

<<塔希里亚故事集>>

图书基本信息

书名：<<塔希里亚故事集>>

13位ISBN编号：9787544826440

10位ISBN编号：7544826449

出版时间：2012-9

出版时间：接力出版社

作者：吴淼

页数：222

字数：240000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<塔希里亚故事集>>

### 内容概要

众神的命运之路，走到了尽头，唯有离去。

魔鬼的命运之路，潜伏在黑暗，只有等待。  
一个伟大的帝国随着他们的守护神一同陨落。  
一个信仰的时代随着他们的缔造者一起逝去。

矮人砸碎了人类的皇冠，精灵选择守护最后的天堂…… 荒野之中，一个野蛮人带着四个孩子向曙光前行，  
然而命运却不许他们同途。  
有人注定要成为路的一部分，有人注定要迷失，有人注定要将荒野付之一炬，有人注定要与命运周旋到底。

不远处，巨龙打了个哈欠，酣然入睡。  
他在等待命运奉上新的菜肴。  
而你，我的朋友，选择打开这本书……  
我们起程吧。

## <<塔希里亚故事集>>

### 作者简介

吴森，1978年出生于江南水乡无锡，巨蟹座。母亲是江苏著名画家，自幼受其熏陶，学习画画。

从上小学起吴森开始尝试撰写科幻小说。初中时漫画盛行，又捡起画笔在课堂上大肆涂鸦，并尝试将自己的小说改编成漫画。初二时吴森爱上一本漫画杂志，遂立志长大后要当漫画家。高中时期，吴森依旧坚持课堂涂鸦，高二时决心专心学画，于是高三开始学习正规素描色彩，一年后考入南京艺术学院设计系。

大学四年学了三年装饰画、一年动画，其间创作了三百多页漫画故事，被退稿四十五次。靠着百折不挠的决心，大四时终于成功在某杂志上连载漫画，其后主攻职业漫画，并以此为生。毕业后，从事Flash动画制作，并开始连载四格漫画。同年受邀在新浪网开设作家专栏，同时为两三家杂志供稿。

2002年出版了第一本四格漫画集，2005年成为职业漫画人。2006年开始创作属于自己的奇幻世界“幻?影小说”——《塔希里亚故事集》，与年轻读者分享思索、魔幻与浪漫。2007年《塔希里亚故事集》上市后广受好评，在短短的两个月时间内加印三次，为中国原创漫画抹上了亮丽的一笔。

这部有着强烈东方绘画风格的奇幻漫画，让读者深深感悟中国原创漫画的睿智与独特，2009年《塔希里亚故事集》入选新闻出版总署“原动力”中国原创动漫出版扶持计划。

<<塔希里亚故事集>>

书籍目录

塔希里亚背景设定  
塔希里亚地图  
塔希里亚见闻录（节选）  
寻  
契约  
底牌  
命运  
世界  
遥望（一）  
舞会  
遥望（二）  
凡人  
童话  
类聚  
天赋  
愿望  
猎人  
少年  
黄昏  
墓歌  
后记

## &lt;&lt;塔希里亚故事集&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：塔希里亚世界其他资料 希达尔贸易联盟昨日之城 这是一座平地而起的城市。它位于精灵们的失落之国以北，鳞爪城西北，以及德鲁依森林——大地之心的正西面，周围地形以丘陵和森林为主。

这座城市的原型是一座流民收容所，负责人是旧神会。

虽然不知道旧神会的古板牧师们为何会如此有眼光，但这座城市确实处于相当敏感的位置。

除了上面提到的三股势力外，北面还有侏儒城市“四眼葡萄”以及礼仪之邦纳索里斯；而在其南面，越过失落之国的森林，便是包括首都希达尔、夜色镇、蓝帆城、乐园郡等等繁华的希达尔贸易联盟众城镇。

因此，这一建设中的城市得到了各势力的极大关注。

希达尔想着如何获取利益；精灵想着如何远离麻烦；旧神会要延续自己的信仰，正义骑士出于道义会帮助流民和孤儿；鳞爪城想要更多奴隶……无论如何，英雄历一 年，这里“正在成为”一座城市，这是不争的事实。

