

# 章一 指导介绍

## 其一「关于本指导」

本指导系基于『六州·燕丹特区』岛团 <https://www.nmbxd1.com/t/51877423> 制作，并根据X岛跑团版特色进行了改版而成的安价规则与创作指导。希望能以此指导抛砖，协助读者快速理解与上手六州岛团规则。

本指导对燕丹特区团现行数值规则体系进行了成文总结，并加以部分调整与细化。各位团主可以参考本指导内容，根据自己的跑团需求自行改动，并无需得到原团主与指导编写者同意。

(本规则的编写者并非仅有原团po主E3Y一人。让我们对匿名作者们的贡献表示谢意。)

本规则书及其相关内容，均基于 CC-BY-NC-SA 4.0 知识共享协议发布。

## 其二「关于六州」

六州·一七七六是一个「六州」世界观下的X岛跑团版简易规则，基于燕丹特区团 No.51877423 衍生而来。「六州」是一个架空近代背景的机关朋克世界观，发生于陆沉浩劫后黑暗无序的「第二春秋」时代。私剑游侠行走在机关废土之上，诸子百家重新拾起千年来久经曲解的典籍，来自企业与联盟的新贵们，则打起春秋诸侯的旗号相互征伐。在这古典与现代交融激荡的春秋乱世，无以计数的舞台于此展开。

六州世界观的更多设定与细节，尽在 <http://liu-zhou.wikidot.com/> 六州官网！

## 其三「核心规则」

### 三条核心规则:

「**团主最大**」:在任何情况下，跑团的最核心裁决者与规则指定人都是团主(po)本身。本指导只是提供一个系统而可参考的范例规则，当团主有需要时，可以依照需求推翻任意一条规则界定，甚至包括除去“团主最大”的其他两条核心规则。

「**特例优先**」:当出现特例规则与基本规则甚至核心规则冲突时，特例规则永远优先。

「**向下取整**」:一般而言，六州规则不会涉及到任何程度的小数计算，但如果出现(整除/平分等情况有余数)，则**无条件舍去所有小数**向下取整，不遵循四舍五入原则。

## 其四「数值系统」

通常来说，六州依照岛团规则，取第一个骰值/尾数(取一尾)来决定骰点。当然，诸位团主在创作中也可以根据情况，选择取二尾或取三尾以获取不同的体验。

除X岛团常见的d10及尾号取值统称的「**十面骰**」外，六州团还会使用且经常使用的是「**十八面骰**」，即d18随机数值系统。(以X岛新骰计)

十面骰主要用于随机事件结果，十八面骰则主要用于检定及战斗的各类加值。

同时，六州的数值区间为[0-100]，计入骰值则为[1-118]。

## 其五「随机事件」

安价跑团的一项常见设定，分为 1-3、4-6、7-9、0 四档。通常而言，数字对应的档数越高，则结果越好；而出现 0（10）时，通常代表着**极好或富有戏剧性**的事情发生。

