



血與辛香料

紅峽谷大地封包 v0.5-PT1.4-rc1

〈紅峽谷的最後一車〉完整劇本與桌測材料

這份封包收齊了〈紅峽谷的最後一車〉開桌所需的劇本、玩法說明、預製隊長、副官與分隊卡、大地速查和測試紀錄。人物與戰鬥通則以《現行規則書 v0.5》為準。

彙整日期：2026-08-20；三模式與桌測文件同步修訂：2026-08-23。合併前的全部 Markdown 已保存於 [原始 Markdown 封存檔](#)。

桌測候選修訂：v0.5-PT1.4-rc1 (2026-08-23)。本封包與同版現行規則書共同構成首輪候選基準；已納入單隊、並肩、交叉扮演模式，以及桌測前機率、命運頻率、攻防壓力與四條劇本路線空跑結論。同版玩家安全包與大地包PDF已重建並通過文字、連結、防劇透與逐頁渲染檢查；場中疑義與臨時裁定留到場後比較。

可供1~4名玩家 + 1名大地遊玩，推薦2~4名玩家。正式測試順序為：先以一名玩家的單隊模式作核心流程煙霧測試，再以四名玩家組成兩組隊長-副官的並肩模式，測試第一次完整多人戰場；最後才以三至四名玩家進入交叉扮演模式，觀察角色切換、六至八支友軍與完整分隊負荷。各輪用途不同，不用單隊或小桌結果直接判斷完整戰場平衡。

本卷內容

- 1. [開桌索引](#)
- 2. [完整測試劇本（大地專用）](#)
- 3. [玩法與主持詳解](#)
- 4. [預製傭兵連隊](#)
- 5. [隊長列印頁（玩家安全）](#)
- 6. [副官與分隊卡（玩家安全）](#)
- 7. [大地終局速查](#)
- 8. [統一桌測紀錄表](#)

玩家安全入口

第一次遊玩的玩家先讀[一場遊戲如何前進](#)、[完整桌上對話與單頁人物判定卡](#)，再拿玩家安全包中的共用導讀、自己扮演的角色頁，以及相應的副官 / 分隊卡。遇到不熟悉的名稱時再查[核心詞彙表](#)，不必預先背術語。**玩家不要直接打開這份完整 Markdown**：第2部含有大地祕密；大地應改用另行產生的玩家安全包，或單獨列印玩家頁。玩家一開始只知道：你們受灰鱗商會雇用，必須在第三個日落前把六箱辛香料送往東門；沿路很快就會發現，真正的問題不是能不能送到，而是貨物最後該屬於誰，又有誰有資格替紅峽谷作決定。

防劇透：第 2 部含六項真相、勢力底牌、敵軍部署與所有結局。不要把整份工作母稿直接交給玩家；列印或匯出時只擷取第 5、6 部及規則書速查，不需要增加新的 Markdown 檔案。

第 1 部 | 《血與辛香料》紅峽谷桌測封包索引 v0.5

狀態：規則候選已完成紙上檢查，三份PT1.4-rc1候選PDF也已重建並驗收。完成兩名新讀者的十五分鐘閱讀闖門與一次有紀錄的大地封版空跑後，即可進行第一次正式真人整合桌測；若兩道闖門造成P0 / P1文字修訂，再重建受影響的PDF。可供 1 ~ 4 名玩家與 1 名大地遊玩；推薦 2 ~ 4 名玩家，約 3.5 ~ 4.5 小時。

開桌分工、單隊 / 並肩 / 交叉三輪測試順序、模擬結論、觀察問題與場後判讀方式見[整合桌測規劃 v0.5-PT1.4-rc1](#)。本封包第8部仍是實際填寫用的統一紀錄表。

本Markdown是紅峽谷劇本、角色與列印材料的現行工作母稿；人物與戰鬥通則仍以[現行規則書](#)為權威。2026-08-23重建並驗收的PT1.4-rc1玩家安全包與PT1.4-rc1大地完整封包是現行列印輸出。PT1.3r1、PT1.3、PT1.2、PT1.1與舊[23頁插圖詳解版](#)均保留為版本歷程，不作本候選版規則來源。

一、規則權威順序

文件衝突時依下列順序處理：

1. [核心彙整 v0.5](#)
2. [單頁人物判定卡 v0.5](#)
3. [通用戰鬥核心 v0.5](#)
4. [〈紅峽谷的最後一車〉v0.5](#) 的地圖、分隊與劇本專用測試值
5. 本封包的列印頁與卡片

所有 v0.1 ~ v0.4 文件只保留設計歷程。尤其不要使用舊版「擲出 5、6 算成功」規則；v0.5 一律尋找相同骰面的念群。

二、列印清單

每位玩家

- [單頁人物判定卡](#)：每人 1 份。
- [核心詞彙表](#)：每桌 1 份，放在中央供玩家與大地共同查閱。
- [隊長列印頁](#)：列印所需隊長，每人 1 頁。
- [副官與分隊卡](#)：四張副官卡剪開；各隊長領取自己的兩張分隊卡。
- 鉛筆、至少 7 顆 d6；其中準備 1 顆不同顏色的紅色越界骰。

大地

- [大地終局速查](#)：列印PT1.4-rc1大地包第44 ~ 51頁；第一區契約 / 真相 / 政治、第二區終局方向 / 初始部署、第三區回合 / 命令 / 群聚 / 施香，共8頁。
- [完整測試劇本](#)：電子查閱或單印一份。
- [戰鬥範例：奪取瞭望塔](#)：第一次進入終局前共同讀一次，之後由大地留存查閱。
- [通用戰鬥核心 v0.5](#)：大地留存；處理人物決鬥、五階段回合、傷勢、撤退與投降。
- [統一桌測紀錄表](#)：每名玩家各取第一頁「人物判定」與第四頁「個別回饋」；大地填第二頁「部隊戰與香料」及第三頁「政治、副官與總結」。
- [整合桌測規劃](#)：大地電子查閱或單印一份；開桌前確認分工、時間盒與本輪不測內容。
- 一副含兩張小丑牌的普通撲克牌作命運牌；一張標 C / 化育、一張標 O / 無光，不必預先製作專用牌組。
- 代表分隊、貨車與六箱貨物的棋子或紙片。

三、開桌前 15 分鐘

正式真人桌測前的封版確認：本段是當天開桌準備，不取代[十五分鐘新讀者闖門](#)與[大地封版空跑](#)。預定大地應先留下書面空跑紀錄，確認能獨立完成契約入口、一次人物判定、一次血 / 香 / 命運結算、終局部署、至少三輪戰鬥及結局收束；有「補規則」或「補示例」標記尚未重跑通過時，不進入PDF凍結。

1. 大地把七區地圖畫在紙上或白板上。
2. 貨車通常放 A。若第二幕快速繞行取得成念以上，或修路取得強念以上，終局可改由 C 進場；修路只有成念時，貨車仍在 A，但一支友軍可在 C 攜帶最多兩箱貨物進場。
3. 六箱貨物各做一枚編號 1 ~ 6 的標記。

- 選擇副官模式：**一名玩家使用單隊模式；第一次多人遊玩建議並肩模式；熟悉群像扮演者可使用交叉扮演模式。本場開始後不要在戰鬥中切換。
- 單隊模式：**玩家選一名隊長；再選一名副官，由玩家或大地依開場約定扮演。隊長與副官每輪各有一次人物行動；本封包寫「並肩模式使用副官自己的行動」時，單隊模式作相同處理。若大地扮演副官，只依副官已知資訊與人格行動，不用敵軍祕密替玩家最佳化決策。
- 並肩模式：**一名玩家只扮演隊長，另一名只扮演該隊長的副官。四人桌組成兩組搭檔；兩人桌可作縮小規則教學。隊長與副官玩家每輪各有一次行動，副官受託指揮分隊時使用自己的行動。完整紅峽谷壓力測試仍以四人兩組為宜。
- 交叉扮演模式：**三至四名玩家各選一名隊長；每人再祕密閱讀一張副官卡成為創作者，把祕密折起後展示。玩家替自己的隊長挑副官，再指定一名不是該主官的玩家擔任扮演者；扮演者可以就是創作者。三人局未選卡留作場外盟友。
- 不論模式，每張在場副官卡都寫明**創作者、主官玩家、扮演者**。每組回答：第一次信任、尚未償還、不能命令。創作者掌握過去與底線，主官下令，扮演者決定副官當下言行，大地回答軍紀與世界後果。單隊模式允許主官或大地兼任扮演者，是人數上的明確例外。
- 每位承血者從 1 項具名血債開始；所有英雄傷勢 0、幻想 0、灰暗 0。血汗者雖從 0 項血債開始，仍可能因元素偏轉、越界或事件取得血債。
- 大地說明內容界線：戰爭、軍事鎮壓、藥物 / 成癮、血契、傷患與可能的平民受害；確認淡出或暫停方式。

單隊 / 並肩模式的紅峽谷縮放

玩家	編成	友軍分隊	敵軍	測試定位
1	1名隊長 + 1名副官；玩家或大地依約扮演副官	該隊長的2隊；可授權副官指揮其中1隊	起始2隊，不加入第4回合援軍	單隊核心流程；不評估完整戰場壓力
2	1名隊長 + 1名副官	該隊長的2隊；可授權副官指揮其中1隊	起始2隊，不加入第4回合援軍	規則教學；不評估完整戰場壓力
3	1名隊長 + 2名副官	該隊長2隊，再選1隊作盟軍	起始3隊，第4回合加入第4隊	小桌測試；記錄主官負荷
4	2組隊長-副官	兩名隊長共4隊	起始4隊；第4回合改用援軍強化	建議的並肩模式完整測試

三人並肩局的明確分工：三人分別扮演一名隊長與兩名同屬該隊長的副官。兩名副官各自與主官回答一次「第一次信任、尚未償還、不能命令」，並各有一次人物行動。隊長保有自己的兩支分隊，再從未選隊長的分隊中選一支作盟軍；開戰前把三支分隊分別交給三名角色主要照管，但主官仍決定全隊任務與跨隊關鍵命令。兩名副官再各寫一項受託職權，例如「偵察與路線」和「軍需、傷患與貨車」；職權內的例行決定不必逐項等待主官批准。副官受託指揮所照管的分隊時使用自己的行動。這是為三人新手桌降低「每人同時扮演隊長與副官」負荷的特別編成，不表示一名隊長在所有戰役中固定擁有兩名副官。

人物行動依模式計算：單隊模式的隊長與副官每輪各有一次人物行動，即使由同一名玩家兼演也分開記錄；並肩模式每名玩家扮演一名角色並各有一次人物行動；交叉扮演模式的副官獨立行動會使用其主官一方的隊長行動。每支分隊每輪最多接受一次關鍵命令並完成一次分隊行動。未選隊長、副官與分隊留在場外，不把其祕密或能力交給大地補演。交叉扮演模式仍使用原本三至四名隊長、六至八支友軍及對應敵軍編成。

四、建議時間盒

階段	時間	到時應完成
選角、確認副官模式、契約	30 分	分配創作者 / 主官 / 扮演者；簽約或明確拒約；至少查出兩項異常
斷橋與碎石坡	35 分	決定路線，留下證據、車損或時鐘後果
赤泉談判與古祭壇	45 分	確定至少一項交換與對血權的態度
休息與終局部署	15 分	選終局方向、配置分隊與貨車
六回合戰場	60 分	完成貨物歸屬或停火條件
結局與回饋	30 分	結算三方後果並填回饋

若前半超時，斷橋只保留一次主要判定；赤泉談判在二十分鐘後直接提出三項交換，不刪除終局回饋時間。

五、桌面分區

玩家區：隊長頁 + 副官卡 + 兩張分隊卡 + 個人 d6；單隊模式由同一玩家保管或與大地分放隊長 / 副官資料

桌中央：七區地圖 + 貨車 + 六箱 + 公用香料劑量 + 勢力時鐘

大地區：大地終局速查 + 敵軍卡 / 紙條 + 命運牌 + 回合記錄

六、第一次桌測要回答的九個問題

1. 2、1、1、0 的承血者是否值得用少一個根念換顯血與血權？
2. 守念、轉念、散念是否讓殷池表現角色內在碰撞，而非只是加減資源？
3. 行念沒有成念時必須轉念、散念或自散，是否讓殷面方向真正具有分量？
4. 標準、困難與艱鉅只降低效果，是否足以呈現尺度差距？
5. 越界前由大地提出兩項代價、玩家選一項，是否有壓力而不拖慢判定？
6. 血債能否在兩個場景內示警；泡影能否在兩個場景內交付真實入口？
7. 部隊例行群聚與隊長關鍵命令是否能在同一語言下保持速度？
8. 一場中實際抽到幾張命運牌；每張是否留下世界變化？
9. 玩家是否真的為「施香、交付、治病、出售或焚毀」感到為難？

七、目前不在第一次桌測範圍

- 八大香料的產地、加工、煉香、批量採購及跨戰役戰略效果清單；本次只使用現行卡面與規則書中的人物 / 戰場觸發。
- 江恩式價格矩陣與長期市場投機。
- 六至十場戰役成長、領地與完整血債網。
- 出版用角色卡的最終排版，以及香料卡、命運牌的裁切線、3 mm出血與黑白印刷版本；PT1.4-rc1只要求普通A4閱讀 / 桌測版，這些出版製作項目等實測修訂後再處理。

這些模組應等人物判定、血路與部隊戰經過實測後再擴寫，避免用更多內容掩蓋核心問題。

第 2 部 | 《血與辛香料》測試劇本 v0.5

〈紅峽谷的最後一車〉

適用：1~4 名玩家、1 名大地（GM）；推薦2~4名玩家，約 3.5~4.5 小時

配套：[預製傭兵連隊 v0.5](#)

開桌列印材料：[紅峽谷桌測封包索引 v0.5](#)

測試目標：念群、守念 / 轉念 / 散念、承血 / 血汗、八大香料、政治交易與混合制部隊戰。

一、玩家可知的前提

紅峽谷是赤冠藏紅最大的產地。戰爭爆發後，赫薩爾侯家要求當地的赤泉同盟繳納新香料稅；赤泉拒絕，侯家遂封鎖東門。

灰鱗商會僱用傭兵隊長們，在第三個日落以前，把峽谷中的最後一車辛香料送到東門要塞。商會說這是一次普通押運，但貨車上的軍用封印、沿途被人蓄意破壞的道路，以及各方對其中幾只木箱異常精確的興趣，都說明這車貨物足以決定紅峽谷的下一場戰爭。

隊長們必須回答的不是「能不能送到」，而是：

這車香料最後應該屬於誰；又有誰有資格替紅峽谷決定？

二、開場契約

灰鱗商會代表伊妲·銅掌提出：

- 簽約先付 2 金。
- 至少四箱送達東門，再付 6 金。
- 六箱封條全部完整，追加 2 金。
- 少於四箱送達，傭兵團賠付 4 金，並列入商會黑名單。
- 第三個日落以前未送達，視同違約。

商會願意說明「東門有合法軍需徵收權」，卻不主動說侯家準備如何使用香料。

開場桌上對話：銅掌的契約

這段對話示範大地如何先讓玩家直接取得表面資訊，再把真正有風險的追問交給判定。不要逐字照念；保留伊妲的態度與資訊層次即可。

大地：

「伊妲，銅掌沒有寒暄。她把契約壓在六只封箱上，說：『第三個日落前，至少四箱送進東門。灰鱗先付兩金，事成再付六金。封條全在，另加兩金。』」

薩芮的玩家：

「我先讀契約。它有沒有藏著什麼陷阱？」

大地：

「你不必擲骰就能看出：道路、封鎖與貨損風險都由傭兵承擔；灰鱗只承諾在東門點收。這是契約明文，不需要靠成功才能得到。」

米蕾的玩家：

「她一直說至少四箱。我把契約推回去，問：『另外兩箱不見了，妳也不在乎？』我想看她先看哪一只箱子。我先以盤算觀察，配調查專長。」

大地：

「這是標準難度；成念會看出她刻意避開哪兩箱。散念時你仍知道她只需要四箱，但她會發現你們正在試探，並派人監視裝車。要擲嗎？」

米蕾的玩家：

「先等等。羅荻，你能不能去看車轍？如果這批貨原本走過西路，也許不用在她面前冒險。」

羅荻的玩家：

「我出去查輪泥和護衛換班。這裡沒有人阻止我吧？」

大地：

「沒有人阻止，而且痕跡很新；你直接確認貨車曾從西路折返，輪框還卡著爆破後的灰石。若想進一步判斷爆破者是誰、會不會留下伏兵，才需要擲骰。」

米蕾的玩家：

「那我改用這塊灰石談條件，不再猜她看哪只箱子。我指著『少於四箱賠四金』那一條，說：『路不是我們炸的。妳要把封鎖風險也賣給我們，就先替它標價。』我以盤算配商貿2。」

大地：

「可以。成念能讓她承認四箱才是底線，並改掉一部分賠付；散念時她不改契約，還會扣住先付金作為信用擔保。」

米蕾擲骰：

四顆隨機骰是1、3、4、6；盤算2另有一顆固定為4的根念骰。

米蕾的玩家：

「兩顆4，只有盤算成群。我照原來的方法談。」

大地扮演伊妲：

「她把賠付條款劃掉一半：『兩金。西路若證明是蓄意破壞，免賠。但我要四箱，而且今晚就出發。』你取得了較公平的風險分配，也確認四箱才是她不能退的底線。」

格蘭的玩家：

「那我留在桌前。我敲一下第一箱的軍用封釘，問伊妲：『這是拿去守城，還是拿去打村子？』」

大地扮演伊妲：

「她第一次抬眼：『你們受雇運貨，不受雇替侯家審判戰爭。想改契約，就先說你們拿什麼擔保。』」

大地：

「現在局勢已經改變：你們知道這不是普通商貨，伊妲也知道你們會追問用途。你們可以繼續逼問、拿西路痕跡換條件、私下開箱，或先簽約再調查。你們想把哪件事做成？」

這段戲的重點不是逼玩家照指定順序擲骰，而是讓他們感受到：公開資訊直接取得；真正的祕密需要方法與風險；一次結果必須把局勢推向下一個選擇。對話中的減免賠付只是這組玩家談成的可能結果；實際玩家沒有提出相同籌碼與要求時，仍使用上方原始契約。

貨車清單

每箱有六劑。開箱不影響「送達箱數」，但會失去完整封條獎金，並讓持有者能消耗其中香料。隊長角色頁列出的兩劑是各自的**隨身香料**，不在貨車內；使用隨身香料不會破壞任何貨箱封條。

表中的市價以「金」為單位，表示一整箱六劑內容物在能找到買家的情況下可得到的標準黑市價，不是每劑價格。紅峽谷中的1金是抽象結算單位，約足以支付一支20~40人分隊數日的基本糧餉與補給，或雇用一名嚮導、購買一批普通醫材；它不是單枚硬幣，本劇本也不藉此建立長期戰役的完整軍餉表。開封本身不降低黑市價，但每消耗一劑，結算轉售價時按「市價×剩餘劑量÷6」四捨五入至整金；全數用完則為0。角色必須實際接觸買家、商路或願意收貨的勢力才能出售；若時間、身分或封鎖使交易有風險，再使用商貿、交涉或權謀判定決定條件，而不是憑空把貨箱換成金錢。

箱號	內容	元素	市價（整箱／金）	封條與真正用途
1	赤冠藏紅	火／本氣 5	4	侯家軍需；使士兵振奮、攻擊與痛覺遲鈍
2	赤冠藏紅	火／本氣 5	4	侯家軍需；準備用於鎮壓村落
3	霧銀豆蔻	水／進取 2	3	商會貨；鎮靜、融會與群體協調
4	霧銀豆蔻	水／進取 2	3	商會貨；可淨水並救治中毒
5	寂夜丁香	地／盤算 4	3	醫療貨；赤泉急需它治療礦坑熱病
6	風哭桂皮	風／餘裕 3	4	侯家軍需；偵察、傳訊、煙霧與風向

開場可查出的事

只有失敗會使局勢改變時才擲骰；否則直接給資訊。

問題	建議行念 + 專長	成念所得	強念以上額外所得
契約真正保障誰	盤算 + 商賈	商會只在意至少四箱與戰時價格	條款刻意讓傭兵承擔封鎖造成的風險
西路如何損壞	盤算 + 調查	輪軸痕與爆破方向不符合赤泉慣用手法	工具痕跡來自商會車隊，米蕾能確認記帳暗號
逼問貨物用途	本氣 + 交涉	伊妲承認東門將立刻徵收軍用箱	她知道兩天內會鎮壓三個村落
觀察伊妲怕什麼	餘裕 + 權謀	她怕的不是貨損，而是帳簿被查	她預定藉短缺取得三年獨占權

表中的行念與專長只是大地可立即採用的建議，不是固定配對。玩家若能說明另一種方法，例如以進取建立伊妲的信任後詢問貨物用途，便可改用合理的行念或專長；結果仍按實際方法呈現。

三、大地的六項真相

這些真相不是依序揭露。把它們交給調查、談判、副官祕密與命運牌。

1. **灰鱗製造短缺。** 商會派人炸毀西路，讓貨物只能穿越封鎖區，藉戰爭抬價。
2. **侯家準備鎮壓。** 歐爾凡隊長若取得兩箱赤冠藏紅，兩天內就能使部隊鎮壓三個拒稅村落。
3. **赤泉也在操縱價格。** 激進派準備燒毀商會倉庫，保住高價並逼外界介入。
4. **古祭壇會認血。** 它能承認一名有資格承擔紅峽谷祖契的人，薩芮最容易被喚醒，但任何人都可能用代價取得承認。
5. **血權不是所有權。** 祖契授予的是保護泉水、田地與公平分配的責任，不是把產地據為私有。
6. **沒有人握有完整正義。** 所有勢力都說出一部分真話，也都準備讓別人支付自己的代價。

