

制作人物卡

白板卡限定是在华国地区生活的人类,能力最多有 3 个 E+。

属性

力量。提升攻击，速度，负重，抗打击能力。
敏捷。提升攻击，大幅提升速度。
体质。大幅提升抗打击能力。
精神。影响施法和研究。影响能量池上限。
感知。影响感知距离和侦察能力。
意志。影响天赋，即奖励骰上限。

技能

格斗。徒手，硬武器攻击，可以格挡攻击。
操控。软武器攻击，射击，法术攻击和骑乘判定。
阴阳术。非伤害法术生效对抗。
运动。投掷武器，喷吐攻击，困难运动判定，半值为闪避。
精密。开锁，维修，敲机甲判定。
神秘学。超凡力量的研究和辨识判定。
察觉。不能主动申请的被动判定。
隐匿。突袭和妙手需要的判定。
第六感。不能主动申请的死亡预警和超游提示。
医术。累积治疗量达到的伤势恢复判定。
话术。话术，交涉，劝诱，唬骗，心理学。
学识。情报分析，文件解读，搜集信息，智力解密。

详细说明

格斗

武器使用，包括所有近战类型的攻击。可以完全控制的武器均能使用「格斗」进行检定，包括徒手也使用「格斗」。

*如果你无法随时控制武器的最终落点，则不能使用「格斗」，比如软鞭、锁镰等绳索类兵器。

操控

操控外物工作时判定，包括射击类武器和骑乘作战时的稳定以及使用法术攻击。骑乘作战包括骑马骑车到骑巨龙机甲。

阴阳术

涉及到超凡力量是否对某个单位生效的判定。

让施法者和目标单位进行「阴阳术」对抗，如果施法者想要留 debuff 在目标身上，则其对抗时需要减去对方的「阴阳术」半值。

运动

运动，特技，闪避，攀爬，游泳，进行运动时判定。

身体天生的运动能力，它也被用来躲避战斗中的打击。投掷武器或喷吐攻击进行「运动」掷骰。「运动」数值的一半为「闪避」数值，「闪避」继承运动的优势骰

精密

精密，维修，制造，开锁，进行精密操作时判定

精密加工的能力，是徒手敲机甲的基本功。你可以在每次幕间根据物品图纸来制造物品，其等级必须低于你的感知等级且你必须为此支付物品价值的一半奖励点但是不需要支付支线。是否成功取决于你的成功等级和制作难度，物品含有的每个特性数量都会使难度增加（普通 1 困难 2 极难 3 大成功 4）。

神秘学

学习能力，研究能力，创造能力，能力辨识时进行判定。

「神秘学」相当于你对你能力的了解和熟悉程度，你可以为他取一个合适的名字来代替。「神秘学」也是学识的一种，如果你的超凡力量需要研究物理化学生物，那么你的「神秘学」也会包括物理化学生物的知识。

你可以在每次幕间进行研究来获得一个技能或者物品图纸，其等级必须低于你的精神等级，其特性数量等于你进行判定的成功等级（普通 1 困难 2 极难 3 大成功 4）。

察觉

察觉，侦查，聆听，洞察，假心理学，可能会发现关键信息时判定，基本被动触发。

察觉不是视力或者听觉，察觉只会察觉到你已经发现了，但是被你忽略的东西，而不能让你发现新的事物。察觉只会决定注没注意到、听没听的清，而不会决定看不看得到，听不听得到。主动花时间搜索或者扮演成功时自动成功。

如果对方可以被察言观色，那么视为成功等级降一级的心理学。

隐匿

隐匿，潜行，隐秘行动，妙手

你精于回避侦查，从敌人的眼皮下溜走或是在对手看不到的地方发动致命一击。「隐匿」的方式种类极多，从蹑手蹑脚的慢慢挪腾到光学隐身到藏身异空间，「隐匿」的数值代表着你对于「隐匿」这类事情的掌控程度。

