

Κανόνες των Δραγόνων

“Του θανού το αλυχτό
Το γέλιο του βαρδάρη
Τον κίνδυνο αφηφώ
Και γδέρνω το τομάρι”

Κανόνες Δραγονίας

- ❖ Οι **Δραγόνοι** είναι κυνηγοί που είναι ειδικά εκπαιδευμένοι και μυημένοι για μάχη ενάντια σε Κτήνη.
- ❖ Η **Δραγονία** είναι ένα απόκρυφο, παραδοσιακό και επικίνδυνο επάγγελμα. Στο πλαίσιο της, ο **Δραγόνος** μπορεί να χρησιμοποιήσει ειδικό εξοπλισμό και ικανότητες. Για τους σκοπούς των κανόνων, οι ικανότητες αυτές κατηγοριοποιούνται και αναφέρονται ως **Στοιχειώματα**, ενώ ο εξοπλισμός ως **Στοιχειωμένος**.
- ❖ Οι **Δραγόνοι** δεν μπορούν να χρησιμοποιήσουν **Ξόρκια**, **Συσκευές Σιγαστών**, ή να δημιουργήσουν **Αλχημικά Φίλτρα**, καθώς ειδοποιεί τα Κτήνη, και μειώνει τις δεξιότητες τους.
- ❖ Οι **Δραγόνοι** μπορούν να επωφεληθούν μέχρι και από Μεσαία Δεσμίδα Πανοπλίας, αλλά όχι από βαριά. Ο Βαριάς Δεσμίδας Οπλισμός είναι απαγορευμένος μόνιμα για τους **Δραγόνους**.

Ως εκ τούτου ο μέγιστος δυνατός αριθμός φυσικών **Πόντων Θωράκισης** από Πανοπλία για έναν **Δραγόνο** είναι 5.

Κανόνες Οπλισμού

- ❖ Οι **Δραγόνοι** είναι οι μόνοι που μπορούν να ενεργοποιήσουν **Στοιχειωμένο** εξοπλισμό.
- ❖ Κάθε όπλο μπορεί να **Στοιχειωθεί** επ' αορίστω.

- ❖ Κάθε **Στοιχείωση** διαρκεί για 3 χρήσεις μέχρι την λήξη της ημέρας.
- ❖ Δεν είναι δυνατόν μια **Στοιχείωση** να αφαιρεθεί για να προστεθεί μια άλλη.
- ❖ Η **Στοιχείωση** αποτελεί διαδικασία που μπορεί να αναληφθεί μόνο από **Μάγους** με τον τίτλο του **Μαέστρου** και την εξοικείωση με Στοιχειακή Μαγεία ίδιου τύπου με την **Στοιχειακή Πέτρα** που χρησιμοποιείται.
- ❖ Η **Στοιχείωση** χρειάζεται μια σύντομη Τελετουργία 1 λεπτού πάνω σε επίπεδη επιφάνεια, με την χρήση 1 **Στοιχειακής Πέτρας**, που μετά καταναλώνεται.
- ❖ Η **Στοιχείωση** μπορεί να πραγματοποιηθεί μόνο σε **Αριστοτεχνικό** εξοπλισμό.
- ❖ Τα **Αριστοτεχνικά** όπλα έχουν εν γένει διαφορετικό τύπο ζημιάς από τα κοινά που προέρχεται συνήθως από την χρήση **Ορυκτών** ή **Ελαίων**. Μπορούν όμως παραταύτα να χρησιμοποιηθούν σε μάχη με άλλους χαρακτήρες.
- ❖ Για την δημιουργία **Αριστοτεχνικού** εξοπλισμού χρειάζεται η χρήση της ικανότητας **Διήθηση** από έναν **Σιγαστή** για το φινίρισμα του τελικού αποτελέσματος.
- ❖ Οι **Στοιχειακές Πέτρες**, τα **Ορυκτά** και τα **Έλαια** συνήθως αποτελούν **Αλχημικούς Καταλύτες** και βρίσκονται από Εμπόρους, στην Φύση ή από Κρυσταλλικά **Κτήνη**.
- ❖ Τα **Αριστοτεχνικά** Όπλα είναι αποτελεσματικά μόνο ενάντια σε **Κτήνη** και **Αλλόκοσμες Απειλές**.

Κανόνες Λειτουργίας

Αριστοτεχνικά Όπλα

Ο **Χρήστης** χρησιμοποιεί μια Πρώτη Ύλη που είναι τοξική προς **Κτήνη** (όπως *Ασήμι, Κρύο Σίδηρο, Νεφρίτης, Γουιστέρια, Άλας, Αθάνατο Νερό*) για να ενδυναμώσει το όπλο του.

