

概述

《险途奇踪》的灵感源自桌面角色扮演游戏，我们最初的目标也是为了世界知名 TRPG 龙与地下城第五版“导出”角色。在《史诗的起源》中，这个目标终于得以实现。

《险途奇踪》每一次游戏都可以用来构建 5E 的角色，但把玩家召集到一起，通过一局合作游戏，在“序章”中让大家走到一起，会特别有趣。你们可以在游戏过程中就开始讲述自己角色的故事，当然你们也可以等到游戏结束之后，再根据新角色的背景来设定他们的故事。

构建你的故事

虽然这本指南中的规则可以指导你如何生成属性值和其他机制，但始终牢记一条核心原则：剧情优先。如果出现争议，可以适当改变规则，但一定要确保你的角色故事精彩，逻辑连贯。

在使用《险途奇踪》构建 5E 角色时，按以下步骤进行：

- 选择游戏套件** 在游戏开始之前，你需要决定单独使用《史诗的起源》还是将其与基础《险途奇踪》混洗后一同使用。
- 进行游戏** 你可以使用单人、多人、合作和对抗模式。如果你们使用合作模式，我们推荐使用“各自为战”可选规则（详见下文）。
- 记录你的故事** 在游戏结束时，给你终局时的传记画像拍照，以便留存你角色的细节信息。
- 确定属性值** 按本指南中的步骤来生成你的属性值。
- 设置基础属性** 将你的血统、身世和职业转换成 5E 中的背景和职业。
- 丰满你的角色** 选择适合你角色的专长和装备，在背景故事中做记录。

在你准备构建角色时，你可以下载《险途奇踪》角色卡，链接地址：

<http://www.gameharbor.com.cn/2022/05/call-to-adventure-epic-origins/>

各自为战： 如果你们进行的是合作模式的“序幕”游戏，你们可以采用本条可选规则。当迎战宿敌（和最终宿敌）时，你可以不使用该卡牌上列出的两个能力符文，改为使用任意两个能力符文，比如你职业卡牌上的两个符文。在游戏开始时，先声明好以上两个能力符文。

过去、现在与未来

你在使用《险途奇踪》进行“序幕”游戏时，记住以下几点：

- 第一幕** 是你投身冒险之前的生活。你身世下的传记卡牌是你所“生活的世界”。它反映了你登上冒险舞台时关键性的一刻。
- 第二幕** 讲述了你如何成为一名英雄。这些事件才从真正意义上代表了你在《险途奇踪》中经历的一切。你取得了一些伟大的功绩，也开始训练职业技能，但你要学的还有很多。
- 第三幕** 是你的天命。作为一个 1 级角色，第二幕之后所有的一切都是你英雄对今后的展望。也许有一天，你会屠戮巨龙，消灭宿敌…至少预言家是这么跟你说的。

生成属性值

《险途奇踪》中的六种能力符文直接对应了 5E 中的属性值：



将你角色终局时的能力符文数量相加，来确定你的数值和调整值：

符文数量	示例	属性值	属性调整值
0	无	8	-1
1		10	+0
2		12	+1
3		14	+2
4+		16	+3

如果你们使用的是合作模式，通过击败宿敌而获得的能力符文不要统计在内。

最后，如果你的传记画像的能力符文总数少于 10 个，你可以获得下文中的“顽强”特质。

顽强：你一生坎坷，但你学会了如何扬长避短。在创建角色时，你任意一项属性值提升 2 点。

完成了以上步骤之后，确定你的种族，然后计算你最终的属性值。

选择你的种族

如果你使用了血统卡牌，根据你的血统选择 5E 中的种族：

血统	种族	源书
兽族	Harengon, Leonin, MotM, MOoT, Loxodon, Minotaur, GGtR, Tabaxi, Turtle	
鸟族	Aarakocra, Kenku, Owlin	MotM, SaCoC
天界族	Aasimar	MotM
构造体	Warforged	Warforged
龙裔	龙裔, Kobold	ERftLW
矮人	矮人、灰矮人	PHB, MotM
元素	Genasi	PHB, MotM
精灵	精灵、Eladrin	MotM
魔人	提夫林、Feral Tiefling	PHB, MotM
侏儒	侏儒、地底侏儒	PHB, SCAG
半精灵	半精灵	PHB, MotM
半身人	半身人	PHB
半兽人	半兽人	PHB
人类	人类	PHB

如果你没有使用血统卡牌，选择人类或任意种族。现在根据你的种族更新你的属性值和调整值，并将种族特质记录到你的角色卡上。

选择你的职业

你的职业就是你在小队中所负责的“工作”。它决定了你的生命值、职业熟练项、装备和起始职业特性。

如果你最终的传记画像含有职业卡牌，那么它就对应了 5E 中的职业：

职业卡牌	5E 职业	源书
野蛮人	野蛮人	PHB
吟游诗人	吟游诗人	PHB
牧师	牧师	PHB
德鲁伊	德鲁伊	PHB
战士	战士	PHB
武僧	武僧	PHB
圣武士	圣武士	PHB
游侠	游侠	PHB
盗贼	游荡者	PHB
术士	术士	PHB
邪术师	邪术师	PHB
法师	法师	PHB

