

乱数ロールプログラム

概要

TRPG ではダイスを振ることをロールと言います。
というわけで乱数支援用のルーチンを 2 つ用意してみました。

ランダムロール

これは単に乱数を発生するだけですが、サブルーチン化すると便利……かもしれません。
少し多機能になっています。

ダイスロール

これは何面体ダイスを何回ロールしたか、という結果を出すことができます。
洋ゲーや TRPG、某所 Shattered Legacy などでも用されている手法です：)

ランダムロール

■ サブルーチン

```
sub rnd_roll {  
    $Roll = int(rand($_[0] - $_[2])) + $_[1];  
    $Roll -= $_[3];  
    $Roll = 0 if $Roll < 0; # 戻り値の最低値を 0 と指定  
    $Roll = $_[1] if $_[1] && $Roll < $_[1]; # $b が代入された場合、その値を最低値と指定  
    return($Roll);  
}
```

■ リクワイア

```
$scalar = &rnd_roll($a,$b,$c,$d);
```

■ 使い方

上記のリクワイアを記述することで実行します。
まず、各変数の説明が以下ようになります――

変数	説明
\$scalar	発生した乱数が戻り値として代入されます。
\$a	乱数の分母です。
\$b	戻り値に + する数値です。
\$c	乱数の分母から - させる数値（分母ボーナス）です。
\$d	乱数の結果から - させる数値（分子ボーナス）です。

■ 注意

戻り値の最低値は 0 と指定しています。

\$b が代入された場合、その値を最低値と指定しています。
サブルーチン内のコメントアウトを参照してください。

■ ケーススタディ

```
$a = 100; only  
$scalar = 0 ~ 99;
```

```
$a = 100; $b = 1;  
$scalar = 1 ~ 100;
```

```
$a = 100; $b = 1; $c = 50;  
$scalar = 1 ~ 50;
```

```
$a = 100; $d = 50;  
$scalar = 0 ~ 49;
```

```
$a = 100; $b = 10; $d = 100;  
$scalar = 10 ~ 10;
```

ダイスロール

■ サブルーチン

```
sub dice_roll {  
  if (!$_[0] || !$_[1]) { return('0') }  
  
  $Dice = $Roll = 0;  
  while ($Dice < $_[0]) {  
    $Roll += int(rand($_[1]));  
    $Roll ++;  
    $Dice ++;  
  }  
  $Roll += $_[2];  
  return($Roll);  
}
```

■ リクワイア

```
$scalar = &dice_roll($a,$b,$c);
```

■ 使い方

上記のリクワイアを記述することで実行します。

まず、各変数の説明が以下ようになります——

変数	説明
\$scalar	発生した乱数が戻り値として代入されます。
\$a	ダイスをロールする回数です
\$b	ダイスの種類です、\$b 面体ダイスという意味です。
\$c	ボーナス値を設定できます。

■ ケーススタディ

ショートソード (1D6)
\$scalar = &dice_roll(1,6);
\$scalar = 1 ~ 6;

ロングソード +1 (1D8+1)
\$scalar = &dice_roll(1,8,1);
\$scalar = 2 ~ 9;

カシナートの剣 (1D3+9)
\$scalar = &dice_roll(1,3,9);
\$scalar = 10 ~ 12;