度歸零；之後才完成目前行動。牌不加入剛擲完的骰組，也不推翻 d6 結果。

抽出的牌成為**懸命**。英雄下一次具有風險的人物判定加入一顆骰面固定的額外命運骰：梅花 = 本氣 5、紅心 = 進取 2、方塊 = 盤算 4、黑桃 = 餘裕 3。額外命運骰計入七骰硬上限，而且不能重擲或改面。選擇包含額外命運骰的念群是順命；選擇其他念群時，牌面成為命運餘響。懸命跨越場景、休息、場次與契約中斷保留，直到完成下一次具有風險的人物判定；判定後移除額外命運骰，但已形成的世界變化保留。

命運牌特殊牌列

牌階	火 / 梅花	水 / 紅心	地 / 方塊	風 / 黑桃	系統位置
T / 完成	朝致	狂妄	太牢	燔祭	四大成儀
J / 夢幻	菸草	雪松	鼠草	茅香	四象夢香
C / 化育	竈釜	寶血	心玉	天籟	精血與血脈來源
Q / 典範	勇者	神侍	匠母	衛士	血汗與英雄道路
K / 象徵	紅龍	奧法	黎象	蒼人	四象世界原型
O / 無光	-	-	-	-	無花色小丑；依觸發刻度提供灰暗 1 或幻想 6

普通牌組的兩張小丑分別標成 C 與 O。抽到 C 時再翻一張普通牌取花色，並以該花色決定竈釜 / 寶血 / 心玉 / 天籟；抽到 O 不取花色，由灰暗端點觸發便提供灰暗 1，由幻想端點觸發便提供幻想 6。只有一張小丑時優先當 C。

八大辛香料

元素	正香	夢香
火	赤冠藏紅	菸草
水	霧銀豆蔻	雪松
地	寂夜丁香	鼠草
風	風哭桂皮	茅香

施香後把最後選擇的念群與香料元素比較：同元素為同象施香；選擇另一四象是元素偏轉，除正常守念 / 轉念外再取得1項具名血債；選擇灰暗或幻想是乙太偏轉，再取得1項正式泡影。散念不算偏轉，但香料仍然消耗。泡影由玩家寫成「我希望經歷 / 看見 / 知道.....」的奇幻邀請，大地使它帶著真實機會與代價在後續場景顯現。

桌上對話：原路不通時轉念

大地：

「第五箱的封條確實換過，但倉棚三分鐘後就要交班。你若只得到成念，可以確認一名經手者；散念則會讓真正動手的人知道你在查。」

米蕾的玩家：

「我先不抓人。我比對封蠟、值班簿和搬運痕跡，想找出是誰換的。用盤算和調查2。」

大地：

「可以。你的盤算是2，先放一顆固定為4的根念骰；調查2再投4顆隨機骰。」

玩家擲骰：

固定4；隨機2、4、5、5。

玩家：

「所以盤算有兩顆4，本氣也有兩顆5，進取只有一顆2。我能重擲嗎？」

大地：

「盤算至少1，可以定念重擲一顆不是4的隨機骰。你可以重擲2或其中一顆5；但若拿起5，會先拆掉本氣這條現成道路。」

玩家：

「那我不重擲。原先的盤算和本氣都能成功，對吧？」

大地：

「對。選盤算便守住原方法，灰暗加1；選本氣便轉念，幻想加1，而且你要真的改變做法。」

玩家：

「我改選本氣。米蕾不再低頭查封蠟，而是把三名搬運工叫到燈下，當眾說：『我已經知道是你們其中一個。現在承認的人，我替他留下活路。』」

大地：

「這就是轉念。幻想加1。最年輕的搬運工承受不住，指出夜班領班；你取得一名經手者，完成成念成果。但沒有被選的盤算兩顆4成為輕微餘響：封蠟上的痕跡顯示，領班背後還有一個更熟悉商會印記的人。你抓到眼前的人，案子卻沒有就此結束。」

這次骰組是盤算4×2、本氣5×2、進取2×1。玩家沒有把「轉念」只當成刻度操作，而是把調查改為公開施壓；本氣完成眼前目標，盤算留下的線索則成為餘響。若玩家仍選盤算，便是守念、灰暗+1，並改由本氣留下「嫌疑人感到被逼迫」之類的餘響。

一句記憶

行念成群且唯一最大便成行；行念已成群但並列或較小，仍選它才守念；接受其他成念道路便轉念；定念後仍無道路便散念。

桌面擺放

把懸命正面放在角色表上方；越界骰用紅骰並與其他骰分開。以小標記表示本回合隊長行動、各分隊行動是否已用；援護+1、混亂與傷亡標記放在相應分隊卡上，援護使用後或回合結束立即移除。

第 6 部 | 《血與辛香料》機率、念群與懸命分析 v0.5

章首小說 | 〈寄存契要用舊灰〉



各方在寄存契留下不同印記，芙珥燒去舊契一角，灰入血後清水重新流出

僵局持續到太陽越過祭壇。

最先退讓的是銅秤書吏。倒不是良心發現，而是他算出了縱火證詞一旦傳開，行會會在三條北方商路上賠掉多少信用。他同意支付賠償，卻要求把「行會僱兇」改寫成「地方管事越權」。村長接受了這個不完整的真相，換來清水車、礦工撫恤，以及三年份的公開修復帳。沒有人把妥協錯當成清白。

