

Конструктор пледжей/договоров подменышей.

Table of Contents

Конструктор пледжей/договоров подменышей.....	1
Задачи:.....	2
Награды.....	3
Санкции.....	4
Длительность.....	6
Количество и типы Договоров.....	6
Клятвы.....	6
«Корпоративные» клятвы.....	7
Гоблинские клятвы.....	8
Конструктор Договоров, лайт-версия.....	9

К конструктору пледжей есть два подхода ~~мой и неправильный~~ классический, взятый из корбука и «облегченный», который можно найти в Ритуалах Осени. Для начала, рассмотрим классический подход.

Одним из самых ценных секретов, которые уносят с собой беглецы из Аркадии является древнее умение связывать обещания и клятвы силой Вирда, придавая им поистине великую мощь.

Каждая Сделка состоит из Задачи, Награды, Санкции и Продолжительности. Каждая из этих составляющих имеет свой ранг/рейтинг. Итоговая формула Договора выглядит как Задача + Награда + Санкция + Продолжительность == 0. Сложно? На самом деле не очень. Поехали...

Задачи:

Фактически, к Задачам относится ответ на вопрос «Что нужно сделать по Договору или чего я НЕ должен делать по нему же». Например:

- **Альянс.** Довольно распространенный двухсторонний способ использования Договоров. Альянс может быть малым (+0 в конструктор), что-то вроде договора о ненападении, когда стороны обещают не нападать друг на друга, но и совершенно не обязаны по этому договору оказывать друг другу какую-то помощь и даже не запрещает продавать информацию о своем союзнике «на сторону». Как правило, малые альянсы никак не вознаграждаются и не имеют Наград. Средние альянсы (-2 в конструктор) уже заключают в себя обязательства помогать своим союзникам по мере своих возможностей при необходимости. Эта помощь может заключаться в предоставлении убежища, денег или в чем-нибудь похожем. Может быть, для выполнения этого союзного договора придется и драться, но Вирд в этом договоре не ожидает, что вы пойдете на смерть ради его соблюдения. Крупный альянс (-3 в формулу) — это договор, по которому союзники будут воевать друг за друга не щадя живота своего и никакие силы в мире не заставят их отречься от своего союза.
- **Сновидения.** Этот договор дает доступ к снам других людей. Само по себе его заключение может принимать десятки форм, начиная от зачаровывания обычного человека, чтобы он сам мог охранять свои сны, заканчивая групповым Договором внутри ячейки подменьшей, который позволит им охранять сны друг друга. (-2 в формулу)
- **Деяние.** Некая форма активного действия, которую должна предпринять одна из сторон Договора для его выполнения. Как и альянсы делится на мелкие поручения (-1 в формулу), заключающиеся в регулярных мелких действиях не требующих особых усилий («на твоём окне всегда должна стоять роза») или же в разовом поручении, для выполнения которого нужно потрудиться но не надо подвергать себя опасностям («доставишь сегодня этот конверт чуваку по кличке Богомол в бар Шпала, что у ж/д вокзала»). Средние поручения (-2) чуть сложнее, они требуют уже каких-то мелких, но постоянных усилий («не позволяй никому обнаружить этот пакет с белым порошком») или сопряжены с небольшой опасностью («ты прикрываешь меня в Ограде, когда я подстерегаю там гнусного Хобгоблина»). Крупные поручения (-3 в формулу) могут достигать эпических масштабов по сложности и опасности и варьироваться от похода на другой конец планеты через Ограду до обязательства обходить в компании тридцати трех мужиков остров где-то в далеком океане.
- **Зачаровывание.** Эта задача может быть выполнена только над обычным человеком. Фактически, при этом подменьш вкладывает единицу Гламура в человека и тому открывается мир Фей во всем своем благородном безумии. Человек начинает видеть симинги, ощущать потоки Гламура и порывы Вирда. Зачарование (-2 в конструктор) это обычно задача для подменьша и Награда для человека. Вложенная в человека единица Гламура пребывает в нем пока не истечет срок Договора или пока подменьш не отнимет её. Если отъем произошел раньше истечения срока, Договор считается нарушенным и на голову подменьша падает Санкция.

