

La forgesitaj subetaĝoj

Etaĝo 1

Helpilo por la ludanto

Verkita de Tim RICE

Uzebla kun la sistemo
Malferma Legendo



Permesilo

La sistemo Malferma Legendo estas tradukita el la sistemo en la angla Open Legend. La tradukinto penadis agi laŭ la permesilo komunuma de Open Legend. Ĝi aperas en la angla ĉi tie.

This product was created under the Open Legend Community License and contains material that is copyright to Seventh Sphere Entertainment. Such use of Seventh Sphere Entertainment materials in this product is in accordance with the Open Legend Community License and shall not be construed as a challenge to the intellectual property rights reserved by Seventh Sphere Entertainment. Seventh Sphere Entertainment and Open Legend RPG and their respective logos are trademarks of Seventh Sphere Entertainment in the U.S.A. and other countries.

The full-text Open Legend Community License can be found at <http://www.openlegendrpg.com/community-license>.

Tradukata al la esperanto:

Ĉi tiu produkto estas kreita laŭ la Permesilo Komunuma de Open Legend kaj enhavas materialon kopirajtatan de Seventh Sphere Entertainment. Tia uzo de materialoj de Seventh Sphere Entertainment estas farata laŭ la Permesilo Komunuma de Open Legend kaj do ne estas defie de la rajtoj de Seventh Sphere Entertainment. Seventh Sphere Entertainment kaj Open Legend RPG kaj iliaj emblemoj estas registritaj de Seventh Sphere Entertainment en la Usono kaj aliaj landoj.

La plena teksto de la Permesilo Komunuma de Open Legend estas trovebla je <http://www.openlegendrpg.com/community-license>.

La forgesitaj subetaĝoj

Vi venis al kastelo. Loĝanto skribis pri longe lasitaj etaĝoj sub ĝi. Ili kaŭzas al la kreaĵoj tie kreski nenature grande, kaj neniuj nun scias kiom profunde etendiĝas la forgesitaj subetaĝoj. Vi rajtas havi ion ajn, kion vi trovas tie. Oni nur devas forigi la insektojn. Facila mono, ĉu ne?

Kio estas surtabla rolludado?

Vi aktoros ĉefan personon en mondo fikcia. Vi kaj la aliaj ludantoj avancigos la intrigon de rakonto kunlaborante kun la ludestro.

Tradicie, la ludestro parolos pri tio, kio estas ĉirkaŭ la personoj. La ludantoj diros, tion, kion ili faras reage al tio, kaj la ludanto decidos kiel reagos la ludmondo al tio.

Jen ekzemplo:

Adriana estas la ludestro.

Marko ludas personon, kiu nomiĝas Dargo.

Katja ludas personon, kiu nomiĝas Melia.

Nelsono ludas personon, kiu nomiĝas Paloro.

La grupo de personoj (la aventuristoj) estas esplorante kavernaron.

Adriana: "Vi venas en grandan ĉambron. Brilantaj fungoj ellasas sufiĉan lumon por vidi malklare. Vi flaras malsekan ŝtonon kaj malnova fumo. Malproksime, vi aŭdas akvon fluantan."

(La ludantoj jam decidis la ordon agi ekster batalo.)

Marko: "Mi alproksimiĝas al brilanta fungo kaj studas ĉu mi povus porti ĝin kiel torĉo."

Adriana: "Faru ĵeton de Logiko." (Lernado ankaŭ taŭgus)

La tuto estas 6.

Marko: "Ses. Kio okazas?"

Adriana: "Vi sukcesas kovri vin mem per brilanta likvo. Vi brilos por la sekva horo."

Katja: "Mi enketas pri la odoro de fumo."

Adriana: "Faru Perceptoĵeton." (aŭ "ĵeto de Percepto")

La tuto estas 11.

Adriana: "Vi trovas cindrojn. Ili estas ankoraŭ varmetaj."

Nelsono: "Paloro trovas la akvon."

Adriana: "Paloro penas trovi la akvon. Faru perceptoĵeton."

La tuto estas 5.

Adriana: "Vi sekvas la sonon de fluanta akvo. Vi rimarkas post marŝi tridek metrojn ke vi sekvis eĥon. Subite, grandaj ruĝaj okuloj malfermiĝas je la plafono super vi..."

Batalo

Fojfoje io atakos vin aŭ viaj personoj devos komenci batalon.

Jen ekzemplo de batalo.

La tri aventuristoj ĵus venkis ĉambron, vi ĉiuj diskutas kien iri nun. Vi kongruas iri al la apuda ĉambro.

Vi kontrolas la pordon al la alia ĉambro. La ludestro diras ke ĝi estas ŝlosita.