北岸軍接著同意撤走東橋上的弩手，並把徵發令交給石鐘神殿，封存至冬審。軍隊並沒有因此放棄香釜；只是從此若想強奪，就得當著眾人的面撕毀自己的王印。

芙珥最後才開口。「我若接受寄存，守泉家世代奉行的古契，便要 and 商帳、軍令一起受審。」

「軍隊的城牆護過香釜，行會的道路運過香釜，礦工為它送過命，香農也親手燒過它的火。」岑雅說，「你不必放棄古契，只要承認：血提出的主張，也得回答別人的證詞。」

祖血投下的根影仍在芙珥腳邊發亮。她只要拒絕，白鱗騎手便會拔劍；可她身後的礦工家屬，沒有一個人請她為了立刻占有香釜而開戰。

她把古契的一角伸進祭壇冷火，只燒掉「見證不得受外人質疑」那一行。灰燼落入血中，乾泉忽然湧出清水，繞過眾人的鞋底，朝村莊流去。祭壇沒有宣布誰是好人，也沒有決定香釜該歸誰；它只接受了一次真正的割捨。

寄存契一直寫到傍晚。洛恩把所有漂亮話都改成事後能追究的條款：香釜走哪一條路、四甕如何封存、誰有權抄錄證詞、冬審以前哪支軍隊不得靠近神殿。村民按下指印，士兵蓋上刀環，芙珥滴下祖血，領軍官用的是王印，銅秤書吏則蓋了一枚只代表信用、不代表清白的鉛章。

每一枚印記仍留著推卸責任的縫隙。洛恩沒有假裝一張羊皮就能杜絕背叛；他只是讓日後真有人背叛時，眾人還能指出是誰、發生在哪一天，以及他該付出什麼代價。

領軍官問岑雅要用哪一種身分簽名：天籟血裔、舊燼隊長、契約承運人，還是冬審見證者？每個稱號都能替她換來一種將來，也會決定別人日後如何向她追索。

她只寫下「岑雅」兩個字，代表軍餉簿上還活著的九十四人；接著又要求把雙方所有查得到姓名的死者抄進附頁。

「還漏了一個。」軍餉官說，「早上還能說話的那名俘虜，沒人知道他叫什麼。」

風在岑雅耳邊報出那名死者的名字。豆蔻終究沒有及時救下他。

她把名字寫進附頁。

閱讀提示：本篇小說用來呈現本部的世界、情緒與抉擇，不構成規則判例；接下來的規則正文才是桌面裁定依據。

本章供玩家理解自己的選擇，也供大地判斷難度與桌測結果。它配合[核心彙整 v0.5](#)與[四象命運牌與懸命模組 v0.5](#)使用；所有數值以六面骰完整枚舉計算，四捨五入至小數點後一位。

一、計算假設

- 「成念以上」表示至少兩顆同面；「強念以上」至少三顆；「執念以上」至少四顆。
- 額外命運骰固定為牌面花色對應的念頭，不投擲、不重擲，並計入七骰硬上限。
- 「定念後成念」假設念頭值至少 1，而且只有完全散念時才重擲一顆合法的非行念隨機骰；已有成念時不冒險重擲。
- 強念、執念與多念群欄使用原始骰組。散念重擲最多只會新建一組成念，不會直接建立強念。
- 不計庇佑、血脈骰、額外援助或特殊香料效果。

二、先分清三個機率問題

本系統的高成功率必須拆成三件事閱讀；只問「成功率多少」會把它們混在一起。

問題	機率在回答什麼	遊戲中的意義
任一路成念	最終骰組是否至少有兩顆同面	英雄是否找到某種可行方法；不保證是原先宣告的方法。
行念成念	宣告的行念骰面是否至少有兩顆	英雄能否照原本的動機與手段完成；否則可能轉念、接受其他道路或散念。
強念 / 執念	最大念群是否至少三顆 / 四顆	成果是否具有餘勢與足夠力量；難度再把這份力量翻譯成有限、完整或強力效果。

因此「骰池決定可能，骰面決定方向，念群決定力量，碰撞決定代價」也可以作為機率章的讀法。骰池增大首先使英雄更容易找到某條道路；固定根念才會明顯提高宣告方向成念的機會；三顆與四顆同面仍比普通成念稀少。