四、勢力與時鐘

每個勢力有四格計畫。只有下列情況才填一格：玩家明知拖延後果仍選擇耗時方案；公開倒向該勢力的敵對方；散念、餘響或失敗後果已事前說明會推進計畫；場景結束時，該勢力一項已公開且無人阻止的行動確實完成。大地不能只為增加緊張感任意填格；同一事件通常只推進一個時鐘一格，除非事前已公開它會同時造福兩項計畫。三格代表局勢已難逆轉，四格代表計畫發生。

時鐘通常只前進，但玩家若完成一項**直接破壞該計畫且會留下證據或新局勢**的行動，可以使對應時鐘降低 1 格，最低為 0。一次場景同一勢力最多降低 1 格，不能靠反覆擲骰清空。成念必須已取得關鍵籌碼，或以強念 / 執念直接改變局勢：

- 灰鱗：公開黑帳、保住爆破證人、建立不依賴灰鱗的通路。
- 侯家：以古契限制徵收、提供替代防衛方案、使歐爾凡公開拒絕鎮壓命令。
- 赤泉：送達熱病藥物、保住水源、說服激進派接受可驗證的停火保障。

若只是延緩而沒有改變條件，不降低時鐘，只讓它本場景不前進。記錄某時鐘是否曾經下降；第四回合援軍事件會使用這項紀錄。

勢力	代表	想得到什麼	最害怕什麼	四格結果
灰鱗商會	伊妲·銅掌	至少四箱送達，且封鎖繼續	西路破壞與黑帳曝光	取得紅峽谷三年獨占權
赫薩爾侯家	歐爾凡隊長	兩箱赤冠藏紅與服從	古契否定侯家徵收權	三個村落遭軍事鎮壓
赤泉同盟	塔拉·紅泉	寂夜丁香與不交出軍用紅香	水源枯竭、激進派失控	商會倉庫被焚，平民也失去存糧

代表人物的真正開價

伊妲·銅掌

- 公開理由：維持合法貿易與傭兵信用。
- 真正需求：四箱抵達，造成「封鎖中仍只有灰鱗能交貨」的印象。
- 可讓步：金錢、假通行證、犧牲一名低階破壞者。
- 不肯主動交出：黑帳原件與獨占計畫。

歐爾凡隊長

- 公開理由：戰時秩序與侯家合法稅權。
- 真正需求：讓部下活著守住東門，並避免自己成為鎮壓失敗的替罪羊。
- 可讓步：放走平民、只收部分箱、暫緩進村。

- 會改變立場的事物：古契的合法證據、羅荻的信任、能替代紅香的防衛方案。

塔拉·紅泉

- 公開理由：紅峽谷不向外來侯爵交出一粒香。
- 真正需求：治療礦坑熱病、保住水源，並證明外界沒有遺棄赤泉。
- 可讓步：安全路線、古契抄本、七日停火。
- 不肯接受：兩箱赤冠藏紅完整進入侯家軍營。

可選非玩家角色：阿南諾絲·伊甸·奠基者

阿南諾絲不是紅峽谷第四個必須管理的勢力，也沒有自己的時鐘。當玩家主動尋找灰鱗以外的買家、需要一名能見證新契約的局外人，或大地想替後續戰役留下「建立新城」的方向時，再讓她登場。若本次桌測已經有太多人物與立場，可以完全略過她，不影響劇本成立。



阿南諾絲·伊甸·奠基者：紅髮綠眼、身穿黑色傭兵長外套，帶著伊甸家徽與霰彈槍硬箱站在紅峽谷風口

初見阿南諾絲：一名紅髮綠眼的年輕女子站在峽谷風口，灰色立領上繫著黑色領結，長黑外套的格紋內襯被風吹得不斷翻起。她一手提著裝有霰彈槍的黑色硬箱，另一手出示伊甸衛隊的家徽。她先問貨物還剩多少，再問誰有權在契約上簽名。

項目	內容
身分	伊甸出身的傭兵隊長；伊甸衛隊領袖；承血者
英雄信念	面見真幻： 她寧可直視使人不安的真相，也不願靠方便的謊言維持秩序
念頭	本氣2、進取1、盤算0、餘裕1；幻想0、灰暗0
專長	戰技0、指揮2、行旅2、調查1、交涉2、商賈1、權謀1、香術0
化育 / 典範	C：竈釜、火5；Q：勇者、火5
外顯印記	血紅色長髮；顯血時髮梢與瞳孔像爐門開啟般透出白金色光
裝備	霰彈槍、伊甸家徽、可鎖的黑色硬箱、尚未得到承認的建城草約
想要的稱號	奠基者
長遠野心	建立一座能由自己決定第一條法律的城池

公開說法。阿南諾絲稱自己只是來買貨。她願以可查驗的價格購買一箱軍用香料，或替玩家把一份停火 / 共管契約帶出峽谷；所有交易都必須寫明貨物、價金、責任與見證人。她承認辛香料既是商品、毒品，也是施法材料，不會假裝交易沒有受害者。

真正目的。她需要足夠大的利潤與一份公開可見的功績，才能召集居民、取得貸款並說服伊甸承認她的建城計畫。她尤其想取得第1、2或6箱之一；不是為了立即參戰，而是準備轉售或拿來交換道路與防衛資源。她尚未取得合法城權，家徽只能替她打開談判的門，不能證明她有資格統治任何土地。

界線與矛盾。阿南諾絲發誓「誠實無虛」，拒絕成為靠虛假出賣靈魂的人；但她也相信自己的城市值得冒險，容易把反對者籠統視為阻礙建設的「賤民」。她不會在書面契約中說謊，卻可能只回答玩家問到的部分。若有人要求她公開建城受益者、居民的拒絕權與香料的最終買家，她必須在誓言和野心之間作出真正選擇。

她害怕的事。峽谷間流傳一則奇異謠言：有人反覆夢見阿南諾絲親手燒毀自己建立的城市。謠言可能源自她尚未了結的前伴侶，也可能是竈釜之血對未來索取的債。阿南諾絲最怕玩家證明這不只是抹黑，或讓人看出她其實沒有正式建城敕令。

可交換的籌碼。她能立即提供公平價金、伊甸衛隊的臨時護送、一條不經灰鱗帳房的聯絡線，或替新契約作具名見證。她不會免費交出家徽，也不願把尚未成立的城市抵押給任何單一勢力。若玩家提出能同時保障紅峽谷居民、讓交易公開，並使她在新秩序中取得可被承認位置的方案，她可以放棄高利潤，改為支持停火或共管。

血恩：竈釜光砲

每場次一次，阿南諾絲可依承血者規則顯血：未達七般時，加入一顆固定火面5的血脈般；已達七般時，改把她自己一顆普通隨機念般固定為火面。她同時取得或加深一項具名血債，預設為「焚城謠言又多了一名確信自己親眼見過的證人」。

顯血時，阿南諾絲能把爐心般的白光凝成一道短促光束。若它只是支援一次人物行動或關鍵命令，便是該行動的一部分；若整個目標就是轟開障礙、熔斷機械或改變大片戰場環境，則是她本回合的獨立人物行動。精確射擊通常使用本氣+戰技，替分隊開路或壓制陣地可使用本氣+指揮。成念足以擊穿一道普通掩體或迫使一支分隊離開暴露位置；更大的效果仍按難度與念群處理。大地不得用光砲取消玩家已經取得的成果，或在沒有預告與應對機會時直接傷害英雄。

阿南諾絲作為非玩家角色時，不必替她累積幻想、灰暗或抽命運牌；將相關結果化成預兆、謠言或她的血債。若玩家日後讓她成為客座英雄，再依完整人物規則追蹤刻度與懸命。

讓阿南諾絲進場

- **第二幕後：**玩家查出灰鱗炸路或打聽黑市買家時，得知一名伊甸隊長正在收購足以換取建城資本的軍用香料。
- **第三幕談判：**阿南諾絲可在古祭壇外提出公開購買一箱，迫使各方回答「合法交易是否就等於正當」。她不進入祭壇替玩家回答問題。
- **第四幕私售：**若玩家選擇私售，阿南諾絲可直接成為買家。她能把貨帶出峽谷，但玩家仍須決定軍用香料最後會流向誰，不能以「賣掉了」跳過後果。
- **第四幕停火 / 共管：**若玩家說服她放棄暴利，她可作外部見證並承擔把契約帶往伊甸的風險。這能約束灰鱗毀約，但不會自動說服侯家或赤泉。
- **爆發戰鬥時：**阿南諾絲不自動增加一支友軍或敵軍。若玩家先以交易、信任或共同目標爭取她，她可在一個回合中援助一次人物判定，或使用一次竈釜光砲改變掩體；之後她優先保護契約、傷者與撤離路線。

桌上對話：誰有資格建立一座城

大地扮演阿南諾絲：

「我買第六箱，按你們能查到的市價，再加一金作公開見證費。貨、錢、去處，全寫進契約。這總比讓灰鱗把每句真話藏在帳本背面好。」

玩家：

「妳拿風香做什麼？」

大地扮演阿南諾絲：

「換道路，換哨塔，換一群人願意跟我去沒有城牆的地方。我要建立一座城。」

玩家：

「那座城裡，反對妳的人也有位置嗎？」

大地：

「阿南諾絲沒有立刻回答。你不需要擲骰就看出這句話碰到了她尚未想清楚的地方。若你只想知道她是否介意反對聲音，答案是介意；若想用紅峽谷的共管條款換她改變建城方案，才需要提出具體保障，並視她將失去什麼決定是否判定。」

玩家：

「我把古契抄本放在第六箱上：『泉田給妳一個位置，但不給妳整張桌子。妳替我們把契約帶出去，我們讓伊甸看見妳守住了什麼。』」

大地扮演阿南諾絲：

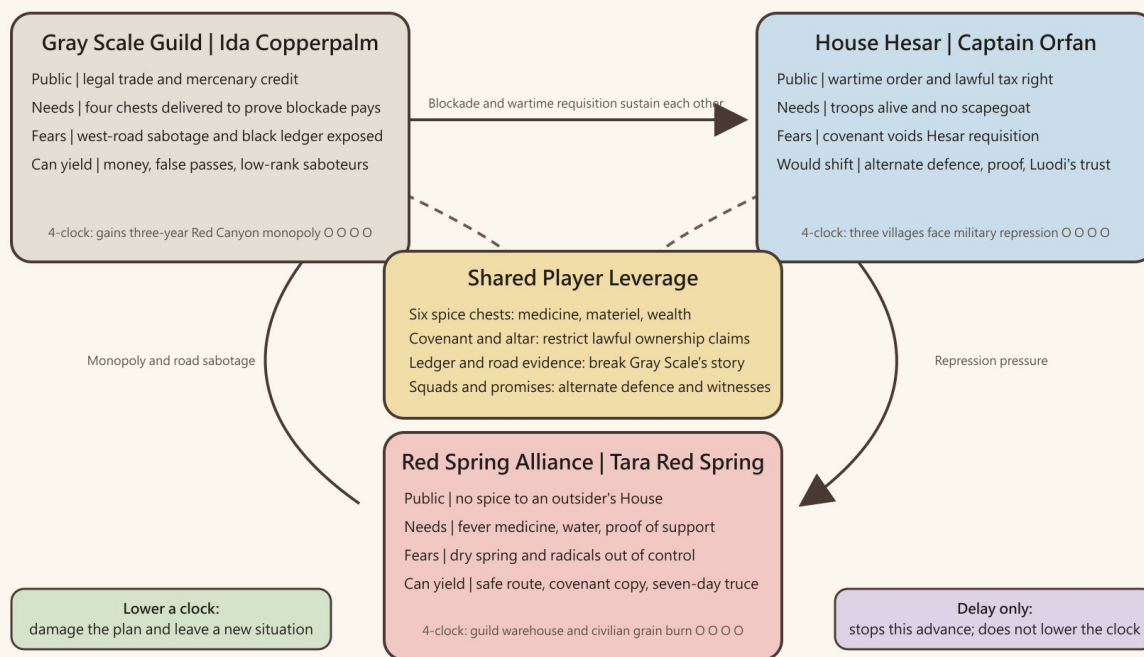
「她讀完抄本，把原先的買賣契約撕成兩半。『重寫。我要當見證人，也要保留在這條路上建一座驛城的提案權。紅峽谷是否答應，由紅峽谷的人簽。』」

這段對話不預設玩家一定能感化阿南諾絲。它示範的是：先以問題找出矛盾，再用能被寫入世界的保障作為籌碼；若玩家只說「妳應該當好人」，阿南諾絲只會要求他們拿出能支撐一座城的替代利益。

政治交易完整例：玩家想促成七日停火，不能只對三方作一次交涉。調查黑帳與詢問傷兵後，他們先確認塔菈真正需要熱病藥物，歐爾凡真正需要能讓部下活下來的替代防衛，而伊妲需要四箱送達所形成的壟斷印象。玩家把第5箱寂夜丁香交給赤泉，承諾由傭兵團代守東門七日，並在古祭壇公開古契，限制侯家不得把兩箱紅香帶入村落；同時以黑帳威脅伊妲不得破壞協議。這些籌碼先創造「停火確實可能」的局面，交涉判定只決定各方是否相信承諾、是否要求額外見證，不會憑空代替藥物、守軍或證據。若協議成立，赤泉因藥物安全送達使時鐘降低1，侯家因取得替代防衛且公開受古契約束降低1；黑帳若已公開並實際破壞獨占計畫，灰鱗可依每場景一次的限制降低1。若判定散念，已交出的藥物仍然存在，但可能改成「先停火一夜」「扣留一名副官作見證」或讓伊妲趁談判完成另一項計畫，而不是宣布所有籌碼突然無效。

Red Canyon: What Do They Want, and What Do the Players Hold?

Leverage first makes a deal possible; Negotiation decides trust, terms, and attached costs



紅峽谷三勢力利益與籌碼網：灰鱗、侯家、赤泉的公開要求、真正需求、恐懼、讓步與玩家籌碼

五、場景流程

劇本由四幕構成。若時間有限，第二幕只跑一項路障，第三幕談判限二十分鐘。

第一幕：銅掌的契約

先依人數選擇單隊、並肩或交叉扮演模式，分配隊長與副官；每一組主官-副官關係都回答「第一次信任、尚未償還、不能命令」三題，再由伊妲提出契約。一名玩家局的副官由玩家或大地依開場約定扮演；每位在場隊長可以先做一項準備：查貨、談價、探路、打聽侯家、接觸赤泉或整備部隊。

必須留下的線索：西路不是自然崩塌；貨物至少一半是軍需；伊妲只堅持四箱。

失敗不封鎖線索：散念時仍給基本資訊，但同時推進一個勢力時鐘、留下被監視的痕跡，或讓對方先準備一項反制。

第二幕：斷橋與碎石坡

西路在碎石坡被炸斷。玩家可選：

- **快速繞行〔困難〕：** 餘裕 + 行旅。成念 / 有限效果使車隊及時抵達乾河床，終局貨車可由C進場，但玩家須在貨車破壞 + 1與灰鱗 / 侯家時鐘 + 1之間選一項；強念 / 完整效果使整車無損抵達；執念 / 強力效果還發現通往G瞭望脊的隱蔽路線，終局部署時可把一支友軍放在G。
- **調查爆破〔標準〕：** 盤算 + 調查。成念找到灰鱗工具與車轍；強念取得可公開指控的實證；執念還揭露破壞者的撤離路線或下一步目標，由大地如實回答一項。
- **修出車路〔困難〕：** 盤算 + 行旅或指揮。成念 / 有限效果只能讓人員與最多兩箱貨物通過；終局貨車仍由A進場，但一支友軍可在C攜帶這兩箱進場；強念 / 完整效果讓整車通過，終局貨車可由C進場；執念 / 強力效果還使路線成為可持續使用的快速回撤線。
- **施用風香：** 消耗風哭桂皮，讓風揭露落石空隙；按正香規則取得風象效果，但大面積施香會讓東門斥候察覺。

成果與餘勢：上述強念與執念效果是各念群自帶餘勢的預設用法；玩家可改用通用餘勢用途，但不能同時領取表列效果又重複花費同一點餘勢。快速繞行的有限效果已明列其**內建妥協**：它會被更高效果消除，因此不是無論成敗都發生的固定代價。其他選項只承受投股前公開的散念後果、有限效果內建妥協或固定代價，不再套用一條模糊的「所有未完整成功都傷車」規則。貨車三點破壞時無法再移動，必須分箱搬運。

第三幕：赤泉的開價

塔拉帶著赤泉代表在古祭壇附近攔路。她沒有立即攻擊，而是提出交換：

- 交出第 5 箱寂夜丁香：赤泉提供安全路線與礦工嚮導。
- 承諾不讓第 1、2 箱進入侯家兵營：交出古契抄本。

- 出示灰鱗破壞證據：赤泉同意倉庫七日不焚，但要求公開審帳。
- 只用金錢收買：可以換到短暫通行，無法阻止激進派。

若已啟用阿南諾絲，她在各方第一次說完條件後才現身，公開提出購買第1、2或6箱之一。先讓伊妲、歐爾凡與塔菴拉對這名局外買家表態，再問玩家是否允許她加入談判；不要讓阿南諾絲搶先替玩家提出共管方案。她的完整資料與對話例見[可選非玩家角色：阿南諾絲·伊甸·奠基者](#)。

古祭壇



古祭壇：血權不是所有權

祭壇在鮮血、寶血、雪松或命運牌出現時甦醒。它問：

「你要擁有泉田，還是要替不能擁有它的人守住泉田？」

玩家可用三種方式回應：

1. **承血**：承血者顯血並取得1項具名血債；成念得到祖契承認，強念還能指定一項公共保護條款。
2. **血汗**：血汗者交出一項已掙得的功業，或當場承諾一項危險的公共責任；成念獲得臨時見證，完成責任後才成為長久血權。
3. **太牢**：以寂夜丁香、鼠草與有價性禮舉行地之成儀。這不是免費施法；參與各方都必須說出願意失去的財貨、血或權利。

祭壇成功不會直接命令任何勢力服從，但能改變「誰的主張被視為合法」，並在終局談判中成為決定性籌碼。

若英雄有相應血、功業或成儀材料，且沒有敵人當場阻止，祭壇回應為標準行動；資格受爭議、儀式倉促或祭壇正在戰場中時為困難。英雄完全不願投入血、功業、公共責任或太牢犧牲時，祭壇不會回應，直接說明缺少的代價而不擲骰。

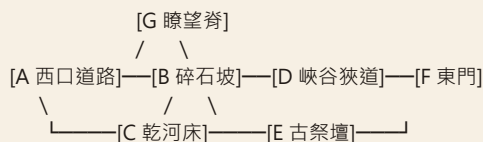
第四幕：最後一車

依玩家選擇使用一種終局：

玩家方向	主要敵軍	戰場目標
照約送往東門	赤泉激進派	六回合內使至少四箱抵達 F 東門
把貨交給赤泉	侯家軍	保住第 5 箱與水路，迫使侯軍撤退
欺騙雙方或私售	侯軍 + 激進派	帶著選定貨箱由 A、C 或 G 撤離
促成停火與共管	灰鱗破壞者	保住貨車與古契見證，揭露破壞者身分
焚毀辛香料	侯軍 + 激進派	六回合內使六箱全部焚毀或永久失去效用

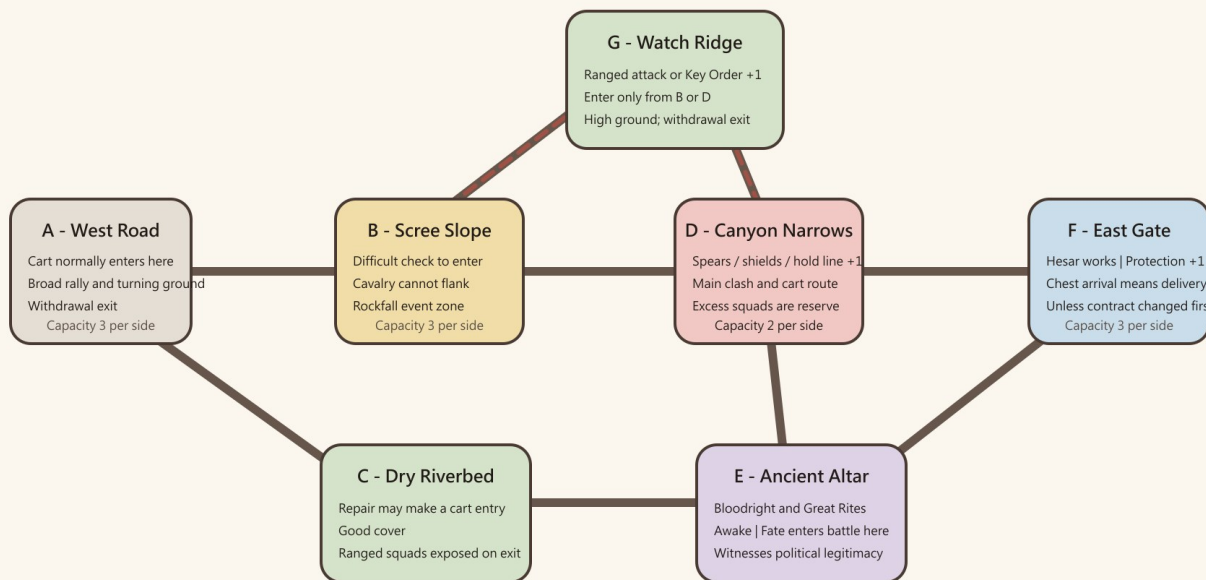
玩家可在戰鬥中繼續談判。當兩個勢力都得到一項真正需要的事物，且玩家拿出一項能約束背叛的資源或證據，即可提出停火；這不是單靠一次交涉骰完成的事。

六、終局戰場



Red Canyon Finale | Seven-Zone Map

Lines show adjacency, not distance; capacity is 3 squads per side, except D with 2



Cart: 1 zone/round; 3 Cart Damage; disabled: each squad carries 2 chests max. Control: able friendly and no enemy; both sides = contested.

