

(Где я?.. О, это ностальгическая комната. Комната Акиры... почему ты здесь?)

У меня была затуманенная голова, и я недоумевала, почему я нахожусь в комнате Акиры, моего друга из средней школы.

В комнате Акиры не было никого, кроме меня, а на домике, который я всегда храню, лежали инструкции по TRPG - Table Talk RPG - и два десятигранных кубика.

(Декаэдрические кубики? Ностальгия... что, название "Tunnels & Dragons", сокращенно "T&D"? Пакли тоже будет чист, когда приедет сюда (Примечание).....)

(Примечание: я увидел название и подумал, что это Пакли в паре с известными TRPG, Tunnels & Trolls (T&T) и Dungeons & Dragons (D&D))

"Эй, Масака, Мастеро. Поторопитесь и сделайте персонажа. Уже слишком поздно! "

Внезапно я услышал Акиру.

Я не вижу, как он оглядывается, но мне было все равно, и он ответил.

"Настороженно". Но я еще даже не прочитал инструкцию. Дай мне минутку".

'Я понял. Просто сделай это".

Я открываю и читаю инструкцию T&D.

Продолжая читать, я понимаю, что она не так уж сильно отличается от TRPG, которые я знаю, и я пропускаю чтение, за исключением тех моментов, которые меня волнуют.

Пока я торчал с Акирой, я взял на даче инструкцию к TRPG - книгу толщиной около двухсот страниц формата В5.

Перевернув страницу, я увидел там строчку ностальгических описаний игр.

(Я скучаю по этому аттракциону. Я знал, что инструкции TRPG по ощущениям отличаются от консольных инструкций.....)

Добро пожаловать в мир Tunnels & Dragons (T&D) (R) (Примечание).

Эта игра представляет собой настольную ролевую игру (TRPG), действие которой разворачивается в мире мечей и магии.

Пожалуйста, не стесняйтесь перемещать своих персонажей и исполнять свои мечты.

Примечание: Tunnels & Dragons и T&D являются зарегистрированными торговыми марками Trinity World Creators, Inc. (TWC).

(Теперь, предположим, вы создаете персонажа).

Я пролистал страницу с инструкциями, чтобы начать создавать персонажей.

I. Создание персонажа

Опишите ваше появление в этом мире, как создавать персонажей.

Чтобы создать персонажа, вы зададите свою расу, статус, талант, особые способности и среду рождения.

В основном (Примечание), мы будем трясти кубики декаэдра (красные и белые, которые идут в комплекте) и следовать этим цифрам, чтобы создать вашего персонажа.

Обратите внимание, что если вы решите, что глаза, которые получились, плохие, вам дадут шанс перетряхнуть их только один раз, прежде чем перейти к следующему процессу.

Примечание: От Игрового Мастера (ГМ), который в этой игре бьет Бога, следуйте инструкциям ГМ, если есть специальное обозначение.

Начнем с расы.

От ГМ, без специального обозначения, вид задается случайным образом двумя десятигранными кубиками.

Если выпавшее число больше или равно следующему, то рождается представитель этой расы.

Дракончеловек - сто, Демончеловек - 96, Эльф - 91, Гном - 81, Зверочеловек - 66, Человек - 1.

Теперь давайте определимся с расой.

(С расой? Но если это было в TRPG, то вы можете выбрать свою расу. Это немного необычный вкус)

2. Определите свой статус, талант и особые способности.

Следующим шагом будет определение вашего статуса и таланта.

Статус состоит из десяти пунктов, приведенных ниже, числа от одного до ста, выпавшие на кубиках.

В случае обычных человеческих NPC среднее значение равно пятидесяти. Стандартное отклонение - десять. То есть, только примерно один из тысячи человек будет иметь более восьмидесяти чисел.

Таланты и специальные способности определяют бонус, называемый очками характера (Character Points, CP), и используют это число для того, чтобы дать вам возможность родиться.

CP также могут быть использованы для улучшения статуса и создания условий для рождения.

CP будет представлять собой произведение количества кубиков, встряхнутых три раза, то есть

число от одного до тысячи.