Απαξ και γίνει *Αριστοτεχνικό* ένα κομμάτι εξοπλισμού, το αποτέλεσμα του είναι μόνιμο. Κάθε κομμάτι εξοπλισμού μπορεί να είναι ενδυναμωμένο *Αριστοτεχνικά* μόνο μια φορά.

Κατά την χρήση ενός τέτοιου όπλου ενάντια σε **Κτήνη**, ο **Χρήστης** χρησιμοποιεί την επίκληση:
“(όνομα μετάλλου!)”

Π.Χ:

“**Ασήμι/Silver!**”

Στοιχειωση Όπλων

Ο **Δραγόνος** χρησιμοποιεί την ενέργεια των *Στοιχειακών Κρυστάλλων* για να *Στοιχειώσει* το όπλο του.

Κατά την χρήση ενός τέτοιου όπλου, ο **Δραγόνος** μπορεί να επικαλεστεί αποτελέσματα *Ξορκιών* με την χρήση του όπλου του.

Το αποτέλεσμα του *Ξορκιού* που ενεργοποιείται βασίζεται στον τύπο της *Στοιχειακής Πέτρας* που χρησιμοποιείται ως εξής:

Ζειν - Zeen

Το όπλο *στοιχειώνεται* με 1 *Στοιχειακή Πέτρα Ζωής* (Κίτρινη)

Η *Στοιχειωση Ζείν* μπορεί να ενεργοποιηθεί μόνο σε οπλισμό που δεν έχει λάμα (π.χ. μπαστούνια, ρόπαλα, ραβδιά)

Λέξη Ενεργοποίησης: “*Γητεία*” / “*Enchantment*”

Γητεία: Ο **Δραγόνος** ενεργοποιεί την *Στοιχειωση Ζείν* σε έναν **Άοπλο** *Στόχο* του. Ο *Στόχος* τον θεωρεί έμπιστο και ακούει την συμβουλές του.

Θνή - Thnee

Το όπλο *στοιχειώνεται* με 1 *Στοιχειακή Πέτρα* Θανάτου (Μαύρη)

Λέξη Ενεργοποίησης: “*Εξουθένωση*” / “*Weak*”

Εξουθένωση: Ο **Δραγόνος** ενεργοποιεί την *Στοιχειωση Θνή* για να αποδυναμώσει τον *Στόχο* του. Ο *Στόχος* κινείται αργά και είναι ανήμπορος να πολεμήσει ή να επικαλεστεί Ξόρκια.

Θέρμη - Thermee

Το όπλο *στοιχειώνεται* με 1 *Στοιχειακή Πέτρα* Φωτιάς (Κόκκινη)

Λέξη Ενεργοποίησης: “*Πυρ*” / “*Burn*”

Πυρ: Ο **Δραγόνος** ενεργοποιεί την *Στοιχειωση Θέρμη* για να προκαλέσει ζημιά φωτιάς στον *Στόχο* του επόμενου χτυπήματός του. Το άκρο του *Στόχου* *Αχρηστεύεται* και ο ίδιος δέχεται ζημιά 1 **Πόντου Ευρωστίας**, αν το χτύπημα πετύχει το άκρο του, αλλιώς χάνει όλους τους **Πόντους Ευρωστίας** του, αν πετύχει τον κορμό του.

Χιών - Cheon

Το όπλο στοιχειώνεται με 1 Στοιχειακή Πέτρα Νερού (Μπλέ)

Λέξη Ενεργοποίησης: "Ψύχος" / "Freeze"

Ψύχος: Ο **Δραγόνος** ενεργοποιεί την **Στοίχειωση Χιών** για να ακινητοποιήσει με πάγο τον **Στόχο** του επόμενου χτυπήματός του.

Πνοή - Pnoe

Το όπλο στοιχειώνεται με 1 Στοιχειακή Πέτρα Ανέμου (Μώβ)

Η **Στοίχειωση Πνοής** μπορεί να ενεργοποιηθεί μόνο σε Μαχαίρια

Λέξη Ενεργοποίησης: "Ύπνος" / "Sleep"

Ύπνος: Ο **Δραγόνος** ενεργοποιεί την **Στοίχειωση Πνοή** για να κοιμήσει τον **Στόχο** του. Ο **Στόχος** δεν μπορεί να ξυπνήσει με φυσικά μέσα.