紅峽谷七區戰場：西口道路、碎石坡、乾河床、峽谷狹道、古祭壇、東門與瞭望脊的連線和區域效果

區域效果

區域	效果
A 西口道路	貨車通常由此進場；寬闊，可集結與轉向。
B 碎石坡	困難地形；分隊移入需機動群聚2以上，騎兵不能發動側擊。落石事件在此發生。
C 乾河床	第二幕快速繞行成念以上或修路強念以上時，貨車可由此進場；修路只有成念時，一支友軍可由此攜帶最多兩箱進場。掩蔽良好，離開時遠程部隊暴露。
D 峽谷狹道	同一方最多兩隊有效接戰；長槍、盾牆與守線特性般池 +1。
E 古祭壇	血權與成儀可在此發生；祭壇甦醒後，命運牌後果可以透過此處進入戰場。
F 東門	侯家工事；守軍防護 +1。貨箱抵達即算交付，除非玩家事先改變契約。
G 瞭望脊	只能由 B、D 進入。每回合態勢階段開始時，當下控制方選「射界」或「號令」：射界使本回合第一次由 G 發動的遠程攻擊 +1 般；號令使一名身在 G 的隊長本回合下一次關鍵命令 +1 般。若態勢開始時正在爭奪便不能選；已選效果即使稍後轉為爭奪仍保留到使用或回合結束。

貨車

- 貨車隨一支同區友軍移動；每回合最多移動一區。
- 困難地形需護送分隊通過機動檢定。
- 貨車有 3 點破壞；每次遭敵軍成功奪取、火攻或落石，可承受 1 點。
- 3 點破壞時車體停駛，剩餘箱子必須由分隊攜帶；每隊最多帶兩箱。
- 劇本專用奪箱覆蓋：敵軍在貨車區域以群聚3攻擊勝出時，照常使守軍混亂 +1，然後在「追加傷亡 +1」與「奪走一箱」之間選一項。群聚4 + 勝出時，可照一般規則處理追加傷亡與一項四顆效果，或放棄追加傷亡及其他四顆效果，改為奪走兩箱。這

一條覆蓋下方一般攻防的奪箱選項，不重複結算。若貨車區完全沒有敵對分隊守護，一支分隊可花自己的行動直接取得最多兩箱。

- **人物開箱**：人物必須與貨車或所持貨箱同區且能實際接觸；安全時直接完成，戰鬥中花一次隊長行動。開箱失去完整封條獎金，但香料可立即使用。
- **分隊裝卸**：安全且沒有時間壓力時直接完成；戰鬥或其他壓力下，一支同區分隊花自己的行動，裝載、卸下或轉交最多兩箱。爭奪中裝卸須作修繕 / 互動判定。
- **攜帶與棄箱**：每隊最多攜帶兩箱，貨箱隨該隊正常移動。棄箱不另耗行動，但只能在該隊移動或執行行動時宣布；貨箱留在該區且可被其他人奪取。
- **破壞貨箱**：同區人物可花隊長行動，或有效接戰分隊可花分隊行動，破壞或使一箱失去軍用價值；安全時直接完成，遭爭奪時作合理的人物判定或修繕 / 互動判定。

七、v0.5 部隊群聚測試模組

這一節是本劇本採用的暫定規則，用來實作核心稿中的混合制。未在本節重述的人物戰鬥、回合行動、傷勢、撤退與投降程序，使用[通用戰鬥核心 v0.5](#)。本劇本的區域、貨車與六回合事件仍優先。

1. 分隊數值

分隊有戰力、士氣、機動、防護四項，範圍 1~3；另記錄傷亡 0~2、混亂 0~2。

2. 例行部隊檢定

1. 依行動選戰力、士氣、機動或防護。
2. 擲 **2 + 數值** 顆 d6；有利或不利通常增減 1 顆，最低 2、最高 7。
3. 找出最大同面群聚：無對子為 0，對子為 2，三顆同面為 3，四顆以上記實際數量。
4. 對抗時比較群聚值；平手由守方或維持現狀的一方勝出。

部隊數目不代表六種英雄念頭，不能守念或轉念，也不移動幻想與灰暗。分隊只稱無群 (0)、群聚2、群聚3與群聚4+；成念、強念、執念保留給人物判定。

3. 攻防結果

- 攻擊方擲戰力，守方擲防護。
- 守方的防護是反應，不耗分隊行動，也不會把守方標為已啟動；同回合受多次攻擊便逐次另擲防護。防護後仍可在自己的啟動時正常行動，已行動者也仍能防護。
- 攻擊方無群，攻擊失去組織，沒有傷害，並承受投骰前公開的暴露或失位後果。
- 攻擊方群聚高於守方：守方混亂 +1。
- 攻擊方以群聚3以上勝出，或守方在攻擊前已有混亂 1：守方再受傷亡 +1。
- 攻擊方以群聚4+ 勝出：另選推動守軍一區、奪取一箱、破壞貨車 1 點，或使混亂再 +1；沒有勝出便不能選取。
- 傷亡到 2：分隊失去有組織戰力，依局勢撤離、投降、潰散或被殲滅。混亂到 2：分隊立即後退一區並降回混亂1；無合法退路時選擇投降或背水判定。大地應讓重要部隊有投降與撤離機會，而非自動全滅。

4. 移動、重整與援護

- 普通地形移動一區不擲骰；困難地形、脫離接戰或搶先佔位以機動對抗。
- 重整擲士氣：群聚2清除 1 混亂，群聚3清除 2，群聚4+ 並使相鄰友軍清除 1。
- 援護不直接攻擊：群聚2以上使一支友軍在本回合結束前的下一次相關骰池 +1；使用後移除，輪末未用也消失，同一檢定最多接受一次援護。

普通區域預設每一方最多三支分隊有效接戰；狹道、門樓與橋面每一方最多兩支。超出的分隊可以留作預備隊，但不能攻擊或重複援護；接戰位置空出後，預備隊通常在己方下一次機動階段遞補。無敵軍時可自由交換前後列；正在接戰時主動交換有效分隊要作機動判定，並耗掉遞補分隊本回合的行動。若有效分隊在交戰中突然離場，而敵人接著要攻擊預備隊、奪取其護送物或判斷局部守備，控制者先選一支預備隊緊急補位；它可正常防護，但本回合分隊行動視為已用，不能因此重複行動。隊長與副官跟隨分隊，不另占容量；貨車等物件依區域敘述處理。首次PT1.4真人桌測不限制預備隊總數，但要記錄堆疊是否造成回合延誤；「每方每區最多兩支預備隊」只作後續測試備案。

一方至少有一支尚可作戰的分隊在區域，而且沒有敵方尚可作戰分隊在場時，便控制該區；敵我都在則為爭奪中，雙方都不能領取控制目標的計分或交付利益。傷亡2、潰散、撤離或投降的分隊不提供控制；混亂2先完成士氣結算，再判定控制。人物可以占住貨箱、祭壇或開關等具體目標，但不能單獨在敵方分隊面前控制整個軍事區域。

預備隊可重整自己、修理自身裝備、準備只影響自己的香料或處理己方後線物件；它不能攻擊、援護有效接戰分隊、護送爭奪中的貨物，或直接以修繕 / 施香影響敵軍。這些行動必須先取得有效接戰位置。區域火場、崩塌與其他全區效果仍會影響預備隊。接戰中遞補或緊急補位會耗掉遞補分隊的本回合行動；退出者本回合只能採取上述預備行動。

戰鬥開始時，雙方各選一支領隊分隊作一次**遭遇判定**：擲「**2 + 機動**」顆d6；伏擊、先行偵察、可靠情報、熟悉地形或高地通常 + 1，突襲與惡劣視野通常 - 1。比較最大同面群聚，平手由守方 / 維持現狀者勝，無主地偶遇則重擲。勝方取得整場先行權，每回合在機動與交戰階段都先啟動一隊；遭遇判定不耗分隊行動，只有明文事件或能力能改變先行權。

機動階段依先行權交替處理：先行方選一支分隊移動或留守，另一方再選一支，直到雙方完成；已完成的移動不能因看見後續選擇而撤回。雙方爭奪同一個原本無人控制的重要區域時，先抵達者視為守方；後抵達者若仍要搶占，立即作機動對抗並耗掉自己的分隊行動，先抵達者的對抗般是反應且不耗行動。平手由先抵達者勝出；敗方停在出發區並承受事前公開的暴露、混亂或失位後果。

交戰階段由雙方一隊一隊交替啟動。握有先行權的一方先選一支合資格分隊，另一方再選一支；一方沒有未行動分隊後，另一方依序完成剩餘行動。每隊每回合只能啟動一次。

背水判定：混亂2且無合法退路的分隊可不擲骰投降，立即退出戰鬥且不追加傷亡；若拒絕，擲「**2 + 士氣 - 1**」顆d6，最低2顆。無群 = 潰敗，傷亡 + 1並離場；群聚2 = 留在原區、混亂降至1；群聚3 = 留守且混亂清0；群聚4 + = 混亂清0，並在下一回合結束前的下一次防護或士氣 + 1，使用或逾期即移除。背水一戰不提供額外行動。

5. 隊長的关键命令

每名隊長每回合只有一次**隊長行動**，必須在關鍵命令、人物行動、獨立施香 / 顯血 / 成儀、援助另一隊長或讓副官獨立行動之間選一項；標明為「反應」的副官特技例外。顯血若只在投骰前加入已選擇的人物行動或關鍵命令，便是該行動的一部分，不另耗行動；只有血脈恩賜本身就是整個場景改變時，才算獨立顯血。選擇關鍵命令時，按人物規則宣告行念並以「指揮」作為專長；隊長親自進行的其他具有風險的人物判定也照常處理守念、轉念、散念與命運刻度。隊長旗下的每支分隊仍各有自己的移動與分隊行動。

最終採用念群	命令風格	可加強的部隊行動
本氣 / 火 5	正面、鼓舞、突破	戰力、士氣、衝鋒與火場
進取 / 水 2	協同、救援、接納	援護、重整、護送與共同撤離
盤算 / 地 4	構築、掌握、預備	防護、修繕、工事與反制
餘裕 / 風 3	機動、誘敵、等待	機動、遠程、側擊與搶佔區域
灰暗 / 1	冷酷地接受代價	任一項，但大地提出一項不可轉嫁的現世代價
幻想 / 6	追逐不可能的機會	任一項，但形成魔法泡影或招來禁忌注視

關鍵命令預設為標準：隊長能以視線、聲音、旗號或傳令接觸受命分隊，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 / 幻象干擾、受命分隊混亂或命令彼此衝突之一，通常為困難；跨越封鎖、完全失聯、要求互不相見的多區部隊同步，或超越當前組織尺度時為艱鉅。完全沒有任何傳令方法時不擲骰，先建立聯絡手段。

標準命令的成念使一支分隊在相應行動骰池 + 1；強念使兩支分隊各 + 1；執念除兩支分隊 + 1 外，還可讓其中一隊立即移動一區或清除 1 混亂。困難 / 艱鉅命令先依一般難度表取得實際效果：建立突破口只移除一項通訊障礙或使下一次延續命令降低一級；有限效果是一隊 + 1，但同時承受事前公開的暴露、延遲、分離或誤解；完整效果是一隊 + 1；強力效果是兩隊各 + 1；決定性效果是兩隊各 + 1，且其中一隊立即移動或清 1 混亂。命令結算時立即指定受援分隊及相符行動；每個 + 1 只用於該隊本回合結束前的下一次相符判定，使用後移除，輪末未用也消失。這些預設效果已使用強念 / 執念自帶餘勢，不能重複花費；只有額外餘勢能繼續擴大。命令失敗不剝奪分隊的普通行動，只是沒有加成並照人物規則散念。

6. 戰場施香

- **正香**：消耗一劑，在一次相應元素的隊長命令或分隊檢定加入 1 顆骰，最後仍受七骰硬上限；玩家必須描述服用、燃燒、撒布或調製方式。
- **夢香**：消耗一劑，可把一次相應元素的效果延伸到記憶、預兆、煙霧、祖靈或群體幻覺。若只需數值處理，加入 1 顆骰；玩家投骰前宣告夢成 (+) 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、旁觀者介入、情緒感染或未來回聲；夢兆不是正式泡影，不占泡影欄。
- **過量**：同一角色或分隊在同場景使用第二劑以上，可以加入一顆不可重擲或改面的越界骰；每次判定至多一顆。若第七格已被占用，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。擲骰前，大地從血債、刻度移動、身物受創、牽連外界或重大餘響中提出兩項合理代價，由玩家選一項；額外劑量只擴大效果與代價。

夢香由英雄親自使用或加入關鍵命令時，移動該英雄的幻想；分隊在隊長指揮下使用時，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，不移動物物刻度，改建立一項**不占人物欄位的戰場泡影**或命運徵兆；同一來源最多維持一項，再次觸發只擴大或改寫；玩家解決其核心選擇、來源離場或場景結束時清除。若須跨場景，轉成具名命運徵兆、勢力時鐘或地形 / 場景狀態。英雄只有在乙太偏轉或其他規則明文要求時，才寫下正式泡影；單純使用夢香不會自動占用泡影欄。同一次判定最多新增 1 項正式泡影，多個來源合併成同一項邀請。

人物行動與關鍵命令選定最後念群後，同元素為同象施香；選另一四象為元素偏轉，由施香英雄或指揮隊長取得1項具名血債；選灰暗或幻想為乙太偏轉，取得1項正式泡影。純分隊殷面不代表念頭，改在組池前比較行動類型：火支援戰力 / 士氣，水支援援護 / 重整，地支援防護 / 修繕，風支援機動 / 遠程；跨類型便先宣告元素偏轉。泡影由玩家寫成「我希望經歷 / 看見 / 知道.....」的奇幻邀請。獨立分隊的偏轉則成為分隊、土地或戰場的具名狀態。人物散念或分隊無群不算擲殷後偏轉，但香料仍消耗。

香料若只是加入已選擇的關鍵命令、人物行動或分隊檢定，便是該行動的一部分，不另耗隊長行動；若香料本身獨立製造火場、祖靈、全區幻象或其他場景改變，隊長才需選擇「直接施香」。同一劑不能同時作為判定加殷與另一個獨立場景效果。

這些施香規則是 v0.5 劇本用測試值，不視為完整煉香系統定案。

八、敵對分隊

首次PT1.4真人桌測不必自行挑隊，直接使用下方「預設敵軍編成」。熟悉劇本後，才依終局方向在同勢力表內替換。三人遊戲先放三隊，第四隊在第四回合抵達；四人遊戲四隊全部起始在場。

赤泉同盟

本節特性所稱的**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混亂、暴露、失位、傷亡或車損。忽略混合後果只取消其中一項負面部分，不會取消敵軍已經直接勝出的普通攻擊，也不會把無群改成群聚2。

分隊	戰力	士氣	機動	防護	特性
峽谷擲索手	2	2	3	1	落索 ：在 B、D、G 援護成功時，可使目標機動殷池再 -1。
礦工長槍隊	2	3	1	2	拒馬 ：在 D 防禦騎兵時防護 +1。
香農散兵	2	2	3	1	熟路 ：在 C 移動不受困難地形影響。
赤泉守衛	2	2	1	3	護鄉〔反應；每場戰鬥一次〕 ：守住E或護送第5箱時，忽略一次混合後果。

赫薩爾侯家

分隊	戰力	士氣	機動	防護	特性
東門鐵衛	2	2	1	3	工事 ：在 F 防護 +1，但離開 F 後士氣殷池 -1。
侯家長槍隊	2	3	1	2	整列 ：在 D 防禦或援護時殷池 +1。
灰披騎兵	2	2	3	1	追擊 ：攻擊正在後退或混亂的分隊時戰力 +1。
要塞弩手	2	2	2	2	高弩 ：從 F 或 G 可攻擊距離兩區的目標，但這種遠射戰力 -1。

灰鱗破壞者

分隊	戰力	士氣	機動	防護	特性
商會滅證隊	2	2	3	1	縱火 ：對貨車、帳簿或工事以群聚3以上成功時，額外造成 1 點破壞。
雇傭弩手	2	2	2	2	假旗 ：第一次被辨認前，玩家不能確定其雇主；盤算 + 調查成念可揭露。

需要更多灰鱗分隊時，每種各用兩隊，第二隊改名但沿用數值即可。

PT1.4-rc1預設敵軍編成

終局方向	依序取用的前三支敵隊	第四隊 / 三人局援軍
照約送往東門	峽谷擲索手、礦工長槍隊、赤泉守衛	香農散兵
把貨交給赤泉	東門鐵衛、侯家長槍隊、要塞弩手	灰披騎兵
欺騙雙方或私售	侯家長槍隊、灰披騎兵、峽谷擲索手	香農散兵
促成停火與共管	商會滅證隊 (西路)、商會滅證隊 (帳房)、雇傭弩手 (伏兵)	雇傭弩手 (追兵)
焚毀辛香料	侯家長槍隊、灰披騎兵、峽谷擲索手	香農散兵

一至兩人局只部署前三支敵隊中的前兩支，沒有第4回合援軍。三人局部署全部三支，第四隊依終局部署表在第4回合進場。四人局從第1回合起四隊全在場，第4回合不再增加第五隊，而使用既定的援軍強化。這是用來比較各桌結果的固定編成，不表示劇情中只有這些部隊存在。

終局初始部署

一至兩名玩家時使用表列前三支起始敵隊中的前兩支，第4回合不加入援軍。三名玩家時使用三支起始敵隊，第四隊在第4回合由表列入口進場。四名玩家時四支敵隊全部起始在場，**第四隊在第1回合前就部署於表列入口區**；第4回合不增加第五隊，改為讓一支仍在場的敵隊清除1混亂，並在本回合結束前的下一次行動+1骰，使用或輪末即移除。若對應勢力時鐘曾降低，這項援軍效果延後一回合。

玩家的所有分隊在表列兩個友軍區域間分配；區域容量只限制同時有效接戰，不阻止尚未接戰的預備隊停留。隊長與副官跟隨其中一支所屬分隊，貨車位置如下：

終局方向	玩家與貨車	依人數取用的起始敵隊	第四隊：三人局援軍入口 / 四人局起始區
照約送往東門	貨車在 A 時，友軍只分布於 A、B；快速繞行成念以上或修路強念以上使貨車改在 C 時，友軍只分布於 C、E。修路只有成念時，貨車仍在 A，指定一支攜帶最多兩箱的友軍在 C，其餘友軍在 A、B	赤泉隊分別在 D、E、G	從 E 進場
把貨交給赤泉	貨車在 E，友軍分布於 E、C	侯家隊在 D、F、G	從 F 進場
欺騙雙方或私售	貨車在 D；玩家先公開選 A、C 或 G 為撤離目標，友軍分布於 D 與朝目標相鄰區	兩支不同勢力敵隊守另外兩條出口，第三隊在 F	從玩家所選出口進場，表示追兵包抄
促成停火與共管	貨車在 E，古契見證或證據也放在 E；友軍分布於 E、C	灰鱗滅證隊在 B、D、G	從 F 進場
焚毀辛香料	貨車與六箱都在 D，友軍分布於 D、B 或 E	侯家與赤泉混合敵隊分別在 A、C、F，意圖搶走完整貨箱	從 G 進場

「焚毀辛香料」沿用欺騙 / 私售的混合敵軍編成。英雄或有效接戰分隊可用一次行動處理一箱；火源、工具或火象香料充足且無人阻止時直接使該箱失效，正在爭奪、倉促點火或必須穿過敵軍時才判定。第 6 回合結束前六箱全數標為「焚毀 / 失效」便勝出；**仍有任何可被勢力奪用的完整貨箱，便沒有達成毀香目標。這個方向消滅的是戰略資源，也會一併失去藥物、種源與報酬。**

毀香回合例：第3回合開始時，友軍控制D，貨車上還有六箱。阿燼用「延火〔行動〕」在第1箱接好引線；此處暫時沒有敵軍接戰，火源與時間也都足夠，所以直接把第1箱標成失效，不必為必然成功的點火擲骰。交叉扮演模式會用掉阿燼主官玩家的隊長行動；單隊與並肩模式則用掉阿燼自己的行動。交戰階段，另一支友軍分隊也可以花自己的分隊行動處理第2箱。隨後侯家長槍隊進入D並奪住第3箱；下一回合若英雄想隔著敵軍倉促點燃它，大地必須先說明難度與失敗後果，再作人物或分隊判定。即使前兩箱已失效，只要第6回合結束時，第3至第6箱仍有一箱完整可用，玩家就沒有達成毀香目標。

如果某區因先前場景選擇已被完全控制、焚毀或封鎖，將其中一隊移到最近合理相鄰區，不因此增加敵軍數量。

敵軍行為與撤退

勢力	第一優先	第二優先	願意停手的條件
赤泉同盟	奪取第 5 箱並阻止第 1、2 箱進入 F	守住 E、水路與撤退路線	熱病藥物安全交付，且軍用紅香受到可驗證限制
侯家軍	控制 F、D並取得第 1、2 箱	保住守軍、避免成為鎮壓替罪羊	古契限制、替代防衛方案或歐爾凡可公開交代的停火條件
灰鱗破壞者	燒毀黑帳、爆破證據或古契見證	破壞貨車後撤離，不為陣地死戰	身分公開且退路仍在時立即撤退；不接受為商會全滅

大地每回合先依優先事項選目標，再選最直接的行動；不要用全知視角避開玩家秘密。某勢力已有一半分隊達傷亡 1、核心目標已取得 / 失去，或代表人物得到可接受籌碼時，先提出撤退、交換或停火，不必等到全隊潰滅。

九、六回合事件

回合	事件
1	峽谷回聲： 第一個散念的關鍵命令同時暴露隊伍位置。
2	碎石再落： B 中一隊以機動群聚2以上躲避，否則混亂 +1；貨車在場則可改由貨車破壞 +1。
3	風向翻轉： 戰鬥初始風由A / C吹向F；本回合改由F吹向A / C，遠程、煙霧與火勢方向隨之反轉。持有風哭桂皮者可立即判讀有利路線。
4	援軍抵達： 一至兩人局不增加敵軍；三人局的場外第四支敵軍進場，若玩家使其勢力時鐘降過一格，援軍改為觀望一回合。四人局不增加第五隊，改由一支在場敵隊清除1混亂，且在本回合結束前的下一次行動 +1 般，使用或輪末即移除；時鐘曾下降則延後一回合。
5	祭壇醒來： E 發光。場上灰暗或幻想距端點最近的英雄看見一項只有自己能理解的命運徵兆。
6	最後鐘聲： 東門關閉、激進派點火或商會滅證，依終局方向發生；本回合後必須決定貨物歸屬。

