



血與辛香料

紅峽谷玩家列印包 v0.5-PT1.4-rc1

公開任務、人物判定、隊長、副官與友軍分隊

文字同步：2026-08-23。這份玩家包由PT1.4-rc1現行規則書與《紅峽谷》母稿自動整理而成，不含六項真相、勢力底牌、敵軍部署、終局方向或結局；準備以玩家身分參與《紅峽谷》的人可以放心閱讀。PDF尚待本候選版封版後重建。

最短閱讀順序

1. 全桌一起讀「公開任務與契約」。
2. 第一次接觸本遊戲的人，先讀「一場遊戲如何前進」與完整桌上對話。
3. 開桌時把「共通玩家導讀」與「單頁人物判定卡」放在桌上。
4. 只細讀自己扮演的隊長或副官；交叉扮演時，依卡面指示遮住祕密。
5. 部隊戰、援助與七般例外，等實際遇到時再查。

無劇透的世界小說另見 [〈風裡欠下的名字〉](#)。完整規則由大地保管；遇到疑問時，再查 [現行規則書](#)。

公開任務與契約

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。

第一次接觸遊戲

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。

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：照原來的的方法、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。

你已经知道的世界

- 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、越界與七般已滿時才展開

進階例外：遇到時才查

隨機念般 = 2 + 專長 (0~2)。普通隨機念般、借來之心、香助與一般情境隨機般可以重擲；根念、血脈、命運與越界般不能。所有般源合計硬上頂7顆；加入順序是自身般、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。
- 越界般：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；無論紅般是否進入念群，代價都會發生。

七般已滿時，不放入第八顆般：

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。

- 1. **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。
- 2. **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。
- 3. **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，守方的對抗骰只是反應。
- 4. **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。
- 5. **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
商貿	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。

單頁人物判定卡

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。

隊長列印頁

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、血契或污染水源時，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；它不能在判定中加穀或重擲。

- 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： _ _ _ _ _

副官與分隊卡

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，不是等待命令的加殷資源。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
賣血·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。它不消除傷勢、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 | 米蓄

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 | 米蓄

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。

遇到時才查 | 完整詞彙與人物判定詳解

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。

第 5 部附錄 | 《血與辛香料》人物判定詳解速查 v0.5

六般面 = 六念頭

般面	念頭	對應	般面	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

隨機般池 = 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。		
般池決定可能，般面決定方向，念群決定力量，碰撞決定代價。		
專長	隨機般	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般「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。

越界般是庇佑、禁忌奧法、過量施香或大型儀式提供的一顆額外紅色隨機般，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；無論紅般是否有用都會發生。懸命提供的是固定般面的額外命運般，不是越界般；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。

七般已滿時，不放入第八顆般；依超額來源改用下表：

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。

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，可在擲般前提供一顆隨機援助般；每次判定至多一顆。若般池已達 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。本包另附的[核心詞彙表](#)可供查名詞；完整規則由大地保管。

念頭值

值	效果
0	無根念般，不能定念
1	投般後可重擲 1 顆非行念的可重擲隨機般
2	投般前加入 1 顆固定行念根念般；投般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

- 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。
- 宣告行念與專長，取得 2 + 專長 顆普通隨機念般。

3. 念頭值 2 時放入固定根念般。
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. 投擲隨機般；念頭值至少 1 時，可定念重擲一顆非行念的可重擲隨機般。
6. 將所有同面般組成念群。
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，新牌不加入本次般組。
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

同面般	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	餘勢為般數-2；表列執念效果預設花掉前 2 點

餘勢 = 所選念群般數-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，也不能取消投般前已公開的固定代價。

最終選擇

最終般組與選擇	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」看念群般數，不看般面點數。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般。

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

難度	成念	強念	執念
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。

世界小說附錄 | 〈風裡欠下的名字〉

一 | 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。

二 | 血權的騎手



芙珂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。長槍手中有入跪了下來，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。」

三 | 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。她猛地把旗杆往地上一頓，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。」

四 | 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少拿多少報酬。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。

五 | 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。我會讓舊爐連成為永久護衛；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、礦工證詞和舊爐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；舊爐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。

六 | 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，便要和尚帳、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。

七 | 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

雨鐘響起時，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。

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	_ _ / _ _ / _ _ / _ _
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	_ _ / _ _ / _ _
投骰前說明難度 / 成念效果 / 散念後果 / 固定代價	_ _ / _ _ / _ _ / _ _ ; 各項遺漏 _ _ 次

PT1.4-rc1觀察	次數 / 答案
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	
借來之心加骰 / 七骰上限轉換	_ _ / _ _

越界逐次紀錄

#	來源	骰池是否已滿 7	大地提出的兩項代價	玩家所選	紅骰入選？	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：_____