*「妙手」：「隐匿」不仅可以隐匿自己，也可以「隐匿」其他物品

第六感

第六感，灵感，致命或者关键信息时判定

短时间内可能会马上进入濒死或直接死亡时判定，不经意做了非常超游或者失智的事情时进行提醒判定。

医术

医疗，急救，精通于治疗伤痛和疾病的能力。

伤势需要一次性恢复到对应数值才能恢复，累积恢复到对应数值则伤势仍会存在，但可以进行医术判定，成功后，轻伤在短休后恢复，重伤在长休后恢复。成功等级每+1，恢复时间降低一个等级。长休→短休→10 分钟→1 分钟→立即。

话术

话术，交涉，劝诱，唬骗，心理学，在有可能获取话语权时都需要判定。对方态度会极大的影响判定需要的成功等级。

学识

学识，情报分析，文件解读，搜集信息，智力解密。

凡是与「知识」相关的都可以用学识判定。

D999 系统

检定掷骰方式

简要说明

检定原则。简单和无影响的事自动成功。

成功等级。大失败，失败，普通成功，困难成功，极难成功，大成功。参见详细说明或者 COC7。

加减值。加值和减值。掷骰时加上或减去技能的值，参见详细说明或者 COC6。即使减值超过技能值，请自觉丢一下骰子或者直接 rp 一下自己行动失败，不要没有反应。

奖罚骰。奖励骰和惩罚骰。掷骰时投掷的次数，取其中最好或者最差的作为结果，奖励骰和惩罚骰会一比一互相抵消。参见详细说明或者 COC7（奖罚骰不影响成功等级）。

描述判定结果。鼓励玩家叙述自己行动的结果，不行就 GM 来。参见详细说明或者 COC7。

战斗规则

战斗原则。战斗是同时发生的，不要违反时间逻辑。另外，人在海上能看到 16~25 千米外的船只，在高山顶上视野可以扩大到 320 千米处。所以平地无遮蔽不要贴脸放怪。

正常战斗

先投掷先攻，再依次重复计算火力阶段和冲击阶段。

先攻掷骰。每个作战单位按「.ri+移动力」从高到低建立攻击顺序。

火力阶段。远程攻击按先攻依次进行。

躲避弹幕。火力阶段被攻击时可以立刻进行一次移动。

冲击阶段。近战攻击按先攻依次进行。

反击。冲击阶段被攻击可以立刻对攻击方发动一次攻击作为反击。

格挡。被攻击命中或者反击，可投掷「格斗」作为一次攻击，此次攻击的成功等级超过对方或者与对方相同时，可宣称「格挡」使双方不受伤害。

先制攻击。反击且成功等级相同时，结算伤害时，攻击距离长的一方先进行结算，攻击距离相同则攻击者先进行结算。

其他战斗情况

突袭&暗杀

- 未进入战斗轮才能进行
- 攻击者未进入被攻击者感知范围时展开攻击，掷骰「隐匿」-「察觉」半值，成功为「突袭」先攻取满。
- 攻击者在被攻击者感知范围内忽然展开攻击，掷骰「隐匿」对抗「察觉」，成功为「暗杀」在一轮内无视被攻击者闪避近战攻击自动成功，远程攻击+1 奖励骰。

近距离作战。在非常近的距离，比如狭小的房间。所有单位直接按先攻行动。

结算伤害

掷骰过程代表了表现过程。单次伤害效果参考表现数值可与对应表现力效果。

。r2#d30-10 物理

甲【30】10/10。闪 30，甲 0。掷骰 2 次:D30-10=1-10=-9,15-10=5

这表示「甲」进行了一次类似斩击的打击面较大的物理攻击，因为他有 2 个结果，分别是-9,4。初始值为 1,15，说明这次攻击是差不相当于狙击枪射击正中的强度。减值为 10，说明对方有护甲之类的防具，且护甲为 10。

如果对方重伤值为【6】，HP 为 3/3。则-9,5<6，不造成重伤，-9<3，5>3，造成一次轻伤，HP-1。对方 HP 剩余 2/3。

。r3#d30 物理

「甲」【30】10/10。闪 30，甲 0。掷骰 3 次:D30=7,26,10

这表示「甲」进行了一次类似钝击的打击面较大的物理攻击，因为他有 3 个结果，分别是 7,26,10。说明这次攻击是差不相当于反器材步枪射击正中的强度。而且没有减值，说明对方没有护甲之类的防具。

