

书籍标题

副标题

#1



种族

诺亚 著

泰姆瑞尔的凡人种族主要分为三类：人类、精灵、兽族。

由于人类和精灵之间没有生殖隔离，更有谣传人类与兽族之间也可能生殖后裔，所以生殖隔离学说不是完全可靠的分类依据。

人类

可玩种族：典型人类、布莱顿人

人类是广袤的泰姆瑞尔的主导种族，其人口最多、分布最广、文化最流行。根据民族和血统，人类这一笼统概念细分为不同亚种，但其彼此间没有显著差异。

► **亚种：**人类现代典型亚种包括帝国人、诺德人、红卫人，古代亚种有阿特莫拉人、尼德人等。

► **亚种争议：**在大众观念中，现代布莱顿人也算是普通人类（本文也如此归类），但其实际上混有高精灵血统。甚至有一派帝国学者认为精灵和兽族也算人类，但其中牵扯语言民俗学和政治考量。

精灵

可玩种族：典型精灵、兽人

精灵是奈恩星中的一些古老凡人种族的总称，最主要的特征是寿命极长、天生亲和魔法，大多具有明显外貌共性。

► **亚种：**精灵现代典型亚种包括高精灵、木精灵、暗精灵。另外，兽人（一说「弃精灵」）和布莱顿人也具有精灵血统。精灵古代亚种和现代罕见亚种有古精灵（艾德莫）、锻莫、雪精灵（衍生出「伐莫」）、海精灵、野精灵、驰莫等等。

兽族

可玩种族：亚龙人、猫人

兽族指代泰姆瑞尔中形似野兽的各种智能凡人种族。这一词汇在实践上通常很方便，但有时也会陷入矛盾。

► **亚种：**兽族最常见的典型亚种包括亚龙人和猫人，罕见典型亚种包括鸟人、人马、仙子龙、章鱼人、羊头人、蛙头人、虾蟹人、鸟身妖、猿猴人、兽面妖、狐头人、牛头人、蛞蝓人等等。

► **亚种争议：**在大众观念中，常将包括兽人在内的「地精种」划入兽族，但其实际上具有精灵血统，并兼具两种起源神话；另外，霜巨人没有明显的野兽特征，但也被公认是兽族，而常规巨人却被认为是人类；尽管仙子龙归类于兽族，但其显然不具有人形特征，而且其超人智慧和魔法能力也不是相对真龙的区分性特征，直到第四纪元才被学界确定为「与龙无关的大号蜥蜴」才消除部分争议。

► **词源争议：**尽管该术语因其实用属性而注定会传播普及，但其起源含有政治意图和歧视意味。

典型人类

种族类别：人类

1 级 PC 年龄：15+2d10 岁

寿命长度：50+2d20 岁

身高：男性：5'4"+2d6"（中型），女性：5'+2d6"（中型）

体重：120+6d10 lb

典型人类涵盖所有常见人类，但不包括布莱顿人。

果绝

当先攻投骰平时时，人类先行动，就像赢得先攻一般。将人类视为独立一方，先于他人行动。

激励

人类善于学习适应，获得经验值 +10% 奖励。

亚种差异范例（可选）

尽管本文鼓励用叙事层区分人种，但此处也提供可选规则的范例特性。当选用亚种差异特性时，移除典型人类默认的「激励」特性。

帝国人·帝国之音

帝国人通常能接受良好教育，以能言善辩而著称。

- ▶ 所雇佣仆役的忠诚提升 1。
- ▶ 在遭遇时，反应骰 +1 奖励。
- ▶ 在与凡人交往时，获得 +2 魅力奖励（至多 18）。

诺德人·寒冷抗性

诺德人更容易忍受寒冷，包括魔法寒冷。

- ▶ 免受寻常限度的非魔法低温所害。
- ▶ 对抗寒冷的豁免 +2 奖励。
- ▶ 所遭受的寒冷伤害 -1/伤害骰（每骰至少造成 1hp 伤害）。

红卫人·沙漠游牧民

红卫人坚韧不拔，甚至能充分胜任沙漠旅行。

- ▶ 不穿戴重甲时，速度 +10。
- ▶ 对抗疾病或毒素的豁免 +2 奖励。

模版的基本使用

概述

这是一个 typst 的 TRPG 书籍模版，较为精准的模仿了 OSE 系的书籍。

标准使用

只需要按照 typst 的标准使用方式即可，这里可以参考：

► 官方文档 <https://typst.app/docs>

► Typst 中文社区 <https://typst.dev>

如果熟悉 markdown，可以参考下面的使用示例（同样这也是一个表格的示例）

typst 使用示例

功能	符号	代码
标题	=	== 二级标题
加粗	*	*加粗文本*
强调	-	_强调文本_
无序列表	-	- 无序列表项目
有序列表	1.	1. 有序列表

模版使用

需要在文章开头加入以下代码：

```
#import "/ose.typ": *

#show: ose.with(
  title: "书籍标题",
  sub-title: "副标题",
  cover-background: "img/cover.png",
  h1-img: ("img/h01.png",),
  h1-author: ("作者A", "作者B")
)
```

► cover-background:

封面图片。所需尺寸为 148mm × 210mm
(419.53pt × 595.28pt)

► h1-img:

一级标题的背景图片。

这是一个列表（Array），超出列表长度的一级标题，将使用列表的最后一张图片。

如果列表中只有一项，注意要在后面加一个逗号，以示这是一个列表。

► h1-author:

一级标题的作者。

这是一个列表（Array），超出列表长度的一级标题，将不会显示作者。

► main-color:

在 src/theme.typ 中更改文档的主颜色。

► sub-color:

在 src/theme.typ 中更改文档的副颜色。

高级使用

额外函数

- ▶ **#info[]** 带有背景颜色的强调块。

带有背景颜色的强调块。常用来插入非正文的注释、说明、数据。

- ▶ **#ose-data()** 输入怪物数据。例如：

AC 6 [13], **HD** 3** (13hp), **Att** 1 × dagger (1d4) or 1 × gaze (transformation), **THACO** 17 [+2], **MV** 150' (50'), **SV** D12 W13 P14 B15 S16 (3), **ML** 10, **AL** Chaotic, **XP** 65, **NA** 0 (1d4), **TT** C

复杂表格演示

下面演示一个跨列高级表格的试用，请直接查看使用文档的源代码。

序号	内容
1	仪式：亡灵怪物在攻击该角色前会先攻击冒险团队中的其余人。
2	恋人：该角色微妙地很有浪漫魅力。在与凡人交涉时，魅力奖励 +2（至多 18）。
3	王者：若该角色陷入诅咒或指使法术的影响，其施法者有 1/4 概率也陷入自身魔法的影响。
4	巫师：知晓一道随机妖法。另外，该角色能照常使用一次已耗尽充能的魔法物品（充能明显珍惜的物品除外）。
5	暗影：可用盗贼的潜行技能躲进阴影，技能目标为 5。若本就可用，则每日一次可双骰取高。
6	骏马：所有速度对应的总重量上限提升 100 钱币。
7	学徒：每日可额外随机记忆并施放一道 1 阶奥术。但魔法抗性 -2、所遭受的魔法伤害 +1/伤害骰。
8	战士：在陷入近战时，可使发起的和遭受的攻击投骰都改为双骰取高，直到战斗结束。
9	女士：该角色接受魔法治疗时，额外获得 1hp。每日对每种魔法治疗最多生效一次。