Статус

(a) мышечная сила

Влияет на способность поднимать или атаковать предметы.

(б) рефлекторный нерв

Влияет на агрессивные суждения, право на упреждающий удар и избегание нападения.

(в) способность к физическому контролю;

Он влияет на процент попаданий, на успешность выполнения упражнений.

(d) Выносливость

Влияет на так называемые хит-пойнты (НР) и выносливость.

(e) Магия

Влияет на показатель владения магией (МР) и жизненную силу.

(f) ментальная способность;

Влияет на сопротивление ментальным атакам.

(g) интеллект

Влияет на приобретение знаний, на уровень успеха в магии.

(h) производственные способности;

Влияет на успешность производства, изготовления ловушек и обезвреживания.

(i) внешний вид;

Влияет на первое впечатление о моих соотечественниках.

(j) обаяние;

Влияет на симпатию и ведение переговоров.

Статус, рассчитанный на основе вышеперечисленного, выглядит следующим образом:

(k) Значение жизненной силы (НР)

Выносливость $\times (100 + \text{уровень боевого навыка}) \div 10$

(l) Значение владения магией (МР)

Магия $\times (10 + \text{Уровень магии} \div 100)$

(Общее состояние... о? Вам не повезло. Я думаю, обычно есть что-то про "удачу"...)-----

Вы посмотрели на статус и заметили, что там нет параметра под названием "удача"?

В T&D (R) удача находится в начале кампании, и предполагается, что ГМ решает.

Это результат принятия идеи, что удача не может длиться всю жизнь после рождения, или что такая жизнь не смешна.

Вы вольны сделать ее случайной на усмотрение GM или установить ее самим GM, но что касается удачи, то она не будет раскрыта игрокам.

(Довольно интересный сеттинг, не так ли? Конечно, есть что-то вроде биоритма, но его можно взять. Необычайно удачливым персонажам не хватает веселья... следующий пункт таланта...)

Снова послышался голос Акиры.

"Ятаро, поторопись. Я хочу сделать это быстро".

"Жалко. Дай мне секундочку".

Я начинаю читать предметы таланта, извиняясь перед Акирой.

Талант

Талант означает для каждого навыка верхний предел рождения и скорость, с которой он приобретается.

Существует пять уровней таланта, от одного до пяти, и верхний предел навыка и скорость приобретения меняются.

Уровень 0: максимум 50, скорость приобретения 1,000x

Уровень 1: Максимум 60, скорость приобретения 1 и 5 раз, требуется CP5

Уровень 2: Максимум 70, скорость приобретения 2 × 0 раз, требуется CP 15

III уровень: Максимум 80, скорость приобретения 3,0 раза, требуется CP 40

Уровень 4: Максимум 100, скорость приобретения 4 - 0 раз, требуемый CP 70

Уровень 5: Без крышки, скорость приобретения в 5-0 раз быстрее, требуемые CP 100.

Примерные уровни талантов следующие:

Первый уровень таланта: Лучший в деревне (1 из 100).

Второй уровень таланта: Лучший в городе (1 из 10 000)

Третий уровень таланта: Знаменитость (1 из 100,000)

Уровень таланта IV: Гений (1 из 1 миллиона)

Уровень таланта V: один гений на сто лет (1 из 100 миллионов)

Чтобы было легче понять образ, я сравню его с бейсболом.

Звезды травяного бейсбола на первом уровне таланта

Класс посещаемости Кошиен на втором уровне таланта

Профессиональный класс двух армий на III уровне таланта

Профессиональные топ-игроки на четвертом уровне таланта

Пятый уровень таланта - класс Зала славы Высшей лиги.

Приведенный выше пример является лишь иллюстрацией. Не все талантливые люди обязательно достигают этого уровня, потому что на самом деле это требует не только таланта, но и усилий.

(Понятно. То есть вы не можете стать профессионалом на этом пути, если вы талантливы, но не стремитесь? Как ни странно, это пахнет реальностью).