——节选自《塔希里亚·史地录》权力的游戏 旧神会通常有两名主事牧师，一名代表古板的强硬派，一名代表有改变的温和派，一切决定都以平衡的方式作出。

当昨日之城接纳越来越多的流民，以及受到越来越多的政治关注时，权力产生了。

在一个月内有两名强硬派的高阶祭司先后死于谋杀，但凶手行动过于隐秘而无法勘破。

前者曾是主事牧师，而后者更在之后的旧神会大选中获得相当多的支持，几乎成为IE / 神会打破平衡后的首任大祭司。

谣传谋杀可能与失落之国的介入有关，也有线索指向希达尔联盟。

此外，在联盟参与此事之前，毒蛇商团早已发现了这块宝地。

他们以低廉的价格封住牧师的口，然后借助此地为中转，利用侏儒飞艇从北向南运送货物。

——节选自希达尔艺术学院《史学政治教程》联盟的成员 权力博弈的最终结果，很明显是势力最强大、手段也最巧妙的希达尔胜出。

贸易联盟认为，此地无论资源、人力还是地理位置都极具潜力，不但给予扶植，还将其收纳到贸易联盟的政治体系中。

昨日之城出现了一个名为“悲伤之手”的不起眼的小工会，逐渐取代旧神会接管了这里的秩序。

然而，包容、接纳、平和的精神没有发生大的变化，毕竟这里还有很长的路要走。

精灵抛弃了曾经的食人魔盟友，向更强大也更文雅的希达尔靠拢，昨日之城的兴起也为联盟和精灵之间的合作提供了新的契机。

很快，城墙和防御得到了加固，来自联盟众镇和精灵国度的补给也为城市注入了活力。

正义骑士会默默退出了干涉范围——至少对于那些孤儿来说，他们现在有了一个稳定的环境。

## &lt;&lt;塔希里亚故事集&gt;&gt;

## 后记

近年来，西方奇幻文化在中国逐渐受到关注和欣赏。

发源于欧洲、昌盛于美国的现代西方奇幻，因为其瑰丽的想象力及现实的代入感，在青少年中展现出巨大的吸引力，衍生出众多不凡的作品。

《龙与地下城》(Dungeon & Dragon, D&D)便是其中一个响亮的名字。

如今在中国大陆，桌面角色扮演游戏玩家已逾万人，“龙与地下城”爱好者占其多数。

对于一些人而言，D&D桌面角色扮演游戏是社交的另一种方式；对于另一些人，比如作者，则是灵感的源泉。

D&D游戏本身只不过是游戏公司在上个世纪七八十年代出品的一套桌面角色扮演系统，人们利用纸笔和简单的骰子，面对面地进行虚拟世界冒险活动。

随着科技进步和人们交流手段的改变，网络和电脑程序也成为了D&D的冒险平台。

这个世界运行的一切都是由一名“地下城主”(DM)操纵着。

在电脑游戏中，DM就是程序；在网络游戏中GM则是管理人员；而在纸上游戏中，DM也是我们中的一员，扮演各种怪物和NPC；我们中的其他人——所有玩家(Pc)，则扮演着平凡却又不平凡的冒险者。

冒险故事(也就是剧本)要如何进行，由DM和所有玩家共同演绎。

D&D有着程序般复杂的规则——用各种骰子模拟随机事件，用扮演和数据模拟相对确定的事件，从而共同完成冒险；但同时，它也有着极其深厚的人文气息和文化背景。

抛开版权不谈，“龙与地下城”吸收了欧洲中世纪的神话、传说和风俗，结合当代的实用主义精神，形成了一套独特的世界观：多个智慧种族并存于世间，或和平共处，或纷争不断；魔法和信仰的力量可能为人所知、为人所用；巨龙的宝藏隐藏在漆黑的洞穴之中，而神秘幽暗的地下迷宫又掩盖着怎样的阴谋……这样的世界设计为“龙与地下城”文化奠定了基石，也为其他创作方式提供了设计模板。

一种桌面角色扮演游戏或许只能被个性独特的少数群体所接受，但一篇小说、一部电影、一个网络游戏，或是……像《塔希里亚故事集》这样的一本画集，却能因为平台的多样化而获得更多人的关注。