如果对方重伤值为【6】，HP 为 3/3。则 7,26,10>6，造成三次重伤，对方单位死亡。

如果对方重伤值为【20】，HP 为 10/10。则 7,10<20，26>20，造成一次重伤，杂兵死亡，英雄单位失去战斗力。

如果对方重伤值为【30】，HP 为 10/10。则 7,10,26<30，10,26>10，造成两次轻伤，HP-2，对方 HP 剩余 8/10。

。r2#d30-10 斩击

「甲」【30】10/10。闪 30，甲 0。掷骰 2 次:D30-10=11,13

。R3#d30 至圣斩-光耀

「甲」【30】10/10。闪 30，甲 0。掷骰 3 次:D30=8,23,29

这表示「甲」进行了一次物理攻击和一次叫至圣斩的带有光耀伤害的法术攻击。

物理攻击有 2 个结果，说明打击面积类似斩击，有减值说明打到了护甲上。

法术伤害有 3 个结果，说明打击面积比斩击更大，类似钝击，而且没有减值没受护甲影响。

结果分别是 11,13；8,23,29。说明这次攻击差不多是反器材步枪连续射击，有些擦边有些正中的强度。

如果对方重伤值为【15】，HP 为 10/10。则造成两次重伤，对方单位死亡。

如果对方重伤值为【30】，HP 为 10/10。则造成 4 次轻伤，HP-4，对方 HP 剩余 6/10。

行动点

如果你的行动点可以支持你投掷很多次攻击或者其他的行动，你也不需要——投掷。

在攻击或者其他的行动前声明你花费的行动点，再将消耗和结果乘上你的行动点。

例如：你声明花费了 3 个行动点攻击，投掷结果为造成 3 个轻伤，那么你我一共对对方造成 3*3=9 个轻伤。

兑换规则

兑换的属性等级不能超过自身获得的最大支线等级，按照 d300，c900，b2700，a8100，s24300 购买。

能够生效的符文数量不会超过 4 或是你已有支线的等级。

基因锁规则

基因锁是修改规则后的产物，基因锁的力量实际是多元规则力量，只要认为自己是人就有机会触发基因锁规则，开启基因锁，人族触发率更高但生存率低。

通过面临着生命危险、死亡的恐惧时，具有强大执念的人就能够激发出人类的潜在能力，这便是基因锁。基因锁开启初期会诞生强烈的毒素，除非本身素质过硬，或者大量能量去缓冲，不然极其容易死亡。

- 当你指进入重伤状态且周围没有可以马上治愈你的条件时，你可以尝试开启基因锁。
- 基因锁只能依次开启，但开启成功后仍然可以尝试开启下一阶的基因锁直到你出现一次失败为止。
- 未兑换血统和改造的人族开启基因锁时骰二取一。
- 你的基因锁持续你的意志 D1C5B25A125S625 分钟。
- 开启一次基因锁结束时，基因锁至少会给你造成 10 次不可避免的轻伤，基因锁每多持续 1 分钟多造成 10 次轻伤。

基因锁一阶

第一阶段：恢复人类的战斗本能以及对危险的感知能力。

任何时候，当你面临着生命危险、死亡的恐惧时，掷一个 1D10，若结果在 10 或 10 以上，则你成功的开启了基因锁。你每成功的开启一次一阶基因锁，你在下一次开启一阶基因锁的判定上就获得+1 加值。

你开启一阶基因锁时所有近战和感知相关的判定全部获得 1 个奖励骰。

基因锁二阶

第二阶段：能够自由控制自己 90% 部分的身体，将潜在力量百分之百的发挥出来，无论是肌肉，血液，神经和五感都得到大幅度强化，甚至连体内部分能量流动都能支配。

任何时候，当你面临着生命危险、死亡的恐惧时，你掷一个 2D10，若结果在 20 或 20 以上，则你成功的开启了第二阶的基因锁。若你已经可以随意开启一阶基因锁，那么你可以获得额外的+2 加值。你每成功的开启一次二阶基因锁，你在下一次开启二阶基因锁的判定上就获得+1 加值。