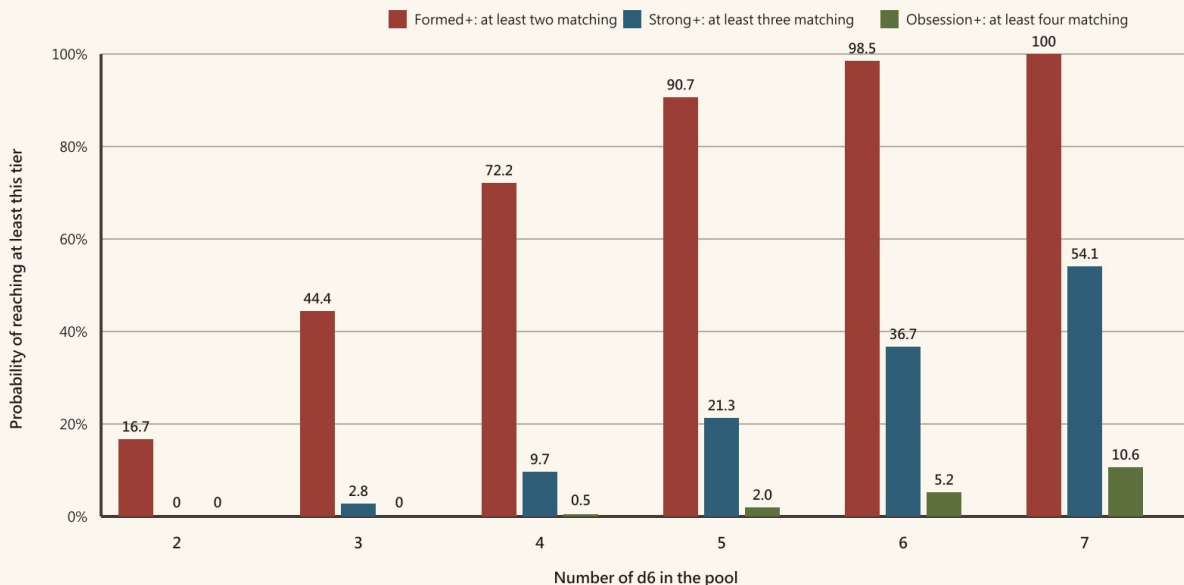
三、純隨機骰池：有路不等於力道足夠

下表只擲全隨機 d6，不加入定念、根念、血脈、香助或命運。它是理解所有額外效果以前的基準。

隨機骰數	成念以上	強念以上	執念以上	多個成念
2	16.7%	0.0%	0.0%	0.0%
3	44.4%	2.8%	0.0%	0.0%
4	72.2%	9.7%	0.5%	6.9%
5	90.7%	21.3%	2.0%	27.0%
6	98.5%	36.7%	5.2%	55.6%
7	100.0%	54.1%	10.6%	80.1%

Larger Pools Add Paths Before They Add Power

Random d6 only; no Attunement or fixed dice. Each bar shows the chance of reaching at least that tier



Seven dice across six faces guarantee a Formed Path; only 54.1% are Strong and 10.6% reach Obsession. The limit guarantees a Path, not the Acting Thought, full effect, or freedom from Echoes and costs.

二至七顆隨機六面骰形成成念、強念與執念的機率比較；七顆必有成念，但執念只有百分之十點六

七顆骰必有成念，是因為七顆骰放進六種骰面，至少有一個骰面會出現兩次；這只是鴿籠原理，不代表英雄必定照行念成功。七顆形成多個成念的機率高達80.1%，所以滿池更常帶來的是道路碰撞、選擇與餘響，而不是單純的「自動大成功」。

四、專長與念頭：可行道路和宣告方向

下一表使用創角的常態範圍：專長0~2提供二至四顆隨機骰，念頭0沒有定念，念頭1可以重擲，念頭2另有一顆固定行念根念骰。每格以「任一路 / 行念」表示兩個不同問題：

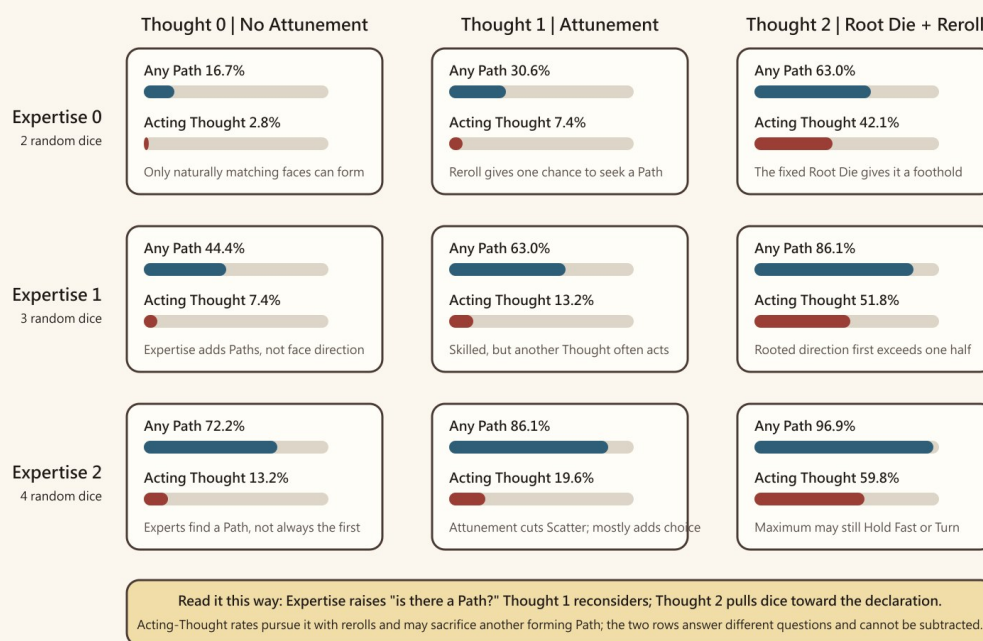
- **任一路成念**採安全策略：已有成念便保留，只有完全散念時才定念重擲。
- **行念成念**採追逐方向策略：行念尚未成念而且重擲仍可能使它成念時，重擲一顆非行念骰；這可能犧牲另一條道路，因此不能與前一列相減當成失敗率。