如果你的 5E 战役中有 Artificer 职业，那么如果你的传记中如果有法师或高阶工匠师，那么你也可以选择这个职业。

如果你的传记画像中没有职业卡牌，只有动因卡牌，那么你可以选择战役允许范围内任何的职业。

在角色卡上记下你的职业特性，包括你掷出的生命值和选择的装备。如果你的角色是施法类职业，选择你的起始法术。



选择你的背景

你的背景会让你的角色获得技能熟练项、额外的装备和独特的人格魅力。每张身世卡牌都有对应的背景，包括 <http://www.gameharbor.com.cn/2022/05/call-to-adventure-epic-origins/> 中全新的背景，都可以参见《险途奇踪背景集》文档。

身世卡牌	5E 背景	源书
侍僧	侍僧	PHB
灵能者	侍僧 *	PHB
失忆者	失忆者	CtAB
学徒	学徒	CtAB
工匠	公会工匠	PHB
艺术家	艺术家	CtAB
乞丐	流浪儿	PHB
民兵	士兵	PHB
邪教徒	侍僧	PHB
农夫	村民	CtAB
幽灵	Haunted One*	CoS
猎人	猎人	CtAB
新晋信徒	智者 *	PHB
劳工	村民	CtAB
佣兵	Mercenary Veteran	SCAG
商人	公会商人	PHB
贵族	贵族	PHB
流放者	Runaway	PHB
外乡人	化外之民	PHB
艺人	艺人	PHB
扒手	流浪儿	PHB
海盗	海盗	PHB
退役英雄	退役英雄	CtAB
逃亡者	逃亡者	PHB
水手	水手	PHB
斥候	猎人	CtAB
开拓者	猎人	CtAB
侍从	骑士	PHB
学生	智者	PHB
村民	村民	CtAB

某些身世卡牌同时还对应了其他角色选项，如果你有相应的专长就可以选用：

- 灵能者：战技专家专长 (PHB)
- 新晋信徒：Arcane Initiate 专长 (PHB) 或余烬之魂模板 (CtAB)
- 幽灵：Soulflesh 模板 (CtAB)

最后，你的特质卡牌和某些挑战途径也会影响你的背景。在最终决定你的背景前，你可以先查看本指南中相关的章节。

附赠技能熟练项

在根据你的技能和背景确定技能熟练项之后，如果你的《险途奇踪》传记画像中包含的同种传记图标大于等于 3 个，你还可以获得一个附赠熟练项。

传记图标	附赠技能熟练项	源书
	宗教或察觉	PHB
	洞悉或调查	PHB
	奥秘或历史	PHB
	自然或求生	PHB
	游说或威吓	PHB
	欺瞒或巧手	PHB

如果你不止一种传记图标的数量超过 3 个，则你可以在这些图标对应的附赠技能熟练项中选择一个。



其它角色选项

在角色创建期间，你从《险途奇踪》游戏中获得的卡牌还会影响其他的故事和机制。

在大部分情况下，这些角色选项只是一些指导性建议，推荐你如何构建自己的角色。比如，拥有奥术特质卡牌的人类角色可以选择 Arcane Initiate 这个专长，但不能免费获得。

但是，如果选项的描述中含有“附赠”字样，那么你可以在角色创建时作为附加项获得。这些收益不大，但可以为你的角色增加一些特色。

“模板”是《险途奇踪背景集》(CtAB) 文档中一种特殊的新角色选项。这些模板可以应用到任何种族和等级的角色上，在赋予角色超自然特性的同时依然维持数值上的平衡。

特质卡牌	5E 角色选项	源书
奥术	Arcane Initiate 专长或奥秘技能熟练项	PHB
活力四射	运动技能熟练项	PHB
天赐祝福	附赠 — 光佑者模板	CtAB
骗子	骗子背景	PHB
罪犯	罪犯背景	PHB
诅咒缠身	附赠 — 影咒者、狼裔或血嗣模板	CtAB
巨龙门徒	附赠 — 余烬之魂模板	CtAB
奥法骑士	奥法骑士战士子职	PHB
铜臭满身	附赠 — 获得 20 金币	—
平民英雄	Folk Hero 背景	PHB
角斗士	角斗士背景	PHB
出身高贵	贵族背景	PHB
威胁	威吓技能熟练项	PHB
轶闻大师	历史技能熟练项	PHB
出身微贱	村民背景	CtAB
死灵法师	死灵学派法师子职或死亡领域牧师子职	PHB
神谕师	预言学派法师子职或知识领域	PHB
慧眼如炬	察觉熟练项	PHB
白手起家	附赠 — 获得 2d6 金币	—
研究者	自然熟练项	PHB
灵性	宗教熟练项	PHB
潜行	隐匿熟练项	PHB
风暴领主	元素导师专长	PHB
超自然	附赠 — 任选一项模板	—
宝藏猎人	附赠 — 价值 10 金币的一颗宝石或一件艺术品	—



