

Глобальные механики

Все глобальные механики применяются на ЛЮБОЙ игре цикла Moonfall, если в документах/вгрузах/механиках к игре не указано иное.

Фракции

На каждой игре представлены четыре фракции:

-Сыны Борна. Последователи религии Добродетелей Борна. Как правило - обычные гражданские, крестьяне и купцы, реже - священники и монахи. Не наделены какой-либо силой кроме собственных мышц. Хранят мудрость своих добродетелей и стараются их не нарушать - для большинства из них это крайне важно, ибо суровость их мира не оставляет им надежды ни в чем, кроме их веры.

-Ваирн. Древний, некогда великий орден охотников на нежить, ныне считающийся истребленным. Ваирны чтят те же добродетели, что и Сыны Борна, однако в первую очередь полагаются на них в бою, нежели повседневно, используя их скорее как рыцарский кодекс чести, а не священное писание.

-Ковен Багрового Предела. Центральный ковен вампиров Кастершира. Вампиры ведут с оборотнями войну, жаждая истребить их во имя своего божества, Моррига Иссущителя. На данный момент они проигрывают, отдав оборотням почти все Графство - последние вампиры скрываются, в большинстве своем, в Пристауне - последнем оплоте ковена.

-Стая Вечного Воя. Правящая Стая оборотней Кастершира. Оборотни ведут с вампирами войну, жаждая истребить их во имя своего божества, Моррига Пожирателя. На данный момент они выигрывают, согнав всех вампиров в их последний оплот. Оборотни базируются в городе Англзарке, который вот уже пару веков удерживает Вечный Вой.

Кровь

У каждого смертного на начало каждой игры цикла - **5 жетонов крови**. У нежити **5 жетонов** получают только в начале первой игры. Если на начало любой игры у нежити меньше 3 жетонов, они восстанавливаются до 3. Если у нежити заканчивается кровь, она погибает - навсегда (в таком случае нужно подойти к любому мастеру и спросить что делать дальше).

При этом нежить может получать кровь, кусая смертных. **В таком случае жетон крови** смертного переходит к нежити. Укус смертного дает +1 единицу крови, которую смертный передает нежити. Нежить может кусать любого смертного сколько угодно раз, но не чаще, чем раз в 10 минут, т.е. перезарядка укуса как способности - 10 минут. При этом сумма крови у нежити может превысить 5 жетонов - их может быть сколько угодно.

Укус другой нежити не вызывает передачу крови, то есть она не теряется и не приобретается. Если нежить кусают - она обязана сообщить о том, что она **не смертный** после укуса вместо того, чтобы передавать кровь. Нежить снимает кровь друг другу в рамках **поединка могущества**.

Укус надо отыгрывать - в шею или руку, что может дискредитировать нежить и ее побьют толпой - поэтому лучше делать это скрытно. **При этом тот, кого кусают, после укуса не помнит, кто именно его кусал.**

Если смертный, в результате укуса, лишается последнего своего **жетона крови** - он, как персонаж, моментально обращается в тот вид нежити, который укусил его последним, и восстанавливает всю свою кровь у мастера нужной фракции, а также получает у него взвезд по механикам. Если кровь смертного кончается по другим причинам - он погибает как персонаж, как и нежить, навсегда (в таком случае нужно подойти к любому мастеру и спросить что делать дальше).

Поединок могущества

Два представителя нежити могут вступить в поединок могущества. При этом нападающий должен сделать формальный вызов - "Я вызываю тебя на поединок могущества". Для вызова надо быть абсолютно уверенным, что соперник - нежить, то есть проверить это механически или увидеть, как кто-то другой проверяет это механически. Если уверенности нет, соперника необходимо сначала кусить или применить **Жетон Кровавой Истины**, окончательно убедиться, что он - нежить.

В рамках поединка нежить может использовать свою кровь, чтобы снять сопернику столько же крови. То есть нападающий может снять себе 3 единицы крови, чтобы снять 3 единицы крови жертве.

Если цель выжила, она может сразу же ответить, пожертвовав на сей раз своей кровью. Так, соперники меняются ходами. Свой ход можно пропустить. Поединок заканчивается только в двух случаях:

- Обе стороны пропустили свой хода подряд, то есть пропустили ход друг за другом.
- Одна из сторон погибла.

После (или во время) механического поединка, бой обязательно надо отыграть: на кулаках, ножах или как угодно. Если одна из сторон погибла, она отыгрывает это. Если никто не погиб - стороны схватываются, но расходятся с ничьей. Если поединок не был отыгран, любой мастер может признать его недействительным и восстановить всем или некоторым игрокам жетоны крови, на усмотрение мастера.

В поединке могут участвовать и более двух игроков. Иницируется поединок именно как дуэль, однако другие игроки могут в любой момент присоединиться, при условии, что они - нежить. В таком случае все участники встают в круг и ходят по очереди по часовой

стрелке, указывая в свой ход, сколько и чьей крови они снимают. Первый ход делает тот, кто первый инициировал поединок. Атаковать в свой ход можно **любого из участников поединка**. Такой поединок заканчивается:

-Если все участники друг за другом пропустили ход

-Если в живых остался всего один из участников

Поединок так же обязателен к живому отыгрышу, который по возможности должен напоминать ход механической дуэли и совпадать с ее результатами. Если отыгрыша не было - любой мастер вправе аннулировать результаты поединка.

