

章一 模型设计

其一 品级与模型

在六州规则中，绝大部分物品对游戏机制的影响，都是通过对「骰点」或「数值」进行改变而实现的。例如：

「熟铁长剑 八品」 「刀剑」

- 敌方受击点 -1。攻击失败后，骰点获得一点加值。此加值可叠加。

「青钢长剑 七品」 「刀剑」

- 敌方受击点 -2。攻击失败后，骰点获得两点加值。此加值可叠加。

根据品级的不同，同为刀剑的两柄兵器有着不同的效果。这就是「品级」的概念——它界定着六州世界观中一样物品的稀有度，以及对应效果的强度。品级最低为「九品」，意味着粗制滥造随处可见的物件；而最高为「一品」，任何一件一品物件的出世，都足以使得六州为之震动。将这九个品级大致划分，可粗略分为三档。

七至九品为「下品」，意味着这件物品的稀有度并不高，在六州世界观内可谓常见，经常被作为帮派或是组织的制式装备配发。下品物件提供的效果往往朴实无华，但可作为流派构建的坚实基础。但需要注意的是，下品物件同样并不是寻常百姓手中杂物——平民身上布衣，孩童掌中木剑，都是毫无战斗力的「无品」物件。只要拥有品级，就代表这一物品已经具有可观的效果。下品物件约占六州词条的百分之九十。

四至六品为「中品」，意味着这件物品颇为少见，效果也同样不俗。对一名普通游侠儿来说，江湖摸爬滚打一生往往也不过在下三品间徘徊。想要得到任何一件中品物件，对寻常游侠都是莫大的机缘。这一品级的物品可以作为前中期任务的最终奖励，也往往有着多变的词条效果。百家的中坚战力，组织的精锐强者——这些江湖高手对应的功法品级，便是「中品」，百家列派的上级功法尽从此出。中品物件约占六州词条的百分之九。

一至三品为「上品」，意味着这件物品已是不世出的至宝，须有大机缘方能掌握其一。穷极六州之人心力，往往造出三品物件便已是极限；而一品与二品，几乎尽起源于「秦工造物」与「荒服奇物」。任何一件上品物件，都足令六州趋之若鹜——高门大派的不传之秘，秦陵古墓的所守至宝，或是独步六州的成名绝技。上品之物有着最为宽泛的设计限制，甚至可以一定程度上打破规则本身。即使六州顶级的一流高手，也不过拥有一两项上品功法。上品物件约占六州词条的百分之十。

在世界观内，「品级」的概念如上所述。而在规则之中，品级不同所影响的强度高下同样有着体现。而规定着强度高下，使之不至于失去控制与平衡，又能保证足够游戏性的设计规则，即是「模型」。六州的不同物件有着不同的适用模型，将在后续章节中逐个得到阐述。

其二 设计原则

由于岛团近似TRPG又区别于TRPG的天然属性，使得若要实现部分特定机制效果，往往会使得写作与游玩体验降低。笔者总结了部分观感较差的设计雷区，并从中总结了词条设计的几条原则性建议，以供各位团主参考。

其一：「简洁原则」

在六州跑团中，每名人物的具体属性都是由多个词条复合而成的，而功法之间又有着联动与构建。一个普通游侠也会拥有四五条词条，而一流高手的词条更是可能接近两位数。这使得理解人物具体属性，实际上需要阅读并理解大量的词条。若是单个词条就有着大量的复杂效果和文字描述，那读者理解人物卡的难度就会指数提高——也就是除了作者之外，根本没人会读。为了防止辛苦设计的功法被读者无视，笔者强烈建议任何功法的设计都尽可能简洁。

比如，一项功法中不要复合一种以上的效果——如果有，需要确定这两种效果在机制和背景上都有着强联系，而不具有违和感。不过把它直接拆成两条功法，显然是更好的选择。如果一项机制需要大量字数才能描述，又或者要内嵌一套标记效果，那它可能显然不是个好设计。中下品功法本就趋于朴实无华，那么是不是可以在上品功法中塞进好几行文字来描述呢？毕竟这可是最稀有的词条了——答案是，上品词条更要简洁。拥有高级词条的人物槽位本就更多，再加上巨长无比的描述，岂不更令人难以理解。