在最终完成你的角色之前，查看你传记中的挑战。根据你所选的途径，你可能会获得以下列表中额外的角色选项。

挑战卡牌	途径	5E 角色选项	源书
暗影之书	订立黑暗契约	附赠 — 生魂模板	CtAB
伯爵的城堡	成为吸血鬼	附赠 — 血嗣模板	CtAB
危险的神器	驾驭黑暗力量	附赠 — 余烬之魂模板	CtAB
黑暗启示	黑暗魔法的玷污	附赠 — 影咒者、狼裔或血嗣模板	CtAB
荒芜沙漠	盗取金字塔	附赠 — 获得 1d6 金币	—
神界之召	圣光捍卫者	附赠 — 光佑者模板	CtAB
神界之召	黑暗的仆从	附赠 — 影咒者模板	CtAB
深入地下寻找宝藏	被人遗忘的矿井	附赠 — 获得 1d6 金币	—
冰封山巅	寻找失落的智慧	附赠 — 光佑者模板	CtAB
满月	变成狼人	附赠 — 狼裔模板	CtAB
地精突袭	领队城防	City Watch 背景	SCAG
神圣圣所	窃取古物	附赠 — 获得 1d6 金币	—
魔法师塔楼	偷取法术书	附赠 — 获得 1d6 金币	—
试炼迷宫	扣押赃物	附赠 — 获得 1d6 金币	—
贸易集市	加入商人公会	公会商人背景	PHB
贸易集市	加入窃贼公会	罪犯背景	PHB
军事学院	军官训练	City Watch 背景	SCAG
军事学院	成为佣兵	Mercenary Veteran 背景	SCAG
险恶地牢	携宝逃离	附赠 — 获得 1d6 金币	—
不得安宁的灵体	获得灵体守护者	附赠 — 生魂模板	CtAB
隐匿宝库	寻找暗藏的财物	附赠 — 获得 1d6 金币	—
窃贼公会	受训成为间谍	罪犯（密探）背景	PHB
窃贼公会	受训成为杀手	罪犯背景或刺客游荡者子职	PHB

书写你的故事

如果你使用的是《险途奇踪》的 5E 角色卡，将其翻面，完成以下描述：

- “我打小就显露出日后的伟大…”
- “我第一次踏上险途…”
- “有些人相信我注定将…”

以上对应了你在第一幕、第二幕和第三幕中获得的角色和传记卡牌。藉此，你可以讲述你的故事，用最精炼的几句话提炼你英雄的经历。

声明你的阵营

根据你英雄的背景，决定你初始的阵营。首先，查看你结局计分。伟绩和悲剧反应了你一生是否艰辛。伟绩点数表示好运和高贵的行为。悲剧点数表示历经磨难和创伤。

随后，查看你英雄堕落记录条的最终位置：

- 如果你至少有 1 点美德（太阳），视为善良和 / 或守序。
- 如果你至少有 2 点堕落（月亮），视为混乱。
- 如果你有 4 点堕落，视为邪恶（如果你的 GM 同意）。

即便堕落记录条上位置较低，也并不能说明你的角色一定邪恶，只是暗示角色可能受到愤怒的影响或比较自私。但记得，你的角色只有 1 级，他 / 她今后的道路可能还会变化！

最后几笔

现在，填上你角色的名字、年龄、外形描述和其他职业与背景的相关信息（比如法术）。把初始经验值设为零，准备踏上冒险！

以上内容由 2022 Brotherwise Game LLC 并遵从开源游戏协议条款提供。

开源游戏协议, 版本 1.0a

以下原文文字属于 Wizard of the Coast, Inc. 资产, 并由 2000 Wizard of the Coast, Inc ("Wizards") 版权所有。

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

源书

本转换指南使用缩写来指代第五版中的源书:

- **CtAB**: 险途奇踪背景集
- **ERftLW**: Eberron Rising from the Last War
- **GGtR**: Guildmaster's Guide to Ravinca
- **PHB**: 玩家手册
- **MOot**: Mythic Odysseys of Theros
- **SACoC**: Strixhaven A Curriculum of Chaos
- **MotM**: Mordenkainen Presents Monsters of the Multiverse
- **SCAG**: Sword Coast Adventurer's Guide

除了《险途奇踪背景集》文档 (<http://www.game-harbor.com.cn/2022/05/call-to-adventure-epic-origins/>) 以上源书均为官方出版 (威智世版权所有), 你必须购买以上源书才能将它们完整用于游戏。