專長與隨機骰	念頭0：無定念	念頭1：定念重擲	念頭2：根念 + 重擲
專長0 / 2骰	16.7% / 2.8%	30.6% / 7.4%	63.0% / 42.1%
專長1 / 3骰	44.4% / 7.4%	63.0% / 13.2%	86.1% / 51.8%
專長2 / 4骰	72.2% / 13.2%	86.1% / 19.6%	96.9% / 59.8%

Expertise Opens Paths; a Root Die Steadies Direction

Each cell compares any Formed Path with the Acting Thought becoming Formed; excludes aid, Fate, bloodline, and spice

■ Any Formed Path: reroll only to avoid Scatter ■ Acting Thought Formed: reroll to pursue it



專長零至二與念頭零至二的九種組合，比較任一路成念及宣告行念成念機率

這張表說明兩種成長方向。提高專長會增加骰池，讓英雄更常找到某條有效道路，也更常面對兩個念群碰撞；提高念頭則提供定念與根念，使英雄較能照宣告方向完成。專長2、念頭1已有86.1%機率找到某條道路，但只有19.6%機率讓行念本身成念；這正是轉念與守念會經常進入遊戲的原因。專長2、念頭2把行念成念提高到59.8%，仍留下約四成判定必須接納其他道路、承擔代價或散念。

紙上基準：安全定念策略

前一張矩陣用兩種重擲策略分別回答「有沒有路」與「行念能否成念」，不能直接當成一次擲骰的互斥結果。以下安全定念策略只是用來比較版本的紙上基準，不是玩家必須遵守的正式程序：已有任何成念便保留，只有完全散念時才重擲。採用這項基準時，一次判定可分成以下四類：

- **自然成行**：行念已成念而且是唯一最大念群，不移動刻度。
- **可選擇守念**：行念已成念但並列或小於另一念群；玩家可以守念並使灰暗 + 1，也能轉念選擇其他道路。
- **若要成功則需轉念**：行念沒有成念，但至少有一個其他念群成念；玩家可以轉念並使幻想 + 1，或拒絕道路而自散。
- **散念**：安全定念後仍沒有任何成念。

常見配置	自然成行	可選擇守念	若要成功則需轉念	散念
專長0、念頭0	2.8%	0.0%	13.9%	83.3%
專長1、念頭2	39.8%	6.9%	39.4%	13.9%
專長2、念頭1	14.0%	2.3%	69.8%	13.9%
專長2、念頭2	33.3%	20.1%	43.6%	3.1%
三心二意、念頭2：5隨機 + 根念	27.0%	33.1%	39.7%	0.3%

各列因四捨五入可能與100%相差0.1個百分點。

專長2、念頭2是目前最能代表核心樂趣的常態配置：約三分之一照原意自然成功、五分之一能以灰暗為代價堅持、四成必須接受另一條道路才會成功，完全散念則很少。英雄因此通常能改變局勢，但仍要回答「究竟用哪一個念頭做到」。三心二意進一步把散念降到接近零，增加的主要不是免費成功，而是守念、轉念與道路碰撞。

念頭1必須按其真實機率解讀：它不是穩定的次級方向，而是英雄懂得重新考慮，卻尚未在該方向扎根。專長2、念頭1雖然很容易找到某條道路，近七成判定若想成功仍需轉念。若玩家原本期待「念頭1也能可靠照原意行動」，這会造成被骰子奪走主導權的感受；若它被理解為容易受其他念頭拉動，則會鮮明地表現角色矛盾。

念頭0、專長0的83.3%散念只適合真正陌生、違反人物風格又具有風險的嘗試。沒有風險的普通工作仍直接完成；大地不能用這個低機率要求英雄為日常行為反覆投骰。

整體分布目前偏向轉念比守念常見，所以幻想+1通常會比灰暗+1更容易出現。念頭2與大型骰池會顯著增加守念機會；桌測應觀察這種不對稱是否讓幻想端點過度頻繁，而不是只比較總成功率。

安全定念的紙上基準區間，不是實測目標或規則門檻：英雄使用主要專長與根念方向進行重要判定時，這項策略約產生自然成行25~45%、守念機會10~30%、轉念需求25~45%、散念5~15%。專長2、念頭2大致符合前三項，散念略低。真人玩家可以為追逐行念而重擲，實測偏離這些數字不代表失衡；只有玩家反覆覺得代價與方向選擇失去張力時，才需要修改。