在任何词条设计时，简洁都应该是第一要务，甚至高于创意本身。能用简短描述解决的机制，就绝对不要使之冗长。一条好的设计，应该能让人在第一次阅读就完全理解，而无需重新捋顺逻辑。作为建议，任何词条描述都应该将45字作为修改警戒线，并将**70字**作为绝不可超越的**字数上限**。若是70字依然无法描述词条内容，那么它可能需要被重新设计。

其二：「无停顿原则」

有一种乍看之下十分合理的词条设计，实际上却是绝不应该出现在跑团中的机制——可选触发，或是额外检定。原因无他——战斗轮只能靠人脑计算，本就十分复杂；要维持良好观感和可接受的运算量，战斗轮之间的连贯性是必须条件。而引入额外检定，将战斗轮的回合生生打断，会使得本就难以把控的节奏更加冗长。若是可选触发与否的功法，更要在每回合都进行额外选择再行计算。这对战斗节奏势必会造成灾难性的打击，使得战斗轮变得又臭又长。

在电子游戏中，计算不需要人脑，选择也可以一键完成，自然不需要这条限制。但跑团的机制，天然决定了轮内停顿必然会造成观感的大幅劣化。因此，任何可能引入**战斗轮内额外中止**的规则，都**绝对不应**被设计。

其三：「随机性原则」

鬼骰，神骰，骰娘的整蛊和青睐——随机性可谓是一切跑团的灵魂所在与乐趣之源，也是六州团战斗所依赖的底层机制。骰点+身手的基础规则，使得战斗轮有了额外的悬念，也赋予了战斗机制本身以魅力。但部分词条机制，可能会绕开骰点加减这一底层规则，而直接对受击点产生作用。这实际上无异于大家都在打麻将，你却直接掀了桌——通过骰点和人物构建，的确能使得无论对方功法几何，都能稳定削点至死。但这也彻底摧毁了战斗轮的随机性和乐趣本身，把所有战斗都变成了无趣的过场动画。

从游戏性的角度，笔者十分**不推荐**设计能够**直接改写受击点**的机制。己方的不讲理回血会让战斗又臭又长，敌方的暴力削点则会破坏战斗本身。在模型一节中，这一机制会受到额外限制，但从设计本身避开它显然更加治本。而达到条件直接战斗胜利，更是无异于剧情杀——任何规则在设计时，都应该考虑到，是否会对随机性造成过大损害。

三条原则各有侧重，却也殊途同归——词条设计中优先级最高的，就是读者和作者的**观感**。一个设计如果可能导致节奏拖慢、理解困难、计算量大幅增加、或是减少战斗的趣味性，那么就显然会使得观感劣化。在设计词条时，不止要考虑它本身的效果和创意，更要对它实际团中应用的可能场合进行推演——节奏，理解，甚至过于刻意和功利的功法设计，都会对观感造成影响。不止于词条，游玩观感同样是所有六州跑团得以运行的基础。

其三 功法/义体模型

功法与义体，两者的词条属性和基础数值一起，决定着战斗的走向。跑团中最重要的词条，可谓莫过于此。由于这两者都主要对战斗骰点产生影响，它们的模型也基本通用。区别之处在于，义体设计更加接近「**战斗机制的改变**」，功法设计则接近于「**骰点数值的更改**」。例如：

「内铸九宫 七品」

- 你的受击点改为每15点体魄提升一点。

「强制执行铁券 四品」

- 你所造成的骰点减值不会被无效化或减少。

这两者是标准的义体机制设计，它们对战斗内外的规则本身产生着影响。

「破岳长拳 七品」

- 若你的骰点大于九，获得六点加值。

「吴戈六路 八品」

- 当你的骰点为六的倍数时，获得六点加值。

而这两者是功法类的设计思路，以不同条件下触发的骰点加值为特色。义体与功法的思路设计并不绝对，效果与词条本身设定的契合，仍然是第一优先级。如果一件义体叫做「应力内嵌护板」，那么它显然不会提供攻击效果。而身法类的功法设计，也自然在机制上应该更加灵动——这是一种抽象层面的契合，但可以有效提升观感。

作为六州团中各类模型的基础，功法与义体的模型可谓十分简洁明了。

10-功法品级=每回合平均收益点数

也就是说，一门标准的九品功法会使你的骰点每回合加一；而一门一品功法的收益相当于每回合九点加值。符合标准模型的词条例如：

「释迦掷象功 四品」

- 你的骰点获得六点加值。

「人道不仁 八品」

- 若你的骰点大于敌方骰点，额外获得四点加值。

「释迦掷象功」的六点加值，与其四品的品级完全契合。但大多数功法并不像佛门内劲一般朴实无华——比如不仁宗的「人道不仁」，我方骰点大于敌方的概率是二分之一，那么它的收益期望也就是4/2；每回合两点加值，因此定为八品功法。然而在实际跑团中，功法的机制往往要更复杂多变得多。例如：