例如，燕丹在与中间人子虚子撤离的途中，为了缓解追兵，选择匆忙推下一批劫来的货物以阻碍对方。而途中损失究竟几何，是一个值得抵达安全处后好好清算的事情——

- 1-3 损失五成
- 4-6 损失三成
- 7-9 损失一成
- 0 怎么还多了一箱？

骰点为 7[0,9]，危机关头的抉择得到这样轻微的损失，就算是子虚子也很难挑出什么刺来。

## 其六「特殊骰子」

安价跑团的一项设定，分为「**奖励 / 惩罚骰**」「**灌铅骰**」两种。

### 「奖励 / 惩罚骰」

当奖励或惩罚骰生效时，对应骰点须进行一次额外投掷。奖励骰取两骰点中更高者，惩罚骰取两骰点中更低者。在X岛环境下，取奖励骰触发后的第一个骰点。

### 「灌铅骰」

当灌铅骰生效时，可任意指定对应骰点范围内的一个数值，并使之取代原骰点生效。

## 章二 人物与行动

### 其一「本格」

本格代表了团中主角（人物 / 主控）行走六州时，其开局的基础身份标签。本格会为主人公提供一定倾向的加成，如禀赋的加值 / 初始装备 / 初始派别等。

本格应该描述出此本格的特色加成，比如：“私剑游侠「可自选两项属性加成，拥有装备」”。

同时，界定人物的禀赋基础值，如：「基础值 + d25，取前五个 d25。上限 100。」，以及提供它的加成：「选择两项属性，使其 + 15」。

### 其二「禀赋」

禀赋是角色的基础数值，代表着六州中一名角色的各项能力强弱，也就是六州中的「六维」。

禀赋共分为以下六项：

反映战斗及反应能力的「**身手**」、反映体质及承受能力的「**体魄**」、反映智能及思维能力的「**智力**」、反映机关及技术能力的「**技术**」、反映精神及领悟能力的「**悟性**」、与反映气质及领导能力的「**魅力**」。

在常规情况下，六维禀赋的区间为 0-100。禀赋点越高，所代表的技能水平也就越精深高奥，因此提升难度也会相应增加。数值在 70 以下时，只需投入相应增值点便能获取等量的禀赋点提升。而在 90-95 的区间，需要积累 5 点增值点，才能获取一点数值提升。

增值点兑换禀赋点的规则参考下图：

水準階層	稟賦點	稟賦區間	區間倍率
認知受損	0	0-69	1增值点：1稟賦点
一窍不通	10	0-69	1增值点：1稟賦点
常人所识	20	0-69	1增值点：1稟賦点
略通一二	30	0-69	1增值点：1稟賦点
受训水平	40	0-69	1增值点：1稟賦点
职业水准	50	0-69	1增值点：1稟賦点
出类拔萃	60	0-69	1增值点：1稟賦点
当世一流	70	70-79	2增值点：1稟賦点
超凡绝俗	80	80-89	3增值点：1稟賦点
才不世出	85	80-89	3增值点：1稟賦点
名动六州	90	90-94	5增值点：1稟賦点
独步无俦	95	95-98	10增值点：1稟賦点
圣人现世	100	99-100	18增值点：1稟賦点



### 其三「检定判定」

决定角色能否通过某些剧情节点的判定规则，以六维稟賦数值为基础。

「**检定**」也称「**达值检定**」，代表当角色的能力面对一次考验时，其能力是否足以通过之的判定。

由角色的对应稟賦值 + 修正影响 + d18 加值决定角色出目，当角色出目大于等于检定目标时，检定通过，反之则失败。

例如，在即将被不仁宗道人发现的危急关头，不善技术的燕丹撬锁失败后，一同行动的中间人子虚子再度尝试 ——

「技术检定 普通」 对应稟賦值

「子虚子 技术 40」 检定者对应稟賦值

「检定目标 40」 检定者需要达到的目标值

「修正 忙中出错 -5」 由团主视情况决定的修正影响。修正会对对应一方提供相应加值或减值。

「投掷 一个d18，作为检定加值。骰点与加值达到目标时，通过检定。」 d18 加值决定检定者角色出目

此时检定者骰值 6[1,18]

总值：

我方 40（基础数值）-5（修正）+6（骰点加值）=41 > 检定目标：40

子虚子有惊无险地撬开了锁，二人得以逃脱。

### 其四「对抗判定」

「**对抗**」也称「**拼点对抗**」，代表两名角色在同一项能力上相抗时，哪一方占据优势的判定。

由双方的对应稟賦值 + 修正影响 + d18 加值决定对应角色出目，出目大者获得对抗胜利，反之则失败。

例如，燕丹在与子虚子谈报酬的时候，提出了合情合理的讲价。不过子虚子也不是容易被说服的主，二人唇枪舌剑，思绪交锋 ——

「智力对抗」 禀赋：智力  
「燕丹 智力 67」 我方对应禀赋值  
「子虚子 智力 68」 对方对应禀赋值  
「修正 理直气壮 +5」 由团主视情况决定的修正影响。修正会对对应一方提供相应加值或减  
「投掷两个 d18，作为双方对抗加值。智力与加值之和较高者获胜」 d18 加值决定双方角色出目  
此时我方骰值： 7[1,18]， 对方骰值： 6[1,18]