Χούς - Huus

Το όπλο στοιχειώνεται με 1 Στοιχειακή Πέτρα Γης (Πράσινη)

Λέξη Ενεργοποίησης: "Θραύση" / "Break"

Θραύση: Ο **Δραγόνος** ενεργοποιεί την **Στοίχειωση Χούς** για να καταστρέψει τις άμυνες του **Στόχου** του.

Στοίχειωση Αντικειμένων

Για την αντιμετώπιση διαφόρων ιδιοτήτων των **Κτηνών**, οι **Δραγόνες** ανα χρονικά

διαστήματα έχουν πειραματιστεί με διαφόρους μηχανισμούς. Πιο ξακουστός εξ αυτών είναι ο **Πανόπτης**.

ΠΑΝΟΠΤΗΣ

Ο **Πανόπτης** δημιουργείται με την χρήση **Αριστοτεχνικού** Γυάλινου Φακού με **Ασήμι** και την **Στοίχειωση** του με 1 **Στοιχειακή Πέτρα** της **Φωτιάς**.

Όσο ένας **Πανόπτης** που κρατάει ένας **Δραγόνος** φωτίζεται με φως από την **Συσκευή** ενός **Σιγαστή**, κάθε αόρατο πλάσμα που βρίσκεται ύπο αυτό το φως είναι ορατό.

Ο **Πανόπτης** μπορεί να δει ακόμα και παίκτες υπό την επίδραση του **Ξορκιού "Φτερό στον Άνεμο"**

ΜΟΜΦΟΣ

Ο **Μόμφος** είναι ένα μουσικό όργανο (γκιμπάρντα / mouth harp) που δημιουργείται με την χρήση **Αριστοτεχνικής** Γκιμπάρντας με **Κρύο Σίδηρο** και την **Στοίχειωση** της με 1 **Στοιχειακή Πέτρα** του **Θανάτου**.

Όταν ο **Δραγόνος** παίζει τον **Μόμφο** σε απόλυτα ήσυχο περιβάλλον, οι νότες που εκπέμπει κάνουν τα υπερφυσικά πλάσματα να του επιτεθούν.

ΚΑΤΟΠΤΡΟΝ

Το **Κάτοπτρον** είναι ένας μικρός καθρέφτης που δημιουργείται με την χρήση **Αριστοτεχνικού** Καθρέπτη Χειρός με **Νεφρίτη** και την **Στοίχειωση** του με 1 **Στοιχειακή Πέτρα** του **Ανέμου**.

Όταν ο **Δραγόνος** ενεργοποιεί το **Κάτοπτρον**, αφήνει το **Κάτοπτρον** στο έδαφος που στέκεται την παρούσα στιγμή. Το **Κάτοπτρον** πλέον συμβολίζει εκτός παιχνιδιού που βρίσκεται το πραγματικό του σώμα.

Μέχρι να ξανά σηκώσει το *Κάτοπτρον* ή να περάσουν 5 λεπτά (ότι γίνει πρώτο), ο **Δραγόνος** είναι μια *Οπτασία* - η μορφή του είναι απατηλή και δεν μπορεί να επιτεθεί ή να ενεργοποιήσει ιδιότητες. Αν η *Οπτασία* δεχθεί ζημιά, ο **Δραγόνος** επιστρέφει δίχως συνέπεια απευθείας στο *Κάτοπτρον*. Αν κατά την Διάρκεια που είναι *Οπτασία* ο **Δραγόνος**, κάποιος καταστρέψει (συμβολικά) το *Κάτοπτρον*, ο **Δραγόνος** πεθαίνει ακαριαία με το που το παρατηρήσει. Ο **Δραγόνος** πρέπει μετά την χρήση να καταστρέψει (συμβολικά) το *Κάτοπτρον*.

ΦΥΛΑΧΤΟ

Το *Φυλαχτό* είναι ένα παλαιωμένο χάρτινο απόκομμα που περιέχει προσευχές και δημιουργείται με την χρήση *Αριστοτεχνικού Σημειώματος* με *Έλαιο Γουιστέριας* και την *Στοιχειώση* του με 1 *Στοιχειακή Πέτρα* της Ζωής.

Όταν ο **Δραγόνος** ενεργοποιήσει το *Φυλαχτό* σε έναν **Νεκρό** σύμμαχο, και ψελλίσει την λέξη ενεργοποίησης "*Ανάνηψη*", ο σύμμαχος επιστρέφει στην ζωή για 5 λεπτά με 1 **Πόντο Ζωής**.

Ο **Δραγόνος** πρέπει μετά την χρήση να καταστρέψει (συμβολικά) το *Φυλαχτό*.