「戮伏去辜 四品」

- 敌方受击点每减少一点，你的骰点下限增加两点。

「六虚御剑 三品」

- 你的骰点获得等于骰点个位数的加值。骰点为六的倍数时，此值翻倍。

受击点，上下限，又或是「视为」和「无视」——这些特殊的机制，应该如何界定价值？笔者整理了一份常见机制的对应价值表，以供大家在设计时参考。

「骰点加值」 1:1

「骰点上下限」 1.5:1

「通过视为增加的加值」 2:1

「改变基础属性」 2:1

「受击点上下限」 4:1

「词条失效」 4:1

「奖励骰」 6:1

「额外造伤」 9:1

「无视伤害」 9:1

「受击点直接变化」 18:1

「再次攻击」 18:1

若是功法中带有对自身造成的负面效果，则将其价值乘以负二分之一计算。有些属性比其他属性更加高贵，也有些机制的实现方式能够带来额外的价值。笔者总结了一些词条设计中常见的隐性规则，作为对模型的额外修正。

「雪中送炭」优于「锦上添花」

在低点数时生效的功法，往往能够拯救鬼骰而免于对抗失败。在高点数时生效的功法，则可能本就能击中而造成点数溢出。

「快速启动」优于「延迟生效」

并不是每场战斗都能持续八九回合，但任何一场战斗都有第一回合。因此，首轮就达到最大值的效果要优于需要时间启动的效果，也有利于创造先手优势。而延迟生效的词条，则天然居于后手。

「单次爆发」优于「细水长流」

每两回合获得十二点加值，和每回合六点加值比，显然前者的作用更大——十二点加值基本足以锁定胜局，六点却难以对任何轮次一锤定音。同时，要求较为苛刻的大点加值，也更能和其他功法搭配而收效更高。

除去这三条常见的隐性强度外，还有更多在功法搭配中体现的强度收益。例如，每点上下限的直接回合收益仅为 $0.5 \times 2 = 1$ ，但其强大的功法适配和启动能力，赋予了其1.5收益的价值。「将骰点计为两个d9之和」强于「骰点下限提高一点」，因为前者可以将所有骰点上下限变化倍增。这些隐性强度，同样是功法强度的一部分，设计时也应该酌情考虑其对品级的影响。

其四 装备模型

在六州规则中，装备可分为「**武器**」和「**衣甲**」两大类。作为一种特殊词条，装备主要对人物的受击点上限产生影响。武器提供对敌方受击点的削减效果，衣甲则增加己方的受击点上限。这两者的设计有着一定的通用模型：

每逢单数品级，受击点影响提升一点。每逢双数品级，骰点回合平均预期收益提升一点。

也就是说，一把九品的武器以「敌方受击点-1」作为效果，而一品武器的基础模型为「敌方受击点-5，你的骰点获得四点加值。」

装备模型同样适用上述的功法价值兑换规则。每点受击点上限，可以兑换为两点平均收益，而每四点收益可兑换为一点受击点上限影响。因此，许多常见装备都有着额外的词条效果，例如：

「倒转南斗道剑 六品」

- 敌方受击点-2。你的骰点为六的整数倍时，本回合受击点的造伤与受伤均加倍。

在武器与衣甲中，也存在着长兵短柄，重甲衣袍的属性分类，作为对模型与数值产生影响的附加规则存在。

武器种类

十八般武艺，俱需要相应武器才得以施展。一名手无寸铁的剑客纵有通天剑法，也无从出手。人物所装备武器的种类，会限制可以施展的功法类别。其具体对应关系为：

「横刀剑器」 - 「刀法，剑法」

「长柄兵器」 - 「长兵，长柄」

「空手拳掌」 - 「拳掌，指法」

「钝器重武」 - 「钝器，重武器」

「暗器短柄」 - 「暗器，短兵」

「诸般奇门」 - 「奇门，特定机关」

拥有以上特定标记的功法，无法通过对应种类以外的武器施展。而作为特例，腿法可以在装备非「长柄兵器」与「钝器重武」的所有情况下施展。

而各种连弩铙枪等远程武器，则由于当前岛团中难以设计完善的远程战斗，暂时不作为常规武器加入。在日后将发布的TRPG规则书中，将额外设计专门的远程战斗规则。剧情中受到远程攻击时，各位团主可暂时处理为进行身手检定。作为特例，腿法类功法不受武器限制。