总值：

我方 67（基础数值）+5（修正）+7（骰点加值）=79（出目） > 子虚子 68（基础数值）+6（骰点加  
值）=74（出目）

我方胜利，子虚子不得不为我们本次的表现加价。

## 其五「影响判定」

「影响判定」是一类特殊的对抗规则。当角色的属性高于对方时，可以通过一次成功的「影响判定」来影响对方的认知与意愿。

由被影响方对应禀赋+修正影响+d18骰点决定其最终出目，若小于影响方，则施加影响成功。

例如，燕丹在潜入不仁宗仓库时，试图说服在场的道人，自己是来换班的。但道人并不愿相信眼前这个没穿道袍的家伙，于是燕丹试图将其说服——

「说服」 判定类型：智力 - 说服  
「燕丹 智力 67」 我方对应禀赋值  
「不仁宗道人 智力 40」 对方对应禀赋值  
「修正 未穿道袍 +10」 由团主视情况决定的修正影响。修正会对对应一方提供相应加值或减  
值。  
「若被说服方智力+d18骰点+修正值小于说服方智力，则说服成功。」  
「投掷一个d18，作为不仁宗道人的智力加值。」 影响判定中，只有被影响对象的属性会获得  
d18加值。  
此时对方骰值： 9[1,18]

总值：对方 40（基础数值）+9（骰点加值）+10=59（出目） 59>67（我方基础智力）

燕丹成功说服道人自己是来换班的，将其引开了现场。

每一禀赋所对应的影响判定各有不同，应用场合则视情节而定。每一禀赋与其影响判定的对应如下：

「身手 - 潜行」 「智力 - 说服」 「体魄 - 威吓」

「技术 - 侵入」 「悟性 - 迷惑」 「魅力 - 引诱」

## 其六「圣人特质」

本条为可选建议。

那些注定不凡的角色，那些与荒服有着千丝万缕联系的角色，那些由玩家操纵的角色——他们在六州被称为「圣人」。而圣人现世之时，荒服所赋的天命也必然以某种形式兆现。而对玩家来说，这一天命的表现将会更加具体。

为跑团的主角设置一个剧情方向，提供一件使其能差异化于非圣人的装备，设计某些特殊词条或机制——这是一件值得考虑的选项。当然，你笔下的圣人也可以是隐性的。毕竟基于六州团的核心规则，「团主最大」。

## 章三 战斗系统

### 其一「战斗」

一言不合，拔刀相向。没有比手中刀剑更直白的道理，也没有问题不能用刀剑相交解决。义体，功法，装备——一切构筑与机制最终都导向战斗。行走六州之间，战斗是每名游侠的永恒主题。

六州的战斗基于身手数值与d18骰点进行，底层逻辑十分简单——

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。

角色所习练的功法，加装的义体，都会各自具有影响出目数值的词条效果，并为战斗提供增益。武器与衣甲则会额外提供受击点的增减。一名被卸去武器和改造的剑术大师可能会连连打击成功，却只能给重甲单位刮痧；而空有神兵利器的杂鱼，也会被完美招架无伤击倒。

#### 简略规则：

标准的战斗轮由回合构成。一回合中，双方各自投掷d18，作为基础骰点加值。将其与身手基础值相加，并依次结算修正→装备→义体→功法的特殊规则，作为本回合的最终出目。出目大者获得对抗胜利，并削减对方一点受击点。受击点先归零的一方战败。

例如，就在子虚子撬锁之时，一名不仁宗道士已经举刀逼近，燕丹被迫与其交锋——

「战斗轮」

「燕丹」

「身手 29」

「受击点 3」 「基础 4 - 武器 1」

「词条」

「常世异相说」可获取所杀死者的一個特质，上限为一。

此时我方骰点 **16**[1,18]，敌方骰点 **4**[1,18]