Unu aventuristo havas ilojn de seruristo. Ĝia ludanto faras lertecoĵeton je nivelo 5. La k20 haltiĝas je 12, la unua k6 je 4, kaj la dua k6 je 6 (eksplozante!). La aldona k6 haltiĝas je 2. La tuta rezulto estas 24, pli ol sufiĉe por malŝlosi la pordon.

La ludestro diras ke trans la pordejo estas unu blatego, unu larvego, kaj unu lacertego en ĉambro de 12 metroj por 10 metroj. La ludestro ankaŭ diras ke la larvego faras aĉan enspiran sonon. **Ĵetu batalordon!**

Ĉiuj la ludantoj faras lertecoĵetojn. La ludestro ĵetas por la monstroj. Marko (ludante Dargon) ĵetas 7, Katja (ludante Melian) ĵetas 8, kaj Nelsono (ludante Paloron) ĵetas 6. La ludestro diras ke la batalordo estas Melia, la lacertego, Dargo, la larvego, Paloro, kaj la blatego.

La ludanto de Melia diras ke ŝi pretigos sian pafarkon kaj atendos agi, atakante monstron se ĝi atakas.

La lacertego saltas kontraŭ Melia. Ŝi pafas sagon reage. Ŝia ludanto faras lertecoĵeton je nivelo 5. La k20 haltiĝas je 20 (eksplozante!) kaj la du k6-aj haltiĝas je 1 kaj 6. La dua ĵeto de la k20 haltiĝas je 2 kaj la dua k6 haltiĝas je 6. La tria ĵeto de la k6 haltiĝas je 3. Per tuta rezulto da 38, Melia tuj mortigas la lacertegon per bonega ĵeto. La ludestro forigas la lacertegon de la batalordo.

La ludanto de Dargo diras ke li eniras en la ĉambron kaj atakas la larvegion per lia glavo. La ludanto faras fortecoĵeton je nivelo 4, ĵetante k20-an kaj k10-an. La k20 haltiĝas je 19 kaj la k10 haltiĝas je 1. La ludestro subtrahas la rezulton de la tuta rezulto minus la Gardo de la larvego de la vivpoentoj de la larvego.

La larvego kraĉas acidon kontraŭ Dargo. La ludestro ĵetas por ĝi. La ludestro ĵetas (reĵetante unufoje), kontrolas la Gardon de Dargo, kaj diras ke li ricevas 4 poentojn da difekto per acido (subtrahu 4 de liaj vivpoentoj).

La ludanto de Paloro diras ke Paloro penas sanigi Dargon. Li faras protektoĵeton je nivelo 2, ĵetante k20-an kaj k6-an. La k20 haltiĝas je 2 (ve!), la k6 haltiĝas je 6. La ludanto de Paloro reĵetas la k6-an pro la eksplodo kaj ĝi haltiĝas je 4. La tuta rezulto estas 12. Tio ne estas sufiĉa por aktivigi la helpon Sanigi je nivelo 2, sed estas sufiĉe por aktivigi ĝin je nivelo 1. La ludanto de Paloro do rajtas ĵeti k4-an. La rezulto de la ĵeto estas 4. Dargo do denove havas siajn tutajn vivpoentojn.

La blatego atakas Dargon, starante trans la loko de la larvego. Dargo ne povas defendi sin facile, do la blatego atakos kun avantaĝo 1. La blatego penas mordi Dargon, malsukcese. La batalordo rekomencas je Melia. Ŝia ludanto diras ke ŝi repretigas ŝian pafarkon kaj atakas la blategon per ĝi. La tuto de la ĵeto estas 22 (17+3+2). La ludestro kalkulas la difekton al la blatego kaj skribas ĝin.

La ludanto de Dargo diras ke Dargo movas por povi defendi sin de ambaŭ malamikoj, evitante oportunajn atakojn. Li diras ke Dargo atakas la blategon per sia glavo. La tuto de la ĵeto estas 8. La ludestro diras ke la ludanto de Dargo povas elekti aŭ kaŭzi 3 poentojn da difekto, aktivigi malhelpon je nivelo 3 aŭ malpli, aŭ movi 10 metrojn sen oportunaj atakoj. La ludanto de Dargo decidas renversi la blategon (aktivigi Faligi).

La larvego kraĉas acidon kontraŭ Dargo (kaj la blatego). La ludestro diras al lia ludanto ke li ricevas 5 poentojn da difekto. La ludestro ankaŭ skribas la damaĝon je la blatego.