武器种类的不同，也会一定程度上影响其机制特点。比如，刀剑短兵更偏向于累计的小点数加值，刚猛的长柄兵器则趋于大点数一锤定音。同时，长柄兵器也往往有无视围攻减益，乃至对抗围攻特化的效果。

衣甲种类

纸衣布甲，金瓷重铠——即使从直觉上，材质设计各异的护甲，其防护与偏重也显然不能等量齐观。

衣甲根据其材质与重量，分为「布甲」「轻甲」「中甲」「重甲」四大类。其中，「中甲」是与模型描述完全一致的标准护甲，而更加坚实的「重甲」，则在其基础上额外增加一点受击点。相对地，「轻甲」的受击点上限会较同品中甲减少一点，而「布甲」则减少两点，并增加两点回均收益。

然而，并非防护更强的重甲便是王道之选——在面对灵活的「轻甲」或「布甲」，乃至未着护甲的对手时；着重甲者都会因其行动不便而失却先机，导致每回合获得一个额外惩罚骰。轻重衣甲并无一定高下之分，而护甲选择与利弊权衡，便端看诸位游侠儿的好恶。

其五 消耗品模型

珍肴美饌之享，佳酿奇药之用——六州的消耗品可分为三大类，「食物」，「酒饮」与「药物」。每名角色同时只能生效一种同类消耗品。三者均会为人物提供暂时的属性加成或是额外便利，但后两者也伴随着一定的副作用，乃至负面效果。在效果设计上，这三种消耗品各有异同。

「食物」

相较于辄饮辄醉的酒水与药物，食物的作用时间更长，但其效果也更加保守。地生米与土龙羹一类常见的下品食物，其效果也能持续一个行动轮，更加高级的食物则往往能够生效一昼夜。食物一般会对某个类型或属性的骰点与检定进行加成，由于其机制与类别的多变，难以进行明确的数值模型建立。但根据品级，食物效果同样有着一定的规律可循。

食物的常规效果，可简单划分为以下三个属性：「持续时间」，「覆盖面积」与「骰点加值」，这三个属性均与食物的品级成正比。对于低品食物，效果一般只会持续一个昼夜行动轮，且仅提供不超过两点的较小加值。当针对某些特定属性进行加成时，该数值可以进行提升。但若覆盖面积为「所有检定」或是「所有d18骰点」等极广概念时，上品食物也往往只能提供三点上下的加值。例如：

「土龙羹 九品」 「食物」

- 你的体质检定获得一点加值，持续一个行动轮。

「谷衣金凰翼 四品」 「食物」

- 你的所有检定与对抗骰点获得一点加值，持续一日。

「无相汤 一品」 「食物」

- 你的所有骰点获得一点加值，持续一日。

其中，针对d10事件骰点进行的加值价值最高，仅有上品食物才能对其进行加成。

「酒饮」

美酒虽醇，然而醉乡不永。酒水可以使你获得短时间的强力增益，但也伴随着使出目不可控的「醉酒」效果。

酒水的常规效果，同样可划为两个属性：「持续时间」和「提升价值」，两者均与品级成正比。在酒水生效期间，角色会获得一定回合数内的强力增益。

酒水的最大参考持续回合为：九品以三回合为基础，每提升一品持续回合数增加一。而酒水的增益效果，则以每回合效果均生效的最高价值计算。九品拥有基础三点增益，每提升一品最大点数增加两点。例如：

「碧疆 八品」 「酒水」

- 获得「醉酒」。你的下五个d18骰点获得一点加值。

「不死药 六品」 「酒水」

- 获得「醉酒」。你的下四个骰点小于5时视为5。

如果词条效果会对d10事件骰点同样产生影响，那么其数值或持续回合应当相应降低。醉酒词条的效果如下：

「醉酒」

- 你的d18骰点随机获得0-5点的加减值，取当串尾号-5，持续至酒水效果结束。

若在岛外环境进行游玩时，尾号可使用d10-5代替。

「药物」

奇药是一种隐晦的称呼——各种流通于六州的合法或非法药物，都影响着使用者的精神与肉体。药物能够对角色产生最直接的强化——提升六维禀赋本身。例如：

「五官丸 七品」 「药物」 「药性 四」

- 你的身手、体质、智力、悟性、技术均获得两点加值，持续五轮。

九品药物拥有三点基础属性提升，并持续五轮。品级每提升一品，属性影响提升一点。逢六品与三品时，属性影响值不提升，但持续轮数增加两轮。因此，一份标准一品药物的效果为：