「不仁宗道人」

「身手 30」

「受击点 2」

「词条」

「长柄刀」敌方受击点 - 1。面对复数敌人时，你的骰点获得三点加值。

「逆·不仁」若自身骰点点数低于敌方，额外获得三点加值。

总值：我方 29（禀赋点）+16（骰值）=45 > 敌方 30（禀赋点）+4（骰值）+3（逆·不仁特质触发）=37

本回合我方造伤，敌方受击点 1-1=0，敌方被击败。燕丹凌厉一击，一具身躯软绵绵落在地上。

若欲了解关于战斗的详细规则与结算顺序，请参阅「创作指导」中「战斗细则」一章。

### 其二「受击点」

「**受击点**」代表着人物承受伤害的整体能力，是防御，血量，闪避等概念的综合。受击点决定角色在战斗中能承受多少次打击。当受击点归零时，目标被击倒。

每个人物初始都有一点基础受击点，每 20 点体魄提供一点额外基础受击点。

除体质数值提供的受击点外，武器衣甲也是人物受击点的决定因素。

### 其三「武器铠甲」

神兵利器，宝甲金衣。身处六州乱世，焉能不利器傍身。武器铠甲会提供受击点的加减值，往往能成为对抗的关键所在。

武器提供对敌方受击点的「削点」，并决定着能够生效的功法类型。一名空手之人无法施展剑法，持剑者同样不能使用枪术。但短柄如刀法剑法、长兵如枪法棍法、空手如拳掌打穴的路数，则可以互相通用。例如：

「熟铁长剑 八品」

- 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。

衣甲提供对于己方受击点的「加点」，与一些战斗中的特殊加值 / 特质。衣甲的种类分为：布甲、轻甲、中甲与重甲。越沉重的盔甲类型，所提供的受击点加值越多。但当穿戴重甲的角色面对着轻甲或布甲的对手时，每回合会获得一个惩罚骰。例如：

「篆文紫薇袍 七品」 「布甲」

- 己方受击点 +1。敌方骰点为 9 的倍数时，使其骰点 -9。

### 其四「机关改造」

血肉为柱础，机关为枢核。将肉体与天工造物相结合，甚或取而代之——这便是机关改造。从六州新贵们肺腑间的机簧五脏，到墨门子弟眼中的分色丝弦，机关永远是机关朋克的永恒主题。藉由机关改造，六州之人得以超越肉体凡胎的桎梏——但这一手术往往价格不菲。

六州的机关改造类型分为「非战斗义体」与「战斗义体」两种。

非战斗义体，即是不在战斗中提供数值修正的机关改造。这些义体提供的增益体现在其他领域——义眼扫描，阻断疲劳，或是入侵对抗。例如：

「睡眠取代针组 六品」

- 你可以连续三晚不休息而不承受疲劳惩罚。你的疲劳惩罚效果翻倍。

而战斗义体的概念则简洁明了——那些为刀剑相向而生的机关改造。内嵌式臂弩，五指弦刃义手，或是一条刺进脊背的铁蛭。一切会对战斗中的数值提供修正的改造，都会被计入战斗义体，无论其形式如何。例如：

「超频机关义手五号 七品」

- 你的骰点在战斗首回合获得四点加值，此加值每回合衰减一点，可为负数。

与

「心衍算机 二品」

- 你的智力增加五点。你每有五点智力，使你的身手提升一点。

这两者都属于战斗义体，尽管后者并未直接改变骰点数据。

每名角色拥有一个基础「战斗义体槽」，而每拥有20点体质，会额外提供一个战斗义体槽。非战斗义体的槽位上限，则恒为战斗义体槽位的两倍。当然，有部分人会为自己加装超出上限的义体改造——而他们终将付出代价，义体失调惩罚会伴随他们终生。而这个终生往往不会很长。