После того, как я увидел уровень таланта, я прочитал список талантов по диагонали.

Список талантов боевых искусств (требуемые СР зависят от уровня)

- Мастерство меча: Талант атаки мечом
- Навыки: Таланты атаки копьем
- Техника топора: Талант атаки топором
- Техника палки: Талант атаки палкой
- Бой: Талант атаки голыми руками
- Искусство лука: Таланты атаки луком
- Метание: Талант атаки метательными предметами.
- Темные устройства: Таланты атаки специальным оружием
- Shield Defense: Талант защиты щитами
- Уклонение: Талант уклонения от атак

Список магических талантов

-Магический талант (20 СР за каждый атрибут, 100 СР за все атрибуты)

Таланты, необходимые для использования магии

- Повышение эффективности магии (50 СР)

Может снизить использование магии (снижение использования на 50%)

-Магическая защита (20 СР)

Защита от магических атак (снижает урон от магических уровней)

- Наделение магией (50 СР)

Таланты, которые могут наделять магией инструменты, оружие и т.д.

Производственные таланты (требуемые СР варьируются в зависимости от уровня)

-Сельское хозяйство: навыки в области сельского хозяйства (включая знание съедобных растений)

-охота: навыки, связанные с охотой (включая знание животных)

- рыболовство: навыки, связанные с рыболовством (включая знание рыбы, океанов или рек);

- Деревообработка: навыки в изготовлении домов, мебели и т.д.

- Ковка, обработка металла: навыки в производстве инструментов из металла, таких как оружие, защитное снаряжение и т.д.

- Гражданское строительство: навыки в области гражданских отношений

- Фармакология: навыки в изготовлении лекарств (включая знание ядов)

-Керамика: навыки в производстве керамики

- Текстиль: ткани, навыки в производстве одежды

- Отделочники: Навыки в изготовлении инструментов и экипировки из кожи, дерева, металла и т.д.

-Кулинария: Кулинарные навыки

Другие техники (требуемый СР варьируется в зависимости от уровня)

- Физическая хирургия: навыки, связанные с особыми движениями (лазание, пассивность и т.д.).

Влияет на атаки в неустойчивых положениях и повреждения при падении.

-Эквестризм: Навыки верховой езды, верховой бой

- Кораблестроение: Навыки, связанные с кораблестроением
- Плавание: навыки плавания
- Дрессировка: Навыки, необходимые для дрессировки животных
- Переговоры: Навыки ведения межличностных переговоров. влияют на успешность переговоров о цене, допросов и т.д.
- Расчеты: Навыки, необходимые для работы с числами
- Память: Навыки, влияющие на то, как быстро вы все запоминаете
- Обнаружение признаков: навыки обнаружения опасностей, таких как враги и ловушки
- Скрытие: Навыки, позволяющие стирать собственные знаки
- Ловушки: Навыки создания и обезвреживания ловушек
- Пение: Талант пения песен
- Танцы: Талант танца
- Рисование: талант рисования

Специальные способности

Прочность (10 CP)

+ 50% поправка на выносливость и ментальную силу.

Снижение штрафа при уменьшении HP

- Устойчивость к болезням (20 CP)

Усиленная сопротивляемость болезням. + 50% поправка на определение болезни. Снижение повреждений

- Сопротивление ядам (20 CP)

Усиленное сопротивление яду. + 50% поправка к определению. Уменьшение повреждений

-Ментальная толерантность (20 CP)

Усиленное сопротивление психическим атакам. + 50% поправка к определению. Уменьшение урона

- Повышение остроты зрения (20 CP): улучшенное зрение, способность видеть в темноте

- Улучшение слуха (20 CP): улучшение слуха.

-Усиление обоняния (20 CP): улучшенное обоняние

- Шестое чувство (50 CP): Дарование шестого чувства. Случайное и опасное.

Упражнение смертности (20% СР): увеличение значения способности, когда НР падает ниже 10% (100%).

- Память о предыдущей жизни (50 СР):

Сохраняет воспоминания о предыдущей жизни. Современные знания могут быть применены во время игры.