五、難度不改機率，只改成果翻譯

標準、困難與艱鉅不會改變骰子形成成念、強念或執念的機率。它們改變同一念群能在世界中完成多少：四顆隨機骰形成成念以上的機率永遠是72.2%，但普通成念在標準行動得到完整效果，在困難行動只有有限效果，在艱鉅行動只建立突破口。

因此大地不應為了讓高手「容易失敗」而臨時要求三顆同面才算成功。若行動確實需要更大力量，使用困難／艱鉅的效果降級、分段目標、資格條件或時鐘；若風險來自政治與戰爭，就把壓力放在餘響、時間、資源、血債與誰會承受後果。

主持例：盤算2、調查2的米蕾調閱普通商帳時不必擲骰；在火場中搶救被竄改的軍帳是困難，即使成念也只能保住關鍵頁面，強念才保存完整證據。機率沒有被偷偷降低，局勢仍因效果級別而緊張。

六、只有一顆額外命運骰

此表代表英雄沒有根念骰，正常投擲二至四顆隨機骰，再加入一顆骰面固定的額外命運骰；五顆隨機骰只會出現在已有借來之心、辛香料或其他第三心的三心二意狀態。

隨機骰	含額外命運骰總數	原始成念以上	定念後成念	強念以上	執念以上	命運花色自行成念
2	3	44.4%	63.0%	2.8%	0.0%	30.6%
3	4	72.2%	86.1%	9.7%	0.5%	42.1%
4	5	90.7%	96.9%	21.3%	2.0%	51.8%
5	6	98.5%	99.7%	36.7%	5.2%	59.8%

一顆骰面固定的額外命運骰在「是否出現任意重複」上，等同把總骰數增加一顆；不同之處是玩家在投擲前已經知道其中一個方向。隨機骰愈多，命運花色自行找到同伴的機率愈高，但它不保證玩家必須順命。

七、額外命運骰與不同花色的根念骰

此表代表英雄的宣告念頭值為2，但命運花色與行念不同。骰組中有兩顆不同骰面的固定骰，再加入隨機骰。

隨機骰	總骰數	原始成念以上	定念後成念	強念以上	執念以上	多個成念
2	4	66.7%	83.3%	5.6%	0.0%	5.6%
3	5	88.9%	96.3%	16.7%	0.9%	25.0%
4	6	98.1%	99.7%	32.4%	3.5%	54.5%
5	7	100.0%	100.0%	50.6%	8.4%	80.1%

不同花色的兩顆固定骰不會自動成功，卻顯著增加「兩條道路同時形成」的機會。四顆隨機骰時，多個成念已達54.5%；五顆隨機骰只代表外來第三心同時存在，其多個成念達80.1%。因此英雄面對異花懸命時，核心壓力不是能否成功，而是要選行念、順命，或讓另一條道路成為餘響。

八、額外命運骰與同花色的根念骰

額外命運骰與根念骰同花時，兩顆固定骰自動構成成念。下表列出整組骰子進一步形成強念、執念或多個成念的機率。

隨機骰	總骰數	成念以上	強念以上	執念以上	多個成念
2	4	100.0%	30.6%	2.8%	13.9%
3	5	100.0%	44.4%	7.4%	37.0%
4	6	100.0%	58.3%	13.6%	61.3%
5	7	100.0%	71.5%	21.3%	80.1%

自動成念很強，但只保證一條可行道路，不保證完整效果；困難或艱鉅行動仍會使成念降為有限效果或只建立突破口，牌階也仍要求世界變化與代價。這項效果又只維持一次具有風險的人物判定，因此目前建議保留，不先削弱。

九、兩張懸命與連續觸發

- 幻想與灰暗同時抵達端點時會懸掛兩張牌。普通骰池不超過 5 顆時，兩張都能在七骰硬上限內加入；同花便自動成念，不同花則近似上節的兩顆異面固定骰。普通骰池已有 6 顆時，只讓先抽的牌提供骰子，後抽的牌自動成為命運餘響。
- 兩張牌在標準 52 張牌中連續抽出同花的機率為 $12 / 51$ ，約 23.5%；若以獨立四花色近似則為 25%。
- 額外命運骰不直接移動幻想或灰暗；只有判定最後選擇自然成行、守念、轉念、散念或自散時，才依通常規則移動刻度。
- 一條刻度抽牌後歸零，所以同一條刻度最快仍需三次同方向移動才再次抽牌。另一條刻度若原本已在 +2 或 -2，則可能在消耗懸命的那次判定立即觸發下一張牌。
- 因此可能出現連續懸命，但不會由額外命運骰本身形成無限抽牌循環。

十、設計結論與桌測指標

目前以全系統七骰硬上限處理即可，不需要再替額外命運骰設一個更低的獨立上限，理由如下：

1. 沒有同花根念時，額外命運骰提高成功率但不保證成功。
2. 有同花根念時，保證的是成念道路，不是強念、執念或無代價成功。
3. 命運只介入下一次具有風險的人物判定，玩家不能囤到最有利時機。
4. 逆命仍讓牌面成為餘響，所以玩家面對的是方向選擇，不只是免費加值。