- **Верность.** Основа основ всей структуры Дворов и Фрихолдов. Клятва верности, которую приносит вассал своему сеньору. Как правило, впервые вступая на престол Фрихолда, новый Король формирует свою Клятву Верности, вкладывая в нее дот Воли. Обычно эта клятва включает в себя Верность, награду за верность и определяет наказание за измену, но натура королей — штука крайне сложная и Клятва Верности может сильно варьироваться от одного к другому. Кто-то с параноидальными замашками добавит еще карательных санкций, кто-то более альтруистический будет более благосклонен в выборе награды за верность царю и отечеству. В любом случае, Клятва Верности дает -3 в конструктор.
- **Запрет.** Берем деяние, выворачиваем на изнанку и получаем запрет. Малый запрет (-1) обычно распространяется на какие-то мелкие вещи и относительно легко соблюдается. Например, малым запретом будет являться пить пиво по пятницам или избегать мата если рядом маленькие дети. Средний запрет (-2) более сложно обойти, потому что он дается на более распространенные вещи, например, никогда не ездить в метро, никогда не притрагиваться к алкоголю, никогда не говорить о Бойцовском Клубе. Серьезные запреты по-настоящему серьезны (-3). К ним можно отнести клятвы молчания, обязанности никогда в жизни не приезжать больше в Америку, быть вежливым даже с последним идиотом ну и так далее.

Награды.

Ну что за Договор без части о правах сторон?

- **Умение.** Является именно тем, чем называется. Когда заключается Договор, силы Вирда вплетаются в какой-нибудь из навыков Подменьша (определяемый характером договора) и увеличивает его на 1. Является мелким вознаграждением и дает +1 в формулу.
- **Благословение.** Пока сторона договора выполняет свои обязанности, Вирд берет на себя часть забот о подменьше в материальном мире. Забота эта выражается в увеличении одного из меритов подменьша на один и более пунктов. Обратите внимание, что благорасположение Вирда воздействует только на мериты, которые относятся к материальному миру, миру обычных людей. Вирд не будет повышать за вас Мантию Двора или Благорасположенность. Мелкое благословение может дать обычному человеку мерит на один или два пункта, или увеличить уже имеющийся у человека мерит на единичку. Подменьшу это простенькое (+1) благословение дает лишь один дот в меритах в обоих случаях. Среднее благословение (+2 в формулу) может наградить человека меритом на три или четыре точки или увеличить уже имеющийся мерит на два пункта. Подменьши (да, на прочих суперсов это тоже распространяется) получают две точки в новом или существующем мерите. Мощное благословение (+3 в конструктор) может даровать пять точек в Мерите смертному, или увеличить на три его имеющийся мерит. Подменьши посредством этой Награды могут получить мерит на три точки или увеличить существующий мерит на это же количество.
- **Зачарование.** см. Зачарование в задачах.
- **Услуга.** Обещание оказать мелкую (+1), среднюю (+2) или крупную услугу (+3) в будущем. Вирд слышит и запоминает, но если тот кому услугу должны были оказать в рамках этого Договора умирает раньше чем успевает затребовать услугу, то Вирд тут бессилен.
- **Гламур.** Далеко не всем подменьшам удастся легко собирать гламур с обычных людей и поэтому они прибегают к Договорам на него. Между двумя подменьшами такие договора — редкость, так как они включают прямую передачу Гламура от одного подменьша другому. На такой трансфер есть свои ограничения — например,

количество Гламура, который можно передать, ограничено минимальным уровнем Вирда подменышей, вовлеченных в Договор. Еще один вариант этого ограничения — еженедельная передача Гламура по одной единице, общее количество недель равно максимальному Вирду подменышей, участвовавших в сделке. Когда в такие договора вовлекаются смертные, картина преобразуется. Подменыш может получать Гламур в какой-нибудь материальной форме от смертного раз в день на протяжении всего срока действия Договора. Материальным воплощением может быть блюдо с молоком, которое каждый день оставляют на крыльце деревенского дома. Да, если другой подменыш выпьет это молоко, то гламура он не получит, так как само по себе молоко не наделено магическими свойствами, тут важен сам факт подношения. Считается средней Наградой и дает +2 в формулу.

- **Вассалитет.** Это вторая часть Клятвы верности. Принесший её получает благословение Фрихолда, пока находится в его пределах. Клятвы Верности и Благословения Фрихолда заслуживают отдельного разговора и к ним мы еще вернемся.

Санкции.

