

Κανόνες Σιγαλίας

“Του κόλακα η μουσική
Του δαίμονα η λαλιά
Στο χάος φέρνω οργή
Στον μάγο, σιγαλιά”

Κανόνες Συμπεριφοράς

- ❖ Τα μέλη του **Σιγαστηρίου** είναι μια μυστική Αδελφότητα που αντιμετωπίζει την Μαγεία με καχυποψία και απαισιοδοξία.
- ❖ Τα μέλη του **Σιγαστηρίου** δεν είναι αναγκαστικά φανατικοί, εκτελεστές ή αντίπαλοι των Μάγων που δεν καταλαβαίνουν την χρησιμότητα της Μαγείας.
- ❖ Τα μέλη του **Σιγαστηρίου** χρησιμοποιούν γνώσεις φυσικής, χημείας και μηχανικής για να αντιμετωπίσουν την απειλή της Μαγείας - αλλά κάποια μέλη δεν ωχριούν να χρησιμοποιήσουν και σκοτεινότερα μέσα.
- ❖ Τα μέλη του **Σιγαστηρίου** χρησιμοποιούν τεχνολογικές **Συσκευές** για να ελέγξουν, να σπάσουν ή να ανακατευθύνουν την Μαγεία. Η χρήση των μηχανικών των **Σιγαστών** μπορεί να γίνει μόνο μέσω τέτοιων **Συσκευών**.
- ❖ Οι **Συσκευές** αντιδρούν ανεξέλεγκτα σε **Μάγους, Αλχημιστές ή Στοιχειωμένα Αντικείμενα**. Αν κάποιο τέτοιο άτομο αγγίξει μια **Συσκευή** νιώθει ένα δυσάρεστο μούδιασμα, ενώ αν προσπαθήσει να την ενεργοποιήσει, πεθαίνει ακαριαία.
- ❖ Οι **Συσκευές** έχουν φορτίο που επιτρέπει συγκεκριμένο αριθμό χρήσεων των ικανοτήτων των **Σιγαστών** ανά ημέρα. Οι ικανότητες αυτές για τους σκοπούς των

κανόνων κατηγοριοποιούνται και αναφέρονται ως **Σιγές**.

Σημείωση: Για χάριν του παιχνιδιού, οι χρήσεις των Σιγών προέρχονται από τους Σιγαστές, αντί για τις Συσκευές. Κάθε Σιγαστής έχει έναν μέγιστο αριθμό Σιγών την Ημέρα. Για λόγους συνοχής στην ιστορία όμως, οι χρήσεις αυτές αποδίδονται στις Συσκευές.

- ❖ Οι **Σιγές** αλληλεπιδρούν μόνο με **Ξόρκια**. Οι **Σιγές** απαιτούν την χρήση αγγίγματος για την υποδήλωση τους, αλλά δεν είναι αναγκαστικό στον κόσμο του παιχνιδιού ότι ο **Σιγαστής** χρειάζεται να αγγίξει κάτι προφανώς επικίνδυνο ή για να ενεργοποιήσει τις ικανότητές του.
- ❖ Οι **Συσκευές** μπορούν να δημιουργήσουν ενεργειακά φράγματα, που αναπαρίστανται με μια **Καφέ Κορδέλα Προστασίας**.
- ❖ Το **Σιγαστήριο** είναι μια συντεχνία που έρχεται σε έμμεση ή άμεση αντιπαράθεση με το **Αθηναίον**, το **Εκατείον** και το **Θέλητρον** (Περισσότερα για αυτά στην *Ιστορία του Νότου*) , έχοντας αντιπαρερχόμενους στόχους. Μέλη του **Σιγαστηρίου** μπορεί όμως να συμφωνούν περιστασιακά με θέσεις αυτών των συντεχνιών.
- ❖ Ο στόχος του **Σιγαστηρίου** δεν είναι η παρεμπόδιση της διασκέδασης όσων παίζουν Μάγους, αλλά η υπενθύμιση ότι η δύναμη που δεν ελέγχεται τείνει να διαφθείρει, και η δημιουργία αμφίδρομων δραματικών ιστοριών σε αυτό το πλαίσιο.
- ❖ Τα μέλη του **Σιγαστηρίου** έχουν μια δομή Ιεραρχίας που επιτρέπει την χρήση πολύτιμων πόρων για την αναβάθμιση των **Συσκευών** για την αντιμετώπιση της Μαγείας. Οι 3 βαθμίδες των μελών είναι: **Αρωγός, Αδελφός, Πεφωτισμένος**.