-Ссылка (10СР): я могу видеть название того, к чему прикасался, и краткое описание.

- Двуручный (10 СР): инструмент можно использовать как левой, так и правой рукой без штрафа

- Специальный удар (100 СР)

Увеличенная скорость критического удара (Уровень боевых искусств x Расход МР x 0.1%).

Расход МР × 001 секунда, атаки и уклонения бездействуют.

- Демонические боевые искусства (20 СР):

Собирайте магию, чтобы увеличить шансы на успех, такие как атака, защита и уклонение.

- Дух-хранитель (200 СР)

Я могу подписать контракт с Духом-хранителем, который защищает моих игроков. Способность зависит от уровня игрока.

(Это очень много. Если вы не знаете систему боя, не беспокойтесь о том, какую из них выбрать. А пока определитесь со статусом и очками персонажа, а потом подумайте еще раз.....)

Среда рождения

- Рождения и семейные линии

Королевский 100, Благородный (герцог 99, маркиз 98, граф 96, виконт 93, барон 85), рыцарь 70

Крупный торговец 65, Землевладелец 55, Торговец 50, Ремесленник 45, Пешеход 40, Фермер 15, Бегун 6,

Раб 1

- Рождение и семейное окружение (восходящая удача 90, полный круг 70, стабильность 40, падение 30, крах 1)

- Место рождения (столица 95, местный город 70, регион 50, граница 30, спорная земля 20, дикая местность 1)

(Я знаю линию рождения, но не уверен, что означает семейное окружение. Как часто бывает, что перед тем, как "восходящая удача" благословляется богатством и удачей и поднимается на следующий ранг, "полный круг" благословляется материально, отношения в доме более чем достаточные, а "крах" высасывает отношения в доме? Нам нужно решить, что мы будем благополучно расти в неполной семье... и нам определенно нужно предотвратить крах. В рабстве слишком сложна семейная родословная. Даже изгои могут быть авантюристами, так что только рабам нужно избегать...)

"Маса, поторопись! Сделай все правильно!"

Расстроенный голос Акиры торопит меня.

"Ладно, ладно. Не разговаривай со мной, потому что я сейчас наброшусь на кости".

Я протыкаю Акиру ногтем, потому что хочу сосредоточиться и потрясти кубики.

Прочитав все инструкции, я, наконец, решил зайти и создать персонажа.

(Начать с расы? Но если это когда-нибудь было TRPG, вы можете выбрать свою собственную расу. Это немного необычный вкус).

Я беру красно-белый десятигранный кубик, который со стороны выглядит как ромб.

Как обычно, ставлю на кубике цифру на ладони так, чтобы получился "0", даю ему защелкнуться и перекачиваю его по верхней пластине коктейля.

(Это чувство. Волнение, когда не останавливаешься. Мне его очень не хватает.....).

Кубик катится, как соло, медленно останавливается.

Я был в восторге и наблюдал, как резко меняются цифры.

И игральная кость остановилась.

Выпавшие числа - "четыре" и "один".

(Сорок один? Вы человек. Человек-дракон или эльф, было бы неплохо. При этом, даже если я встряхнусь, две трети из них - люди, могу ли я остаться таким).

Я решаю сделать расу человеческой и пишу human на имеющемся под рукой бланке записки. Затем переходим к следующему пункту.

Я попытался определить свой статус, и, вспомнил, что могу сделать это только один раз, "стряхнуть обратно".

(Тот факт, что вам придется перетряхивать его только один раз, означает, что вы должны принимать решение, исходя из важных цифр. Я бы точно пожалел, что использовал свое право на повторную встряску, даже если бы получил плохие цифры позже..... очков характера (CP) важнее, чем статус, без сомнения. Здесь не сказано, что вы не должны принимать решение на основе CP, так что хотите ли вы принимать решение отсюда?)

Я несколько раз качнул кубик и доверил свою судьбу совместимому красному кубу.

(Если это число будет больше трехсот, то это будет весьма выгодно. Пожалуйста, моя стойка!