十、可能結局

1. 侯家的秩序

至少四箱進入東門，玩家領到報酬。若兩箱赤冠藏紅都完整交付，侯家時鐘立即填滿；除非玩家取得歐爾凡承諾、祖契約束或其他等價保障。

2. 赤泉的勝利

寂夜丁香救下病患，軍用紅香沒有進入東門。若激進派時鐘已滿，商會倉庫仍被焚，赤泉的勝利將伴隨飢荒與報復。

3. 共管契約

玩家揭露灰鱗破壞，並讓赤泉、東門守軍各獲得一項真正需要的保障。若又得到古祭壇見證，可建立暫時共管；這是最難、但後續政治張力最豐富的結局。

4. 傭兵奪貨

玩家帶貨離開或轉售。短期獲利最高，三方都成為敵人；哪一箱被帶走，會決定下一段戰役中的魔法、疾病、鎮壓與市場價格。

5. 燒掉辛香料

戰略資源不落入任何人之手，眼前鎮壓可能被阻止，但藥物、種源與勞動成果一併消失。這不是沒有代價的「中立」選擇。

十一、命運牌進入劇本

英雄的幻想或灰暗到達 ±3 時，立刻抽牌放在英雄面前，並將觸發刻度歸零；然後再完成目前判定。牌不會加入這次已擲完的般組，也不會改變正在結算的主要成果。它會成為懸命；等到該英雄下一次面對有風險的人物判定時，再依花色加入額外命運般：梅花本氣 5、紅心進取 2、方塊盤算 4、黑桃餘裕 3。只擲分隊群聚不會消耗懸命；隊長運用六念頭下達關鍵命令則會。解讀時，先看觸發方向，再把花色、牌列與眼前場景合在一起：

觸發	在紅峽谷中的提問
夢成 (幻想 +3)	哪一個原本不可能的聯盟、道路或未來突然成真？
夢蝕 (幻想 -3)	誰把幻覺當成事實？現實的哪一部分開始崩解？
暗結 (灰暗 +3)	哪項誓言、真相或代價從此不能逃避？
失光 (灰暗 -3)	誰失去希望、名字、記憶或與群體的連結？

牌列可定位事件：J 使八大夢香之一顯現；C 小丑喚醒精血與化育，並再翻一張普通牌取其花色；O 小丑不取花色，依觸發刻度提供灰暗 1 或幻想 6；Q 見證血汗與英雄道路；T 使相應成儀有完成的機會；K 讓紅龍、奧法、黎象或蒼人的宏大象徵介入。

額外命運般計入七般硬上限，也不能重擲或改面。它在自選的血脈、援助、香助與越界之前加入，不能被方便地擠出般池。選擇包含額外命運般的念群是順命；選擇其他念群則讓牌面成為命運餘響。判定後移除額外命運般，但不要讓牌只提供一次加值：它仍應留下至少一項可在結局朗讀的世界變化。

十二、測試紀錄

每次重要人物判定記一列；部隊例行般只記異常慢、異常強或難以裁定的結果。

場景	骰池結構	最大群聚	最終選擇	刻度變化	是否清楚 / 有趣
			自然 / 守念 / 轉念 / 散念		

戰後詢問：

1. 念頭 2 的根念骰是否明顯強於念頭 1，但仍留下轉念誘惑？
2. 單一七骰硬上限是否容易記；不可重擲且必有代價的越界骰是否真的像危險的超凡力量？
3. 困難行動用「效果受限」而非「必須三顆同面」，是否更容易理解？
4. 隊長命令與分隊群聚是否既有同一語言，又不會大量推動命運刻度？
5. 承血者的血權與血債、血汗者的功業，哪一邊更常影響選擇？
6. 副官祕密是創造信任與衝突，還是搶走隊長主線？
7. 命運牌在單次劇本中觸發幾張？是否留下足夠重大的世界改變？
8. 玩家最後是在選擇「正確答案」，還是在比較自己願意承擔的代價？

第 3 部 | 《血與辛香料》紅峽谷詳解封包 v0.5

狀態：PT1.4-rc1大地封包的現行文字來源。角色數值、分隊數值與劇本專用數值仍以本Markdown相應章節為準；本部補足玩法導讀、例子、主持方法與結局說明，避免內容只存在於排版程式。同版60頁大地PDF已於2026-08-27重新同步；較早的56頁PT1.3r1輸出只作歷程參考。

一、文件關係與輸出地圖

規則衝突時依序採用：[核心彙整](#)、[單頁人物判定卡](#)、[通用戰鬥核心](#)、[紅峽谷測試劇本](#)的專用數值，最後才是列印頁。本文件負責解釋，不另創一套規則。

輸出	收錄內容	主要使用者
PT1.4-rc1規則書Markdown / 重建後PDF	完整核心、命運牌、戰鬥、創角、三種副官模式、速查、機率、模擬結論與戰鬥範例	全桌查閱；疑義由大地依規則權威順序裁定
PT1.4-rc1玩家安全列印包	公開前提、單頁人物判定卡、四名隊長、副官、友軍分隊、詳解、小說與玩家紀錄	玩家使用；已重建並通過劇透、連結與逐頁渲染檢查
PT1.4-rc1大地完整封包	封包索引、完整劇本、真相、主持詳解、全部列印材料、終局速查與桌測紀錄	僅大地完整持有；已重建並驗收
舊 23 頁插圖版	舊版導讀、立繪與版面歷程	只作設計參考

二、先理解這款遊戲

玩家扮演的不是獨自闖蕩的冒險者，而是能親自談判、調查與決鬥，也能命令數十名士兵的傭兵隊長。一次關鍵行動同時回答兩件事：事情做成多少，以及英雄最後依循哪一個念頭。

這次《紅峽谷》通常依下列順序前進：

1. **面對契約**：確認期限、報酬、六箱貨物與誰承擔風險；可以簽署、追問或改寫條件。
2. **檢查異常**：驗封、辨香、查帳、訪談、探路，不需要預先猜到大地的答案。
3. **選擇路線和盟友**：時間、安全、貨物完整與地方需要不會同時滿足；玩家決定先保住什麼。
4. **用籌碼談判**：貨箱、情報、道路、見證、名聲與軍力都能改變立場；籌碼足夠時不一定要擲骰。
5. **必要時進入戰場**：隊長先作人物選擇與關鍵命令，分隊再於區域間機動、援護、攻擊或撤退。
6. **決定最後歸屬**：確認貨物交給誰、誰取得權利、誰支付代價，以及傭兵團願替哪個結果負責。

玩家描述自己角色的目標、方法與願意承受的代價。副官扮演者替副官發言；主官玩家可以下令，但不能代替副官決定回答。大地負責世界、敵人與後果，在擲骰前說清楚風險與難度。全桌共同維護內容界線，任何人都能暫停、淡出或改寫不舒服的戰爭、成癮、血契與平民受害內容。

只有在目標明確、結果不確定，而且失敗會造成值得演出的後果時才擲骰。沒有風險的專業工作直接成功；一次判定處理一個完整意圖，例如「說服守軍放行」，而不是每句話各擲一次。重試必須改變方法、投入資源或接受局勢惡化。

一個場景通常從看清局勢開始，接著自由行動、面對關鍵判定、交代後果，再看看局勢因此變成什麼樣子。失敗不能把故事卡死；它應帶來時鐘前進、時間流失、車損、證據暴露、NPC 立場改變或較差的路線。

本封包採固定時間用語：**判定**是一次完整骰組；**回合**是戰鬥五階段的一次循環；**場景**是連續地點、時間與主要衝突的一段戲；**戰鬥**通常是一個由多回合構成的場景；**場次**是玩家現實中的一次聚會；**契約**是一項可跨多場次的傭兵任務。「每場次一次」能力在開桌時恢復；「每場景一次」能力在主要地點、時間或衝突明顯轉換後恢復。懸命、血債、泡影、功業、傷勢及命運刻度不因場景、場次或契約結束自動清除。

三、念頭與人物判定

專長表示英雄在這類工作上有多少可用手段；本次先選的念頭表示英雄打算以什麼態度與方法完成。它的正式簡稱是**行念**。同一場交涉可以用本氣正面貫徹、進取改變關係、盤算交換條件，或餘裕等待對方露出破綻。

骰面	念頭	常見方法
5	本氣 / 火	勇猛、果斷、魅力、強忍、正面貫徹
2	進取 / 水	親和、仁愛、感染、交往、改變關係
4	盤算 / 地	分析、知識、技術、觀察、布局交換
3	餘裕 / 風	等待、優雅、誘使、機動、收取成果
6	幻想	奇蹟、預兆、希望、幻象與超越現實

骰面	念頭	常見方法
1	灰暗	倫理、責任、代價、磨損與塵世身分

先做一次最小判定

第一次人物判定先不使用血脈、援助、香料、命運或越界；說出目標和做法，選念頭與專長，擲2 + 專長顆骰，把相同骰面排成組，再選一組完成行動。兩顆同面已能取得基本成功；其他骰源等實際出現時再查。

大地：

「灰鱗代表伊妲把契約推到桌中央。六箱貨已在院裡裝車，第三個日落前送到東門；四箱抵達便付基本款，六箱封條完整另有獎金。」

米蕾的玩家：

「我先數箱子、看封條。這需要擲骰嗎？」

大地：

「不用。箱數和表面封條都在你眼前：確實六箱，其中一箱的蠟色稍新。若想知道它為何不同，就要再調查。」

玩家：

「簽約前我先處理另一件事。契約只寫『送到東門』，沒有說東門拒收或徵收時算誰的責任。我把那一行指出來，要求伊妲當著車夫寫清：拿到東門收據後，貨物風險就回到灰鱗。」

大地：

「你是在用商業條款作正面要求，可以選本氣配商賈2。這是標準難度；兩顆同面便能讓責任界線寫進契約。若沒有兩顆同面，伊妲會收回原本的獎金提議，而且裝車時鐘照樣前進。要投嗎？」

玩家：

「要。米蕾本氣是0，沒有額外根念或重擲，所以只投2 + 2，共4顆。」

玩家擲骰：

5、5、2、4。

玩家：

「兩顆5是一組，而且5就是本氣。我照原本的做法。」

大地：

「伊妲本來想把筆收回去，但車夫們都在看。她加上東門收據條款並蓋副印；你們沒有因此知道她所有打算，但往後若貨物在簽收後出事，灰鱗不能再把責任全推給傭兵。局勢已改變。接下來，你要先查那箱新蠟，還是先問東門為何可能拒收？」

這次只有一組兩顆同面，所以直接按原方法成功，不需要先處理守念、轉念或其他骰源。伊妲的隱情沒有因一次交涉全部公開；判定只完成玩家宣告的目標--把一項責任界線寫進契約。

完整十步

1. **公開意圖與風險**：玩家說明成功後局勢如何改變；大地回答難度、成念的基本效果、有限效果是否帶內建妥協、散念最可能造成的後果，以及是否另有無論成敗都發生的固定代價。
2. **選行念與專長**：說明哪個念頭支撐方法，並只取最直接的一項專長。隨機念骰為 2 + 專長。
3. **組成自身骰**：取得普通隨機念骰；行念值為 2 時，另放一顆固定顯示該念頭骰面的根念骰。
4. **加入其他來源**：依「懸命 → 血脈 / 援助 / 香助 / 情境助力 → 越界」加入，所有來源合計最多 7 顆。超額來源按各自規則轉換，不能自行堆出第八顆。
5. **投骰與定念**：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；普通隨機念骰、借來之心、香助與一般情境隨機骰均可重擲，根念、血脈、命運與越界骰不能重擲。
6. **整理念群**：將相同骰面分組。「最大」只看顆數，不看骰面數字大小。
7. **選擇道路**：依最終骰組自然成行、守念、轉念、散念或自散，並標出未選念群會造成的餘響。

8. **先移動刻度並抽牌**：立即結算守念、轉念、散念、夢香及已宣告代價造成的刻度移動。抵達端點便立刻抽牌、放在英雄面前並將該刻度歸零；新牌不加入這次般組。
9. **計算效果**：先讀取該難度的成念欄，再分配餘勢。強念 / 執念表列結果是把1點 / 前2點餘勢優先用來提高效果的預設花法；若改買範圍、情報或防護等利益，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；效果升級會移除低階效果內建的妥協，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、泡影及資源消耗。剛抽出的牌，要到下一次有風險的人物判定才會生效。

同次有多次刻度移動時，依「道路 → 夢香 → 已宣告的越界 / 事件」逐點處理，不先抵銷；每次抵達端點都立刻抽牌、歸零，再從0處理尚未完成的移動。

最大同面數	名稱	標準效果
0~1	散念	不足以完成有風險的行動
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 = 念群般數-2；表列執念效果預設花掉前2點

困難不會刪除成功，而是降低效果；困難行動的成念只有有限成果，強念預設把1點餘勢用來提高成完整；艱鉅行動的成念只建立立足點，強念預設提高成有限，執念預設以2點提高成完整。玩家若保留成念欄，便能把餘勢改用於範圍、速度、情報或防護，但不能同時取得表列高階效果。**PT1.4-rc1不另外要求三類或四類同面才算成功**。玩家也能增加籌碼或將目標拆成多個可驗證步驟。

五級效果可以這樣理解：**突破口**只打開後續機會，還沒完成原來的目標；**有限**完成主要部分，但仍受範圍、時間、品質或安全限制；**完整**在玩家原先說明的範圍內完成；**強力**還能取得一項重要優勢；**決定性**則讓同一障礙在本場景中無法再次捲土重來。效果升級只能移除低階效果本身的限制；固定代價無論成敗都會發生，散念後果只在散念 / 自散時發生，餘響與越界等則另外結算。

人物判定刻意讓熟練英雄經常能找到某一條成功道路。大地不要靠反覆提高難度來追求「有沒有成功」的不確定；真正的壓力應放在英雄最後用哪個念頭成功、效果是否足夠、未選念群留下何種餘響，以及玩家願不願意承受守念、轉念或越界的代價。若失敗沒有意思，就直接讓行動完成；若成功也不會改變局勢，就不要投骰。

守念、轉念與散念

最終狀況	選擇	刻度
行念已成念，而且是唯一最大的念群	自然成行	不變
行念並列最大或只是較小成念，仍選行念	守念	灰暗 +1
選擇非行念的成念	轉念	幻想 +1
沒有任何成念	散念	幻想 -1 或灰暗 -1
已有成念卻拒絕所有道路	自散	幻想 -1 或灰暗 -1

守念只能選擇已經形成至少兩顆同面的行念。行念未成念時，英雄必須採用其他已成念道路而轉念，或在沒有道路時散念；即使已有其他成念，英雄也可以拒絕而自散。

範例：同一般組的兩條道路

米蕾要從軍需帳中證明西路是灰鱗炸毀的。她以盤算追查，使用調查 2，因此投 4 顆隨機骰；盤算 2 再讓她放入一顆固定為 4 的根念骰。隨機骰為 4、5、5、2，最後得到盤算 4×2、本氣 5×2、進取 2×1。

- 選盤算是守念：取得成念的標準成果，灰暗 +1；未選的本氣可能形成「急於指控而暴露消息來源」的餘響。
- 選本氣是轉念：她不再耐心查帳，而是當眾逼問帳房；仍是成念，幻想 +1，盤算餘響則可能保留一條未證實線索。
- 使用定念可重擲一顆 5 或 2，期待得到第三顆 4；但也可能破壞另一條已存在的道路。

大地應先承認所選念群帶來的成果，再加入未選強勢念群造成的餘響；不能用代價取消成功。

四、血、辛香料與命運

血決定英雄從何而來，以及想靠自己成為誰；辛香料把魔法放進貨箱、軍需與市場；命運牌則把英雄反覆作出的態度沉澱成世界事件。三者都不是單純加值。

牌階	血的方向	作用
C / 化育	流入身體的精血	血脈印記、恩賜、宣稱，以及身心、人倫、奇幻或命運的血債
Q / 典範	流出身體的血汗	誓言、犧牲、功業、同胞認可與新地位

承血者配置 2、1、1、0，調用 C 的顯血恩賜時取得明確力量，也增加血債。血汗者配置 2、2、1、0，能力較成熟，依 Q 的典範承擔危險公共責任並取得功業。每名英雄仍同時具有 C 與 Q；道路只決定哪一端的機械效果更強。血債不是承血者專屬資源：所有英雄都可能因施香偏轉、越界與故事事件，讓身體、心神、人倫、奇幻或命運欠下代價。

元素	正香 / 念頭	夢香 / 命運領域
火	赤冠藏紅 / 本氣 5	菸草：煙、欲望、振奮、成癮
水	霧銀豆蔻 / 進取 2	雪松：淨化、保存、祖靈記憶
地	寂夜丁香 / 盤算 4	鼠草：藥性、地下、儲藏、隱藏
風	風哭桂皮 / 餘裕 3	茅香：遠行、招魂、流言、預兆

香料按「宣告 → 加骰 / 改變場景 → 選定道路 → 支付偏轉或越界代價」處理：

項目	桌面程序
正香	擲骰前耗1劑，使相應人物或分隊判定 + 1 骰；也可以不加骰而直接建立合理的物質效果。
夢香	擲骰前耗1劑並宣告夢成（+）或夢蝕（-）；若只作數值使用，同樣 + 1 骰。選定道路後、交代結果前，使幻想朝所選端點移1並加入一項不占欄位的當場夢兆。
移動誰的幻想	英雄本人施香或把香料加入自己的命令，移動該英雄；受命分隊施香，移動指揮隊長；沒有英雄指揮時，改建立一項不占人物欄位的場景泡影。
同象	人物或關鍵命令最後選擇與香料同元素的念群，不增加代價。純分隊檢定在組池前依行動類型判斷同象。
元素偏轉	最後選擇另一四象念群，或純分隊跨用不同元素行動；施香者取得1項保留元素痕跡的具名血債。
乙太偏轉	最後選擇灰暗或幻想；施香者取得1項正式泡影。泡影是玩家希望大地後續交付的奇幻遭遇，保證真實機會或選擇，不保證勝利。
七骰已滿	香料可以不使用也不消耗；若仍實際施用，便不加骰，但場景效果、夢香的幻想移動、當場夢兆與偏轉代價都照常成立。
同場景第二劑以上	可取得一顆越界骰；七骰已滿則改為越界餘勢。大地先提出兩項相稱代價，玩家選一項；不論越界骰是否進入念群，代價都發生。

無英雄指揮的場景泡影，同來源最多一項；解決、來源離場或場景結束便清除。若其影響確實跨場景，大地將它轉成徵兆、時鐘或場景狀態。具體例子見[四種血脈觸發](#)與[八大香料觸發](#)。

辛香料應形成真正的選擇：出售可換錢與信用；施用可立刻改變人物或戰場，但消耗貨值；治病或救濟能建立人情與合法性，也可能違約；囤積等待高價會增加失竊與政治風險；焚毀能阻止軍用或壟斷，卻造成污染、病患失藥與價格暴漲。

命運端點

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

抵達端點時立即抽一張普通撲克牌，正面放在英雄面前，並把觸發刻度歸零；之後才完成剛才 d6 的成果與餘響。牌不改變目前結果，而是成為懸命：英雄下一次具有風險的人物判定依花色加入一顆計入七骰硬上限的額外命運骰--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成為命運餘響。牌階提供人物、場所、衝突或轉折意象；判定後移除額外命運骰，但牌面建立的世界變化保留。完整程序見[四象命運牌與懸命模組 v0.5](#)。

五、隊長、副官與分隊怎麼用

四名隊長各有明確的初始問題：薩芮以交涉與泉痕面對公共守護和私人血權；格朗以戰技與鍛造把侯家祖火變成同伴的盾；米蕾以情報、貨物和債務揭露契約真正的付款者；羅荻以機動、行旅與舊部關係創造不必硬碰的道路。完整數值見[隊長列印頁](#)。

副官有單隊、並肩與交叉扮演三種模式。創作者掌握來處、祕密與底線；主官玩家決定任務、部署與命令；扮演者決定副官當下的言語、情緒、選擇與人物判定。主官的命令是義務與壓力，不是精神控制；副官可以提出條件、質疑或拒絕越過底線的命令，再由大地說明軍紀、信任與政治後果。每組要回答第一次信任、尚未償還、不能命令三題。單隊模式允許主官玩家或大地兼任扮演者；並肩模式由另一名玩家專門扮演副官；交叉模式由非其主官的玩家扮演。副官的援助通常增加一顆骰；援助不能讓副官變成無限資源。

玩家討論例

羅荻的玩家：

「圖恩，我命令你沿北坡追上那批逃兵。」

圖恩的扮演者：

「圖恩沒有上馬：『我可以追蹤他們，但不會再替軍紀獵殺逃兵。你要活口，還是只要知道他們去了哪裡？』」

圖恩的創作者：

「這正好碰到他的底線；我補充，他上一次服從同樣的命令時失去了一名同袍。」

大地：

「羅荻可以改令，也可以堅持並承受公開抗命造成的裂痕。沒有人替圖恩直接選答案。」

分隊使用同樣的「相同骰面群聚」語言，但不處理六念頭選擇。擲 **2 + 戰力 / 士氣 / 機動 / 防護** 顆 d6，有利或不利 ± 1 ，維持 2 ~ 7 顆；比較雙方最大同面群，平手由守方獲勝。攻方勝使敵隊混亂 +1；攻群 3 + 勝出，或目標原有混亂 1，再造成傷亡 +1；攻群 4 + 還可推一區、奪箱、車損 +1 或再加混亂。隊長的关键命令用人物判定：本氣支援戰力與衝鋒，進取支援援護與重整，盤算支援工事與修繕，餘裕支援機動與側擊。