Вызывать на поединок можно любых персонажей-нежить, в том числе - персонажей мастеров.

Маскарад

Оборотни и вампиры прекрасно маскируются под смертных, успешно скрываясь среди них. Вопреки слухам, нежить не погибает при попадании под лучи солнца, хоть и становится ощутимо слабее.

Но нежить можно попытаться раскрыть.

Сыны Борна и Ваирны могут использовать **жетоны “Света Истины Ваирна”**, которые можно будет заполучить в ходе игр. Жетон одноразовый и при применении разрывается. Жетон применяется к любому игроку, после его применения игрок ОБЯЗАН дать один из трех ответов:

-Смертный

-Оборотень

-Вампир

При этом смертные не обязаны указывать, относятся ли они к Ваирнам.

У нежити есть аналогичные **жетоны “Кровавой Истины”**. Они работают точно так же, и нежить может выяснять свои виды между собой.

Смертные не могут притвориться нежитью под действием жетона Истины. Они всегда обязаны отвечать, что они смертные, однако не обязаны указывать свою фракцию.

Части жетонов можно получать, выполняя активности локаций. Жетон состоит из трех частей: первой, второй и третьей. Чтобы получить жетон, нельзя использовать три “вторые” части – нужно собрать три разные.

При этом части **жетонов Кровавой Истины** не совместимы с частями **жетонов Света Истины Ваирна**. Частями жетонов можно обмениваться или передавать друг другу, между фракциями. При этом игрокам стоит помнить, что обмен может привести к подозрениям в рамках маскарада, и обмениваться жетонами лучше через посредников, нейтральных персонажей или как-либо иначе, не выдавая себя - как только получится придумать.

Нежить, однако, может “поддержать Маскарад”. Соврав, что он(а) смертный, и избегнув воздействие любого из жетонов Истины, нежить обязана потратить силы на “поддержание Маскарада” - разорвать два из своих жетонов крови. При этом жетон крови не обязательно разрывать демонстративно - можно сделать это чуть позже, скрытно, уже после допроса.

Ночь

На игре может наступить ночь, которая обозначается специальной музыкой и световыми эффектами. В ночное время нежить не тратит кровь на поддержание маскарада, а для применения способностей крови тратит в два раза меньше.

Прокачка

Все игроки могут открывать способности, получая **Жетоны Величия**. При этом нежить обязана тратить на это кровь, в то время как смертные могут делать это без ограничений (способности смертных либо ограничены в применениях на игру, либо пассивные). При этом каждый **жетон величия** повышает уровень способностей на 1. Все игроки начинают с 0 уровнем, то есть без способностей.

Жетоны Величия можно получить у своего клан мастера, если игрок принял участие в отыгрыше значимого ролевого момента, одержал победу в поединке могущества или справился со сложной квентовой задачей или несколькими простыми квентовыми задачами. Тем не менее, **Жетон Величия** всегда выдается на усмотрение клан мастера - он может отказать без объяснения причины.

На дальнейших страницах приведены таблицы способностей.

Вампиры		
Способность	Описание	Стоимость
Уровень 1: Подчинение	Вампир может дать любому существу 1 приказ, который оно обязано выполнить. Приказ должен быть не длиннее трех слов и не должен напрямую противоречить воле жертвы: нельзя, например, приказать ей убить союзника. (При противоречиях - обращайтесь к мастеру)	2 жетона крови
Уровень 2: Скрытые в Тенях	Откроется на дальнейших играх!	
Уровень 3: Высший Вампир	Откроется на дальнейших играх!	

Оборотни		
Способность	Описание	Стоимость
Уровень 1: Устрашение	Оборотень приводит выбранную жертву в ужас, заставляя замолчать. Жертва не может разговаривать и издавать какие-либо звуки в течении 3 минут.	2 жетона крови
Уровень 2: Кровь Стаи	Откроется на дальнейших играх!	
Уровень 3: Звериный Облик	Откроется на дальнейших играх!	

Ваирн		
Способность	Описание	Ограничение
Уровень 1: Знания Охотника	Ваирн может вспомнить все, что знает о нежити и ее повадках. При укусе он может применить эту способность, чтобы не передавать свою кровь. При этом ваирн запоминает нежить, которая пыталась его укусить.	Два раза за игру
Уровень 2: Жертвенность	Откроется на дальнейших играх!	
Уровень 3: Свет Ваирна	Откроется на дальнейших играх!	

Сыны Борна		
Способность	Описание	Ограничение
Уровень 1: Стойкость Воли	Последователь Борна может проявить стойкость воли, избежав последствий способностей “Подчинение” и “Устрашение” или запомнив укусившую его нежить.	Два раза за игру.
Уровень 2: Слово Здравия Борна	Откроется на дальнейших играх!	
Уровень 3: Освя1щение	Откроется на дальнейших играх!	