「纯青肉牡丹」 「一品」 「药性 九」

- 你的魅力提升十八点，持续九轮。

若将提升点数分配到多项禀赋中，则属性总值会成比例提升。当属性被平均分配到六项禀赋时，其属性总值可额外提升一倍。例如：

「圣人遗涎」「一品」「药性 一」

- 你的所有禀赋提升六点，持续九轮。

在药性天数内服食同种药物累计达到两次，将使你获得「成瘾」效果。药性越强的药物，其成瘾性也就越强。不同药物的具体成瘾发作时间，取决于10-药性的数值。成瘾发作结束的时间，则与药性相等。例如：

「成瘾 五官丸」

- 你未服食五官丸的天数每超过六天一天，你的所有骰点额外减一。成瘾发作连续四天后，移除该效果。

消耗品的具体效果设计，可以不必拘泥于上述模型。在保证强度不超出模型设计的情况下，可以根据三种消耗品的特点自行设计机制拓展，但仍以简洁为原则。

其六 国别与设定影响

燕赵多慷慨悲歌之士，齐鲁多纯儒风流之人。百家功法俱有所出，国别与所属组织也有着特定的流派与类型趋向。这里列出了部分国别对应的流派与功法特色，以供各位在设计时参考。

阴阳家：

阴阳家功法以咒言，掌法与内功为主。其常见功法流派有：以术数测度战局，控制点数取胜的「倍数流」，以无视效果与取消加值为特色的「幻术流」，以咒言摄敌心魄的「偷点流」与随回合转换状态的「五德流」。阴阳家功法主要需求智力，悟性与魅力。

法家：

法家功法以指法，轻功，长兵与短兵为主。其常见功法流派有：控制己方骰点上限，以约己而束人的「小点流」，削弱敌方骰点与词条效果的「点穴流」，以连续斩杀与造伤换取增益的「连斩流」。法家功法主要需求身手与技术。

儒家：

儒家功法以剑法，拳掌与内功为主。其常见功法流派有：随战斗回复受击点的「自愈流」，刚猛中正威力无比的「大点流」，以电流麻痹敌方，降低其加值与伤害能力的「漏电流」。儒家功法主要需求悟性，体魄与身手。

墨家：

墨家侧重机关改造，而不重功法修习，其功法多为辅助机关术而设计。墨家能通过技术对抗无效化敌方义体，并快速削减敌方受击点，侧重爆发能力。墨家功法主要需求技术，智力与体魄。

赤莲教：

赤莲教功法以拳掌，法门与重武器为主。其常见功法流派有：以力破巧朴实无华的「加点流」，以血量换取强力增益的「烧血流」，请神上身临时大幅强化自身的「请神流」，与绝处逢生脱胎换骨的「涅槃流」。赤莲教功法主要要求体魄与悟性。

道家：

道家功法以剑法，符法与身法为主。由于抱一观被毁，道门传承破碎，其功法也往往不具有完整流派。道家功法主要要求身手与悟性。

其他流派：

西秦崇尚重甲坚盾战术，军旅中亦常见熬炼筋骨的重甲锐士，以受击点的绝对优势进行反伤或压制，是为「叠甲流」。

赵国乃三晋游侠死士之宗，常见信奉唯快不破法门的「再动流」游侠。死士则一击不成，誓与敌偕亡，是为「自爆流」。

此处列出的百家流派，仅做各位团主参考之用。若有未提及者，仅代表在本篇成文时尚未设计。诸位可以自行设计流派与功法，只要与背景设定相契合，即可自由添加至六州之中。

章二 战斗轮细则

其一 战斗轮

比较双方身手值+d18骰点+加值的结果，出目高者胜利。败者扣减一点受击点，受击点先归零的一方即战败——六州的战斗规则可以概括为这这一句描述。但在具体战斗轮中，亦有一定的描述格式。例如：

