

(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.

(Время от времени выбирайте расу, устанавливайте статус и определяйте очко персонажа (CP). Является ли CP очком, которое можно использовать для приобретения навыков и укрепления статуса... Выбрать навыки, затем выбрать среду рождения? Существует ли класс от королевской власти до рабства? Кроме того, является ли дом, где вы родились, процветающим, падшим, рожденным в городе, рожденным на периферии... Понятно. Удивительно. Все, вы будете решать на десятигранных кубиках).

Я начал читать пункты настройки статуса.

Статус не был специфичен для боя, но имел десять мышечных сил, рефлекторный нерв, способность к физическому контролю, выносливость, магию, ментальную силу, интеллект, производственные способности, внешность, обаяние, и должен был потрясти два декаэдра для определения чисел от одного до ста.

(Я знаю силу мышц и рефлекторные нервы, но что это за физический контроль? Сколько раз это объясняется только "

процент попаданий, статус, влияющий на успешность спортивных отношений"? Подробности см. в разделе "Бой" :)

Я буду читать инструкции по диагонали и для других статусов.

В инструкции говорилось, что у обычных человеческих NPC среднее значение статуса равно пятидесяти, а стандартное отклонение - десяти.

(Сигма стандартного отклонения в десять означает, что три сигмы - это двадцать и восемьдесят. Пятьсот сигм? Выбирая это случайным образом, вы хотите сказать, что у вас может быть беспринципный баланс персонажей. Ну, я главный герой RPG, так что, наверное, у меня есть такой...).

И найти интересные правила.

(Настройки персонажа позволяют перебросить кубики только один раз. Однако, должно ли это решаться на месте? Во многих случаях я могу перетряхнуть очки персонажа в своей родовой среде. В этом случае значение, меньшее или равное затраченным очкам, будет недействительным и можно ли его перетряхнуть? Дело в том, что за размахивание СР можно отрезать себе ногу. Если воткнуть тридцать, то отрезанный глаз на тридцать или меньше будет недействителен, и его можно будет жать снова. Вы это имеете в виду)

Понимая правила, я беру декаэдрические кубики на десятилетия.

(Я скучаю. Этот парень часто бросает, не так ли? Убедитесь, что "О" выпадает как обычно...)

У меня была привычка выпадать наибольшее количество костей.

Я собираюсь первым определиться с расой, чувствуя себя немного странно, что не забыл эту привычку.

(Выберите расу от одного до ста рандомов с помощью двух декаэдров... Человек-дракон 100, Нация демонов 96, Эльф 91, Гном 81, Человек-зверь 66, Люди 1... Две трети - люди? Вы собираетесь быть совершенно случайными, потому что не определились с СР. кроме людей, было бы неплохо)

Я просто немного нервничаю из-за первого броска.

С остервенением взмахните кубиком над верхней пластиной улитки.

Выпадает: "Сорок один".

(Ты человек... можешь даже встряхнуться в ответ, но даже если встряхнешься в ответ, это звучит глупо, что ты человек. Давайте продолжим)

В следующий раз, когда я устанавливал свой статус, я решил сначала сделать очки характера.

Очки персонажа - это произведение количества кубиков, встряхнутых три раза. Другими словами, от одного до тысячи.

(Думаю, если вы встряхнете его обычным образом, это будет примерно от ста до двухсот чисел, но здесь следует использовать встряхивание обратно. Если у вас большой СР, вы можете исправить состояние, и вы можете получить много навыков. Плюс это можно использовать для окружающей среды)

Встряхивайте кубики по одному, чтобы сначала определить СР.

На первом поле выпало "9". Решаю потрошить позу на удачу.

На втором питче выпала "десятка". Это обеспечило минимум девяносто СР.

И третий питч. "Нет, нет!" - сдержанно сказал он, размахивая рацейкой.

Прямо передо мной лежал десятигранный кубик с цифрой "два", направленной вверх.

(Что? "Два"... ладно. Ты отмахиваешься. Шансы упасть - одна десятая, а шансы подняться - восемь десятых. Возврат полностью перевешивает риск.....).

Я отменил свой третий номер и решил замахнуться на него заново.

А затем он снова включил свой темперамент, послав предостерегающий взгляд на игральные кости "Декаэдр" для броска.

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', - услышал я торопливый голос Акиры.

"Ва нет. Я одержим."

Я спешу установить свой статус.

Я буду решать по своей мышечной силе.

С остервенением он бросил кубик. 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, привлекательность: 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.

В описании навыка сказано, что у вас есть "талант" и "особые способности", каждая из которых может быть приписана персонажу с помощью СР.

Талант - это врожденный талант, такой как боевые искусства, магия, производственные системы, и если вы приобрели талант, это не значит, что вы можете использовать его сразу. Было сказано, что его можно использовать путем тренировок, обучения и воспитания.

Еще одна специальная способность включает в себя базовые способности, такие как прочность, устойчивость к болезням и ядам, а также "память о предыдущей жизни", в которой я не уверен, и "специальные" способности, такие как "справка", например, простые функции помощи.