通用的人物戰鬥、五階段回合、隊長行動、分隊行動、傷勢與撤退規則見[通用戰鬥核心 v0.5](#)。完整回合示例見[戰鬥範例 v0.5：奪取瞭望脊](#)，依序示範羅荻的關鍵命令、守念與餘響、風哭桂皮的消耗、峽風游兵與侯家弩手的群聚對抗，以及平手由守方獲勝的敵軍反擊。

六、〈紅峽谷的最後一車〉玩家導引

灰鱗代表伊坦提出契約：第三日落前送六箱貨物到侯家東門，四箱抵達即可領款，六箱封條完整另有獎金。玩家可驗封、辨香、查帳、追金流、接觸勢力、分箱、藏箱、修車、探路、施香、救人、改寫契約或另找見證者。真正問題不只是是否準時，而是貨物屬於誰、誰同意、誰被迫承擔，以及傭兵願用名聲或血保證什麼。

七、大地四幕主持導引

- 銅掌的契約：**伊坦攤開封蠟契約，工人正將六箱綁上最後一車。必給資訊是期限、四箱付款與六箱獎金；可查出第 5 箱是赤泉急需藥物，伊坦真正要的是短缺及獨家交易成立的表象。
- 斷橋與碎石坡：**鑽孔、火藥殘渣及灰鱗包裝表明崩塌並非天災。修路最穩卻耗時；乾河床快速但暴露；風香能越地形卻消耗軍需；追查爆破者能取得黑帳線索。
- 赤泉與古祭壇：**塔菰公開索取第 5 箱治病，私下要求紅香不能進侯家軍營；她能給安全路、民兵或停火。祭壇只在有人願承擔公共責任時甦醒，承認守護權而非私有權。
- 最後一車：**終局可以是護送、談判、分貨、公開證據、喚醒祭壇、奪門、撤退或焚貨，不必是殲滅戰。敵人依自己的利益行動，取得替代籌碼就可能停手。

談判先問 NPC 真正想保住什麼、最怕誰知道什麼、願承受哪種代價，再拿出貨箱、情報、安全路、名聲、合法性或人情。籌碼完全對準所求時可直接改變立場；擲骰只決定條件與附帶代價。沒有籌碼時，再高的念群也只能換有限讓步。

勢力時鐘只在後果確實幫助該勢力時前進。灰鱗因短缺、滅證或獨家表象前進；侯家因取得紅香、鎖定車隊或團結守軍前進；赤泉因取得藥、動員民兵或激進派掌權前進。公開真相、提出替代方案或造成內部分裂能停住或倒退時鐘。

八、結局、結算與戰役鉤子

終局後先確認多少箱、交給誰、靠何種合法性或暴力完成，以及誰實際支付代價。可依玩家選擇形成侯家的秩序、赤泉的勝利、公開共管契約、傭兵奪貨或焚毀辛香料等結局；每一項成果都真實有效，但會長出不同的債務、敵人和維護責任。

戰後依序結算貨款、封條、違約與已耗香料；每名隊長說出本次一項可被傳述的功績，以及一項仍未償還的血債（若有）。只有符合典範條件的血汗者，才把功績記成每場次至多一項的機械功業；承血者的功績仍可改變名聲與關係，但不因此取得功業資源。接著處理承血者的血債、血汗者的典範、尚未發生的命運牌預兆，最後為每個主要勢力寫一句新的處境。不要用後果抹去玩家已建立的成果。

若繼續戰役，可從紅香價格暴漲、公共泉田第一次分水會議、黑帳原件外送，或士兵要求分配戰果開始。最後以一句下次可被驗證的世界變化收尾；例如「赤泉每季公開泉田帳冊，薩芮的名字刻在見證石而不是地契上」。

第 4 部 | 《血與辛香料》預製傭兵連隊 v0.5

本文件提供四名可直接遊玩的傭兵隊長與四名副官。單隊模式由一名玩家選一名隊長，副官由玩家或大地依約扮演；並肩模式讓玩家各自只扮演一名隊長或副官；交叉扮演模式則讓每名玩家扮演自己的隊長，並扮演另一位隊長的副官。角色特別為測試劇本（紅峽谷的最後一車）設計，但也能作為一般創角範例。

使用方式

1. 全桌先選單隊、並肩或交叉扮演模式，並在每張在場副官卡寫下創作者、主官玩家與扮演者。
2. **單隊模式**：玩家選一名隊長與一名副官；副官由玩家或大地依開場約定扮演。兩張角色表分開，隊長與副官每輪各有一次人物行動。
3. **並肩模式**：隊長玩家選一名隊長，副官玩家選一名副官；四人桌組成兩組搭檔。玩家只閱讀自己角色的祕密，各自決定自己角色的言行。
4. **交叉扮演模式**：每名玩家先選隊長，再隨機取得一張副官卡成為創作者；遮住祕密後替隊長選副官，並指定非主官玩家擔任扮演者。扮演者可與創作者相同。
5. 祕密應透過對話或事件逐步揭露。創作者不能因揭露祕密而奪回副官當下的控制權；主官也不能替副官決定情緒與回答。
6. 每位在場隊長帶領兩支分隊。單隊與並肩模式可把其中一支授權副官指揮；同一支分隊每輪仍只能接受一次關鍵命令。本部後文若只寫「並肩模式使用副官自己的行動」，單隊模式作相同處理。

共通數值

- 四象念頭：本氣、進取、盤算、餘裕，數值為 0~2。
- 世界態度：灰暗 0、幻想 0；到達任一端點 ± 3 時立即抽命運牌並將該刻度歸零。牌懸到英雄下一次具有風險的人物判定，依花色提供額外命運骰。
- 隨機念骰：基本 2 顆，加上專長 0~2 顆；得到借來之心、辛香料或明確助力後可形成五骰三心二意。
- 根念骰：行念為 2 時，加一顆已經顯示該念頭的骰；行念為 1 時沒有根念骰。
- 行念為 1 或 2，都可定念重擲一顆非行念的可重擲隨機骰；根念、血脈、命運與越界骰不能重擲。
- 傷勢：起始 0；三格傷勢填滿時失去戰鬥能力，是否死亡由情境與玩家決定。

四名預製隊長

薩芮·泉痕 	格蘭·爐疤 
米蕾·斷秤 	羅荻·灰旗 

一、薩芮·泉痕

一句話：能聽見地下水脈的承血談判者，古老契約把她稱作「泉田守護者」。

項目	內容
道路	承血者
化育牌 C	寶血·水（2）
典範牌 Q	衛士·風（3）
本氣	1
進取	2
盤算	1
餘裕	0
灰暗 / 幻想	0 / 0
傷勢	0
血債 / 功業	1 / -

專長

能力	值	擅長情境
交涉	2	調停、承諾、辨認真正需求
香術	2	水象香料、藥性、淨化與鎮靜
調查	2	水源、毒物、痕跡與契約異象
指揮	1	保護撤退、重整隊形
行旅	1	尋水、渡河、辨認安全路線
戰技	1	短矛、盾牌、自衛
商貿	0	知道價格，不懂商會手腕
權謀	0	不擅長說一套做一套

血與辛香料

- **血印**：泉痕。她的手腕在接近活水、血契或遭污染的水源時，會浮現紅色支流紋。
- **血恩**。每場次一次「顯血」：以賣血的水象 2 作為化育元素，依承血者規則加入或固定一顆水面骰，並取得1項具名血債。
- **血權**。古祭壇可能承認她是泉田的守護候選人，但這代表保護與分配的責任，不是私人所有權。
- **血債**。祖契要求她不得把公共水源永遠交給單一家族或商會。
- **隨身辛香料**。霧銀豆蔻 1 劑、雪松 1 劑。

信念、難題與祕密

- **信念**：契約若只保護強者，就不值得被遵守。
- **難題**：她渴望證明血脈有意義，卻害怕自己只是另一個靠出生索取權力的人。
- **祕密**：她小時候曾在紅峽谷迷路，古祭壇以她的一滴血換回一場雨；她一直記得祭壇說過自己的名字。

部隊

分隊	戰力	士氣	機動	防護	特性
泉痕護衛	2	3	1	2	守水 ：保衛水源、傷員或平民時，防護骰池 +1。
河路斥候	1	2	3	1	淺渡 ：乾河床、溪流與濕地不使其移動受罰。

角色開場問題

你第一次發現別人敬畏的不是你，而是你血中的名字時，發生了什麼？

二、格朗·爐疤

一句話：火血在骨中燃燒的老鐵匠，寧可把祖傳力量鍛成眾人的盾。

項目	內容
道路	承血者
化育牌 C	竈釜·火（5）
典範牌 Q	匠母·地（4）
本氣	2
進取	0
盤算	1
餘裕	1
灰暗 / 幻想	0 / 0
傷勢	0

項目	內容
血債 / 功業	1 / -

專長

能力	值	擅長情境
戰技	2	重兵器、破門、近身壓制
指揮	2	正面推進、守線、鼓舞士氣
香術	2	火象香料、鍛爐、控制燃燒
行旅	1	車隊維修、粗重工程
調查	1	破壞痕跡、金屬與工具
商貿	1	軍械、工價與補給
交涉	0	直來直往，容易把談判變成最後通牒
權謀	0	對暗示與雙關缺乏耐心

血與辛香料

- **血印**：爐疤。胸口舊傷在危急時像爐縫發紅，呼吸帶著淡淡鐵鏽與炭香。
- **血恩**。每場次一次「顯血」：以竈釜的火象 5 作為化育元素，依承血者規則加入或固定一顆火面殷，並取得1項具名血債。
- **血權**。祖先曾替侯家鑄造第一座東門，後代可要求進入爐庫並檢驗軍械。
- **血債**。侯家認為這項恩賜仍屬於他們；每次顯血都可能喚醒舊主的索求。
- **隨身辛香料**。赤冠藏紅 1 劑、菸草 1 劑。

信念、難題與祕密

- **信念**：能擋在別人前面的力量，才配叫力量。
- **難題**：他把服從視為可靠，卻逐漸明白可靠的人也會替錯誤命令賣命。
- **祕密**：東門軍械庫裡仍有他打造的鎮暴器械；他知道那些武器最脆弱的位置。

部隊

分隊	戰力	士氣	機動	防護	特性
爐疤重盾	2	3	1	3	鐵牆【反應；每場戰鬥一次】：防守瓶頸或護送貨車時，忽略一次混合後果。
炭火弩手	2	2	2	1	火矢【攻擊；每次一劑】：消耗火象正香，本次攻擊 + 1 殷；若勝出，建立火場或令目標掩體失效至下一回合結束。

角色開場問題

你曾替哪一個不值得的人打造過武器？那件武器現在在哪裡？

三、米蕾・斷秤

一句話：從灰鱗商會偷走黑帳的血汗策士，擅長讓每個人看見合作比背叛划算。

項目	內容
道路	血汗者
化育牌 C	心玉・地 (4)
典範牌 Q	神侍・水 (2)
本氣	0
進取	2
盤算	2

項目	內容
餘裕	1
灰暗 / 幻想	0 / 0
傷勢	0
血債 / 功業	0 / 0

專長

能力	值	擅長情境
商賈	2	估價、合約、走私線與市場操縱
交涉	2	交換條件、分化陣營、建立互惠
調查	2	帳簿、印章、時間線與利益關係
權謀	1	誘導、假身分、隱藏真正目的
指揮	1	補給調度、預備方案
香術	1	辛香料品質、摻假與保存
戰技	0	能躲就不硬打
行旅	0	沒有路標與車夫就會迷路

血與辛香料

- **化育痕跡：心玉。** 她沒有醒目的超凡血統；母親留下的一枚方形心玉，使她能察覺契約中刻意藏起的代價。這項能力只在故事中生效，不能用來顯血。
- **血汗之路：神侍。** 她選擇以進取的方式把人與利益重新連接。每場次一次，當她為此承受真實代價並留下可被見證的成果，取得 1 項具名功業。
- **起始功業：0。** 若她公開黑帳、放棄獨占利益或保護交易中的弱者，適合取得功業。
- **隨身辛香料。** 寂夜丁香 1 劑、鼠草 1 劑。

信念、難題與祕密

- **信念：** 每個價碼都在說一個故事；真正重要的是誰被迫付錢。
- **難題：** 她善於把情誼換算成利益，卻不知道不能換算的信任該怎麼回報。
- **祕密：** 她從灰鱗商會抄出一頁黑帳，足以證明西路是商會自行破壞；原件仍在伊妲·銅掌手中。

部隊

分隊	戰力	士氣	機動	防護	特性
斷秤車衛	2	2	2	2	押運【反應；每場戰鬥一次】：與貨車同區時，取消車損1或一次奪箱；車衛承受混亂+1。
契約工兵	1	2	2	2	就地修繕【行動】：花分隊行動作機動判定；群聚2以上修復車損1，或恢復 / 建立一道道路、臨時工事。

角色開場問題

你從黑帳上看見哪一個熟悉的名字，從此再也無法信任那個人？

四、羅荻·灰旗

一句話：靠每一道傷疤取得指揮權的血汗騎手，曾替侯家追殺逃兵，如今只替自己選的旗幟衝鋒。

項目	內容
道路	血汗者
化育牌 C	天籟·風 (3)

項目	內容
典範牌 Q	勇者・火 (5)
本氣	2
進取	1
盤算	0
餘裕	2
灰暗 / 幻想	0 / 0
傷勢	0
血債 / 功業	0 / 0

專長

能力	值	擅長情境
行旅	2	偵察、騎乘、追蹤、危險地形
戰技	2	騎槍、彎刀、追擊
指揮	2	機動、側擊、快速撤離
調查	1	伏擊點、軍隊痕跡
交涉	1	士兵、逃亡者、邊地居民
權謀	1	假旗、佯動、軍中暗語
商賈	0	總把補給價格記錯
香術	0	只懂怎麼點燃，不懂怎麼配製

血與辛香料

- **化育痕跡：天籟。** 她出生於風暴夜，能從峽谷回聲中分辨隊伍的規模與移動方向；這項感官只在故事中生效，不能用來顯血。
- **血汗之路：勇者。** 她選擇用本氣面對足以使旁人退縮的威脅。每場次一次，當她為此承受真實代價並留下可被見證的成果，取得 1 項具名功業。
- **起始功業：0。** 若她承擔追兵、救回落單者或拒絕不義軍令，適合取得功業。
- **隨身辛香料。** 風哭桂皮 1 劑、茅香 1 劑。

信念、難題與祕密

- **信念：** 旗幟不能替人決定忠誠，並肩流血的人才可以。
- **難題：** 她相信行動勝過思考，因此常在知道真相以前就已經選邊。
- **祕密：** 東門的歐爾凡隊長曾是她的長官，也是放她離開侯家軍隊的人；他手上留有她違抗軍令的證據。

部隊

分隊	戰力	士氣	機動	防護	特性
灰旗輕騎	2	2	3	1	側擊： 從不同區域進入已被友軍接戰的區域時，戰力骰池 +1。
峽風游兵	2	2	3	1	散開： 對遠程攻擊進行防護檢定時骰池 +1。

角色開場問題

你最後一次服從歐爾凡命令時，誰因此沒有回家？

四名副官



我創造的人，成為你的夥伴

四張副官肖像原圖位於 [visuals/illustrations/](#)。交叉扮演模式先由玩家祕密閱讀卡片並成為創作者，展示時折起或遮住祕密；並肩模式把完整卡片交給專門扮演該副官的玩家；單隊模式則由玩家或大地依開場約定持有。三種模式都要在卡上寫明創作者、主官與扮演者。

副官不是隊長的附屬數值，而是由開場約定的扮演者完整扮演的重要英雄。每名副官都有能幫助任務的長處，也有可能撕裂隊伍的底線與祕密。

A、賽芙·冷杉

角色：隨軍醫師、夢香調配師；說話很輕，面對傷口時比任何人果斷。

項目	數值
本氣 / 進取 / 盤算 / 餘裕	0 / 2 / 1 / 1
灰暗 / 幻想	0 / 0
化育 / 典範	寶血・水 / 神侍・水
專長	香術 2、交涉 2、調查 1、行旅 1；其餘 0

- **特技：**冷杉急救〔行動；每場景一次〕。消耗一劑水象辛香料，使同區一人的傷勢在本場景計算妨礙時視為輕一級。它不清除傷勢、不取代穩定傷者；尚未穩定的瀕死者仍不能恢復一般危險行動。交叉扮演模式使用主官玩家的隊長行動；單隊與並肩模式使用賽芙自己的行動。
- **願望：**讓傭兵也有不因付不起錢而被放棄的醫療。
- **底線：**絕不丟下仍可救治的傷者。
- **祕密：**她曾用雪松替一名瀕死同伴喚回記憶；回來的聲音未必完全屬於那個人。
- **關係提問：**隊長曾經在什麼時候把自己的安全交給你？你為何沒有辜負他？

B、圖恩・缺耳

角色：前侯家邊騎、寡言的斥候；總會先替隊長找好第二條退路。

項目	數值
本氣 / 進取 / 盤算 / 餘裕	1 / 0 / 1 / 2
灰暗 / 幻想	0 / 0
化育 / 典範	天籟・風 / 衛士・風
專長	行旅 2、戰技 2、指揮 1、調查 1；其餘 0

- **特技：先行一步〔反應；每場景一次〕。**伏擊或追逐揭露後，選擇同區或相鄰、能合理接收指引的一支友軍分隊，使它沿已勘查路線立即移動一個相鄰區；不能穿越敵軍封鎖，也不能免除原本需要機動判定的地形。這是反應，不消耗主官或圖恩玩家的行動，但圖恩承受暴露或落單的代價。
- **願望：**買下一小塊沒有人能徵召他的土地。
- **底線：**不再為維持軍紀而獵殺逃兵。
- **祕密：**他仍欠歐爾凡隊長一條命；若東門守軍陷入必死之局，他很可能出手救人。
- **關係提問：**隊長知道你曾屬於敵軍，為何仍把後背交給你？

C、蕾卡・黑簿

角色：軍需官、偽造印信的好手；相信準確的帳比漂亮的誓言可靠。

項目	數值
本氣 / 進取 / 盤算 / 餘裕	0 / 1 / 2 / 1
灰暗 / 幻想	0 / 0
化育 / 典範	心玉・地 / 匠母・地
專長	商賈 2、調查 2、權謀 1、指揮 1；其餘 0

- **專長：藏起的一份。**每場景一次，從已合理準備的普通補給中取出一件小型物資。稀有辛香料、軍印或大量金錢不能憑空生成；只有它已被建立為可取得的資源並經大地同意時，才能揭露其來源、從該來源扣除並記下一項具名人情債。
- **願望：**建立一套連傭兵都不敢剋扣的公開軍餉帳。
- **底線：**不替任何人抹去陣亡者的姓名與應得報酬。
- **祕密：**她手上有米蕾黑帳缺失的另一半，但上面也記著傭兵團一位舊友收過灰麟商會的錢。
- **關係提問：**你曾替隊長藏起哪一筆不能公開的支出？那是善意還是共犯？

D、阿燼・草煙

角色：爆破手、火象香師；笑得爽朗，袖口永遠留著菸草與火藥味。

項目	數值
本氣 / 進取 / 盤算 / 餘裕	2 / 1 / 1 / 0
灰暗 / 幻想	0 / 0
化育 / 典範	竈釜・火 / 勇者・火
專長	戰技 2、香術 2、行旅 1、權謀 1；其餘 0

- **專長：延火。**每場景一次，消耗一劑火象辛香料，在相鄰區域設置延遲燃燒或爆破；它必須有看得見的引線、氣味或煙，因此細心者有機會發現。
- **願望：**讓紅峽谷的人不必把一生賣給香料稅與商會債。
- **底線：**不燒田、不毒井，也不把平民當成逼迫敵人的籌碼。
- **祕密：**赤泉激進派首領是他的姊姊；她已要求他在第三個日落前燒掉至少兩箱赤冠藏紅。
- **關係提問：**隊長曾替你承擔哪一次爆破的後果？你準備怎麼還？

交換後建立羈絆

每組隊長與副官共同回答三題，答案寫在兩張角色紙上：

1. **第一次信任**：副官做過什麼，使隊長第一次把生死交到他手上？
2. **尚未償還**：誰欠誰一份人情、功勞或道歉？
3. **不能命令**：有哪件事，隊長知道自己不能要求副官去做？

副官援助

副官若人在現場，專長也確實幫得上忙，每場景可以援助一次：隊長在擲骰前多拿一顆隨機念骰，但所有來源合計仍不得超過 7 顆。這次援助會占用該判定唯一的「一般援助 / 借來之心」名額，不能再疊加另一名英雄或副官的援助骰，也不能重複使用七骰滿額轉換；其他人只能先佔好位置、準備工具，或替後續行動創造條件。副官用掉本場景的援助後，就得等到下一個場景，不能換個名稱再次借出一心。援助者也要承擔這次行動的風險；若結果是散念或自散，副官同樣可能被後果捲入。

副官若獨立行動，使用自己的念頭與能力正常擲骰，但沒有隊長道路的「顯血」或「血汗功業」權能。交叉扮演模式使用其主官玩家本回合的隊長行動；單隊與並肩模式使用副官自己的行動。只有明確標為「反應」的特技不消耗行動。非戰鬥場景沒有回合經濟時，大地按虛構時間、位置與風險判斷能否及時完成。副官的失敗應帶來關係與局勢後果，而非把角色從玩家手上奪走。

建議角色組合與測試焦點

隊長	最鮮明的行念	道路測試	劇本鉤子
薩芮	進取 2	承血、血權與公共責任	古祭壇、赤泉同盟、水源
格朗	本氣 2	承血、血債與舊主	東門、侯家軍械、正面戰
米蕾	盤算 2 / 進取 2	血汗、功業與揭密	灰鱗黑帳、市場、談判
羅荻	本氣 2 / 餘裕 2	血汗、功業與軍中舊情	歐爾凡、機動戰、追兵