你开启二阶基因锁时每回合消除 1 个轻伤，所有判定获得 2 个奖励骰。

基因锁三阶

第三阶段：开发脑域，除了基本的记忆力、智力、思考速

度大幅度上升，还觉醒了第六感并可以模拟队友的思维使用队友的技能，也可以用模拟来感知敌人的心理活动来预测敌人的下一步攻击。

你面临着生命危险、死亡的恐惧时，你掷一个 3D10，若结果在 30 或 30 以上，则你成功的开启了第三阶的基因锁。若你已经可以随意开启二阶基因锁，那么你可以获得额外的+3 加值。你每成功的开启一次三阶基因锁，你在下一次开启三阶基因锁的判定上就获得+1 加值。

你开启三阶基因锁时所有技能达到技能值上限，每回合消除 2 个轻伤，所有判定获得 2 个奖励骰。

基因锁四阶

第四阶段：你可以改写你的本质，调整并优化自己的基因，使自身达到最强大的战斗状态，并获得心灵之光。

开启三阶基因锁时，你掷一个 D100，若结果为 1，则你成功的开启了第四阶的基因锁。你每成功的开启一次四阶基因锁，你在下一次开启四阶基因锁的判定上就获得 1 个奖励骰，该奖励骰最多为 9 个。

第一次开启第四阶的基因锁为初级，之后每次开启第四阶的基因锁时，你的基因锁会进入下一个阶段。

初级·心灵之光。你获得一个 A 级兑换，但是只有开启基因锁时该能力才能生效。

中级。主神无法对你进行复制。你的心灵之光的能力提升至 AA 级，不开启基因锁时生效原 A 级。

高级。主神无法将你抹杀。你的心灵之光的能力提升至 S 级，不开启基因锁时生效原 AA 级。

基因锁五阶

你可以直接开启五阶基因锁，此时你已经成为主神了，可以开团了，快去开团吧。

电影化战斗表现

只有第一次，当成功开启某一阶基因锁时，玩家在当前场景中获得一次电影化战斗表现。

中门对狙。所有对你的远程攻击视为命中失败。

无双割草。你能在一次攻击中解决所有「炮灰」，并且你周围所有带有「炮灰」标签的单位不会再进行任何动作。

有烟无伤。所有对你的范围攻击只能弄乱衣服、炸成黑脸，以及造成击退，而无法对你造成任何伤害。

挂彩。你可以宣言自己一轮内受到了的伤害全部无效，只是“挂了彩”，此时你必须描述自己哪里挂了彩。

无限火力。你的能力和武器弹药使用次数无限，并且你的武器防具在当前战斗中不会损坏。

葫芦娃救爷爷。敌人总是一个个上，未参战的敌人围着战场加油呐喊但是不参与战斗，必须轮到他们才能上。

这就是我的逃跑路线哒。带着或者扛着队友成功逃离当前场景，并在之后不会被追踪到。

撰写规则

模板

血统模板：提供 2 个同级属性。

一次性血统：额外提供 2 个同级属性。

改造模板：提供 2 个同级特性。

一次性改造：额外提供 2 个同级特性。

职业模板：提供 2 个同级天赋。

然后按照 d300, c900, b2700, a8100, s24300 购买特性。

每个兑换最多同时生效 4 个特性。购买的特性等级不能超过本身的支线的等级，比如 C 级兑换不能有 B 特性。

能量池模板：提供 1 个同级能量池，必须选择其恢复方式。

长休恢复：可以释放 4 次同级能力，长休恢复

短休恢复：可以释放 2 次同级能力，短休恢复

当场恢复：可以释放 1 次同级能力，回合开始时或达到条件时掷一次 d6，投掷出 5-6 的场合恢复一次。

道具模板：提供 1 个同级结构。

消耗品模板：提供 1 个同级特性。

载具模板：提供 1 个同级结构、1 个同级引擎、一个载具特性。

人物模板：提供 6 个下级属性。