Напрасно я посылаю свои предостережения игральным костям и бросаю их на самый верх коктейльного потолка.

cornu..... число, которое выпало, было "IX".

(Йоша! Это хорошо!

Снова посылаю предостережение кубикам для броска.

Cornu... "Ten"

Я решаю попозировать в комнате, где никого нет.

(Это оно? Куда делся Акира? Ну, ладно. Если это даст нам больше четырех, то это больше трехсот от цели).

Третья подача - поднять настроение, бросить кости со словами "Нет!".

Банально... "II"

(О, иди сюда. "Два". CP - сто восемьдесят... Что ж, это пересмотр).

Я разочарован тем, что думаю воспользоваться своим правом на одноразовую перестановку.

(Вероятность того, что при повторной перетряске станет хуже, чем сейчас - одна десятая, а вероятность того, что станет лучше - восемь десятых. Вероятность возврата определенно выше, чем риск. хорошо стоит сделать..... хорошо, отмени!

Я отменил третий удар и решил отмахнуться.

И тут он снова вспылел, погнав предостерегающий взгляд на игральные кости Decahedron dice to roll.

Часто катящийся декаэдрический кубик издает звук "кукуруза" и останавливается.

Выпавшее число было "IX".

(Йоша! Восемьсот десять - десять раз по девять. Я могу восстановиться, даже если мой статус низок. Плохо для всех, но пусть я буду персонажем-читером. hehe.....)

Я смеялся и смотрел на цифры.

Ты так смотрела на него: 'Поторопись. Уже поздно!' и я услышал раздраженный голос Акиры.

"Ва нет. Я одержим."

Я поспешил установить свой статус.

Я буду решать, исходя из своей мышечной силы.

Настроение отличное, встряхните кости.

Выпавшие числа - три и пять.

(Тридцать пять? Довольно мало. Я могу исправить это позже с помощью СР, так что можете не беспокоиться об этом. Давайте определимся с другим статусом.....).

В конечном итоге, мышечная сила: 35, рефлекторный нерв: 82, способность к физическому контролю: 83, выносливость: 20, магия: 96, ментальная сила: 41, интеллект: 99, производственные способности: 45, внешность: 87, обаяние: 81.

(У вас довольно много хороших показателей. При всем этом, вы абсолютно волшебный персонаж. Я оставляю ручной труд кому-нибудь)

Я перешел к приобретению навыков, когда меня устроили цифры.

(Только боевых искусств больше десяти. Магия - это восемь атрибутов? Чем больше у вас талантов, тем быстрее повышается уровень навыка, так что вы можете использовать больше трех, если хотите быть на главной позиции, или достаточно, если хотите использовать их в обычном режиме)

Я воспользовался своими статусными чертами и получил больше талантов, связанных с магией.

(Прежде всего, я хочу выучить все атрибуты. Это немного дороговато, но если вы собираетесь взять больше пяти атрибутов, то это более выгодное предложение... естественно, сохраните улучшения магической эффективности и магической защиты... Я не очень понимаю, что такое магические гранты. Пятьдесят СР, если это связано только с системой производства...)

Я приобрел все три атрибута Магического таланта, улучшил Магическую эффективность и Магическую защиту в Магической системе и потратил 170 СР.

Далее, улучшите базовые способности специальными способностями.

(В следующий раз вы сможете повышать базовые способности с помощью специальных способностей. В зависимости от содержания кампании, вы не знаете, что произойдет, три толерантности - болезнь, яд и дух - будут обязательными. Стойкость - отличная способность, умножающая выносливость и ментальную силу на +50% с коррекцией в 10СР. Улучшение зрения также является обязательным при погружении в подземелье. Ваш слух и обаяние приостановлены)

Далее из специальных способностей будут рассмотрены способности, представляющие интерес.

(Нужно ли стремиться не оказаться в такой ситуации, чтобы проявить свою предсмертную силу... Нет, обычный сценарий должен иметь критическое значение, соответствующее уровню вашего персонажа. Скорее всего, это будет ситуация, в которой вам придется проявить свою предсмертную силу. Давайте и это сдержим)

А из остальных воспоминаний о прошлых жизнях, ссылок, двуручных, одноударных спецударов, демонических боевых техник и духов-хранителей подумайте, есть ли у вас из чего выбирать.