- ❖ Κάθε κλίμακα μέλους που αποκτάται, προσθέτει νέες ικανότητες στο σύνολο ικανοτήτων του **Σιγαστή**.
- ❖ Οι **Σιγαστές** είναι εκπαιδευμένοι στην μάχη με την **Συσκευή** στο χέρι. Η χρήση της απαιτεί ένα ελεύθερο χέρι και την ελαφριά χορογράφηση της ικανότητας που χρησιμοποιούν.

Κανόνες Λειτουργίας

[Βαθμίδα 1: Αρωγός/ή]

ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ

Αριθμός Χρήσεων: 3 χρήσεις

Φράση Ενεργοποίησης: "Αποκάλυψη" / "Reveal"

Διάρκεια: Άμεση

Αποτέλεσμα:

Ο **Σιγαστής** κινεί αναγνωριστικά την συσκευή του και αγγίζει έναν **Στόχο**. Ο **Στόχος** αποκαλύπτει τι είδους μαγικές ενέργειες είναι ενεργές πάνω του (**Ξόρκια** που επιδρούν ή είναι προετοιμασμένα). Ο **Στόχος** απαντάει ειλικρινά εκτός παιχνιδιού αν υπάρχουν πάνω του ενεργά **Ξόρκια**.

ΔΙΑΛΥΣΗ

Αριθμός Χρήσεων: 2 χρήσεις

Φράση Ενεργοποίησης: "Απένδυση" / "Strip"

Διάρκεια: Άμεση

Αποτέλεσμα:

Ο **Σιγαστής** αγγίζει έναν **Στόχο** και αφαιρεί οποιοδήποτε αποτέλεσμα **Ξορκιού** επιδρά σε αυτόν και οποιοδήποτε **Ξόρκι** έχει προετοιμασμένο.

ΑΣΠΙΔΑ

Αριθμός Χρήσεων: 2 χρήσεις

Φράση Ενεργοποίησης: "Διάσπαση" / "Interrupt"

Διάρκεια: 5 λεπτά

Αποτέλεσμα:

Ο **Σιγαστής** δημιουργεί μια Ασπίδα Προστασίας από **Ξόρκια** για τα επόμενα 5 λεπτά, δένοντας μια **Κορδέλα Προστασίας** στην **Συσκευή** του. Αν ο **Σιγαστής** δεχθεί **Ξόρκι** μέσα σε αυτό το χρονικό διάστημα, αγνοεί το αποτέλεσμα και λέει την λέξη ενεργοποίησης.

Οφείλει να αφαιρέσει την **Κορδέλα** από την **Συσκευή** του στην πρώτη διαθέσιμη στιγμή. Η **Σιγή** δεν μπορεί να επαναληφθεί αν η αρχική **Κορδέλα** δεν αφαιρεθεί.

[Βαθμίδα 2: Αδελφός/ή]

ΣΙΓΑΛΙΑ

Αριθμός Χρήσεων: 3 χρήσεις

Φράση Ενεργοποίησης: "Σιγή" / "Silence"

Διάρκεια: 5 λεπτά

Αποτέλεσμα:

Ο **Σιγαστής** αγγίζει τον **Στόχο** και εκπέμπει μια δόνηση που μπλοκάρει την σύνδεση με την Μαγική Σπίθα. Ο **Στόχος** δεν μπορεί να παράξει ήχους (και συνεπώς να πει επωδές **Ξορκιών**) για τα επόμενα 5 λεπτά.

ΔΙΑΡΡΗΞΗ

Αριθμός Χρήσεων: 2 χρήσεις

Φράση Ενεργοποίησης: "Απένδυση" / "Strip"

Διάρκεια: Άμεση

Αποτέλεσμα:

Ο **Σιγαστής** αγγίζει έναν **Στόχο** και αφαιρεί οποιοδήποτε αποτέλεσμα **Ξορκιού** επιδρά σε αυτόν και οποιοδήποτε **Ξόρκι** έχει προετοιμασμένο.