特性模板：提供 4 个同级符文槽，可任意搭配符文。

无消耗特性模板：提供 4 个下级符文槽，可任意搭配符文。

符文一览

除非标明，否则符文默认等级是 D 级，每提升一级效果数值翻 5 倍，效果描述不变。

相同的符文效果可以直接相加，比如【力场矢】【力场矢】可以是 2d10 点力场伤害的两发力场矢连射，也可以是 1d20 点力场伤害的单发威力更大的大力场矢。

标明等级的符文只存在【】内已经标明的等级。

【】*数字，说明【】内的符文占据标明数字个符文槽。

没有标明时间的默认一轮/1 分钟且不会因为提升等级而增加时间。

符文·基础

【伤害】造成 1d10 点伤害。

【范围】效果变成 1*5m 范围。

【延时】持续时间增加 1 轮/1 分钟。

【击退】让目标移动 5m。

【操控】操纵 5m 范围内能拿动的，未被携带和使用的物品，你可以将其以你的速度在你的感知范围内移动。

【天赋 D-S】一项技能在判定时根据能力等级获得对应奖励骰，D1C2B3A4S5。

符文·攻击

【力场矢】造成 1d10 点力场伤害。

【急冰指】造成 1d6 点寒冷伤害并在一轮内减速 2m。

【酸蚀箭】造成 1d6 点强酸伤害并造成同等的结构损伤。

【腐蚀云雾】*3 创造出一片 5*5m 的绿色剧毒云雾。造成 1d6 点强酸伤害并造成同等的结构损伤。

符文·防护&治疗

【力场护甲】获得+5 的力场护甲，对虚体有效。

【能量抗力】在对抗一种强酸、寒冷、电击、火焰或音波元素类型()时获得 10 点抗力。仍然会受到伴随能量伤害的特殊效果。

【安抚】正处于濒死状态的目标自动稳定伤势。

【治疗】治疗目标 1d10 点伤害。

符文·功能

【自然抚慰】仅能影响「动物」。目标变得冷静且被驯服。在 1 分钟内目标不会主动进行攻击。

【野性引诱】*2 仅能影响「动物」「魔法兽」。目标将施法者看作可信任的盟友。持续 1 轮/1 分钟，在持续时间内目标生物会保护施法者，并不会攻击施法者的盟友。

【自然命令】*3 仅能影响「动物」「魔法兽」。目标遵从施法者给出的所有简单命令，持续 1 轮/1 分钟。这些命令从精神连接中送达，所以无需语言沟通，但命令必须能被目标理解。

【锁闭】*2 让一个无人持用的物品闭合，比如门、箱子、或者书本。如果物品本身带有锁，那么该物品还会被锁上。如果法术中带有其他效果，所有其他效果都被暂停，持续 1 分钟或一个施法者以外的生物打开物品为止，该生物成为所有其他效果的目标。

【麻痹】*2 目标被麻痹，不能移动。他能感知周围事物以及正常呼吸，但是不能进行任何动作。

【来】目标将什么也不做的迅速向你靠近。

【掉】目标会将手里的所有东西都扔掉。

【倒】目标俯卧倒在地。

【逃】目标将什么也不做的迅速远离你。

【停】目标将原地不做任何动作。

【命令】*2 向目标表达能在 1 分钟内完成的指令，不能包含任何明显的危险或伤害目标的内容，目标会在持续时间内尽力完成指令。

【隐形】指定的任何大型以下的物体或生物隐形。近战攻击时会短暂显形，远程攻击的弹药会显形。

【天生武器·爪】手脚变成能造成 2d6 物理伤害的爪子，攀爬判定获得奖励骰。

【两栖】游泳时不视为困难地形。

【野兽形态】*2 外形变为同体型的野兽，持续 1 分钟。

【怪物形态】*2 外形变为同体型的怪物，持续 1 分钟。

示例：XX 系列

【原典】

示例：血统

【描述】

【效果】

示例：技能 1

【描述】

【效果】