(Я не очень понимаю, как использовать воспоминания о прошлой жизни. Привнесение современных знаний в игру также кажется некоторым нарушением манер, но означает ли это,

что вы можете использовать их, размахивая основным игроком? 50СР - это больно, но вы, кажется, часто используете его. Кажется, что на ссылку наложено много ограничений, но ей есть применение. Это дешево - 10СР. Мне не нужны обе руки. Достаточно, чтобы подумать об этом позже, когда у меня будет больше СР. Дух-хранитель стоит 200 СР? Ты слишком высоко поднял шею, чтобы сказать, что зависит от уровня. Я не знаю, как конкретно использовать Demon Martial Arts, но ты в режиме ожидания, потому что ты высокомагичен. Теперь проблема в специальном ударе...)

Я смотрел на звук слов "специальный удар" и краткие пояснения и сильно дрожал.

(Критические показатели обычно составляют одну пятидесятую от показателя попадания. У меня нет проблем с использованием тысячи или около того из-за высокой магической силы, а если уровень боевых искусств равен 10, то это просто увеличивается на 100%..... да? Вы говорите о 100% увеличении критических показателей. Неужели одна пятидесятая просто станет одной двадцать пятой? Было бы полезно, если бы уровень боевых искусств повышался, но разве это не мое дело - идти за мага... но я хочу, чтобы он был похож на ассасина... Я купил его, если бы он не потреблял 100 СР...)

Я отказался от специальной способности "Плачущий удар", и мои специальные способности, пока что, выбрали восемь: выносливость, устойчивость к болезням, устойчивость к ядам, устойчивость к ментальным воздействиям, улучшение зрения, предсмертная сила, память предыдущей жизни, ссылка, и израсходовали сто сорок СР.

(Пока триста десять? Вы все еще можете их использовать. Предположим, я использую около трехсот с боевыми искусствами и другими технологиями.....).

Система боевых искусств решила рассмотреть и выбрать ситуации, отличные от боевых, такие как личная защита и другие технологии для сбора информации в городе.

(Сначала система боевых искусств. Я до сих пор не могу оторвать голые руки от "боя" за защиту. И классический меч. Я бы еще хотел "лук" для дальней атаки, но дальние дистанции - магические, так что давайте без лука. Да! Главное, чтобы на меня не нападали. По этой причине я тоже хочу, чтобы уклонение было полным.....)

А пока назначьте уклонение 5, мечи и поединки по одному.

(Уровень таланта - средний между четырьмя. Три также использует 40 СР, но самый высокий достигнутый уровень не так уж отличается по сравнению с двумя, и не чувствуете, что вы получаете один и два. Когда вы хотите увеличить скорость приобретения, два, вы чувствуете, что хотите пока придержать одну вещь...).

Это переходит в раздел о других технологиях.

(Физическая хирургия абстрактна. Чем она отличается от физического контроля состояния?.... Даже если у вас есть двигательные нервы, это не делает вас гимнастом, не так ли? Ну, нет, если вы думаете о том, что есть в подземелье, это помогает в поведении, когда вы агрессивны, так что давайте удержим этого парня. Другие ловушки и обнаружение знаков, скрытность - обязательное условие в исследовании лабиринта)

Рассматривая остальные технологии, мы подумаем о таких вещах, как мобильность и сбор информации, и выберем технологии, которые, вероятно, будут необходимы.

(Что кажется полезным после этого, так это конная техника средств передвижения, переговоры, необходимые для сбора информации, плавание, когда он падает в воду, или учебник, который кажется полезным для обслуживания животных..... память даже принимает положительную поправку, когда судит на основе советов? Вычисления также могут помочь разгадать загадку..... но ведь это "талант"? Если нужно носить это как навык, то можно и не быть талантливым)

И на всякий случай мы рассмотрим технологию производства.

