

基础判定

当故事过程中，遇到“无法确定动作能否成功”的情况下，掷一枚20面的骰子（下简记d20□□加上相关的补正值，与一个目标值进行比较。如果超过了目标值，那么动作就成功了。

双方对抗时，（如射击与回避）比较双方[判定值]+1d20+dp的大小，数值大者获胜。当需要达成某个目标时，（如释放法术，查找线索）比较[判定值]+1d20与[目标值]的大小，数值超过即为成功。此时不能使用dp□

dp为角色的dice pool□代表了角色的集中力，集中精神可以提升某些动作的成功率。在战斗中，每个自己的回合开始时回满（而非整轮开始时）。在进行判定时，待初始判定值+1d20计算完成后，可以选择消耗任意个dp进行判定补强。每消耗1dp□数值+1d6□在追加了一次dp后，无论有没有使用到dp数量上限，均不能再次追加dp□

在抵抗法术或特性造成的持续性效果时，一般以施法者的【能力等级】*2+法术环数*4作为目标值，以受术者的{耐力}或{意志}（取决于需要抵抗的种类）+<抵抗>*2作为判定值。在抵抗上不能投入dp□由于其它效果获得的判定补正（如集中精神，【假动作】特技等）正常计算在内。抵抗为即时动作，一回合对同一个法术只能抵抗一次。如抵抗失败，每次对同一个法术进行抵抗时，判定值递增4。

存在小部分例外与细则，详情参考具体的技能和法术说明。

From:

<http://mnm.roskar.club/> - 少女与异变

Permanent link:

<http://mnm.roskar.club/%E6%A0%B8%E5%BF%83%E8%A7%84%E5%88%99>

Last update: **2019/02/28 15:57**