首次桌測應另外記錄：

- 判定前的專長、念頭值、隨機骰與固定骰數。
- 最終屬於自然成行、可守念、需轉念或散念；玩家實際選擇了什麼。
- 玩家是否喜歡骰子提出的替代道路，以及完成一次判定花了多久。
- 幻想 + 1 與灰暗 + 1 各發生幾次，是否明顯由轉念或守念單方面主導。
- 額外命運骰是否與根念同花、是否順命、是否自動成念、最終效果等級及牌面留下的長期變化。

若主要專長與根念方向的散念反覆超過約 15%，先檢查大地是否要求了過多不必要判定；若轉念需求反覆超過約 50% 且玩家覺得角色被骰子劫持，再檢討念頭 1 或定念。若守念機會長期低於約 10%，並使灰暗正向端點幾乎不出現，再調整守念入口。若同花根念使困難場景反覆失去張力，優先調整難度效果、餘響或牌面代價，不先取消自動成念。

十一、PT1.4-rc1 桌測前複核

本候選版以可重複執行的枚舉與模擬程式重新檢查 2~7 顆骰、定念安全策略、固定命運骰、分隊對抗及命運刻度。純骰池、專長 / 念頭與命運表均和本章既有數值一致；沒有發現需要在真人桌測前緊急改動的機率錯誤。

七骰與固定命運骰

- 七顆隨機骰必定至少成念，形成多個成念的機率約 80.1%，強念以上約 54.1%，執念以上仍只有約 10.6%。滿池主要增加道路碰撞，不等於決定性成功。
- 四顆隨機骰加一顆額外命運骰時，命運花色自行成念約 51.8%；若另有不同花根念，多道路約 54.5%；若與根念同花則自動成念，但強念以上約 58.3%、執念以上約 13.6%。一次懸命仍不足以取消難度、餘響或牌面後果。

命運觸發頻率基準

下表模擬每種配置20萬次重要判定。安全定念後，玩家在可守時選擇守念、需轉時選擇轉念，散念則等機率降低幻想或灰暗，稱為「守原路」；「避端點」則在有選擇時盡量讓兩條刻度遠離±3。這是比較用模型，不是對真人選擇的預言。

常見配置	守原路：每100次抽牌	避端點：每100次抽牌	主要訊號
專長1、念頭2	12.5	10.8	轉念與散念相近，端點較慢
專長2、念頭1	22.7	19.4	約七成結果若要成功需轉念，幻想端點明顯偏多
專長2、念頭2	20.1	20.1	散念很少，但可守與需轉都會持續推動正端點

一名英雄在短篇中若只有4~8次重要判定，紙上通常對應約0~2張命運牌；夢香、劇本事件、主動自散與開場已有刻度會使頻率上升。玩家若每次都刻意自散並把同一刻度推向負端點，理論上每三次判定便能抽一張，約每100次33.3張；本版明確允許這種選擇，因為玩家也同時主動放棄眼前道路並承受散念後果。首次桌測記錄它是否形成有意義的悲劇策略；只有它變成沒有虛構代價的刷牌手段時才增加限制。

分隊壓力基準

- 同值攻防約只有四分之一由攻方勝出；攻方多一殷時約提高到38.7~44.2%。這支持「先創造優勢，再進攻」的戰場節奏，也使正面消耗可能偏慢。
- 新鮮目標在戰力2對防護2時，單次攻擊直接造成傷亡的機率約8.8%；戰力3對防護2約19.4%。六回合戰場應靠混亂、搶位、護送、撤退與勝出條件收束，不以全滅為預設。
- 背水判定在士氣1、2、3時的無群率依序約83.3%、55.6%、27.8%。無路可退確實危險；大地應在封死退路前讓玩家看見風險，也保留投降選項。

因此PT1.4-rc1維持現行骰池、端點與攻防規則。真人桌測的優先觀察是：念頭1是否讓角色頻繁感到被迫轉念、幻想是否遠比灰暗常觸發、同值分隊是否因守方平手優勢拖延，以及玩家是否會主動用機動與目標結束戰鬥。

第 7 部 | 《血與辛香料》戰鬥範例 v0.5：奪取瞭望脊

章首小說 | 〈風仍然記帳〉



古香釜與兩只完整封甕進入石鐘神殿，空貨車旁的灰旗被風拉向下一份契約

兩鐘響起時，古香釜和兩只封印完整的香甕被送進石鐘神殿。另外兩甕已經開了：豆蔻拿去救治傷患，丁香則用來壓住礦坑的熱。

依照舊契，舊燼連已經違約；依照新簽的寄存契，軍隊沒能立刻取得戰香，銅秤保住了冬審時索償的權利，守泉家同意把古契公開列為證據，鹽鏡村則先拿到藥物和清水車。至於舊燼連，他們得到縱火賠償、過冬的靴子，以及一份終於不再以「概不負責」帶過死者的護運契約。