失调惩罚：记录你机关改造超出上限的数量值。若你的骰点尾数小于此值，你的检定或对抗自动失败，随机值则视为大失败。



## 其五「功法」

有人的地方就有江湖，而有江湖的地方，就有功法。武侠元素是六州最重要的构成元素之一，而说到武侠，自然少不了功法——武林秘籍，古冢奇功，故事和游戏永恒的第一驱动力。不过六州的功法概念，则更为宽泛许多。儒家的射御剑法，法家的封穴敕令，阴阳家的术数咒言，亦或是墨家的操弦弄枢之法——它们都属于功法概念的一部分。

每名角色拥有一个基础「**功法槽**」，而每拥有20点身手，会额外提供一个功法槽。一个常见的功法词条例子：

「一字渡难」

- 当你的骰点为1时，视为18。

而「一字渡难」的完整版介绍则是：

一字渡难，乃是道家运气上乘法门中化出。引至浊至险之一气，渡化为救生起死之法门。相传乃抱一观中传出，如今为脸谱卫所习练。

「九品 一字渡难」「道家 心法」

「影响属性 悟性」「阶段数 1」

「大成效果」

当你的骰点为1时，视为18。

功法的一般组成格式是——

(功法背景介绍)

「品级 功法名称」「所属 类别」

「影响属性」「阶段数」

「大成效果」

(功法效果介绍)

## 其六「功法修习」

「学而时习之，不亦说乎？」

盖世奇功并非一学即通，耶律齐与郭靖的降龙十八掌也自有天壤之别。功法需要习练以臻大成，在六州同样如此。每门功法都有阶数来区分其修习程度，品级越高的功法，其阶数就越多，突破难度也越大。如，八品功法只需领悟后突破一阶，一品功法则有足足九道玄关。

### 关联属性

每项功法的修习中，其所需求的属性各有不同。墨家功法往往需求技术造诣，赤莲教经书则更重体魄，这便是功法的「**关联属性**」。具体的对应规则，可以参考后文「设计模型」一章。

功法的修习过程，同样是角色属性提升的重要途径。功法每突破一级，其对应的「关联属性」便会增加一点。具有多项关联属性的功法，按突破奇偶轮次依次生效。

### 玄关与突破

功法的突破规则，即是「影响属性基础值」+「d18加值」+「属性修正」对「**功法玄关**」的达值检定。若最终出目大于玄关，则本阶突破成功。

随着功法的品级和阶数增加，突破难度同样会随之增长。其规则为：

基础玄关难度 + 品级难度 + 阶数难度 = 玄关难度

35 + |品级-10| × 5 + 目标阶数 × 5 = 玄关难度

功法修习是一项占用行动轮的行动，每个昼间行动轮提供三次突破机会，夜晚则为两次。突破轮次如：

「三品 幽玄快剑」 「领悟阶数 5/7」

「关联属性 身手」 「燕丹 身手 78」

你每回合获得一次额外攻击，使用d4作为骰点。

「突破」

「剩余突破次数 3」

「燕丹 身手 78」 「修正：五轮思维面具 +5」

「第六重 玄关 100」

「投掷一个d18，作为突破加值

当主角出目大于玄关出目时，视为突破成功。」

## 领悟

功法的首次修习时，第一阶玄关突破被视为「**领悟**」，需要消耗两次突破机会。在领悟检定中，出目每高于玄关六点，便额外突破一阶玄关。通过领悟获取的属性加值减半。

## 专精

每一门功法修习至大成时，均会获得一点功法所属派别的专精点。在研习同派系功法时，会获得等于专精点数的加值。

## 其七「骰子系统」

「蜗角虚名身外事，付骰子、纷纷戏选。」

玩家手中的十八面骰，同样也是六州最为流行的藏品玩物。藉由六州的琳琅种种骰子，玩家的骰点会得到增益与改变。与义体和功法词条的生效场合受限不同，骰子所提供的骰点变化是全局生效的——只要使用骰点之处，都能获得骰子的特殊效果。