「战斗轮」—— 战斗类型标记

「第二回合」—— 当前回合数

「韩鸥」—— 角色名。若为玩家角色，则前置。

「身手 72」—— 角色身手值。

「受击点 5」—— 角色当前受击点。如有修正，标注在受击点后。

「词条」—— 角色的所有词条，包括装备，机关与功法等。

>>No.56870928 —— 具体词条信息。此处使用了串外引用作为折叠。

「列如膺」—— 角色名。

「身手 76」「基础 78 - 受伤 2」—— 角色当前身手值。如有修正，标记在身后。

「受击点 3」「基础 4 - 受伤 1」—— 角色当前受击点。如有修正，标注在受击点后。

「修正」—— 角色所受的额外修正。若无则隐藏。

「无心之枢 - 当你的受击点不足上限的二分之一时，获得三点身手加值。」—— 角色所受的修正词条。

「词条」—— 角色的所有词条，包括装备，机关与功法等。

>>No.56870937 —— 具体词条信息。此处使用了串外引用作为折叠。

「投掷两个d18，作为双方战斗骰点。」—— 本回合双方骰点信息。

双方骰点。韩鸥的d18骰点结果为13，列如膺的d18骰点结果为10。双方词条如下：

「韩鸥」

「装备」

「重载寒铁义手」

若你的骰点大于十二，获得六点加值。

「过载反应刻楔」

你的对手每获得一次加值，你的下回合骰点获得一点加值。

「应力内嵌护板」

每场战斗一次，取消对手首个大于六的加值。

「功法」

「勤拳十六式」

若你的骰点小于十六，获得三点加值。

「饮马功」

若你的本回合骰点小于五，次回合获得一个奖励骰。

「秋身朔势」

若你的骰点小于对手骰点，使其获得五点减值。

「登重楼步」

你的骰点每大于对手一点，获得一点加值。

「列如鹰」

「装备」

「实验义手 集月」

你上回合每获得过一次加值，本回合获得一点加值。

「吸能镀层皮肤」

你每获得两点减值，在下回合获得一点加值。

「反射强化算轴」

若你的骰点大于三，获得五点加值。

「无心之枢」

你的骰点每低于九一点，你下回合的骰点下限提升一点。

「功法」

「诸星集手」

对手每有一个三点以上的加值，你的骰点获得一点加值。

「定沪印」

你的骰点为偶数时，视为其+2后的数值。

「蹈海身法」

你上回合每获得三点加值，无效化一点己方骰点减值。

「破岳长拳」

若你的骰点大于九，获得七点加值。

根据词条与骰点，结算本回合双方出目：

「韩鸥 $72 + 13 + 6 + 3 + 1 = 95$ 」

「列如鹰 $78 + 12 + 5 + 2 + 7 = 104$ 」

「人物 基础身手+骰点+骰点加值=出目」

「韩鸥 $95 < \text{列如鹰 } 104$ 」

比较双方出目大小，大者获得本回合胜利

「韩鸥 受击点 $4 - 1 = 3$ 」 「受伤 1」

扣减败者受击点，若无额外影响则减少一点。结算受伤点数。

韩鸥的出目为95，小于列如鹰的出目104。因此韩鸥的受击点被削减一点，剩余3，并获得一点受伤减值。结束本回合结算，开始下一回合。以上便是战斗轮中的一个标准回合格式，具体词条部分因过于冗长易影响观感，建议选择引用等方法进行折叠。

其二 受伤机制

随着战斗的时间变长，人物所受的伤痛亦会累积。每当人物的受击点因敌方攻击而减少时，均会获得一定的受伤减益。其结算规则为：

当你在战斗轮中对抗失败，且扣除受击点时，你与敌方的当回合出目差每有六点，获得一点受伤减益。单回合受到的受伤减益最大为六点。

每点受伤减益，会使角色的所有禀赋值下降一点。受伤导致的禀赋下降不会导致槽位上限减少，也不会使得需要禀赋作为前提的词条失效。人物获得的受伤减益会跨战斗积累，直到使用消耗品解除或进行休息。

其三 基础值与触发条件

在战斗结算中，很多朋友可能有这样的疑惑。如果我的角色同时拥有以下两个词条：

「释迦掷象功」

- 你的骰点获得六点加值。

「天星十二着」

- 若你的骰点大于六，获得六点加值。

那么是否无论我的基础d18骰点骰出多少，都能在触发「释迦掷象功」的六点加值后大于六，从而触发「天星十二着」再次获得六点加值呢？答案是否定的。

在功法触发条件中的所有「骰点」概念，均为「基础骰点」，亦即你的d18骰点直接出目。基础骰点不因加值而改变，如果你的d18出目为1，那么无论获得多少加值，也无法达成「若你的骰点大于六」这一条件。那么，有什么办法能改变基础骰点，拯救这个可怜的一点呢？这时就需要请出：