四名隊長故意沒有把所有最強能力綁在自己的最高念頭上。這能迫使玩家在自然成行、守念與轉念之間選擇，觀察「三心二意」是否真的能讓角色性格在骰桌上碰撞。

第 5 部 | 〈紅峽谷的最後一車〉隊長列印頁 v0.5

列印方式：先把本節「共通玩家導讀」每桌印一份（需要時可每人一份），再把各玩家所選隊長頁各印一份。第5、6部都是玩家安全材料；需要的背景、數值與扮演提示已收在各隊長頁，不必另查完整劇本。

共通玩家導讀

第一次擲骰前：60秒開始

1. 先說你想做到什麼、打算怎麼做，再選這次的行念與相關專長。
2. 看行念的念頭值：四象念頭直接讀角色表的配置值；幻想與灰暗讀當前刻度的絕對值，例如灰暗-2的念頭值也是2。值為0沒有額外能力；1可在投骰後重擲一顆不是行念的隨機骰；2先放一顆固定為行念骰面的根念骰，投骰後也能重擲一次。
3. 擲出「2+專長」顆六面骰，完成定念重擲後，把相同骰面排成念群；兩顆同面就有一條能成功的道路，三顆以上則更有力。所有來源合計最多7顆。
4. 先用白話選路：照原來的方方法、硬守較弱的原方法，或改走另一組念頭；沒有兩顆同面時就接受失敗，也可以明知有路而拒絕。這些選擇正式叫作自然成行、守念、轉念、散念與自散。
5. 大地交代你做到多少、又付出什麼；守念使灰暗+1、轉念使幻想+1、散念則選幻想或灰暗-1。任一刻度抵達端點，便立刻抽命運牌並歸零。

先用上面五步完成第一次判定。其餘助力與例外，遇到時再查。

開桌共同常識

時間用語：場次是玩家現實中的一次開桌聚會；場景是連續地點、時間與主要衝突下的一段戲；回合只用於戰鬥循環；契約是一項可以跨多場次的任務。「每場次一次」在新場次開始時恢復，「每場景一次」則在主要地點、時間或衝突明顯轉換後恢復。

你已知的世界

- 地、水、火、風構成現實；幻想與灰暗是四象無法穩定容納的兩個乙太方向，不是公認的第五元素。
- 巨龍是真正存在過的宏大生物。龍血、骨骸、古契與被改變的土地仍支撐家系、王權及香料產地，但無人確知所有巨龍的去向。
- 奧法既是危險力量的名稱，也是權力作出的分類。有些源自古代奧法的技術因受到王室、神殿或行會默認，改稱祭法、香術、星算、祖傳工藝或宮廷祕術，便不被視為禁忌；失去庇護後，同一技術可能重新被控為奧法。
- 血統只保證英雄有資格提出主張，不保證土地、軍隊或人民服從；功業、契約、地方法律與實際控制同樣重要。
- 一名隊長通常統率六十至一百二十人。角色表上的兩支分隊只是目前投入關鍵戰線的主力，其餘人員正在維持營地、運輸、偵察、療傷與後勤。
- 六念頭是世界中的英雄哲學，但骰子與命運牌是桌面工具。角色看見的是預兆與四象異變，不會說自己抽到哪張牌；「大地」也是主持人的稱呼，不是一位全知神祇。

第二層：援助、越界與七骰已滿時才展開

進階例外：遇到時才查

隨機念骰 = 2 + 專長 (0~2)。普通隨機念骰、借來之心、香助與一般情境隨機骰可以重擲；根念、血脈、命運與越界骰不能。所有骰源合計硬上限7顆；加入順序是自身骰、懸命、自選助力、越界。**本氣**是火象念頭的名稱；**行念**是本次宣告使用的念頭，所以「以本氣為行念」不是兩項同名數值。

- 2顆同面 = 成念；3顆 = 強念；4顆以上 = 執念。
- 強念有1點餘勢，執念有「念群數-2」點。難度表的強念 / 執念欄是把1點 / 前2點拿去提高效果的預設花法；若要改買範圍、情報或防護，便從同難度的成念欄重新分配，不能兩邊都拿。
- 行念已成念，而且是唯一最大的念群：自然成行，不移動刻度。
- 選行念但與他念並列或較小：守念，灰暗 +1。
- 選非行念念群：轉念，幻想 +1。
- 無成念或拒絕所有念群：散念 / 自散，選灰暗 -1 或幻想 -1。
- 守念限制：行念必須已形成至少兩顆同面；沒有成念時不能把它選作成功道路。
- 越界骰：大地先提出兩項合理代價，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；無論紅骰是否進入念群，代價都會發生。

七骰已滿時，不放入第八顆骰：

超額來源	七般滿額處理
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般固定為C元素；血債照常取得。
援助	改為情報、附帶效果、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，便不加般，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。

一般援助 / 借來之心：英雄、副官或關鍵盟友若人在現場、說得出如何幫忙，也願意一起承擔風險，就能在擲般前加入 1 顆隨機援助般；同一次判定至多一名援助者。散念或自散時，援助者也可能受原本後果牽連。戰鬥中，隊長若專門援助另一名隊長，會用掉自己的隊長行動；副官若只是加入主官原有的判定，便不另開一個行動。

人物場景輪到你時

人物場景：先說清楚「我想改變什麼」，再選最貼近做法的行念與專長。大地會在投般前說明難度、成念能做到什麼、散念最可能造成什麼後果、有限效果帶有什麼限制，以及有沒有無論成敗都會發生的固定代價。你若接受，就組般並擲般。提高效果可能拿掉有限效果原有限制，固定代價卻不會因成功或餘勢而消失。

第三層：進入部隊戰時才展開

戰鬥開始：雙方各選領隊分隊作一次遭遇判定，擲「2 + 機動」顆d6比較最大同面群聚；平手由守方勝，無主地偶遇則重擲。勝方取得整場先行權，在每回合的機動與交戰階段先啟動一隊。遭遇判定本身不耗行動。

戰鬥回合：整個戰場共同依下列階段前進，不是一位隊長把旗下所有分隊都動完才換人。一般移動不耗分隊行動；標有困難的移動需要機動判定，並花掉該分隊本回合的行動。

- 態勢：**大地公布天候、火勢、援軍、回合事件與可見局勢，更新區域控制及貨車狀態。
- 命令：**每名隊長各選一項隊長行動：下關鍵命令、親自行動、獨立施香 / 顯血 / 成儀，或援助另一名隊長。交叉扮演模式的副官若獨立行動，會用掉主官這次的隊長行動；單隊與並肩模式的副官則另有自己的一次人物行動。顯血若只是加入人物行動或關鍵命令，不另耗行動。
- 機動：**依先行權，雙方一隊一隊交替處理移動或留守；每支分隊通常可移動一區，困難移動以機動判定並耗掉該隊本回合行動。雙方搶同一無人重要區時，先抵達者為守方；後抵達者若仍進入便作機動對抗並耗掉自己的行動，守方的對抗般只是反應。
- 交戰：**取得先行權的一方啟動一支尚未行動的分隊，另一方再啟動一支，雙方一隊一隊交替。分隊可攻擊、援護、重整、護衛 / 護送、修繕 / 互動或施香；一方用完後，另一方完成剩餘分隊。
- 士氣與結算：**標記混亂、傷亡、撤退、投降、貨箱、區域控制與場景狀態，再開始下一回合。

防護與援護：分隊每次受攻擊都立即另擲一次防護；這是反應，不耗行動，也不妨礙它稍後啟動。同回合受多次攻擊就逐次防護。援護取得群聚2以上時，使一支友軍在本回合結束前的下一次相關檢定 + 1；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。

無路可退：混亂2的分隊通常後退一區並降至混亂1；沒有合法退路時，可直接投降而不追加傷亡，或作背水判定（2 + 士氣-1，最低2）。無群會傷亡 + 1並潰敗離場；群聚2留守且混亂降至1；群聚3清至0；群聚4 + 還使下一回合結束前的下一次防護或士氣 + 1，使用或逾期即移除。背水判定不會讓分隊多一次行動。

八項專長一句話

專長	通常處理的問題
戰技	個人交鋒、武器運用、制服敵手與脫離近戰
指揮	下令、維持陣形軍紀、鼓舞士氣與協調部隊
行旅	行軍、騎乘、追蹤、辨路與穿越危險地形
調查	搜索、辨識、推理、審問與察覺異常
交涉	談判、安撫、說服、建立關係與公開斡旋
商賈	估價、採買、運輸、走私與判讀市場
權謀	欺瞞、威脅、派系操作、秘密與長線布局
香術	辨香、施香、控制泡影與完成香料成儀

念頭表示你用什麼方向行動，專長表示你熟悉哪類問題；兩者沒有固定配對。只要做法與當下難題都說得通，便可採用不同組合。

角色表上的記號

- **傷勢** □□□：由左至右記錄輕傷、重傷、瀕死；處理傷勢時依治療規則擦除。
- **血債 / 泡影**：觸發時不只塗一格，還要在欄位寫下債務或希望遭遇的要素；名稱本身就是之後可被大地兌現的內容。
- **功業**：只有血汗者能使用典範權能；每場次至多一次，以 Q 元素為同伴、誓言或傭兵團承擔真實代價並留下公開成果時，記 1 項具名功業。承血者同樣可以立功，但不因此取得這項機械資源。
- **幻想 / 灰暗**：每次只圈住目前刻度並擦去舊圈；抵達任一端點便立即抽命運牌，將該刻度歸零，牌正面掛到下一次具有風險的人物判定。
- **隨身香料**：隊長頁列出的兩劑屬於個人庫存，與貨車中每箱六劑的封裝貨物分開；使用隨身香料不會破壞貨箱封條。

建議的桌面擺放

- 把懸命正面放在角色表上方；下一次危險人物判定後移除骰子，但保留已發生的世界變化。
- 越界骰使用紅色，放在普通念骰旁而不混入重擲區；它不能重擲，預告代價也不因骰面無用而消失。
- 每名隊長與每支分隊各放一枚「已行動」標記。援護 +1、混亂與傷亡直接放在受影響的分隊卡上；援護用掉或回合結束便收回。

一次完整判定

例：守門人拒絕放行。薩芮想用公開承諾說服他們，宣告以進取作行念、使用交涉 2。她擲四顆隨機念骰，得到 2、4、5、5；進取 2 又讓她放入一顆固定為水面的根念骰，所以桌上形成進取 2、2 與本氣 5、5 兩組成念。兩組並列最大，薩芮若仍選進取就是守念：她成功讓守門人暫時放行，灰暗 +1，表示她把承諾當成必須扛下的現實責任。她也可以改選本氣而轉念：幻想 +1，做法變成當眾激起群情、逼守門人讓步；目的仍可能達成，但場面與後續關係會不同。

薩芮·泉痕

能聽見地下水脈的承血談判者；古老契約稱她為「泉田守護者」。

第一次輪到你時：可以用進取+交涉問伊妲這份契約將傷害誰，或用盤算+調查檢查貨箱、水源與道路異常。這只是起手建議，不限制之後的念頭與專長組合。

道路	C / 化育	Q / 典範	傷勢	血債	功業
承血者	寶血·水 2	衛士·風 3	□□□	■□□	-

主要道路：承血。C / 寶血會帶來顯血與血債；Q / 衛士表示薩芮希望世人把她記作怎樣的英雄，但不會啟動典範權能。她不使用機械資源「功業」。

念頭與專長

本氣·火 5	進取·水 2	盤算·地 4	餘裕·風 3	灰暗	幻想
1	2	1	0	0	0

戰技	指揮	行旅	調查	交涉	商賈	權謀	香術
1	1	1	2	2	0	0	2

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

血債（承血者已有一項；其餘取得時才填，最多三項）：①泉田祖契不得被私有 ②_____ ③_____

泡影邀請（開場留白；取得泡影時才填）：①我希望_____ ②我希望_____ ③我希望_____

顯血：泉痕

每場次一次，在擲骰前以寶血的水象 2 顯血：未達七骰時加入一顆固定水面骰；已達七骰時，改為擲骰前把英雄自己的一顆普通隨機念骰固定為水面。取得1項具名血債。

- 血印：接近活水、血契或污染源時，手腕浮現紅色支流紋。
- 血權：古祭壇可能承認你為泉田守護候選人；這是保護與公平分配之責，不是私人所有權。
- 血債：不得把公共水源永久交給單一家族或商會。

扮演提示

- 信念：契約若只保護強者，就不值得被遵守。
- 難題：你想證明血脈有意義，卻怕自己也在靠出生索取權力。
- 祕密：童年時古祭壇曾以你的一滴血換回一場雨，並說出了你的名字。
- 開場問題：你第一次發現別人敬畏的不是你，而是你血中的名字時，發生了什麼？

裝備與隨身香料

短矛、舊圓盾、水囊、契約繩、野戰醫療袋；霧銀豆蔻 1 劑、雪松 1 劑。

麾下分隊

分隊	戰力	士氣	機動	防護	傷亡 / 混亂	特性
泉痕護衛	2	3	1	2	□□ / □□	守水：保衛水源、傷員或平民時防護池 +1
河路斥候	1	2	3	1	□□ / □□	淺渡：乾河床、溪流與濕地移動不受罰

交換副官與羈絆

副官：_____ 第一次信任：_____

尚未償還：_____ 不能命令副官做的事：_____

格朗・爐疤

火血在骨中燃燒的老鐵匠，寧可把祖傳力量鍛成眾人的盾。

第一次輪到你時：可以用盤算 + 調查檢查輪軸、封釘與軍械痕跡，或用本氣 + 指揮整備護衛、要求眾人正面說清風險。這只是起手建議。

道路	C / 化育	Q / 典範	傷勢	血債	功業
承血者	竈釜・火 5	匠母・地 4	□□□	■□□	-

主要道路：承血。C / 竈釜會帶來顯血與血債；Q / 匠母表示格朗希望世人把他記作怎樣的英雄，但不會啟動典範權能。他不使用機械資源「功業」。

念頭與專長

本氣・火 5	進取・水 2	盤算・地 4	餘裕・風 3	灰暗	幻想
2	0	1	1	0	0

戰技	指揮	行旅	調查	交涉	商賈	權謀	香術
2	2	1	1	0	1	0	2

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

血債（承血者已有一項；其餘取得時才填，最多三項）：①侯家舊主索求爐血 ② _ _ _ _ _ ③ _ _ _ _ _
泡影邀請（開場留白；取得泡影時才填）：①我希望 _ _ _ _ _ ②我希望 _ _ _ _ _ ③我希望 _ _ _ _ _

顯血：爐疤

每場次一次，在擲骰前以竈釜的火象 5 顯血：未達七骰時加入一顆固定火面骰；已達七骰時，改為擲骰前把英雄自己的一顆普通隨機念骰固定為火面。取得1項具名血債。

- 血印：胸口舊傷在危急時像爐縫發紅，呼吸帶鐵鏽與炭香。
- 血權：祖先替侯家鑄造第一座東門；你可要求進入爐庫檢驗軍械。
- 血債：侯家認為這份火血仍是他們的財產。

扮演提示

- 信念：能擋在別人前面的力量，才配叫力量。
- 難題：你把服從視為可靠，卻知道可靠的人也會替錯誤命令賣命。
- 祕密：東門軍械庫仍有你打造的鎮暴器械；你知道它們最脆弱的位置。
- 開場問題：你曾替哪一個不值得的人打造過武器？那件武器現在在哪裡？

裝備與隨身香料

鍛錘、重盾、修甲工具、厚工作圍裙；赤冠藏紅 1 劑、菸草 1 劑。

麾下分隊

分隊	戰力	士氣	機動	防護	傷亡 / 混亂	特性
爐疤重盾	2	3	1	3	□□ / □□	鐵牆〔反應；每場戰鬥一次〕：守瓶頸 / 護車時忽略一次混合後果
炭火弩手	2	2	2	1	□□ / □□	火矢〔攻擊；耗火香1〕：攻擊 + 1；勝出建火場或封掩體至下回合末

交換副官與羈絆

副官： _ _ _ _ _ 第一次信任： _ _ _ _ _
尚未償還： _ _ _ _ _ 不能命令副官做的事： _ _ _ _ _

米蕾・斷秤

從灰鱗商會偷走黑帳的血汗策士，擅長讓每個人看見合作比背叛划算。

第一次輪到你時：可以用盤算＋商貿拆解契約價碼，或拿黑帳線索以進取／盤算＋權謀試探伊妲真正害怕的事。這只是起手建議。

道路	C / 化育	Q / 典範	傷勢	血債	功業
血汗者	心玉・地 4	神侍・水 2	□□□	□□□	□□□□□□

主要道路：血汗。Q / 神侍會啟動踐行典範，讓米蕾取得功業；C / 心玉只留下出身痕跡與故事線索，不能用來顯血。功業從 0 開始，遊戲中符合條件時才記錄。

念頭與專長

本氣・火 5	進取・水 2	盤算・地 4	餘裕・風 3	灰暗	幻想
0	2	2	1	0	0

戰技	指揮	行旅	調查	交涉	商貿	權謀	香術
0	1	0	2	2	2	1	1

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

血債（開場為0；取得時才填，最多三項）：① _ _ _ _ _ ② _ _ _ _ _ ③ _ _ _ _ _
泡影邀請（開場留白；取得泡影時才填）：①我希望 _ _ _ _ _ ②我希望 _ _ _ _ _ ③我希望 _ _ _ _ _

踐行典範：神侍

每場次一次，當你以進取把人與利益重新連接，並因此承受真實代價、留下可被見證的成果時，取得 1 項具名功業。功業記錄你不是靠出生，而是靠服務、承擔與聯繫取得的地位；它不能在判定中加殷或重擲。

- 化育痕跡：心玉。母親留下的方形心玉，使你能察覺契約中刻意藏起的代價；這項能力只在故事中生效，不會啟動顯血。
- 適合取得功業：公開黑帳、放棄獨占利益、保護交易中的弱者。

扮演提示

- 信念：每個價碼都在說一個故事；真正重要的是誰被迫付錢。
- 難題：你善於把情誼換算成利益，卻不知道不能換算的信任怎麼回報。
- 祕密：你抄出一頁足以證明西路由灰鱗破壞的黑帳；原件仍在伊妲手中。
- 開場問題：你從黑帳看見哪個熟悉名字，從此再也無法信任那個人？

裝備與隨身香料

摺疊秤、契約匣、偽印工具、旅行外套；寂夜丁香 1 劑、鼠草 1 劑。

麾下分隊

分隊	戰力	士氣	機動	防護	傷亡 / 混亂	特性
斷秤車衛	2	2	2	2	□□ / □□	押運〔反應；每場戰鬥一次〕：同區取消車損1 / 奪箱；自身混亂＋1
契約工兵	1	2	2	2	□□ / □□	就地修繕〔行動〕：機動群聚2以上修車損1或恢復 / 建立道路、工事

交換副官與羈絆

副官： _ _ _ _ _ 第一次信任： _ _ _ _ _
尚未償還： _ _ _ _ _ 不能命令副官做的事： _ _ _ _ _

羅荻・灰旗

靠每一道傷疤取得指揮權的血汗騎手，只替自己選擇的旗幟衝鋒。

第一次輪到你時：可以用餘裕 + 行旅勘查西路與退路，或用本氣 + 指揮質問護衛、整隊準備可能的封鎖。這只是起手建議。

道路	C / 化育	Q / 典範	傷勢	血債	功業
血汗者	天籟・風 3	勇者・火 5	□□□	□□□	□□□□□□

主要道路：血汗。Q / 勇者會啟動踐行典範，讓羅荻取得功業；C / 天籟只留下出身痕跡與故事線索，不能用來顯血。功業從 0 開始，遊戲中符合條件時才記錄。

念頭與專長

本氣・火 5	進取・水 2	盤算・地 4	餘裕・風 3	灰暗	幻想
2	1	0	2	0	0

戰技	指揮	行旅	調查	交涉	商賈	權謀	香術
2	2	2	1	1	0	1	0

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

血債（開場為 0；取得時才填，最多三項）：① _ _ _ _ _ ② _ _ _ _ _ ③ _ _ _ _ _
泡影邀請（開場留白；取得泡影時才填）：①我希望 _ _ _ _ _ ②我希望 _ _ _ _ _ ③我希望 _ _ _ _ _

踐行典範：勇者

每場次一次，當你以本氣面對足以使旁人退縮的威脅，並因此承受真實代價、留下可被見證的成果時，取得 1 項具名功業。功業不能在判定中加殷或重擲。

- 化育痕跡：天籟。你能從峽谷回聲分辨隊伍的規模與方向；這項感官只在故事中生效，不會啟動顯血。
- 適合取得功業：承擔追兵、救回落單者、拒絕不義軍令。

扮演提示

- 信念：旗幟不能替人決定忠誠，並肩流血的人才可以。
- 難題：你相信行動勝過思考，常在知道真相前就已選邊。
- 祕密：東門的歐爾凡曾是你的長官，也是放你離開侯家軍隊的人；他留有你違令的證據。
- 開場問題：你最後一次服從歐爾凡命令時，誰因此沒有回家？

裝備與隨身香料

彎刀、短騎槍、風蝕披風、剪去舊徽的灰旗；風哭桂皮 1 劑、茅香 1 劑。

麾下分隊

分隊	戰力	士氣	機動	防護	傷亡 / 混亂	特性
灰旗輕騎	2	2	3	1	□□ / □□	側擊：從別區進入已被友軍接戰區域時戰力池 +1
峽風游兵	2	2	3	1	□□ / □□	散開：對遠程攻擊進行防護時殷池 +1

交換副官與羈絆

副官：_ _ _ _ _ 第一次信任：_ _ _ _ _
尚未償還：_ _ _ _ _ 不能命令副官做的事：_ _ _ _ _

第 6 部 | 〈紅峽谷的最後一車〉副官與分隊卡 v0.5

列印方式：A4 直式、100%；沿卡片間的水平線裁開。交叉扮演模式由創作者先祕密閱讀並折起祕密，再指定主官與扮演者；並肩模式把完整卡片交給副官玩家；單隊模式則由玩家或大地依開場約定持有。每張卡都填寫創作者、主官玩家與扮演者。分隊卡交給對應隊長或受託副官。