因此，骰子的词条效果要相对更加保守，影响却不可谓不大。六州的骰子种类繁多，但亦有一点共同之处——它们无不价格不菲。几例骰子的词条效果如下：

「数奇十九面骰」你的d18骰点上限提升至19。

「相思红豆骰子」你对异性的所有骰点额外+1。

「双琅轩琢骰」你的奖励骰出目额外+3。

「五鬼琉璃骰」你小于5点的骰点+1，但骰点为5时视为1。

## 其八「消耗品」

「烧丹未得不死药，擎舟海上寻神仙。」

酒食奇药，足以眩人。尽管地处千丈大城之下，六州依然永远不缺珍馐美饌之享——尽管只有持币者得之。这些珍奇的消耗品会为你的骰点提供特定影响，但也往往伴随着严重的副作用，甚至如蛆附骨的瘾头。六州的消耗品可大略分为以下三种——

### 食物

土龙羹，地生米，玉菌面——平心而论，只要你不细究六州食物的来源，它们的味道和营养都还不错，食物中毒概率也不高。得益于秦代遗留的高效蛋白质增殖和菌类培养技术，六州的平民往往没有口腹之忧——尽管也没什么口福。

食物会为你的骰点和行动提供临时增益，但每个昼/夜行动轮中都只能使用一次。六州常见的平民食物，只能提供微乎其微的效果。例如：



「土龙羹 九品」 「食物」

- 你的体质检定获得两点加值，持续一个行动轮。

但那些真正蔬菜与肉类制成的上品佳肴，则可能有化腐朽为神奇之效。例如：

「谷衣金凰翼 四品」 「食物」

- 你的所有检定与对抗骰子获得一点加值，持续一昼夜。

## 酒饮

「绯酿」，「碧疆」，「割肠刀」；「落蟠」，「亢礼」，「中山醒」。从一口穿肠的劣质私酿到一醉千日的无上名酒，六州的酒类之多可比天星。这些以菌基培养而出的酒精饮品，口感更是因其无以计数的原料工艺而大相径庭。但对那些嗜酒如命的老饕酒鬼们来说，任何酒水都是救命仙药——只要能令人一醉方休。

酒类会为你的骰点和行动提供临时增益，但也会带来「醉酒」效果。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。

「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。

## 药物

在六州，杀人最快的不是百磅连发弩炮，而是流通列国地下的万千奇药。六州每年因药物过量或中毒而死者何止十万，但列国的瘾君子们依然前仆后继。齐国之「九台脂」，西秦之「五石散」，三晋之「五官丸」；俱已在一国之中蔚然成风，而其中尤以西秦为甚。

药物可以为你的属性和骰点提供短时间的强力加成，但多次服食则会带来「瘾头」效果。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 +2，持续五轮。

「五石散 六品」 「药物」 「药性 五」

- 你的身手，悟性 +5，智力，技术 -3，持续五轮。

「肉牡丹 三品」 「药物」 「药性 七」

- 你的魅力提升十五点，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「瘾头」效果。不同药物的成瘾发作时间不同，取决于10-药性的数值。例如：

「瘾头 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，可累加。瘾头发作连续四天后，移除该效果。

## 其九「属性扫描」

扫描对方属性——听起来对六州的机关义眼来说过于科幻了。但若把它看作武侠小说中「一眼看透根底」的机关朋克版本，就似乎合理了很多。属性扫描主要为玩家提供一个可以获取他人属性信息的途径，并基于技术进行。

在角色接受了义眼改造的情况下，可以通过技术对抗获取一名选定敌人的信息。其规则如下。

- 扫描对方数值时，双方进行一次 d18 拼点对抗。当你的扫描进度值大于对方反制进度时，扫描成功。
- 义眼会提供「9 - 义眼品级」的加值。每 10 点技术额外提供一点加值。
- 扫描信息完整度根据「扫描进度 - 反制进度」数值决定。达到对应数值，即可获得对方对应信息。其数据表如下。