(Только одних боевых искусств у вас больше десяти. У магии восемь атрибутов? Вау, некоторые говорят, что все восемь великих атрибутов. Когда у вас восемьсот десять СР, кажется, что вы можете брать их сколько угодно... да? Уровень таланта? Лучший в деревне на первом месте, лучший в городе на втором, знаменитость на третьем, гений на четвертом, и один гений

каждые сто лет на пятом? Это трудно понять. Стоп, у вас есть пример. Сколько раз, по аналогии с бейсболом, звезды травяного бейсбола - раз, класс внешности Кошиен - два, два класса профессиональной армии - три, один профессиональный первоклассный игрок - четыре, пять в зале МЛБ... чем ты талантливее, тем быстрее растёт твой уровень мастерства... больше трех, если ты собираешься работать на основной работе, хватит ли одного, если ты обычно используешь ее.)

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

(Я не уверен насчет магического гранта. 50 СР, и не нужен ли он, если он связан только с системой производства...)

Системы физического усиления также приобретаются по мере возможности. И я также решил придерживаться некоторые навыки боевых искусств, чтобы использовать их как можно больше в качестве защитной техники.

Когда вы выстроите в ряд свои приобретенные таланты,

Система боевых искусств: Мечничество I, Борьба I, Избегание V

Магическая система: 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 о прошлых жизнях, Ср.

СР - пятьсот семьдесят, даже со всеми этими навыками.

(Поскольку я сделал уклонение пятым, вам не кажется, что я шикарно ввожу магию во время уклонения? Строчка "Если не бить, то и говорить нечего" - вроде бы работает... Я придерживал навыки, необходимые для приключения (кампании), а в следующий раз в родовой среде. Личность прежде всего)

В своем качестве он/она начинает с королевской семьи и даже становится рабом, больше чем рыцарь, который является правящим классом в более чем семидесяти, купцом в более чем сорока, фермером в более чем пятнадцати, и рабом в менее чем пяти.

(Вам определенно не нравится рождаться в рабстве. Я также хочу иметь СР на свой статус, и если он отличается от рабства, хорошо ли это? После этого, это баланс между родовой линией и семейным окружением. Если, даже если вы станете крестьянином, вы сохраните окружение в восходящей удаче, то, похоже, не будет проблем с ростом, и ваша родовая линия будет продолжать избегать рабства? Тем не менее, шансы составляют одну двадцатую на меньше, чем пять. 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 когда вы машете кубиком, "03".

(Абу! Я должен был использовать СР, я был рабом.....)

Качнувшись назад, "семьдесят один", в самом низу, стал рыцарем правящего класса.

(Хорошо, это хорошо! Я родился в рыцарском доме. Волшебники в основном так и живут в рыцарских домах. пересмотрите свои таланты в боевых искусствах позже).

Далее определите положение дома.

Я использовал 30 СР, чтобы было окружение в диапазоне от подъема до обвала, и было по крайней мере 30, которые не обвалились.

В результате получилось тридцать восемь "ливней".

(Я использовал угол тридцать, но это тридцать восемь. Вы чувствуете, что что-то потеряли. Ну, скажем так, разваливающийся дом рыцаря - это настройка персонажа. Он стал искателем приключений, чтобы восстановить разваливающийся дом. Возможный сеттинг)

Мне было удобно думать об этом.

И я выбираю место рождения, но это тоже варьируется от столицы до девственной глуши, и для этого я тоже не использовал СР.

Результат - "периферия".

(Дом падающего рыцаря на границе. Главный герой путешествует в поисках славы и богатства. Идеальная обстановка...)

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

(Присвоить это статусу? Или взять больше талантов... сначала пересмотрите боевые искусства)

Иногда в рыцарском доме я повышал мастерство владения мечом до трех, и по очереди получал еще бросок и защиту щитом. Потом было решено прикрепить специальный навык, который можно было бы использовать для атаки магии боевых искусств.

(Теперь осталось сто сорок? Хотите повисить свой статус...)

Я еще раз перечитаю инструкцию.

Глядя на описание получения талантов и навыков, приобретение навыков взрослым (пятнадцатилетним в этой игре) требовало обучения.

А для приобретения навыков в процессе обучения, там говорилось, что необходимо принять успешные решения о домашней обстановке (дом в достатке и учителя прикреплены) и об обучении.

Успешные решения по обучению детей младшего возраста успешны при числах ниже умственной силы. Количество тренировок зависит от количества выносливости в год.

(... То есть, детские тренировки зависят от выносливости и психической силы, что меняет скорость овладения... тренировки проводит парень с сильным телом и мужеством. Это странно папахивает реальностью... они оба низкие. Продолжайте вдумчиво.....

.)

Сначала я повышаю 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 оставшуюся СР, чтобы улучшить свой статус?)

Вот что я подумал: мышечная сила от 35 до 50, рефлекторный нерв от 82 до 90, способность к физическому контролю от 83 до 90, магия от 96 до 100, интеллект от 99 до 100, производственные способности от 45 до 50, обаяние от 81 до 82.

В конечном 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 снова.

(hehe..... среднее значение статуса - восемьдесят. Пять сигм, два статуса на каждые сто тысяч человек, и шесть статусов на каждую тысячу человек. Ничего ниже среднего..... kukuку, обманывает правильно. У него много талантов, и он склонный персонаж...)

"Акира, все кончено..."

В тот момент, когда я попытался сказать Акире, что все кончено, я вдруг уперся в верхнюю пластину катацу. И снова мое сознание помутилось.

<http://tl.rulate.ru/book/51275/2516822>