「一字渡难」

- 当你的骰点为一时，视为十八。

「视为」——一个高贵无比的概念。视为效果并不提供加值，它所影响的是基础骰点本身，并先于常规功法结算。如果你的角色拥有「一字渡难」词条，那么当d18骰点为1时，即可直接将基础骰点改为18。18点基础骰点，自然能够触发天星十二着，从而获得额外六点加值。

由于「视为」概念强大的联动触发能力，它在功法模型中拥有更高的价值。每点通过视为提升的点数，均价值两点普通加值。

其四 结算顺序

一张一流高手的人物卡中，甚至会有高达两位数的各类词条。结算顺序的不同，可能导致截然不同的出目与战斗结果。「视为」与「加值」如何起效，又该如何辨明「无视」和「抵消」？六州规则的结算顺序，实则有着的一套明晰的内在规则——

战斗轮的基本构成是回合，回合依照如下五个结算顺位层级依次进行。同一层级内的词条，则按照从上至下的顺序依次结算。

第一顺位 基础规则

受击点，身手值——基础数值是战斗的基本，它代表着敌我间整体实力的差距。**对基础数值产生影响的词条与改动战斗规则**的词条在此阶段结算，并得出战斗的初始数值。例如，装备的受击点上限影响，义体的规则改写等。

词条如：

「心衍算机 三品」

- 你的智力增加五点。你每有五点智力，使你的身手提升一点。

「丹漆化肤法 七品」

- 对手获得的两点以上骰点加值额外减少一点。

第二顺位 骰子出目

骰子出目是战斗中随机性最高的数值，也是后续词条生效的基础。拥有改变基础骰点效果的词条在本阶段结算，例如「**视为**」，「**沿用**」。

词条如：

「一字渡难 九品」

- 当你的骰点为一时，视为十八。

第三顺位 数值效应

数值效应是在基础骰点上进行叠加计算的过程，它往往是对功法和义体效果的直接触发。依靠「**骰点**」触发的词条，与大部分常规词条在此阶段结算。这一阶段的结果即为下一阶段的「**加值**」，但该值可能仍有增减。

词条如：

「去活性化节律纤维 六品」

- 在你的奇数回合，骰点获得九点加值。偶数回合，骰点获得三点减值。

「勤拳十六式 八品」

- 若你的骰点小于十六，获得三点加值。

第四顺位 结算效应

结算效应是基于第三顺位计算的结果进行处理的后续计算过程，依靠「**加值**」和「**出目**」触发的词条在此阶段结算。带有「**出目**」效果的词条最后计算。

词条如：

「应力内嵌护板 八品」

- 每场战斗一次，取消对手首个大于六点的加值。

「诸星集手 六品」

- 对手每获得一个不小于三点的加值，你的骰点获得一点加值一次。

第五顺位 跨回合效应

可跨回合或战斗造成影响的功法，其效果在本轮结算。功法对下一回合的影响将被记忆，并在对应回合生效。例如，带有「**上/下回合**」条件或触发的功法，需要「**造伤**」或「**斩杀**」触发的功法等。