四名副官

副官是完整人物，不是等待命令的加設資源。輪到你時可以自行調查、交涉、施香、照顧關係，或在主官同意下指揮受託分隊。卡上的C / 化育是出身、Q / 典範是理想；副官沒有隊長道路的顯血、踐行典範或功業權能，除非特技另有明文。

賽芙·冷杉 | 隨軍醫師、夢香調配師

說話很輕，面對傷口時比任何人果斷。

第一次輪到你時：可以用進取 + 交涉詢問傷者真正需要什麼，或用進取 + 香術檢查藥物與夢香；你也可以援助主官，但不必等待主官先行動。

C / 化育	Q / 典範	本氣 5	進取 2	盤算 4	餘裕 3	灰暗 / 幻想
寶血·水	神侍·水	0	2	1	1	0 / 0

戰技	指揮	行旅	調查	交涉	商賈	權謀	香術
0	0	1	1	2	0	0	2

- **特技：冷杉急救【行動；每場景一次】**。消耗一劑水象辛香料，使同區一人的傷勢在本場景計算妨礙時視為輕一級。它不清除傷勢、不取代穩定傷者；尚未穩定的瀕死者仍不能恢復一般危險行動。交叉扮演模式使用主官玩家的隊長行動；單隊與並肩模式使用賽芙自己的行動。
 - **願望**：讓傭兵也有不因付不起錢而被放棄的醫療。
 - **底線**：絕不丟下仍可救治的傷者。
 - **祕密**：她曾用雪松替瀕死同伴喚回記憶；回來的聲音未必完全屬於那個人。
 - **關係提問**：隊長曾在什麼時候把自己的安全交給你？你為何沒有辜負他？
- 創作者： _ _ _ _ 主官玩家： _ _ _ _ 扮演者： _ _ _ _ ☐單隊 ☐並肩 ☐交叉
- 援助已用：☐ 特技已用：☐ 獨立行動 / 後果： _ _ _ _ _

圖恩·缺耳 | 前侯家邊騎、斥候

總會先替隊長找好第二條退路。

第一次輪到你時：可以用餘裕 + 行旅勘查西路、伏兵與退路，或主動要求照管一支機動分隊；你有權提醒主官哪條命令會讓所有人失去退路。

C / 化育	Q / 典範	本氣 5	進取 2	盤算 4	餘裕 3	灰暗 / 幻想
天籟·風	衛士·風	1	0	1	2	0 / 0

戰技	指揮	行旅	調查	交涉	商賈	權謀	香術
2	1	2	1	0	0	0	0

- **特技：先行一步【反應；每場景一次】**。伏擊或追逐揭露後，選擇同區或相鄰、能合理接收指引的一支友軍分隊，使它沿已勘查路線立即移動一個相鄰區；不能穿越敵軍封鎖，也不能免除原本需要機動判定的地形。這是反應，不消耗主官或圖恩玩家的行動，但圖恩承受暴露或落單的代價。
- **願望**：買下一小塊沒有人能徵召他的土地。
- **底線**：不再為維持軍紀而獵殺逃兵。
- **祕密**：他仍欠歐爾凡一條命；若東門守軍陷入必死之局，他很可能出手救人。
- **關係提問**：隊長知道你曾屬敵軍，為何仍把後背交給你？

創作者： _ _ _ _ 主官玩家： _ _ _ _ 扮演者： _ _ _ _ ☐單隊 ☐並肩 ☐交叉

援助已用：☐ 特技已用：☐ 獨立行動 / 後果： _ _ _ _ _

蕾卡·黑簿 | 軍需官、偽造印信者

相信準確的帳比漂亮的誓言可靠。							
第一次輪到你時：可以用盤算 + 調查核對封條與帳頁，或用盤算 + 商貿重算契約風險；需要物資時也可評估是否使用「藏起的一份」。							
C / 化育	Q / 典範	本氣 5	進取 2	盤算 4	餘裕 3	灰暗 / 幻想	
心玉·地	匠母·地	0	1	2	1	0 / 0	
戰技	指揮	行旅	調查	交涉	商貿	權謀	香術
0	1	0	2	0	2	1	0

- **特技：藏起的一份〔準備；戰鬥中為行動〕。** 每場景一次，從合理準備的普通補給中取出一件小物資。稀有辛香料、軍印或大量金錢不能憑空生成；只有它已被建立為可取得的資源並經大地同意時，才能揭露其來源、從該來源扣除並記下一項具名人情債。非戰鬥時可在需要物資時揭露；戰鬥中臨時翻找、遞送或啟用它，在交叉扮演模式使用主官玩家的隊長行動，在單隊與並肩模式使用蕾卡自己的行動。
- **願望：** 建立一套連傭兵都不敢剋扣的公開軍餉帳。
- **底線：** 不替任何人抹去陣亡者的姓名與報酬。
- **祕密：** 她持有米蕾黑帳缺失的另一半，上面也記著傭兵團一位舊友收過灰鱗的錢。
- **關係提問：** 你曾替隊長藏起哪一筆不能公開的支出？那是善意還是共犯？

創作者： _ _ _ _ 主官玩家： _ _ _ _ 扮演者： _ _ _ _ ☐單隊 ☐並肩 ☐交叉

援助已用：☐ 特技已用：☐ 獨立行動 / 後果： _ _ _ _ _

阿燼·草煙 | 爆破手、火象香師

笑得爽朗，袖口永遠留著菸草與火藥味。							
第一次輪到你時：可以用盤算 + 香術辨認斷路的爆藥與引線，或用本氣 + 戰技親自保護裝車；是否燒香、燒路或燒貨，仍由你依底線決定。							
C / 化育	Q / 典範	本氣 5	進取 2	盤算 4	餘裕 3	灰暗 / 幻想	
竈釜·火	勇者·火	2	1	1	0	0 / 0	
戰技	指揮	行旅	調查	交涉	商貿	權謀	香術
2	0	1	0	0	0	1	2

- **特技：延火〔行動〕。** 每場景一次，消耗一劑火象辛香料，在相鄰區域設置延遲燃燒或爆破；必須有可發現的引線、氣味或煙。交叉扮演模式使用主官玩家的隊長行動；單隊與並肩模式使用阿燼自己的行動。
- **願望：** 讓紅峽谷的人不必把一生賣給香料稅與商會債。
- **底線：** 不燒田、不毒井，也不把平民當作逼迫敵人的籌碼。
- **祕密：** 赤泉激進派首領是他的姊姊；她要求他在第三日落前燒掉至少兩箱赤冠藏紅。
- **關係提問：** 隊長曾替你承擔哪一次爆破的後果？你準備怎麼還？

創作者： _ _ _ _ 主官玩家： _ _ _ _ 扮演者： _ _ _ _ ☐單隊 ☐並肩 ☐交叉

援助已用：☐ 特技已用：☐ 獨立行動 / 後果： _ _ _ _ _

副官援助規則

每場景一次，副官若人在現場，專長也確實幫得上忙，隊長便能在擲骰前多拿一顆隨機念骰；所有來源合計仍不得超過 7 顆。這次援助占用該判定唯一的「一般援助 / 借來之心」名額，不能再疊加另一名援助者；其他人只能先佔好位置、準備工具，或替後續行動創造條件。副官用掉本場景的援助後，不能換個名稱再次借出一心。若結果是散念或自散，副官同樣可能被後果捲入。副官獨立行動時使用自己的念頭與專長，但沒有隊長道路權能；交叉扮演模式會用掉主官玩家本回合的隊長行動，單隊與並肩模式則使用副官自己的行動。標為「反應」的特技不受此限。

八支友軍分隊卡

卡片用語 | 混合後果：分隊完成行動或守住目標，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、傷亡或車損。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。

泉痕護衛 | 薩芮

戰力	士氣	機動	防護	傷亡	混亂
2	3	1	2	□□	□□

守水：保衛水源、傷員或平民時，防護骰池 +1。

命令加成：□ 已行動：□ 所在區域： _ _ _ _ 攜帶貨箱： _ _

河路斥候 | 薩芮

戰力	士氣	機動	防護	傷亡	混亂
1	2	3	1	□□	□□

淺渡：乾河床、溪流與濕地不使其移動受罰。

命令加成：□ 已行動：□ 所在區域： _ _ _ _ 攜帶貨箱： _ _

爐疤重盾 | 格朗

戰力	士氣	機動	防護	傷亡	混亂
2	3	1	3	□□	□□

鐵牆〔反應；每場戰鬥一次〕：防守瓶頸或護送貨車時，忽略一次混合後果。

命令加成：□ 已行動：□ 所在區域： _ _ _ _ 攜帶貨箱： _ _

炭火弩手 | 格朗

戰力	士氣	機動	防護	傷亡	混亂
2	2	2	1	□□	□□

火矢〔攻擊；每次一劑〕：消耗火象正香，本次攻擊 +1 骰；若勝出，建立火場或令目標掩體失效至下一回合結束。

命令加成：□ 已行動：□ 所在區域： _ _ _ _ 攜帶貨箱： _ _

斷秤車衛 | 米蕾

戰力	士氣	機動	防護	傷亡	混亂
2	2	2	2	□□	□□

押運〔反應；每場戰鬥一次〕：與貨車同區時，取消車損1或一次奪箱；車衛承受混亂+1。

命令加成：□已行動：□所在區域：_ _ _ _ 攜帶貨箱：_ _

契約工兵 | 米蕾

戰力	士氣	機動	防護	傷亡	混亂
1	2	2	2	□□	□□

就地修繕〔行動〕：花分隊行動作機動判定；群聚2以上修復車損1，或恢復 / 建立一道道路、臨時工事。這不是移動後的免費附帶效果。

命令加成：□已行動：□所在區域：_ _ _ _ 攜帶貨箱：_ _

灰旗輕騎 | 羅荻

戰力	士氣	機動	防護	傷亡	混亂
2	2	3	1	□□	□□

側擊：從不同區域進入已被友軍接戰的區域時，戰力骰池+1。

命令加成：□已行動：□所在區域：_ _ _ _ 攜帶貨箱：_ _

峽風游兵 | 羅荻

戰力	士氣	機動	防護	傷亡	混亂
2	2	3	1	□□	□□

散開：對遠程攻擊進行防護檢定時，骰池+1。

命令加成：□已行動：□所在區域：_ _ _ _ 攜帶貨箱：_ _

分隊群聚角落

擲 2 + 數值 顆 d6；有利 / 不利通常 ±1 顆，最低 2、最高 7。找最大同面群聚：無群為 0；群聚2是對子；群聚3是三顆同面；群聚4+ 記實數。對抗同值時守方勝。分隊不使用成念、強念、執念等人物術語。

- 攻擊勝出：守方混亂+1。
- 攻擊群聚 3+ 勝出，或守方原有混亂 1：再使守方傷亡+1。
- 以攻擊群聚 4+ 勝出：再選推動一區、奪箱、貨車破壞+1或混亂再+1。
- 傷亡2：失去組織戰力。混亂2：後退一區並降至1；無路時投降或背水判定 (2 + 士氣-1，最低2)。
- 重整士氣：群聚2清 1 混亂；群聚3清 2；群聚4+ 並使相鄰友軍清 1。

第 7 部 | 〈紅峽谷的最後一車〉大地終局速查 v0.5-PT1.4-rc1

僅供大地使用。完整內容見 [測試劇本 v0.5](#)。列印 A4 直式雙面或兩頁並排。

第一區 | 契約、真相與政治

一句核心

第三個日落前送出最後一車香料；真正問題不是能不能送到，而是香料最後屬於誰，以及誰有資格替紅峽谷決定。

開場契約

- 簽約先付 2 金；至少四箱抵達東門再付 6 金。
- 六箱封條全完整追加 2 金；少於四箱賠 4 金並列灰鱗黑名單。
- 開箱仍算送達箱，但失去完整封條獎金。
- 每箱六劑；隊長頁的兩劑隨身香料不屬於貨車，使用時不破壞封條。
- 下表價格是「完整六劑一箱 / 金」。開封後按 $\text{市價} \times \text{剩餘劑量} \div 6$ 四捨五入；必須實際找到買家才能成交。

箱	內容	整箱市價 / 金	真正用途
1-2	赤冠藏紅 / 火 5	4	侯家軍需；取得兩箱即可鎮壓三村
3-4	霧銀豆蔻 / 水 2	3	商會貨；協調、鎮靜、淨水
5	寂夜丁香 / 地 4	3	赤泉治療礦坑熱病所需
6	風哭桂皮 / 風 3	4	侯家軍需；偵察、傳訊與風向

六項真相

1. 灰鱗商會自行炸毀西路，製造短缺與戰時高價。
2. 侯家取得兩箱赤冠藏紅後，兩天內鎮壓三個拒稅村。
3. 赤泉激進派準備焚燒商會倉庫，逼外界介入並維持高價。
4. 古祭壇能承認承擔祖契的人；薩芮最容易甦醒，其他人也能付代價取得見證。
5. 祖契授予保護泉水、田地與公平分配的責任，不是私人所有權。
6. 每個勢力只說部分真話，也都準備讓別人支付代價。

三勢力時鐘

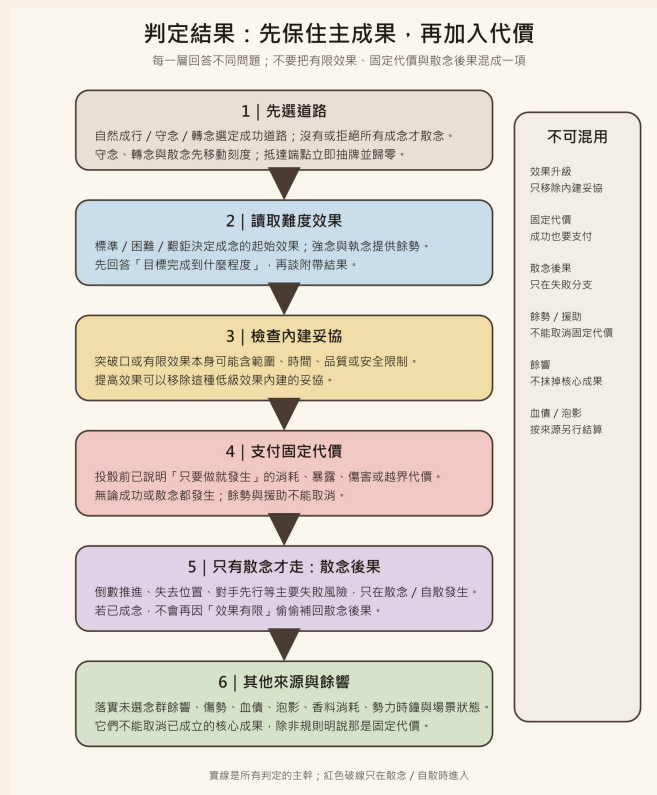
只有以下事件確實幫助某勢力時才填一格：玩家明知代價仍選擇拖延、公開倒向其對手、承受投股前已說明的散念 / 餘響 / 失敗時間後果，或在一幕結束時放任該勢力完成可見行動。不能只因大地想增加緊張便填格；同一事件通常只推一個時鐘，除非投股前已明說會同時幫助兩方。三格難逆，四格計畫發生。

勢力	時鐘	所求	所懼	四格後果
灰鱗 / 伊妲	□□□□	□4 箱送達且封鎖繼續	破路證據、黑帳	三年獨占權成立
侯家 / 歐爾凡	□□□□	兩箱紅香、守軍服從	古契否定徵收權	三村遭鎮壓
赤泉 / 塔菈	□□□□	第 5 箱、紅香不入軍營	水源枯竭、激進派失控	倉庫焚毀、存糧同失

降低時鐘：玩家若以新證據、新協議或直接行動實際破壞某勢力計畫，該時鐘降低 1 格，最低為 0；只拖延、不改變條件則僅阻止本次前進。每個勢力同一場景最多降低 1 格，不能反覆利用同一證據。灰鱗可因公開破路證據或打通替代商路而下降；侯家可因古契限制、替代軍需或守軍拒絕鎮壓而下降；赤泉可因藥物安全送達、激進派失去支持或七日停火得到保障而下降。

懸命、血債與泡影期限

- **懸命：**端點一到便立刻抽牌、刻度歸零，本次已擲完的判定不加股；牌正面保留至英雄下一次具有風險的人物判定，依花色加固定命運股後移除。可跨場景、場次與契約中斷保留，牌造成的世界變化不隨牌移除而消失。
- **血債：**取得後兩個場景內至少示警一次；在判定完成後或合適轉折調用，不能取消既成成功。最多三項；第四項先使最古老血債到期，英雄完成償還 / 拒絕並清除後，把新債寫入同一格。若場景中斷，記作「舊債到期中 → 新債」，下次先完成替換。
- **泡影：**玩家寫下「我希望經歷 / 看見 / 知道.....」，大地從本場景結束至之後兩個場景內提供真實入口與一項偏差，不保證勝利。最多三項；第四項使最古老泡影在本場景末或下一場景破裂成真，完成核心選擇後清除並換入新泡影。未交付者跨場次保留。



大地判定結算順序：道路、效果、內建妥協、固定代價、散念後果與其他來源

讓他們改變立場的籌碼

- **伊妲**：只要四箱與「灰鱗仍能交貨」的印象；可給錢、假證、犧牲低階破壞者，絕不自願交黑帳原件。
- **歐爾凡**：想保住部下並避免成為替罪羊；古契證據、羅荻舊情或替代防衛方案可換放平民、少收箱、延後進村。
- **塔菈**：需要藥與外界沒有遺棄赤泉的證明；可給安全路、古契抄本與七日停火，不能接受兩箱紅香完整入營。
- **阿南諾絲（選用）**：想以一箱軍用香料與公開功績取得建城資本；公平交易、外部見證與未來驛城的提案權可換她放棄暴利。她害怕焚城預兆成真，也怕眾人知道她其實沒有建城敕令。她沒有勢力時鐘，不自動帶來額外分隊。

四幕節奏

1. 銅掌的契約

必給線索：西路非自然崩塌；至少半車軍需；伊妲只堅持四箱。失敗仍給基本資訊，但推時鐘、暴露調查或讓對方先設反制。

2. 斷橋與碎石坡

- 快速繞行〔困難〕：成念使貨車可由C進場，但選車損+1或灰鱗 / 侯家時鐘+1；強念無損；執念並發現G隱路，終局可部署一支友軍於G。
- 查爆破〔標準〕：成念得工具與車轍；強念得公開實證；執念並知撤離路線或下一目標。
- 修車路〔困難〕：成念時貨車仍在A，但一支友軍可由C攜帶最多兩箱；強念使整車可由C進場；執念建立可持續快速回撤線。
- 施風香：揭露落石空隙，但讓東門察覺。
- 表列強念 / 執念已使用自帶餘勢，不重複花費；快速繞行以外的代價依投骰前公開內容處理。

3. 赤泉的開價

- 給第5箱：安全路+礦工嚮導。
- 保證第1、2箱不入軍營：古契抄本。
- 公開灰鱗證據：倉庫七日不焚，但要公開審帳。
- 只給錢：短暫通行，激進派仍行動。

古祭壇問題

「你要擁有泉田，還是替不能擁有它的人守住泉田？」

- 承血：顯血 + 1 血債；強念可加一項公共保護條款。
- 血汗：交一項功業或承諾危險公共責任；完成後才成長久血權。
- 太牢：寂夜丁香 + 鼠草 + 有價性禮；各方說出願失去的財貨、血或權。
- 有相應血、功業或成儀材料，且無敵軍干擾時為標準；資格受爭議、儀式倉促或在戰場中進行時為困難。完全不願投入血、功業、公共責任或牲禮時，祭壇不回應，不擲骰。

第二區 | 終局方向、部署與物件

開戰前五項檢查

- [] 依玩家最後選擇勾定一個終局方向與勝出條件。
- [] 放置貨車、六箱貨物、古契見證及其他任務物件，記下已損壞或失效者。
- [] 依三人局 / 四人局表放置友軍與敵軍；三人局標記第四隊的第4回合入口，四人局則把第四隊直接放在該區並記下第4回合援軍強化；確認每區容量與困難地形。
- [] 雙方各選一支領隊分隊，完成遭遇判定並標記整場先行權。
- [] 將回合標記放在第1格，設定當前峽風、火勢與時鐘，把六回合事件表置於手邊，再進入態勢階段。

終局方向

玩家選擇	主要敵軍	目標
照約送東門	赤泉激進派	六回合內至少四箱抵達 F
交給赤泉	侯家軍	保第 5 箱與水路，迫侯軍撤退
欺騙 / 私售	侯軍 + 激進派	帶選定箱由 A、C 或 G 撤離
停火共管	灰鱗破壞者	保貨車與古契見證，揭露雇主
焚毀辛香料	侯軍 + 激進派	六回合內讓六箱全數焚毀或失效

初始部署

先按終局方向部署，再開始第 1 回合；完整表見終局初始部署。三人局放三支敵隊，第四隊第 4 回合由表列入口進場；四人局一開始放滿四隊，第四隊直接放在同一個表列入口區，第 4 回合改用「清 1 混亂，並在本回合結束前的下一次行動 +1」的援軍效果，使用或輪末即移除。

終局方向	玩家與貨車起點	敵軍起點 / 入口
送往東門	車 A：全體友軍分配於 A、B；車改由 C 進場：全體友軍分配於 C、E；僅修路成念：車 A、指定一支攜箱隊在 C，其餘友軍分配於 A、B	赤泉 D、E、G；援軍 E
交給赤泉	車 E；全體友軍分配於 E、C	侯軍 D、F、G；援軍 F
欺騙 / 私售	車 D；先選 A、C 或 G 為撤離點，全體友軍分配於 D 及朝目標的相鄰區	敵軍守另兩出口及 F；援軍由玩家所選出口包抄
停火共管	車與古契見證在 E；全體友軍分配於 E、C	灰鱗 B、D、G；援軍 F
焚毀辛香料	車與六箱在 D；全體友軍分配於 D、B 或 E	侯軍與赤泉分守 A、C、F；援軍 G