Когда одна из сторон Договора нарушает его условия, на виноватого всей своей тяжестью падает Санкция. С ними немного сложнее, чем с Наградами и Задачами, потому что некоторые Договора обходятся без санкций, так как заключаются на Истинном Имени или на Символе (об этом обязательно будет рассказано, но не сейчас) и потому что Санкции имеют длительность воздействия. Если в описании Санкции не указано иначе, то её длительность действия равна длительности договора, и отсчет начинается с момента нарушения условий. Еще в длительности воздействия есть один нюанс — если договор был заключен между подменным и обычным человеком и нарушен человеком, в конце истечения срока санкции подменыш может потратить пункт Воли и продлить время наказания еще на один период, однако такое обращение с силами Вирда будет считаться негласным договором с судьбой и занимать одну из доступных пледжей подменного. Поведение Вирда, накладывающего санкцию может быть весьма необычным и причудливым, например Вирд может показать и дать ощутить второму участнику Договора всю тяжесть санкции наложенную на предавшую соглашение сторону.

- **Изгнание.** Самое частое наказание за нарушение Клятвы Верности. Повелитель Фрихолда объявляет нарушителя клятву подменного изгоем и тому действительно будет лучше убраться из подконтрольного фрихолда так как каждый кто сумеет навредить подменному-изгою пока он в пределах владений лорда, получает по единице Гламура. А если кто-то в пределах фрихолда убьет такого изгоя, его пул Гламура пополнится на величину равную Вирду убитого (-3 в формулу).
- **Проклятье.** Силы Вирда будут налагают на подменного проклятье неудач и некомпетентности. В самом простом варианте проклятье просто отменит правило взрывающихся 10 на всех бросках подменного (-1). Более суровое проклятье отменит взрывающиеся десятки и сделает 8, выпавшую на кубках, тоже неудачным результатом (-2 для конструктора). Мощное проклятье (-3) наложенное на подменного сделает его броски успешными только в том случае, когда на дайсах выпадает 10. Более того, если на броске нет ни одного успеха, то результат будет автоматически считаться критическим провалом (последний эффект проклятья может быть отменен за трату единички Воли). Проклятья своего рода уникальны среди санкций. Они могут складываться для кумулятивного эффекта. Так два малых проклятья равны одному среднему, три малых — одному мощному. При таком сложении длительность полученного результата будет определяться по максимальной длительности сложенных проклятий.

- **Смерть.** Нарушивший договор, скрепленный смертью обычно умирает (-3 в формулу). Вначале нарушитель теряет постоянный пункт Воли и начинает ощущать дыхание смерти. В течении нескольких дней, чье количество равно Вирду преданного (если предали человека, то в течении недели), Вирд будет устраивать для предателя всевозможные несчастные случаи с потенциально смертельным исходом и, поверьте на слово, Вирд это очень хорошо имеет (в качестве источника вдохновения рекомендуются все серии Пункта Назначения). Единственный способ спасти для предателя — это чистосердечно и искренне раскаяться в своем предательстве перед лицом того, с кем он так легкомысленно заключил этот договор.
- **Ущербность.** «Пусть Судьба ослепит меня если я нарушу эту клятву!», «Да не взглянет на меня больше ни одна женщина» и прочие примеры самосбывающихся пророчеств очень хорошо вписываются в это наказание. Игромеханически это будет означать появление у персонажа какого-нибудь флава (можно ориентироваться на корбук nWoD или на свою фантазию). Конкретный вид проявляющейся ущербности может быть заложен в саму клятву как в вышеприведенных примерах или оставлен на усмотрение Вирда. Ущербность проявляется в течении недели с момента нарушения клятвы (-2 в формулу).
- **Удар Судьбы.** Некоторые подменышы предпочитают сразу оговаривать конкретные формы, которые примет санкция при нарушении договора. Как правило, этот удар принимает форму Контракта, который вплетается в договор и при нарушении немедленно активируется на предавшем соглашение, причем никакие спасброски или пассивная защита при этом не учитывается. Само собой, подменьш вплетающий в нити Вирда такую санкцию должен уметь пользоваться этим Контрактом и должен заплатить 1 Гламур за удовольствие ударить им нарушителя в момент нарушения договора (если вплетается несколько контрактов, то единица Гламура тратится за каждый из них). В зависимости от ранга Контракта будет меняться и стоимость санкции в формуле: Контракт на 1-2 точки пойдет как -1, Контракт на 3-4 точки (или два контракта на 1-2 точки) -2, Контракт на 5 точек (или чего-нибудь эквивалентное трем малым контрактам) будет стоить -3.
- **Анти-награда.** Довольно распространенный способ карать нарушителей состоит в том, что мы не только отбираем у него бывшие преимущества, но еще и обращаем эти преимущества ему во вред. Иными словами, эта санкция выворачивает награду наизнанку: получившие умение получают штрафы, благословения искажаются самым причудливым образом (напрягите фантазию) или налагают игромеханические штрафы вместо бонусов; услуги превращаются в долги, Гламур исчезает; Зачарованные начинают видеть кошмары в каждом углу и самые отвратительные аспекты мира подменьшей и вынуждены каждую неделю такой жизни кидать броски на Волю с кумулятивным штрафом в -1 в неделю или получать пригоршни психозов. А уж при встрече с другими подменьшами Зачарованный-Наоборот будет кидать Волю (с накопившимися штрафами) или поддаваться приступам паники. Циферка в формулу является обратной циферкой награды.
- **Уязвимость** (-2 в формулу). Довольно специфический вид санкции, имеющий два следствия. Первое, не очень явное и не столь игромеханическое, сколь социальное: по негласному договору, преданный подменьш имеет право убить нарушителя договора с этой санкцией даже если внутри фрихолда есть строгий закон о ненасилии по отношению подменьшей друг к другу. Второе, уже игромеханическое, имеет две разновидности: уязвимость Гламура, которая отменяет все спасброски и пассивную защиту от Контрактов и прочих сверхъестественных воздействий на предателя и уязвимость Насилия, снижающую защиту предателя до 0 и отменяющую все магические эффекты, дарующие защиту от физических атак.