沒有一方拿到原先想要的一切，所以每一方都聲稱自己吃了虧。領軍官說神殿妨礙戰務，銅秤抱怨公開修復帳壞了生意，芙珥則說古契被迫與買賣文書並列。洛恩說，大家都不滿，通常表示寄存契至少撐過了第一天。

離開鹽鏡谷那天，曾向車隊求援的孩子送來一袋曬乾的豆蔻殼。它已不值錢，只剩淡得幾乎聞不見的冷甜。

「井水已經能喝了。」孩子說，「礦坑還燒著，不過芙珥和礦工正在準備封住那股熱。等到冬審，他們會追問：最早替香釜添火的人究竟是誰。」

岑雅把香殼掛上馬鞍。風哭桂皮甕如今封存在石鐘神殿，既是商品，也是讓各方暫時不能動手的證據。冬審可能把香釜判給守泉家、北岸軍或行會，甚至判給真正維護它的工匠與香農。寄存契從來沒有保證誰會勝出。

她甚至不確定，到了冬審那天，自己是否還願意回來作證。血要她記住別人的名字，契約要她留下自己的名字；傭兵的生活卻總催著她趕往下一個付得起錢的地方。

風仍在岑雅耳邊報著名字。她不知道那些名字屬於真正死去的人、將來可能送命的人，還是根本只是血脈用來折磨她的幻聲。洛恩給了她一本小冊子：查得到的名字，就去找他的家人；查不到的，就留下一頁空白。不要把無法確定的事說成神諭，也不要因為無法確定，就假裝自己從未聽見。

「這本帳永遠算不平。」岑雅說。

「血債本來就不是為了算平。」洛恩回答，「它只是要讓力量沒辦法假裝自己不必付出代價。」

車隊翻過最後一道鹽坡。身後，石鐘神殿關上了封存香釜的地窖；前方，又有一名使者帶著契約等在路中央。士兵開始猜下一筆軍餉有多少、下一處營地在哪裡、下一場仗又會遇上誰。他們抱怨新發的冬靴太硬，把陣亡者的徽記縫上連旗，也計算那甕開掉的豆蔻原本能換多少酒。岑雅沒有制止他們。

流進身體的血，帶來人無法選擇的名字；流出身體的血，才把眾人共同掙得的一切寫進世界。辛香料夾在兩者之間，被秤量、封存、點燃，用來救人，也用來殺人，最後再由握住它的人決定這一切究竟值多少。

風揚起舊燼連的旗。這一次，旗沒有升，也沒有落，只是朝他們尚未走過的道路舒展開來。所有還活著的人，都得跟上。

閱讀提示：本篇小說用來呈現本部的世界、情緒與抉擇，不構成規則判例；接下來的規則正文才是桌面裁定依據。

本例示範人物關鍵命令、守念、戰場施香、分隊群聚、兵種特性與敵軍反擊。隊長使用完整六念頭判定；分隊只比較最大同面群，不處理守念、轉念或命運刻度。

一、戰場局勢

戰鬥開始時，玩家以灰旗輕騎作領隊贏得遭遇判定，因此整場握有先行權。第三回合開始時，侯家弩手仍控制 G 瞭望脊，並在態勢階段選擇「射界」：本回合第一次由 G 發動的遠程攻擊 +1 骰；若改選「號令」，則由一名身在 G 的隊長把 +1 用於本回合下一次關鍵命令。貨車只要離開狹道便會暴露在射線下；玩家仍在機動與交戰階段先啟動一隊，不必因回合更替重擲先行權。羅荻決定讓峽風游兵從 D 狹道攀上側坡，打亂弩手並奪取高地。

本例的局部勝出條件是：回合結束時由玩家控制 G，也就是至少有一支尚可作戰的友軍分隊留在該區，而且沒有敵方尚可作戰的分隊仍在場。只讓敵軍受傷或進入混亂並不等於奪下高地。