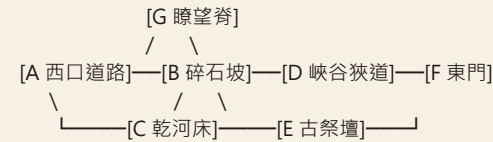
毀香時，英雄或有效接戰分隊每次行動處理一箱；火源與工具充足且無人阻止便直接標記失效，處於爭奪或阻撓下才判定。第 6 回合末六箱都失效才達成目標。

敵軍決策

- 赤泉：先奪第 5 箱、阻止紅香入 F，再守 E 與退路；藥物安全且紅香受到可驗證限制便願停手。
- 侯家：先控 F、D 及第 1、2 箱，再保住守軍；古契限制、替代防衛方案或可交代的停火條件能使其談判。
- 灰鱗：先滅黑帳與古契證據，再破壞貨車撤離；身分公開且仍有退路時撤退，不為商會死戰。

每回合依第一優先選目標，再採最直接行動。半數分隊達傷亡 1、核心目標已取得 / 失去，或代表人物取得可接受籌碼時，先提出撤退、交換或停火。

區域圖



區域	戰術效果
A	貨車通常由此進場；寬闊可集結
B	分隊移入需機動群聚2以上；無騎兵側擊；回合 2 落石
C	快速繞行成念以上或修路強念以上時貨車可由此進場；修路只有成念時，一支友軍可攜最多兩箱由此進場；有掩蔽，離開時遠程暴露
D	每方最多兩隊有效接戰；長槍、盾牆、守線 +1
E	血權、成儀與命運牌後果進入戰場
F	侯家工事，守軍防護 +1；貨箱抵達即交付
G	只由 B、D 進入；態勢開始時的控制方選射界或號令：本回合第一次由G發動的遠程攻擊+1，或一名身在G的隊長本回合下一次關鍵命令+1；當時正在爭奪不能選，已選效果即使稍後轉為爭奪仍保留到使用或輪末

貨車

破壞：□□□ 當前區：_ _ 已交付箱：_ _ 被奪箱：_ _ 開箱：_ _

- 隨同區友軍每回合最多移一區；困難地形需護送分隊取得機動群聚2以上。
- 破壞 3：停駛；每隊最多攜兩箱。
- 貨車區攻擊以群聚3勝出：守軍混亂 +1，再選追加傷亡 +1 或奪一箱。群聚4+ 勝出：照一般規則造成追加傷亡及一項四顆效果，或放棄兩者改奪兩箱；不得重複結算一般攻防的奪箱效果。
- 貨車區完全無敵守護時，一支分隊可花自己的行動直接取得最多兩箱。
- 人物開箱：須同區且能接觸；安全直接完成，戰鬥中花隊長行動。
- 分隊裝卸最多兩箱：安全直接完成；受壓花分隊行動，爭奪中作修繕 / 互動判定。每隊最多攜兩箱，貨箱隨隊移動。
- 棄箱可隨移動 / 行動留在當區；破壞一箱由同區人物花隊長行動或有效分隊花分隊行動，安全直接完成、受阻才判定。

敵軍速覽

首次PT1.4真人桌測使用下表固定編成。三人遊戲先放前三隊，第四隊在回合 4 到場；四人遊戲四隊起始全在場。

終局	起始三隊	第四隊
送東門	擲索手、礦工長槍、赤泉守衛	香農散兵
交赤泉	東門鐵衛、侯家長槍、要塞弩手	灰披騎兵
私售 / 欺騙	侯家長槍、灰披騎兵、擲索手	香農散兵
停火共管	滅證隊×2、雇傭弩手	雇傭弩手
焚毀辛香料	侯家長槍、灰披騎兵、擲索手	香農散兵

分隊	戰 / 士 / 機 / 防	特性
峽谷擲索手	2 / 2 / 3 / 1	B、D、G 援護成功可使目標機動再 -1
礦工長槍隊	2 / 3 / 1 / 2	D 防騎兵時防護 +1
香農散兵	2 / 2 / 3 / 1	C 移動不受困難地形
赤泉守衛	2 / 2 / 1 / 3	護鄉〔反應；每場戰鬥一次〕：守E / 箱5時忽略一次混合後果
東門鐵衛	2 / 2 / 1 / 3	F 防護 +1；離 F 後士氣 -1
侯家長槍隊	2 / 3 / 1 / 2	D 防禦或援護 +1
灰披騎兵	2 / 2 / 3 / 1	攻擊後退或混亂分隊時戰力 +1
要塞弩手	2 / 2 / 2 / 2	從 F / G 可攻擊距離兩區的目標，遠射戰力 -1
商會滅證隊	2 / 2 / 3 / 1	對車、帳簿、工事以群聚3以上成功時破壞再 +1
雇傭弩手	2 / 2 / 2 / 2	盤算 + 調查成念可揭露灰鱗雇主

六回合事件

回合	事件	已結算
1	第一個散念關鍵命令同時暴露位置	☐
2	B 中一隊取得機動群聚2以上躲落石；否則混亂 +1 或車損 +1	☐
3	初始風由A / C吹向F；本回合反轉為由F吹向A / C，遠程、煙霧與火勢方向隨之改變	☐
4	三人局第四敵隊到場；四人局一支敵隊清 1 混亂，且在本回合結束前的下一次行動 +1，使用或輪末即移除；其勢力時鐘曾下降則延後一回合	☐
5	E 甦醒；距命運端點最近者看見私人徵兆	☐
6	東門關閉 / 激進派點火 / 商會滅證；必須決定歸屬	☐

第三區 | 回合、命令、群聚與施香

關鍵命令

每隊長每回合一次隊長行動：在關鍵命令、人物行動、獨立施香 / 顯血 / 成儀、援助或讓副官獨立行動中選一項；明標為「反應」的副官特技例外。交叉扮演模式的副官獨立行動使用主官的隊長行動；單隊與並肩模式的副官另有自己的一次人物行動，不占主官的隊長行動。顯血若只是加入人物行動或關鍵命令，不另耗行動；只有血脈恩賜本身就是整個場景改變時才算獨立顯血。關鍵命令宣告行念並使用指揮；任何隊長親自進行的具有風險的人物判定都照常移動灰暗 / 幻想。

念群	可加強行動
本氣 5	戰力、士氣、衝鋒、火場
進取 2	援護、重整、護送、共同撤離
盤算 4	防護、修繕、工事、反制
餘裕 3	機動、遠程、側擊、搶位
灰暗 1	任一項，但付不可轉嫁的現世代價
幻想 6	任一項，但形成泡影或招來禁忌注視

先依傳令條件決定命令難度；大地必須在擲骰前說明。

難度	判斷準則
標準	隊長能看見、接近或可靠聯繫目標，命令內容單純而且沒有互相衝突。
困難	失去直接視線、傳令延遲、嚴重噪音 / 幻象，或分隊混亂、同時收到衝突命令。
艱鉅	完全失聯後仍要跨封鎖同步多區，或要求超越現有組織尺度的精確協同。
不擲骰	沒有任何傳令方法，命令不可能抵達；玩家必須先建立聯繫或改變做法。

再按照實際效果交代命令如何執行。下表已把強念 / 執念的預設餘勢用來提高效果，不能重複花費。

效果	關鍵命令結果
突破口	移除一項通訊障礙，或使下一次延續同一命令的難度降低一級。
有限	一隊相應判定 +1，但承受擲骰前預告的暴露、延遲、分離或誤解之一。
完整	一隊相應判定 +1。
強力	兩隊各有一次相應判定 +1。
決定性	兩隊各 +1，且其中一隊立即移動一區或清1混亂。

每個 +1 只用於該隊在本回合結束前的下一次相符判定；使用後移除，輪末未用也消失。標準難度的成念 / 強念 / 執念通常依序得到完整 / 強力 / 決定性效果；困難與艱鉅則從較低效果起算。

分隊群聚

擲 2 + 數值 d6，有利 / 不利 ±1，範圍 2~7；找最大同面群。平手守方勝。

遭遇與先行：開戰雙方各選領隊，擲 2 + 機動；伏擊 / 偵察 / 情報 / 熟地 / 高地通常 +1，突襲 / 惡劣視野通常 -1。群聚較大者取得整場先行權；平手守方勝，無主地偶遇重擲。每回合機動、交戰都由先行方先啟動一隊再交替，遭遇判定不耗行動。

防護反應：每次受攻擊都另擲防護；不耗行動、不標記已啟動，同回合可逐次防護，防護後仍可正常啟動。援護：取得群聚2以上時，使一隊在本回合結束前下一次相關檢定 +1，使用或輪末即移除，同次檢定最多一項。

- 攻勝：守方混亂 +1。
- 攻擊群 3+ 勝出，或守方在攻擊前已有混亂 1：傷亡再 +1。
- 以攻擊群 4+ 勝出：另選推一區、奪箱、車損 +1 或混亂再 +1。
- 傷亡 2：失去組織戰力；混亂 2：退一區並降至 1。無路時可投降，或背水判定 2 + 士氣 -1（最低 2）：無群 = 傷亡 +1 並潰敗離場；群聚 2 = 留守、混亂 1；群聚 3 = 混亂 0；群聚 4+ = 混亂 0 且在下一回合結束前的下一次防護 / 士氣 +1，使用或逾期即移除。背水不給額外行動。
- 重整士氣：群聚 2 清 1；群聚 3 清 2；群聚 4+ 並使鄰軍清 1。

- 控制：只有一方有尚可作戰分隊在場時控制；敵我同區即為爭奪。人物只能單獨占具體物件，不能在敵方分隊前控制整區。
- 預備：不能攻擊、援護接戰分隊或護送爭奪目標；可自我重整、修理、準備自用香料或處理後線物件。全區效果仍會波及；前線突然空出且敵軍要攻擊預備隊或奪其護送物時，先選一隊緊急補位並耗掉其本回合行動。
- 啟動：交戰階段雙方一隊一隊交替；一方用完後，另一方完成剩餘分隊。每隊每回合一次。

戰場施香

- 正香一劑：相應命令或分隊檢定 +1 骰，總數仍受七骰硬上限。
- 夢香一劑：把效果延伸至記憶、預兆、煙霧、祖靈或幻覺；純數值時 +1 骰。投骰前宣告夢成（+）或夢蝕（-），選定道路後、交代結果前使幻想朝該端點移 1，並加入一項不占欄位的當場夢兆。英雄施香或把香料加入命令時，移動該英雄的幻想；分隊受命施香時，移動指揮隊長的幻想；沒有英雄指揮時，則建立一項不占人物欄位的戰場泡影。同一來源最多保留一項，再次觸發只改寫內容；問題解決、來源離場或場景結束時便清除，若確實延續到下個場景，則改成徵兆、時鐘或場景狀態。正式泡影只會由乙太偏轉或其他明文效果取得；香助骰即使因七骰上限放不下，只要仍然施香，上述刻度移動、夢兆與偏轉代價就不會取消。
- 香料加入既有命令、人物行動或分隊檢定時不另耗行動；香料本身獨立改變場景時，才使用一次「直接施香」隊長行動。
- 人物 / 關鍵命令最後選香料同元素念群：同象；選另一四象：元素偏轉並取得1項具名血債；選灰暗或幻想：乙太偏轉並取得1項正式泡影。純分隊檢定在組池前按行動類型判斷；跨火、水、地、風類型使用便先宣告元素偏轉。人物散念或分隊無群不算擲骰後偏轉，香料仍消耗。
- 同場景第二劑以上可加入一顆不可重擲或改面的越界骰；若第七格已占用，改在人物成念或分隊群聚2以上時取得 1 點越界餘勢。每次判定至多一次。大地擲骰前從血債、刻度移動、身物受創、牽連外界或重大餘響中提出兩項合理代價，由玩家選一項；額外劑量擴大效果與代價。

第 8 部 | 〈紅峽谷的最後一車〉統一桌測紀錄表 v0.5

目的：記錄能改變規則的證據，不逐字抄寫劇情。每名玩家各填第一頁人物判定表與第四頁個別回饋；大地填第二頁戰鬥 / 香料及第三頁政治 / 總結。

使用基準：v0.5-PT1.4-rc1。場中若有一次性裁定，先照裁定完成場景，再於第三頁「大地修改決策」記錄，不塗改本表的基準規則。

第一頁 | 場次與人物判定

場次資料

日期	大地	玩家數	開始 / 結束	總時長	戰鬥時長

玩家	扮演角色	副官模式 / 道路	搭檔角色	規則熟悉度 1~5
		承血 / 血汗		

重要人物判定逐次紀錄

骰池寫法示例：4 隨機 + 1 根念、5 + 援助、6 + 越界。定念填「未、救散、迫行」；群聚填定念後的「行念群 / 其他最大群」，例如 2 / 3。機會是骰組提供的「自然、可守、需轉、散」；實選填「自然、守、逆守、轉、散、自散」。最後一欄一併記錄判定結算約花幾秒或幾分鐘。

#	場景 / 目標	行念 + 專長	骰池	定念	行念群 / 他群	機會	實選	結果 / 刻度 / 餘響 / 耗時
1				未 / 救散 / 迫行		自然 / 可守 / 需轉 / 散		
2				未 / 救散 / 迫行		自然 / 可守 / 需轉 / 散		
3				未 / 救散 / 迫行		自然 / 可守 / 需轉 / 散		
4				未 / 救散 / 迫行		自然 / 可守 / 需轉 / 散		
5				未 / 救散 / 迫行		自然 / 可守 / 需轉 / 散		
6				未 / 救散 / 迫行		自然 / 可守 / 需轉 / 散		
7				未 / 救散 / 迫行		自然 / 可守 / 需轉 / 散		
8				未 / 救散 / 迫行		自然 / 可守 / 需轉 / 散		
9				未 / 救散 / 迫行		自然 / 可守 / 需轉 / 散		
10				未 / 救散 / 迫行		自然 / 可守 / 需轉 / 散		
11				未 / 救散 / 迫行		自然 / 可守 / 需轉 / 散		
12				未 / 救散 / 迫行		自然 / 可守 / 需轉 / 散		

人物判定小計

總判定	自然	守念	逆勢守念	轉念	散念	自散

機會類型	自然	可守	需轉	散念
次數				

成念	強念	執念	沒有成念

定念救散	定念迫行	可用但未用	副官援助	越界骰

PT1.4-rc1觀察	次數 / 答案
可守時實選守念 / 逆勢守念 / 轉念 / 自散	_ _ / _ _ / _ _ / _ _

PT1.4-rc1觀察	次數 / 答案
需轉時實選轉念 / 自散	_ _ / _ _
幻想 + 1 / 灰暗 + 1	_ _ / _ _
守念餘響嚴重度	輕微 _ _ / 顯著 _ _ / 重大 _ _
標準 / 困難 / 艱鉅判定數	_ _ / _ _ / _ _
投股前說明難度 / 成念效果 / 散念後果 / 固定代價	_ _ / _ _ / _ _ / _ _ ; 各項遺漏 _ _ 次
有限效果內建妥協曾被誤當固定代價	是 / 否 ; 發生 _ _ 次
人物判定平均約幾分鐘 / 最慢一次	
查人物規則超過 30 秒的項目	
借來之心加股 / 七股上限轉換	_ _ / _ _

越界逐次紀錄

#	來源	股池是否已滿 7	大地提出的兩項代價	玩家所選	紅股入選 ?	代價確實發生 ?
1	庇佑 / 過量 / 奧法 / 成儀	☐			☐	☐
2	庇佑 / 過量 / 奧法 / 成儀	☐			☐	☐
3	庇佑 / 過量 / 奧法 / 成儀	☐			☐	☐

血與命運

顯血次數	新增血債	血債被大地調用	取得功業	花費功業	典範觸發

血債	來源 / 落點	兩場景內示警	是否調用	償還 / 拒絕 / 保留
1		☐	☐	
2		☐	☐	
3		☐	☐	

泡影邀請	取得場景	大地預定的偏差	入口期限	已交付 / 已選擇
我希望 _ _ _ _ _			本場景後 / 兩場景內 / 跨場次	☐ / ☐
我希望 _ _ _ _ _			本場景後 / 兩場景內 / 跨場次	☐ / ☐
我希望 _ _ _ _ _			本場景後 / 兩場景內 / 跨場次	☐ / ☐

次序	觸發端點	花色 / 牌階	懸命至哪次判定	順命 / 逆命	自動成念 ?	留下的世界變化
1	夢成 / 夢蝕 / 暗結 / 失光					
2	夢成 / 夢蝕 / 暗結 / 失光					
3	夢成 / 夢蝕 / 暗結 / 失光					

第二頁 | 部隊戰與香料

戰鬥節奏

指標	紀錄
戰鬥開始 / 結束時間	
完整回合數	
玩家最高同時在場分隊	
敵軍最高同時在場分隊	
最慢的一個回合及原因	
查規則超過 30 秒的項目	
遭遇領隊 / 骰池 / 勝方	
先行權在兩階段是否清楚	是 / 否 ; 疑義 _ _ 次

每回合紀錄

回合	場上分隊數	關鍵命令數	部隊擲骰數	傷亡變化	混亂 / 潰退	地形或香料改變	耗時
1							
2							
3							
4							
5							
6							

部隊規則結果

項目	次數 / 答案
攻擊方無群而失去攻擊	
對抗平手由守方取勝	
防護反應總次數 / 被誤當成行動	_ _ / _ _
援護建立 / 使用 / 輪末未用失效 / 忘記移除	_ _ / _ _ / _ _ / _ _
同骰池攻防：攻擊次數 / 攻方勝出	
攻方多 1 骰：攻擊次數 / 攻方勝出	
第一項混亂 / 第一項傷亡出現於第幾回合	
群聚 3+ 造成傷亡	
以群聚 4+ 勝出並選擇額外效果	
混亂 2 導致後退	
無路可退：投降 / 背水判定	_ _ / _ _
背水結果：潰敗 / 群聚2 / 群聚3 / 群聚4 +	_ _ / _ _ / _ _ / _ _
傷亡 2 導致潰滅 / 投降	
關鍵命令真的改變戰術的例子	
分隊骰與人物念頭最容易混淆之處	

香料收支

香料 / 箱號	起始量	人物使用	分隊使用	交易 / 交付	被奪 / 燒毀	結束量
赤冠藏紅 1	6					
赤冠藏紅 2	6					
霧銀豆蔻 3	6					
霧銀豆蔻 4	6					
寂夜丁香 5	6					
風哭桂皮 6	6					

決策問題	答案
是否出現「使用還是出售 / 交付」的痛苦選擇？	
哪一批香料最有價值？為什麼？	
是否有人因不願破封而放棄施香？	
過量或越界般是否真的像危險力量？	

第三頁 | 政治、副官與總結

勢力與結局

勢力	終局時鐘	得到什麼	失去什麼	立場如何被玩家改變
灰鱗商會	□□□□			
赫薩爾侯家	□□□□			
赤泉同盟	□□□□			

最終貨物歸屬： _ _ _ _ _ 古契見證者： _ _ _ _ _

採用結局： ☐侯家秩序 ☐赤泉勝利 ☐共管契約 ☐傭兵奪貨 ☐燒掉香料 ☐其他 _ _ _ _

玩家支付的最大代價： _ _ _ _ _

副官互動

副官	創作者 / 主官 / 扮演者	主動影響局勢的場景	祕密是否妥善揭露	權責是否清楚
賽芙			☐	☐
圖恩			☐	☐
蕾卡			☐	☐
阿燼			☐	☐

副官最成功的地方： _ _ _ _ _

副官造成困惑或搶走隊長主線的地方： _ _ _ _ _

本場模式： ☐單隊 ☐並肩 ☐交叉扮演 下次仍想使用： ☐單隊 ☐並肩 ☐交叉扮演 ☐依人數皆可

哪一次玩家間的命令、協商或拒絕最有意思： _ _ _ _ _

大地修改決策

觀察到的問題	證據 / 次數	暫不改 / 下輪改	最小修改方案

只因一次極端骰果造成的問題先記錄，不立刻改規則；重複出現、拖慢遊戲或沒有創造決策的規則，優先刪減。

第四頁 | 玩家個別回饋

每名玩家各自填一份，不要共用同一排勾選。若本場沒有實際經歷某項規則，勾「未經歷 / 不適用」而不要猜分。

玩家：_____ 隊長：_____

1~5 分快速評分

問題	1	2	3	4	5	未經歷 / 不適用
我理解怎麼組骰池	☐	☐	☐	☐	☐	☐
我理解怎麼找念群	☐	☐	☐	☐	☐	☐
定念重擲是一個有意義的選擇	☐	☐	☐	☐	☐	☐
守念與轉念形成有趣選擇	☐	☐	☐	☐	☐	☐
行念未成念時必須改道或失敗很有分量	☐	☐	☐	☐	☐	☐
骰子提出的替代道路有趣，而不是奪走我的角色	☐	☐	☐	☐	☐	☐
標準 / 困難 / 艱鉅的效果差異清楚	☐	☐	☐	☐	☐	☐
越界前從兩項代價中選擇很有壓力	☐	☐	☐	☐	☐	☐
幻想與灰暗會影響我的決定	☐	☐	☐	☐	☐	☐
命運牌值得等待、記住並回應	☐	☐	☐	☐	☐	☐
承血 / 血汗道路有實際差異	☐	☐	☐	☐	☐	☐
副官像值得信任的夥伴	☐	☐	☐	☐	☐	☐
政治籌碼比單次高骰更重要	☐	☐	☐	☐	☐	☐
香料像商品也是魔法物資	☐	☐	☐	☐	☐	☐
部隊戰容易理解且節奏合適	☐	☐	☐	☐	☐	☐
我想用同一角色繼續遊戲	☐	☐	☐	☐	☐	☐

每人一句

- 最想保留的規則：_____
- 最想刪掉或簡化的規則：_____
- 最難忘的選擇：_____
- 這場遊戲最像《血與辛香料》的時刻：_____
- 哪一次血債或泡影得到回應，或哪一項一直沒有回應：_____
- 哪一次越界代價太輕、太重或與力量無關：_____