Длительность

Ну тут я думаю особо расписывать ничего не придется и можно вкратце перечислить:

- День. +1 в формулу
- Неделя. +1 в формулу
- Лунный месяц (если влом считать 28 дней, воспользуйтесь календарным). +2 в формулу
- Сезон. Как правило такие Договоры заключаются в дни солнцестояний и равноденствия. +2
- Год и один день (високосные годы не считаются) или просто 366 дней. +3
- Десятилетие, ну или если быть совсем точным — 10 лет и 10 дней. +3 в формулу
- На всю жизнь пока смерть не разорвет договор. +3
- До смерти твоих потомков. Штука страшноватая и мало используемая. Требуется потратить 1 постоянный пункт Воли при заключении договора. Количество поколений, которые должны пройти для истечения срока действия этого Договора равно Вирду того, кто тратит пункт Воли. Еще один очень важный момент - «потомки» тут могут быть совершенно не связаны биологически. Например, какой-нибудь человек «поднимает упавшее знамя» борьбы за какое-то интересное участникам дело и становится символическим «потомком». +3
- Навеки вечные. Говорят, что вся Аркадия держится именно на договоре когда-то заключенном с Вирдом на веки вечные. Как бы то ни было, договоры такого уровня сильно за пределами возможностей подменышей и являются прерогативой Истинных Фей.

Количество и типы Договоров

Ну что ж, возможно прочитав все написанное в предыдущих дайджестах, вы решили набрать 100500 Договоров, вырастить себе мериты до неба и прочим образом поразвлечься, но я вас огорчу. Количество Договоров, которые может заключить подменьш конечно и не слишком велико. Итак, обычные Договора могут быть любыми и создаются по конструктору с любыми Задачами, Наградами и Санкциями. С ними все просто и довольно понятно, но их количество напрямую зависит от Вирда подменьша — если быть совсем честным то максимальное количество обычных договоров, которое может «потянуть» подменьш равно Вирд + 3. И все! Однако, есть и необычные договора, называемые «клятвами»:

Клятвы

- **Клятва на Сокрытом Имени.** Этот договор возможен когда фетч подменьша все еще жив и активен в мире людей. Принося клятву на Скрытом Имени, подменьш налагает на себя дополнительную Санкцию: при своей следующей встрече с фетчем он 1) получит штраф на все свои действия равный своему Вирду; 2) потеряет всю защиту (и физическую, и магическую) от воздействия фетча. Длительность этой санкции — одна сцена встречи подменьша и фетча. Самое плохое для подменьша это то, что фетч почувствует эту слабость и будет знать что его шансы поразить подменьша после нарушения им Клятвы Сокрытого Имени будут максимальны.
- **Клятва на Истинном Имени.** Этот договор можно заключить только если фетча уже нет в мире. Истинное имя подменьша — одна из самых тщательно оберегаемых штуквин в мире Потеряных. Нарушение Клятвы Истинного Имени заставляет Вирд разбушеваться и разрушить ВСЕ обычные договоры этого подменьша, разом навлекая на него все санкции этих договоров. Помимо явных игромеханических последствий, все кто был связан с этим подменьшем какими-то договорами узнают, что подменьш поклялся своим истинным именем и не сдержал эту клятву.

