

在阅读规则前，我们会将在本规则有关的专有名词在这里进行解释。从未接触过MNM的玩家，在确认具体规则前先搞清楚这些词的含义会让角色的建立更加轻松。

GM

游戏主持人[GameMaster]的略称，是这个游戏的主持人玩家，负责处理游戏中的各种描述和数据、判定规则等。

NPC

非玩家角色[NonPlayerCharacter]的略称[GM 管理的“不是”PC 的角色。

PC

玩家角色的略称，玩家掌管的角色，基本上一名玩家使用一名角色。

判定

通过投掷骰子，来决定某项举动是否成功。一般来说投掷结果大于GM设定的目标就成功了。涉及两人对抗的时候则有时会让双方投掷骰子比较大小。

xdy

指投掷骰子的数量和规格。x代表骰多少个骰子，y则代表骰子的面数是多少。例如2d20就是投掷2个20面的骰子。

DP

骰子池[DicePool]的略称，代表着角色所拥有的集中力。在战斗时，角色可以通过消耗DP来使某些行动的判定值增加，一点DP相当于多投出了1d6

{特性值}

代表角色们最基本的各项特点，如智力，耐力，等等。在用某项特征值指代判定数值的话会使用大括号{}

【能力】

代表角色们拥有的超出常人理解的奇妙力量，比如【妖术】，【构成弹幕】，等等。在用某个能力指代判定数值的话会使用方括号【】。

<技能>

代表角色们在日常生活中使用的各项技能，比如<文学>，<急救>，等等。在用某个技能指代判定数值的话会使用尖括号<>。

From:

<http://mnm.roskar.club/> - 少女与异变

Permanent link:

<http://mnm.roskar.club/%E4%B8%93%E4%B8%9A%E6%9C%AF%E8%AF%AD>

Last update: 2019/09/30 10:30