(Если вы думаете о продовольственной безопасности, у вас должны быть охота и фармакология. И то, и другое - обычные задания искателей приключений. Но ведь это тоже талант, не так ли? Возможно, я смогу использовать его на первых порах, но мои боевые навыки будут полезнее, когда я вырасту. Давайте сдадимся)

Уклонению в боевых искусствах присваивается пять, фехтованию и боевым искусствам - по одному.

Производственная система сдалась, и в других техниках хирургии тела, восприятию знаков и скрытности присвоено по три, ловушкам - по две, а конному спорту, репетиторству и переговорам - по одной.

Двадцать шесть СР были потрачены на боевые искусства и прочее.

Когда вы выстроите в ряд приобретенные таланты,

Система боевых искусств: Мастерство меча I, Драка I, Избегание V.

Система магии: Получены все атрибуты магического таланта, улучшена магическая эффективность, магическая защита

Производственная система: Нет

Прочее: Физическое III, Конный спорт I, Обучение I, Переговоры I, Восприятие сигналов III, Скрытность III, Ловушки II

Специальные способности: Прочность, Сопротивление болезням, Сопротивление токсинам, Ментальное сопротивление, Улучшение зрения, Упражнение смертности, Память прошлых жизней, Ср.

СР - пятьсот семьдесят, даже со всеми этими навыками.

(Поскольку я сделал уклонение пятым, вам не кажется, что я великолепно ввожу магию во время уклонения? Я придержал навыки, необходимые для жизни, а дальше вы в родовой среде. Сначала личность)

В своей личности он начинает с королевской семьи и доходит до класса рабов.

(Вам определенно не нравится родиться в рабстве. Ханде слишком большой. Я хочу довести его до статуса, и если он не раб, то хороший. После этого, это баланс между родовой линией и семейным окружением. Если, даже став крестьянином, сохранить окружение в восходящей удаче, то проблем с ростом вроде бы не будет, и родовая линия просто избежит рабства? Тем не менее, вероятность этого - одна двадцатая меньше пяти. Не беспокойтесь об этом. Ну, это

дешево, если вы думаете об этом как о страховке.....).

Я использовал только пять СР и отключил числа ниже пяти.

И трясите кубики с тем же темпераментом, как обычно.

Красочный..... Выпавшие числа - 0 и 3.

(Абу! Я должен был использовать СР, я был рабом. Ты вешаешь трубку, когда говоришь страховка...)

Поскольку количество порезов ног оказалось меньше или равно количеству порезов ног, проводится повторная встряска.

И снова я качаюсь в темпе.

Вышло число: "семьдесят один".

В итоге, но стал рыцарем правящего класса.

(Хорошо, это хорошо! Я родился в рыцарском доме. Пересмотрите свои таланты в боевых искусствах позже).

Далее определите положение дома.

(Это рыцарский дом, так что если бы он даже не рухнул, вы бы догадались).

Я использовал 30 СР, чтобы было больше 30.

И результат броска кубиков - тридцать восемь "ливней".

(Черт! Я использовал тридцать углов и тридцать восемь. Вы чувствуете, что что-то потеряли. Ну, скажем так, разваливающийся дом рыцаря - это настройка персонажа. Он стал искателем приключений, чтобы восстановить свой дом, который разваливается. Это звучит как возможный сеттинг)

Мне было удобно думать об этом.

И выберите место рождения.

(Из столицы в нетронутую дикую местность? Этому тоже нет объяснения, не так ли? Здравый смысл подсказывает, что столица выиграет от возможностей образования и связей. Хуже всего, что даже в нетронутой глуши это был бы дом рыцаря. Не надо трястись над СР).

Я сделал выбор не использовать СР.

И в результате получается "периферия" "тридцати трех".

(... дом падающего рыцаря в конце границы. Главный герой путешествует в поисках славы и богатства. Идеальная обстановка...)

Он также определяет среду рождения, и оставшийся СР составляет двести пять.

(Теперь, хотите ли вы повысить свой статус? угол, это рыцарская родословная, или вы хотите

сначала рассмотреть предметы боевых искусств).