La ludanto de Paloro diras ke Paloro aktivigas la helpon *Rezistigi* je Dargo pri acido je nivelo 3. Paloro havas la talenton Helpfokuson, do ne devas ĵeti kubetojn por aktivigi ĝin. La defendoj de Dargo kontraŭ acido estas pliigata de 3.

La blatego malrenversas sin kaj kuras el la ĉambro, evitante oportunajn atakojn. La ludestro forigas ĝin de la batalordo (je ĉi tiu ĉambro).

Melia pretigas alian sagon kaj atakas la larvegon. La tuto de la ĵeto estas 21. La ludestro petas al la ludanto de Melia diri kiel Melia heroe mortigas la larvegon.

Finiĝas la batalo. La ludestro diras ke la aventuristoj trovas inter la rubo en la ĉambro tambureton el stano, kiu ankoraŭ sonas klare, ujeton kun malrapide movanta likvo en ĝi, kaj sakon kun pecoj de multkoloraj kretpecoj.

La ludestro ankaŭ memorigas al la ludantoj fari perceptoĵetojn kiam ili eniras en ĉambron. La galerio ne estas sekura loko ja.

Nomo _____ Modelo _____
 Ludanto _____ Nivelo 1 SP-oj _____
 Priskribo _____

Vivpoentoj		Firmeco	Gardo	Rezisto
Nunaj				
Maksimumaj				

Atributoj				Rapideco
	Ĉiuj			Legendpoentoj
	Uzitaj			Riĉecnivelo
	Nivelo	Kosto	1k20 kaj	Plej oftaj agoj
Forteco				
Fortikeco				
Lerteco				
Ĉeeco				
Persvado				
Trompo				
Lernado				
Logiko				
Percepto				
Volo				
Energio				
Entropio				
Influo				
Kreado				
Movo				
Prognozo				
Protekto				
Ŝanĝado				

Talentoj Poentoj ____ Uzataj ____

Fortoj

Malfortoj

Havaĵoj

Aliaj povoj

Nomo _____ Modelo _____ Batalisto _____
 Ludanto _____ Nivelu 1 SP-oj _____
 Priskribo Dungosoldato kiu jam spertis kelkajn batalojn

Vivpoentoj		Firmececo	Gardo	Rezisto
Nunaj		15	16 (18)	16
Maksimumaj	26			

Atributoj				Rapideco	12	
Ĉiuj	40	Legendpoentoj				
Uzitaj	39	Riĉecnivelo				2
Nivelo	Kosto	1k20 kaj	Plej oftaj agoj			
Forteco	4	10	1k10	Glavo, Faligi, Haltigi, Movigi, Malarmigi		
Fortikeco	3	6	1k8			
Lerteco	2	3	1k6	Ŝtonĵetilo, Malrapidigi		
Ĉeeco	2	3	1k6	Sanigi		
Persvado	2	3	1k6			
Trompo	1	1	1k4			
Lernado	2	3	1k6	Sanigi		
Logiko	1	1	1k4	Sanigi		
Percepto	2	3	1k6			
Volo	3	6	1k8			
Energio						
Entropio						
Influo						
Kreado						
Movo						
Prognozo						
Protekto						
Ŝanĝado						

Aliaj povoj

Faligi (Lert.), Haltigi (Lert.), Malrapidigi (Lert.), Movigi (Lert.), Persiste difekti (Lert.), Silentigi (Fortec. & Lert.), Malkuraĝigi (Fortec.), Deadmonigi (Fortec.), Mallertigi (Fortec.)

Talentoj
 Poentoj 6
 Uzataj 5

Batalkampaj defendantoj

Defenda majstro

Fortoj

Malfortoj

Havaĵoj

Glavo (Potenca, unumana, avantaĝo je aktivigi Malarmigi kaj Haltigi)

Ŝtonĵetilo (Preciza, unumana, avantaĝo je aktivigi Malrapidigi)

Ŝildo (Potenca, unumana, defenda 1, avantaĝo je aktivigi Faligi, Haltigi, kaj Movigi)

Nomo _____ Modelo _____ Magiisto _____
 Ludanto _____ Nivelo 1 SP-oj _____
 Priskribo Studanto de sorĉado kiu regas la elementojn

Vivpoentoj		Firmececo	Gardo	Rezisto
Nunaj		11	12	12
Maksimumaj	14			

Atributoj				Rapideco	12
	Ĉiuj	40		Legendpoentoj	
	Uzitaj	40		Riĉecnivelo	2
	Nivelo	Kosto	1k20 kaj	Plej oftaj agoj	
Forteco	1	1	1k4	Dago	
Fortikeco	1	1	1k4		
Lerteco	1	1	1k4	Dago	
Ĉeeco					
Persvado					
Trompo					
Lernado	5	15	2k6	Sanigi	
Logiko					
Percepto					
Volo	1	1	1k4		
Energio	5	15	2k6	Fajro, Haltigi, Persiste difekti, Malarmigi	
Entropio					
Influo					
Kreado					
Movo					
Prognozo					
Protekto					
Ŝanĝado	3	6	1k8	Regenerigi, Formŝanĝi, Rapidigi, Helpigi	