ΑΝΘΟΣΤΕΦΑΝΟ

Το *Ανθοστεφάνι* είναι ένα αντικείμενο που δημιουργείται με την χρήση *Αριστοτεχνικού* *Στεφανιού Λουλουδιών* με Άλας και την *Στοιχειώσή* του με 1 *Στοιχειακή Πέτρα* της Γαίας.

Όταν ο **Δραγόνος** φορέσει το *Ανθοστεφάνι* βρίσκεται υπό την επήρεια των *Λέξεων* *Ενεργοποίησης* "*Αφοπλισμός*" και "*Παροπλισμός*" για τα επόμενα 5 λεπτά. Στο διάστημα αυτό είναι άτρωτος από χτυπήματα **Κτηνών**. Με το πέρας των 5 λεπτών το *Ανθοστεφάνο* μαραίνεται. Ο **Δραγόνος**

πρέπει μετά την χρήση να καταστρέψει (συμβολικά) το *Ανθοστεφάνο*.

ΤΟ ΜΑΤΙ

Το *Μάτι* είναι μια χάντρα φύλαξης που δημιουργείται με την χρήση *Αριστοτεχνικού* *Βραχιολιού* *Μάτι* με *Αθάνατο Νερό* και την *Στοιχειώση* του με 1 *Στοιχειακή Πέτρα* του Νερού.

Με το πέραςμα του *Ματιού* στο χέρι ενός *Στόχου* και το ψέλλισμα της επωδής "*Κάθαρση*", ο **Δραγόνος** αφαιρεί όλες τις νοητικές επιδράσεις ελέγχου από **Κτήνη** που ενεργούν πάνω στον *Στόχο*. Ο **Δραγόνος** πρέπει μετά την χρήση να καταστρέψει (συμβολικά) το *Μάτι*.

Στοιχειώματα:

- Οι **Δραγόνες** μπορούν να χρησιμοποιήσουν μικρά Υπερφυσικά Κόλπα κατά τω δοκούν, χρησιμοποιώντας *Χειρονομίες*.
- Τα Κόλπα αυτά ονομάζονται και χαρακτηρίζονται ως *Στοιχειώματα* και δεν έχουν αποτέλεσμα ή αλληλεπίδραση ενάντια σε άλλους *Χαρακτήρες* παικτών. Είναι Υπερφυσικά Τεχνάσματα που προκαλούνται από την απομίμηση ιδιοτήτων **Κτηνών**.
- Στον Νότο πιστεύεται ότι οι **Δραγόνες** αποκτούν την ικανότητα χρήσης των *Στοιχειωμάτων* με το να τρώνε μέρη από σώματα **Κτηνών**.

Έως

Ο **Δραγόνος** *στοιχειώνει* το χέρι του με απόκοσμο φώς.

Χειρονομία Ενεργοποίησης:



Έως: Ο **Δραγόνος** ενεργοποιεί ένα διακοπτόμενο φώς από το χέρι του (προτείνεται η χρήση γαντιού με LED). Το φώς οφείλει να είναι στραμμένο προς τον ουρανό. Με το ίδιο *στοίχειωμα*, σβήνει το φώς.

Είλη

Ο **Δραγόνος** επικαλείται την πραγματική φύση του ακινητοποιημένου **Κτήνους** που βρίσκεται μπροστά του.

Χειρονομία Ενεργοποίησης:



Είλη: Ο **Δραγόνος** αγγίζει το μέτωπο ενός ακινητοποιημένου **Κτήνους** και φωνάζει "Ονοματίσου!" Το **Κτήνος** αποκαλύπτει το όνομα του είδους του.

Σπίθα

Ο **Δραγόνος** τοποθετεί ένα *στοιχειωμένο* Κερί στο έδαφος.

Χειρονομία Ενεργοποίησης:



Σπίθα: Ο **Δραγόνος** ενεργοποιεί ένα κερί LED κόκκινης φλόγας και το τοποθετεί στο

έδαφος. Με το ίδιο *Στοιχείωμα* το αφαιρεί από το έδαφος.

Βορά

Ο **Δραγόνος** χρησιμοποιεί ένα *Φίλτρο* για να προετοιμαστεί για την επόμενη σύγκρουσή του.

Χειρονομία Ενεργοποίησης:



Βορά: Ο **Δραγόνος** καταναλώνει ένα *Φίλτρο* και αγνοεί τα αποτελέσματά του. Για τα επόμενα 5 λεπτά, αγνοεί το επόμενο χτύπημα ή ικανότητα από **Κτήνος** που τον βάλει.