Εναλλακτικά, μόνο αυτή η **Σιγή** μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αφαιρέσει μια **Κορδέλα Προστασίας** από ένα Αντικείμενο ή Μέρος. Όμως, αν το προστατευμένο αντικείμενο ή χώρος φέρει κάποιο μήνυμα, η χρήση της ικανότητας αυτής καταστρέφει το μήνυμα.

Η **Σιγή** αυτή δεν Αλληλεπιδρά με τα **Ξόρκια** Λαγούμι ή Εξαϋλωση. Τα **Ξόρκια** αυτά ξεχωρίζουν με την χρήση **προσωπικής Πόρπης**.

ΑΠΟΡΡΟΦΗΣΗ

Αριθμός Χρήσεων: 2 χρήσεις

Φράση Ενεργοποίησης: "Απορρόφηση" / "Drain"

Διάρκεια: 5 λεπτά

Αποτέλεσμα:

Ο **Σιγαστής** αγγίζει ένα Όπλο εξ επαφής με την Συσκευή του. Για τα επόμενα 5 λεπτά μπορεί να χρησιμοποιήσει το όπλο μια φορά λέγοντας την λέξη ενεργοποίησης, απέναντι σε έναν **Στόχο** που διαμορφώνει ή έχει προετοιμασμένο ένα **Ξόρκι**. Η μαγική ενέργεια αυτού του **Ξορκιού** χάνεται δίχως να ενεργοποιηθεί και η χρήση του **Ξορκιού** αφαιρείται.

Εναλλακτικά, η **Σιγή** μπορεί να χρησιμοποιηθεί με άγγιγμα, αντιδρώντας εντός 5 δευτερολέπτων σε κάποιο **Ξόρκι**.

[Βαθμίδα 3:

Πεφωτισμένος/Πεφωτισμένη]

ΔΙΗΘΗΣΗ

Αριθμός Χρήσεων: 3 χρήσεις

Φράση Ενεργοποίησης: -

Διάρκεια: Άμεση

Αποτέλεσμα:

Ο **Σιγαστής** χρησιμοποιεί την συσκευή του για να ιονίσει ένα δοχείο (125ml) με Νερό ή να κάνει φινίρισμα σε εξοπλισμό. Η ικανότητα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για αλχημικά **Φίλτρα** που εμποδίζουν την χρήση Μαγείας, για την δημιουργία **Αριστοτεχνικού** εξοπλισμού, ή μπορεί να καταναλωθεί από έναν **Στόχο** για να

τον συνεφέρει αμέσως από την κατάσταση **Λιπόθυμος**.

Ο **Σιγαστής** οφείλει να τοποθετήσει μια επεξηγηματική κάρτα αν χρησιμοποιήσει αυτή την ικανότητα σε ένα δοχείο Νερού.

ΕΞΑΓΝΙΣΜΟΣ

Αριθμός Χρήσεων: 2 χρήσεις

Φράση Ενεργοποίησης: -

Διάρκεια: Άμεση

Αποτέλεσμα:

Ο **Σιγαστής** χρησιμοποιεί την **Συσκευή** του για να διακόψει τα αποτελέσματα μιας **Τελετουργίας**. Ο **Σιγαστής** αφού χρησιμοποιήσει αυτή την ικανότητα, μπορεί να αφαιρέσει μέχρι 4 κεριά από έναν κύκλο, που σηματοδοτούν το αποτέλεσμα της **Τελετουργίας**. Η **Τελετουργία** βρίσκεται σε πλήρη λειτουργία μέχρι να αφαιρεθούν όλα τα κεριά της.

ΚΑΘΡΕΠΤΙΣΜΑ

Αριθμός Χρήσεων: 2 χρήσεις

Φράση Ενεργοποίησης: "Καθρέφτης" / "Mirror"

Διάρκεια: Αντίδραση εντός 5 δευτερολέπτων

Αποτέλεσμα:

Ο **Σιγαστής** επιστρέφει το αποτέλεσμα ενός **Ξορκιού** στον **Στόχο** που το εφάρμοσε πάνω του και λέει την φράση ενεργοποίησης. Το αποτέλεσμα του **Ξορκιού** επιδρά αντ' αυτού στον **Στόχο**, ενώ ο **Σιγαστής** δεν δέχεται το αποτέλεσμα. Το καθρεπτισμένο **Ξόρκι** λογαριάζεται ως **Σιγή**.