词条如：

「牵血衣法 六品」

- 当一次攻击成功斩杀敌人后，你的下次骰点获得十三点加值。

「禁中俑士 七品」

- 每次损失受击点后的下一回合，你的骰点获得六点加值。

其五 常见疑难问答

问：常能看到词条中出现「**加值**」和「**出目**」作为条件，这两者的定义是什么？

答：「**出目**」即是身手值+d18骰点+加值的最终结果，用于对抗胜利与否的结算。「**加值**」是所有对骰点产生影响的值之和，但不包括基础骰点与身手值。

问：当人物同时面对多个敌人时，应该如何处理战斗轮？围攻减益是什么？

答：在岛团规则中，同时面对多个敌人会造成战斗过于冗长，因此**建议避免**此类剧情出现。如果有此类需要，有两种暂时解决方案可选。

其一 将多个敌人处理为一张人物卡进行战斗，为其增加受击点上限，并为主角附加围攻减益。

其二 人物在一回合中与多个敌人同时战斗，同时受到多个敌人的伤害，但上限不超过三个。

围攻减益 你每回合获得一个惩罚骰。

问：描述中有时会出现「获得一点加值一次」，这和「获得一点加值」有什么区别？

答：以「诸星集手」为例子。

「诸星集手 六品」

- 对手每获得一个不小于三点的加值，你的骰点获得一点加值一次。

该版本的诸星集手每被触发一次，己方便获得一个独立的 +1 作为加值。例如，敌方有三个不小于三点的加值，骰点即获得 +1 +1 +1。

「诸星集手 六品」

- 对手每获得一个不小于三点的加值，你的骰点获得一点加值。

而该版本的诸星集手将所有 +1 统一为一个加值计算。例如，敌方有三个不小于三点的加值，骰点即获得 +3。

问：词条中存在「无视」，「抵消」与「失效」的机制，它们之间有什么区别？

答：「无视」的对象为特定效果或规则，如「无视围攻减益」。

「抵消」的对象为骰点加减值，通过使骰点获得一个相反的加减值实现。

「失效」的对象为词条，会使得整个词条在当回合被完全排除在战斗轮外。

三者各自有着对应的作用对象，不可相互混用。

问：之前版本的词条描述中，存在着「骰点+1」「为其+1」这类写法，它和「获得一点加值」有什么不同？

答：没有不同。这三者的概念是等价的，但前两种写法并不标准，在现版本规则中已被弃用。后续更新的词条中，将陆续修正此类过时描述，推进词条描述的规范化。

后记

匿名作者甲：

八个月前初开燕丹特区跑团时，笔者其实只是设计了一套勉强堪用的规则体系。不想三季倏忽已过，六州团居然真的在修修补补跌跌撞撞中一路走来，还完成了跑团版本的规则书。规则书总结的过程，其实就是笔者在写团中处处碰壁，不断寻求平衡的过程——而将这些经验总结起来，就成了眼下大家看到的规则书。两月以来的心血，今已尽数披沥于诸君目前。

六州仍是一个起步阶段的设定企划，但大家的支持，让笔者看到了一条或许可行的路。尽管这或许是一条漫漫而修远的苦旅，但或许它能够直抵群星。

感谢所有在规则书创作过程中，为笔者提供过支持和帮助的朋友们。感谢每一位读到这里的读者。顺颂时祺。

匿名作者乙：

感谢您阅读完了六州虚世行以及相关内容，期待您能从中取用合适的工具与知识，以此斧凿您手中的奇谈故事。

话头至此，还余几分闲谈，希望能为这份还需开枝散叶的作品作些添彩，博您一笑。

这份作品的制作进程，可谓是被死线和需求引着前进的长途竞走（并在最后几日变为极限竞速）。在提出设想并实现的过程中，不断有新的概念被注意到，亦不断提出更多的需求以待完成；这些问题中，有相当数量的情景和概念，超乎我们对作品的起初预期与认知，仿如顽石；这使得我们的竞走旅途时常磕磕绊绊，且难辨正道。不过，没有谜面的难题难免要晕头转向一段时间，而当我们前进，踏过顽石，便意识到谜底与谜面均正在脚下；我们发现的问题，此刻已构成了作品踏步的基石，我们依靠它查漏补缺，从洪荒中造出作品来。

在补天并与鸿蒙作斗争的时候，我们也同时与摸的欲望和摸的欲望作斗争。尽管内部有专人担任了指指点点之要职，亦每日三省吾身，还得到了诸多友人之助力，但还是在战胜摸的征途上，险些创业未半而跳票不断，这份作品差点将以黄底黑字的形式面世——不过最后还是幸免于此。最终，创造性的冲动和渴望填平了欲望的亏空，并从土地中涌现，让我们能将这份作品采集和铸就出来。亲爱的读者们，我们此刻在讲的，既是一个新故事，也是一个老故事；我们从我们脚下所生长蕴藏的事物中建筑和打造，我们不仅希望给您带来一件工具，更渴望能为您创造一种环境，一种会有说不尽故事的环境。

为此，我们感谢您的阅读——感谢您对这份作品与渴望的支持，希望您觉得它有趣且翔实，值得您的喜爱；并希望在当下的与将来之中得到您的支持，指点，与助力。再次感谢所有帮助我们的友人，读者，以及作者们，愿我们最终能在硕果累累的采集之年相见。

沈醉且沈醉，人生似、露垂芳草。幸新来、有酒如渑，结千秋歌笑。