羅荻說：

「我不要求他們迎著箭衝鋒。我讓他們等待風向改變，再沿弩手看不見的背坡接近。」

這是一個以**餘裕**為行念、**指揮 2**為專長的關鍵命令。

二、隊長的關鍵命令

羅荻的指揮是 2，因此投擲 $2 + 2 = 4$ 顆隨機骰；他的餘裕也是 2，再放入一顆固定為 3 的根念骰。

隨機骰結果為：

3、5、2、2

加入根念骰 3 後，最終念群是：

念頭	骰面與群聚
餘裕	3×2
進取	2×2
本氣	5×1

餘裕與進取並列最大。羅荻仍選擇原本的餘裕，因此這是一次**守念**：命令取得成念，灰暗 +1，並讓一支分隊在本回合結束前的下一次相符判定 +1 骰。

未被選擇的進取形成餘響。大地描述：游兵在攀坡途中發現一名受傷的侯家傳令兵；是否救他將成為羅荻在舊部與任務之間的新問題。

三、分隊組池與施香

峽風游兵以戰力 2 發動攻勢，基本骰池是：

$2 + \text{戰力 } 2 = 4$ 顆 d6

他們得到羅荻關鍵命令的 +1 骰。羅荻又決定消耗一劑**風哭桂皮**，讓桂皮粉末顯出背坡亂流，再增加 +1 骰。

基本 4 + 命令 1 + 風香 1 = 6 顆 d6

骰池目前是 6 顆，仍低於七骰硬上限。這一劑香料已從車隊貨物或軍需中實際消耗，之後不能出售、交付或再次使用。

四、分隊對抗

峽風游兵擲出：

3、3、3、5、2、1

最大同面群是三顆 3。

侯家弩手以防護 2 抵抗，基本擲 4 顆；因高地掩蔽取得有利 +1，共擲 5 顆：

4、4、6、2、1

最大同面群是兩顆 4。分隊對抗只比較群聚顆數，不比較骰面點數，所以游兵的三顆 3 勝過弩手的兩顆 4。

戰果

- 攻方勝利：侯家弩手混亂 +1。
- 攻方念群達到三顆：侯家弩手傷亡 +1。
- 攻方沒有四顆同面，因此不能額外推退、奪取目標或再增加混亂。

弩手尚未潰滅，也沒有被立刻趕下山脊，但陣形已被打散，G 瞭望脊進入爭奪狀態。

五、敵軍反擊

敵軍行動時，受創的侯家弩手向峽風游兵射擊。

- 弩手戰力 2：基本 4 顆。
- 瞭望脊本回合選擇「射界」，且這是本回合第一次由 G 發動的遠程攻擊：+1 顆；使用後移除該次加成。
- 最終攻擊骰池：5 顆。

峽風游兵以防護 1 抵抗，基本為 3 顆；其「散開」特性使防禦遠程攻擊時 +1，最終擲 4 顆。

雙方最大念群同為兩顆。分隊對抗平時守方獲勝，因此箭雨沒有增加游兵的傷亡或混亂。

六、回合結束

羅荻沒有直接消滅侯家弩手，但已用一劑珍貴香料換到高地突破口。由於侯家弩手仍具戰力並留在 G，該區仍是爭奪中，玩家尚未達成本例的局部勝出條件；戰鬥必須繼續，或由後續談判、撤退與士氣結果改變控制。這一回合留下四項可追蹤後果：

1. 侯家弩手傷亡 1、混亂 1。
2. 峽風游兵仍保持完整，但已進入高地爭奪。
3. 車隊少了一劑風哭桂皮。
4. 羅荻因守念使灰暗 +1，並必須決定如何處置受傷的舊部傳令兵。

戰鬥結果因此同時改變兵力、地形、香料庫存與人物關係，而不是只扣除抽象生命值。

七、此例使用的規則

規則	在範例中的作用
遭遇判定與先行權	開戰一次決定整場交替啟動的先手，本回合不重擲
隊長關鍵命令	以人物念頭判定決定能支援幾支分隊
守念	行念並列最大仍選行念，灰暗 +1
餘響	未選的進取使受傷傳令兵進入場景
戰場施香	消耗風哭桂皮，使分隊判定 +1 骰
分隊群聚	比較雙方最大同面骰數，平手守方勝
強力攻勢	攻方以群聚 3+ 勝出時，在混亂之外再造成傷亡
兵種特性	峽風游兵以「散開」提高遠程防禦

本例中的有利、高地與香料加骰都是大地在擲骰前公開的條件。若桌上對高地是否提供掩蔽有不同判斷，應在組池前決定，不能看到骰子後才追加或取消。

附錄 | 版本與桌測說明

本書於2026-08-20彙整為桌測基準 **v0.5-PT1.3**，並於2026-08-23以 **v0.5-PT1.3r1** 把單隊模式、三模式副官權責、最新紅峽谷縮放、幻想 / 灰暗念頭值說明及玩家安全版勘誤同步到帶桌輸出。同日再整理為 **v0.5-PT1.4-rc1**：不改核心骰池，新增桌測前機率複核、命運頻率、分隊攻防壓力、閱讀順序與封版闔門，並重建三份同版PDF。人物判定、七骰上限、命運刻度、血債、泡影、辛香料、人物戰鬥與分隊戰鬥均以本書正文為準；《紅峽谷的最後一車》封包只補充該劇本所需的人物、敵軍、部署與大地程序。PT1.3與PT1.3r1 PDF保留為版本歷程，不再代表現行候選版；合併前的Markdown保存在[原始Markdown封存檔](#)，僅供追溯設計，不是現行規則來源。

第一次桌測應完整使用本稿數值，不因單次擲骰感受臨場改動骰池、七骰上限或命運刻度。規則疑義由大地先作一次性裁定並記入桌測表，場後再統一修訂；若速查、角色頁與正文不同，以正文為準。

工作簿中的候選模組、替代數值與舊版「擲出5、6成功」圖表均不自動啟用。尤其【神膏】仍是候選特殊能力；除非全桌開場前明確同意測試，PT1.4-rc1只使用正文中的庇佑與越界規則。江恩式價格矩陣也維持獨立原型，不進入第一次核心桌測。