Aliaj povoj

Faligi (Lert. & Fortec.), Haltigi (Lert. & Fortec.), Malrapidigi (Lert. & Fortec. & Ener.), Malkuraĝigi (Ener.), Deadmonigi (Ener.), Mallertigi (Ener.), Surdigigi (Ener.), Blindigi (Ener.), Rezistigi (Ŝanĝ.), Transmutacii (Ŝanĝ.)

Talentoj
 Poentoj 6
 Uzataj 5

Fortigata aktivigo I

Manipuli areon III

Fortoj

Malfortoj

Havaĵoj

Dago

Nomo _____ Modelo Protektisto
 Ludanto _____ Nivelo 1 SP-oj _____
 Priskribo Specialisto pri helpi amikojn kaj malhelpi malamikojn

Vivpoentoj		Firmeco	Gardo	Rezisto
Nunaj		13	15	14
Maksimumaj	20			

Atributoj				Rapideco
	Ĉiuj	40		Legendpoentoj
	Uzitaj	40		Riĉecnivelo
	Nivelo	Kosto	1k20 kaj	Plej oftaj agoj
Forteco	3	6	1k8	Bastono, Faligi, Haltigi, Silentigi, Malarmigi
Fortikeco	2	3	1k6	
Lerteco	2	3	1k6	Arbalesto, Persiste difekti
Ĉeeco	1	1	1k4	
Persvado				
Trompo				
Lernado	2	3	1k6	Sanigi
Logiko	2	3	1k6	Sanigi
Percepto	2	3	1k6	
Volo	2	3	1k6	
Energio				
Entropio				
Influo				
Kreado				
Movo				
Prognozo				
Protekto	5	15	2k6	Neniigi, Neniigi malhelpon, Rezistigi, Barilo
Ŝanĝado				

Aliaj povoj

Detekti (Prot.), Aŭreolo (Prot.), Vere vidi (Prot.), Faligi (Lert.), Haltigi (Lert.), Malrapidigi (Lert.), Movigi (Lert.), Silentigi (Lert.)

Talentoj
 Poentoj 6
 Uzataj 6

Apogisto

Fortiga aktivigo II

Fortoj

Malfortoj

Havaĵoj

Nomo _____ Modelo Ŝtelisto
 Ludanto _____ Nivelo 1 SP-oj _____
 Priskribo Spertulo pri kaŝe eniri kaj ataki de malproksime

Vivpoentoj		Firmeco	Gardo	Rezisto
Nunaj		13	17	17
Maksimumaj	18			

Atributoj				Rapideco 12
Ĉiuj	40			Legendpoentoj
Uzitaj	40			Riĉecnivelo 2
Nivelo	Kosto	1k20 kaj	Plej oftaj agoj	
Forteco	2	3	1k6	Faligi, Haltigi, Malrapidigi, Movigi, Silentigi
Fortikeco	1	1	1k4	
Lerteco	5	15	2k6	Pafarko, Dago, Faligi, Haltigi, Malrapidigi, Movigi, Persiste difekti, Silentigi, Malarmigi
Ĉeeco	2	3	1k6	Sanigi
Persvado	3	6	1k8	
Trompo	3	6	1k8	
Lernado	1	1	1k4	Sanigi
Logiko	1	1	1k4	Sanigi
Percepto	2	3	1k6	
Volo	1	1	1k4	
Energio				
Entropio				
Influo				
Kreado				
Movo				
Prognozo				
Protekto				
Ŝanĝado				

Aliaj povoj

Malkuraĝigi (Lert.), Deadmonigi (Lert.), Mallertigi (Lert.), Surdigi (Lert.), Blindigi (Lert.), Malkapabligi (Lert.), Timigi (Lert.)

Talentoj
 Poentoj 6
 Uzataj 5

Elturniĝa movado

Rapida elpreno

Rapidaj refleksoj II

Fortoj

Malfortoj

Havaĵoj

Dago (Preciza, unumana, avantaĝo 1 je Persiste difekti kaj malrapidigi, ĵetebla preskaŭ proksime)

Pafarko (Preciza, dumana, avantaĝo 1 je Faligi, Persiste difekti, kaj malrapidigi)

Seruristiloj (avantaĝo 1 je malŝlosi serurojn sen la taŭga ŝlosilo)