《塔希里亚故事集》可以说是在桌面游戏中诞生的，作者吴淼本人就是一位优秀的地下城主，而我们在他的游戏故事中接触着世界中的那些人、那些事，间接影响着这个世界的运作。

与“被遗忘的国度”、“龙枪”、“魔兽”等其他D&D世界设计一样，这包含了设计种族、历史、地理、文化、政体、宗教、魔法等大量工作。

D&D的开放性使得几乎所有有独特想法的玩家都可以按照一定的模式进行世界设计，而这本画集便是这独特想法和独特画风的结合。

在角色扮演游戏史上，小说集和电脑游戏是D&D游戏系统最常见的周边产品，但像《塔希里亚故事集》这样的画册却是少数派。

为了更好地阐述D&D游戏方式和专用术语，特整理相关资料如下：D&D桌面角色扮演游戏，所需要的平台只是纸、笔、棋盘和一些特制的骰子而已。

游戏者用简单的100以内的随机数来表达随机性，用简单的算术结果表达确定性，用真人代入角色扮演来表达戏剧性，最终形成游戏乐趣。

游戏故事由主持人设计和引导。

骰子有4, 6, 8, 10, 12, 20等不同面数，看似复杂，其实只是为了表示不同的随机范围。

游戏中需要用到的随机判定分为三类：要决定一件事是否成功(譬如，这一球我能投进吗……)，扔1个20骰，然后加上“确定值”——这也是D20系统的基本程式。

当这个值高于或等于某个确定的难度(pc, difficult class)值时，判定为成功，否则判定失败。

要决定一件事有多成功(譬如，这场篮球赛我能得多少分呢……)，扔若干个其他类骰(如d4, d6, d8等)，累计其结果，然后加上“确定值”的修正。

要决定一件完全概率性事件的发生(譬如，明天会不会下雨而取消球赛呢……)，扔两个10面骰，得出一个百分比的概率，不加任何修正。

没有最佳天赋配点，没有快速通关攻略——这个游戏所需要的只是最简单的计算，所获得的却是回

## &lt;&lt;塔希里亚故事集&gt;&gt;

合战棋的快感、角色扮演的体验及人与人之间的沟通交流。

在游戏里没有最强、最佳，相反，一点细心和创意就有可能颠覆经典。

“生命值”：眦Point(HP)和“生命”没什么关系——直译“打击点数”表示了角色承受伤害的能力。

不同的职业拥有不同的“生命骰”类型，骰数大表明其所经受的训练比较高，承受伤害的能力相对比较强。

在提升等级时，永久性地掷一次该类骰子(譬如战士是d10，而法师是d4)，加上体质调整，得到成长后的角色“承受伤害的能力”。

这是一个典型的“判定一件事有多成功”的例子。

几级的人物就掷几次这样的骰子，而扔的次数便被称为“生命骰数”，这也是衡量人物成长的最基础数据之一。

护甲(AC, armor class)和着装：当您享受着《魔兽世界》的“试穿功能”时是否想过，为什么“布衣”们不能真正穿上盔甲?这样的限制是为了“平衡性”，但是.....真实吗?D & D给了你真实的衡量方法：你可以选择穿着不同厚重程度的盔甲，但是后果自负。

厚重的甲可以提供防御优势，但是在行动上却可能非常不便，也无法准确做出施展法术的手势。

护甲值实际上成为判断“攻击行为是否成功”的“难度值”。

基本攻击加值(BAB, basic attack bonus)：描述人物用武器进行战斗的能力，通常通过职业等级的提升而提高，但提升幅度依职业不同而异，如每职业等级加1，或加3 / 4，或加1 / 2等等，不足1的小数将被舍去。

这一数值成为职业系统的重要分类依据。

职业能力(class ability)：因为职业等级的训练程度所获得的能力；只在职业等级达到一定程度时才能获得，也就是具备着“成长线性”。

技能与专长(skills and feats)：区别于“职业能力”，技能和专长虽然也是随人物成长而得到的，但与人物所受训练的方向密切相关，即使同一职业的同一等级，在技能和专长上仍存在较大的自主选择不同职业获得技能和专长的数量不同。

技能点数的多少与职业类别、智力属性(天生)相关，而专长除了在职某些成长阶段有奖励之外，每三个人物等级也都会获得奖励。

技能判定可能包括“是否成功”和“有多成功”。

豁免(saving throw)：大多数魔法攻击或突发性遭遇对角色生效的概率——依角色的能力和训练而定，分为强韧(肉体忍受力)、反射(反应灵敏度和协调能力)以及意志(精神抵抗力和坚定程度)。

豁免判定是另一个“是否成功”的例子。

滚油锅里有一块肥皂，敢咬紧牙关下手去捞的是强韧豁免成功，快速一把捞上来的是反射豁免成功，而站在一旁冷笑着说“你中计了，这是个幻象啊.....”的家伙则是意志豁免成功.....

<<塔希里亚故事集>>

编辑推荐



<<塔希里亚故事集>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>