

角色職位： ☐ 隊長 ☐ 副官

姓名： _____

慣稱 / 稱號： _____

☐ 承血者 ☐ 血汗者

英雄信念

出身 / 連隊

玩家 / 記錄者

搭檔 / 所屬主官

血的象徵

C：_____ Q：_____

火・本氣 對應骰面 5	—	水・進取 對應骰面 2	—
土・盤算 對應骰面 4	—	風・餘裕 對應骰面 3	—

恩賜與具名血債詳見背面。

八項專長

基礎隨機骰 = 2 + 專長；尚未計入其他來源

戰技 _ 顆隨機骰	—	指揮 _ 顆隨機骰	—	行旅 _ 顆隨機骰	—	調查 _ 顆隨機骰	—
交涉 _ 顆隨機骰	—	商貿 _ 顆隨機骰	—	權謀 _ 顆隨機骰	—	香術 _ 顆隨機骰	—

遊戲中追蹤 依目前狀態標記，不預先勾選

幻想 骰面6

-3

-2

-1

0

+1

+2

+3

傷勢

☐ 0無傷 ☐ 1輕傷 ☐ 2重傷 ☐ 3瀕死

傷因 / 限制： _____

灰暗 骰面1

-3

-2

-1

0

+1

+2

+3

懸命 跨場次保留

牌名 / 花色： _____

觸發端點：_____ 取得場次：_____

正在生效的效果 / 代價 名稱：_____ 到期時點：_____

姓名：_____ | 血與誓言 連隊：_____

C · 化育 | _____

印記：_____

恩賜：_____

宣稱：_____

能向誰主張什麼權利？

Q · 典範 | _____

誓言：_____

稱號：_____

志業：_____

拒絕成為：_____

特殊能力條文與使用記錄

來源 / 名稱	宣告時機 / 作用對象
_____	_____
效果 / 限制	代價 / 恢復條件
_____	_____

血債 最多三項；承血者至少填一項起始血債

序	具名血債 / 來源	徵兆、追索與處理	場次 / 狀態
1			
2			
3			

想要什麼，又與誰牽連

野心 _____	未結關係 _____
搭檔關係 _____	香料態度 _____
私人目的 _____	其他牽掛 _____

裝備與個人資源

優良裝備① _____

優良裝備② _____

共同現金、香料與糧食另記連隊帳。

泡影

想遇見的要素、來源、約定及處理狀態。

功業 / 重要事蹟 血汗者記功業；承血者記敘事事蹟

1. _____ 2. _____ 3. _____

開場扮演約定

模式：☐ 單人 ☐ 並肩 ☐ 交叉

創作者：_____

隊長與副官各填一份；創作者不必是扮演者。

搭檔 / 扮演者：_____

本角色扮演者：_____

連隊紙 | 指揮與分隊

連隊名稱：_____

規則 / 劇本版本：_____

主官 / 英雄ID：_____

副官 / 英雄ID：_____

普通成員合計：____ 英雄另計：____ 總人數：____

英雄各用自己的角色紙。小隊長與已編入分隊的職務人員，不重複加入。

分隊 A | 名稱 / ID：_____

兵種 / 職能：_____

特性來源：_____

戰力：____

士氣：____

機動：____

防護：____

所在區域 / 位置：_____

混亂 / 傷亡：_____

本輪：機動 ☐ 未用 ☐ 已用 行動 ☐ 未用 ☐ 已用 輪次：____狀態：☐ 在場 ☐ 撤出 ☐ 潰敗 ☐ 被扣 其他：_____

特性 / 效果 / 到期時點：_____

共同羈絆（可選）：_____

分隊 B | 名稱 / ID：_____

兵種 / 職能：_____

特性來源：_____

戰力：____

士氣：____

機動：____

防護：____

所在區域 / 位置：_____

混亂 / 傷亡：_____

本輪：機動 ☐ 未用 ☐ 已用 行動 ☐ 未用 ☐ 已用 輪次：____狀態：☐ 在場 ☐ 撤出 ☐ 潰敗 ☐ 被扣 其他：_____

特性 / 效果 / 到期時點：_____

共同羈絆（可選）：_____

更多分隊另用同款續頁；總人數只在主表合計一次。傷亡值不等於死亡人數。共同羈絆不另加數，是否調整士氣依本桌採用規則處理。

連隊紙 | 名冊與戰後處理

戰役 / 日期： 傷亡程序：簡易或擬真：

人員現況

分隊ID	在冊	可戰	傷休	被扣	失聯	准假 / 其他

每人只計一個主要狀態；「准假 / 其他」須寫明類別與人數。有重疊時優先記不在隊的原因，傷勢另註。各狀態加總須等於在冊；確認死亡或正式離隊後另記缺額，不再加進在冊。

特殊職位與代理

分隊 / 職位	原任者 / 現況	代理者	受影響工作 / 恢復條件

本戰傷亡：只結算一次

分隊	本戰新增傷亡值	已知個別結果	結算日期 / 已完成

已確定的個別結果不重擲；英雄隨隊受創另記英雄紙。傷亡值歸零不代表死者復生或人員已補滿。

治療、缺額與補員

日期 / 分隊	死亡 / 離隊缺額	治療 / 補員 / 休整進度	花費對應帳號

重大事件與共同羈絆

事件 / 受影響分隊：

處理與理由： 士氣變動： ☐ 已記，勿重複

行軍與商業帳 | 現金與義務

地點 / 起訖日期：_____

行程ID / 規則版本：_____

狀態：停留或行軍：_____

本頁記帳單位：_____

現金：_____ 有效預留：_____ 可動用：_____

可動用 = 現金 - 有效預留。預留不是已付款；未領尾款、未售貨物不算現金。單位先選定，本頁不混填金、銀或券。

實收實付流水

期初現金：_____ 接續前頁 / 帳號：_____

日期 / 帳號	事項	收入	支出	現金餘額

預留款：支付時扣現金並解除預留

用途	預留金額	何時支付 / 解除	狀態 / 對應帳號

委託、待收款與未清義務

雇主 / 契約：_____

交件要求 / 期限：_____

款項 / 承諾	金額或內容	條件 / 狀態：已收、待收、待付

返還要求未支付前不寫成已付；買賣收入不等於淨利。沒有真正借款時，資金缺口不自動變成債務。

行軍與商業帳 | 補給與貨物

供糧人數 / 計算依據：_____ 已結算至哪一天：_____

人糧領用與耗用

日期	期初公斤	購入 / 領入	耗用 / 領出	期末公斤

期末 = 期初 + 入 - 出；同一天不重扣。飼料另表記，准假不自動減少供糧人數。

香料與貨物庫存

批次 / 所有者	品名 / 原料或成品	完整箱	散劑	成本 / 行情 / 日期

採用換算：成品每箱____劑；規則來源：_____。拆箱須減完整箱再加散劑，不能重記；原料不直接當可施香成品。

施香與領用

日期 / 使用者	來源批次 / 領用量	效果 / 代價	庫存前 → 後

運輸約定

運具 / 承運人：_____ 路段 / 到達時限：_____

容量 / 已用量（附單位）：_____ 報價 / 已付 / 對應帳號：_____

包含 / 不包含：_____

沒有搭乘不寫成已付。替代交通另記，取消原預留，避免兩套費用重扣。

本趟結算

期末現金 / 有效預留：_____ 剩餘人糧 / 香料估值：_____

實際離港或行程結果：_____

未清義務 / 後續安排：_____