И мы снова рассмотрим предметы боевых искусств.

(Держать ли меч до трех? После этого давайте подержим и защиту щитом. Да, я думаю, мне придется бросок ножа. Ты хочешь сдержатъ бросок? Сорок пять сейчас? У тебя был фокус с удержанием. Хочешь и это придержать)

И талант, который я выбрал,

Система боевых искусств: Мастерство меча III, Борьба I, Бросок I, Защита щитом I, Избегание V

Магическая система: Магический талант Все атрибуты получены, Эффективность магии улучшена, Магическая защита

Производственная система: Нет

Прочее: Физическое III, Конный спорт I, Обучение I, Переговоры I, Восприятие сигналов III, Скрытность III, Ловушки II

Специальные способности: Прочность, Сопротивление болезням, Сопротивление токсинам, Ментальное сопротивление, Улучшение зрения, Упражнение смерти, Предыдущая память, Ссылка, Демонические боевые искусства

стал.

(Теперь оставшихся СР - сто сорок? Увеличьте свой статус.....).

Я решил еще раз прочитать инструкцию, чтобы найти материалы для повышения своего статуса.

Посмотрев на описание получения талантов и навыков, там говорилось, что если игру начинает взрослый (пятнадцать лет в этой игре) или старше, то для использования навыков в начале игры требуется "мастерство" путем "тренировки".

А для овладения навыками в обучении говорилось, что необходимо принять успешное решение о домашней обстановке (дом в достатке и учителя прикреплены) и обучении.

Успешные решения по обучению детей младшего возраста успешны при количестве ниже умственных способностей. Количество тренировок зависит от количества выносливости в год.

(Я имею в виду, что детские тренировки зависят от выносливости и психической силы, что меняет скорость овладения мастерством... парень с сильным телом и мужеством занимается тренировками. Это странно пахнет реальностью... они оба низкие. Продолжайте вдумчиво.....)

Сначала я увеличиваю свою выносливость с 20 до 80 и свою ментальную силу с 41 до 80.

(Мы посмотрим, сможем ли мы улучшить наши слабые стороны или растянуть наши сильные стороны позже. достаточно талантливо для меня, и буду ли я использовать остаток СР для улучшения моего статуса?)

Думаю, да, мышечная сила с 35 до 50, рефлекторный нерв с 82 до 90, способность к физическому контролю с 83 до 90, магия с 96 до 100, интеллект с 99 до 100, и производственные способности с 45 до 50.

Я решил добавить еще один к чарам, повысив их с восьмидесяти одного до восьмидесяти двух.

В итоге, мышечная сила: 50, рефлекторный нерв: 90, способность к физическому контролю: 90, выносливость: 80, магическая сила: 100, ментальная сила: 80, интеллект: 100, производственные способности: 50, внешность: 87, обаяние: 82.

Когда вы выстроите в ряд приобретенные таланты,

Система боевых искусств: Мастерство меча III, Бой I, Бросок I, Защита щитом I, Избегание V.

Система магии: Получены все атрибуты магического таланта, улучшена эффективность магии, магическая защита.

Производственная система: Нет

Прочее: Физическое III, Конный спорт I, Обучение I, Переговоры I, Восприятие сигналов III, Скрытность III, Ловушки II

Специальные способности: Прочность, Сопротивление болезням, Сопротивление токсинам, Ментальное сопротивление, Улучшение зрения, Упражнение смерти, Предыдущая память, Ссылка, Демонические боевые искусства.

Израсходуйте все очки характера и проверьте еще раз.

(Среднее значение статуса - восемьдесят. Пять сигм, два статуса на каждые 100 000 человек и шесть статусов на каждую тысячу человек. Ничего ниже среднего? Это пошловато. К тому же, у него много талантов. Это персонаж, который я склонен воспитать. безупречным).

В тот момент, когда я так подумал, я застрял на крыше улитки. И снова мое сознание помутилось.

<http://tl.rulate.ru/book/51275/2516842>