0「受击点数」  
2「魅力」  
4「身手」  
6「体质」  
8「智力」  
10「技术」  
12「悟性」  
14「装备词条」  
16「义体词条」  
18「功法词条」

例如，燕丹试图对同行的游侠邓枝进行扫描，并获取其信息——

「数值扫描」  
「邓枝」  
「投掷一个d18+8，作为你的扫描进度」  
「燕丹 偃师之眼 +8 技术 +0」  
「投掷一个d18+7，作为对方的反制进度」  
「邓枝 色域拓展义眼 +4 技术 +3」

出目：燕丹 18 (骰值)+8 (义眼)+0 (技术加值) > 邓枝 7 (骰值)+4 (义眼)+3 (技术加值)

双方出目差值为 26-14=12。本次扫描获取了对方的基础数值信息。通过该检定，邓枝数据显示如下。

「邓枝」  
「受击点 7」  
「魅力 70」「身手 55」「体质 70」  
「智力 38」「技术 33」「悟性 62」

## 章四 团内细则

### 其一「昼夜行动轮」

六州跑团中的时间推进以日为单位，每日分为「昼」与「夜」两个部分，作为**基础行动轮**。

在行动轮中，人物可以前往自定义地点进行活动与探索，每次活动消耗一个行动轮。通常而言，同一地域的可探索内容依据昼夜而有所不同。

如：在燕丹特区的青辞区，昼间可以前往“镔青坊「骰子铺」”与“铁帷铸坊「购买装备」”，进行正规店铺的交易。但在夜晚，燕丹特区的店铺大部分会关张打烊，从而无法进入。不过，也有着一些只有夜晚才能进行的行动——如前往“青铜骰「青楼」”，或是进入边城暗缘一探究竟。

行动轮中的地点设计，可以在「燕丹特区设定集」中参考燕丹特区的设计，或是根据团中内容自行定夺。

## 其二「好感机制」

江湖不仅是打打杀杀，更是人情世故。孤掌难鸣，孤身难行；挚友仇敌，红颜知己，无不是六州故事的关键要素。而衡量人际关系的量化数值，便是「好感」。

对不同的对象而言，好感的具体概念也各有不同。对红颜知己而言，好感可能衡量着二人间感情的温度；对同道友人而言，好感则代表着信赖程度的高低。而面对组织或派系，好感度则更接近于角色的受信任度。但共通之处在于，「好感」越高，你与对方的关系也就越近，某些事件和检定也需要好感作为数值要求。

团主可以使用「好感」这一数值向玩家展示他们的行动 / 话语对于某个个人或组织的影响。在一段剧情结束后，团主可以根据剧情表现自行定夺好感的增减变化。一段可供参考的好感变化模板如：

「骰点决定子虚子的好感变化」

「子虚子 好感 上升「范围 5-15」

「刨根问底 - 分文不取 +++ 高好感 -」

## 其三「任务与中介」

作为一个受赛博朋克与传统CRPG游戏等经典元素影响的设定，燕丹特区之中，自然少不了盘踞诸区的各路「中介」们。经中介之手发布的各色黑白事项，是特区最为常见的任务来源。有些任务可能只要求你给帮派打打下手，有些却要去找绿脸工业的麻烦——如何在特区错综复杂的实力关系网中明哲保身，会是一道没有定解的选择。

燕丹特区的中间人，也各自有着自己的背景和任务趋向。颇受恢门敬重的黑墙区「老卒长」，其手下的任务往往是些恢门不便出面的活计。而随着好感的提高，中间人也会将更加重要的任务交进你手中——酬劳自然也更为可观。

任务并非仅仅指游侠儿所受之托，企业职员所受的「指派」、帮派打手接下的「安排」，都属于任务的一种。除去作为短期目标的任务外，跑团中同样可以设计一件涉及人物或设定背景的长期目标，作为任务主线将全篇串联。