- **Клятва на Имени Истинной Феи.** Вместо собственного Вирда, как при обычном договоре, подменьшш клянется на имени Истинной феи, своего похитителя. Если вам кажется что это не самая лучшая идея, то вы совершенно правы. При нарушении этой клятвы по Вирду прокатывается волна возмущения и достигает ушей Истинной Феи, бывшего владельца проштрафившегося подменьша. Вирд рассказывает Истинному где сейчас находится подменьшш и обещает помощь в течении одного года и одного дня в поимке беглеца (игромеханически — если в течении года и дня Истинный захочет поохотиться на своего бывшего слугу, то он может в произвольную сцену по своему желанию наложить на подменьша штраф ко всем броскам равный подменьшевскому Вирду)
- **Клятва во Имя Вышшей Силы.** Эта клятва приносится на том, что подменьшу дорого больше всего в его жизни. Не важно, будет ли это какой-то религиозный персонаж из многочисленных пантеонов, какая-то великая идея или добродетель. Когда подменьшш нарушит эту клятву, его снесет потоком разочарования в самом себе, он потеряет всю текущую Волю и его следующий бросок на деградацию будет иметь штраф в -1.

«Корпоративные» клятвы.

- **Клятва на символе обычных людей.** Идея этой клятвы во многом в том, что подменьшш клянется символом смертных, в чье общество он пытается вернуться. При этом «символ» может быть совершенно любой, пока он принадлежит миру людей: священная книга, карточка гостя фитнес-клуба или какой-либо еще человеческой организации. Неотъемлемой частью этого символа должна быть привязанность подменьша к организации, на чьей эмблеме он клянется. Нельзя подобрать какую-нибудь гостевую карту ночного клуба и пытаться поклясться её ибо Вирд не обманешь. При нарушении этой клятвы Вирд вырвется наружу неистовой силой и отнимет у подменьша связь с этим кусочком человеческого общества. Его выгонят из его любимого казино и сделают так, чтобы его никогда больше туда не пустили. Вышибала и СБ в любимом стрип-баре подменьша заподозрит его в грязных домогательствах к танцовщице и Вирд с радостью подбросит неопровержимые доказательства этого. В общем кара в меру испорченности подменьша и мастера. Помимо социальных последствий, нашу феечку будут ожидать еще и игромеханические: зрелище разрывающейся связи с миром смертных рвет подменьшу душу в буквальном смысле, вынуждая его сделать чек на потерю Ясности (чек всегда будет делаться на четырех кубах, вне зависимости от текущей Ясности подменьша). Если нарушение клятвы было связано с магической/фейской жизнью подменьша, то он получит -2 к своему броску. Если нарушение было связано с его добродетелью, то +2; если с Пороком, то -2. Если нарушение было связано со стремлением к исполнению одной из Мотиваций, то бонус будет +1.
- **Клятва своим симингом.** Эта клятва насыщается энергией нечеловеческого аспекта подменьша. Предать эту клятву — означает предать саму свою связь с Вирдом, заставить его покинуть тебя (-1 к Вирду навсегда. Подменьши с 1 Вирдом не могут заключать эту клятву).
- **Клятва символом Двора.** Этот вид клятвы доступен только подменьшам, имеющим Мерит «Благосклонность Двора» или «Мантия Двора». Нарушение этой клятвы влечет за собой социальные последствия: в течении месяца с момента нарушения, представители Двора, которым клялся подменьшш, видя его понимают что он их предал и относятся к нему соответственно. Игромеханически штраф за нарушение клятвы это полная потеря мерита Благосклонности и уменьшение мерита Мантии в половину (при Мантии 1 мерит теряется).

- **Клятва на символе нобилитета.** Принадлежащие к древним и благородным Орденам свреди подменьшей могут клясться ими. Нарушение этой клятвы будет означать потерю подменьшем всех преимуществ от причастности к Орденам, а также отправит всем членам Ордена весть о клятвопреступнике. Игромеханические преимущества вхождения в Орден вернуться когда подменьш увеличит свой Вирд на 1, но с социальными последствиями подменьшу придется разбираться самому.
- **Клятва Возмездия.** Эта клятва назначает другого подменьша возмездием (только с его согласия), тем кто будет следить за исполнением клятвы и будет иметь полное право покарать клятвопреступника. Игромеханически, кара будет соответствовать Санкции «Удар Судьбы» и иметь все его эффекты.

Количество клятв тоже ограничено. Можно иметь лишь одну активную клятву каждой разновидности. Нельзя, например, поклясться второй раз на своем Сокрытом Имени, если длительной первой клятвы на нем же еще не истекла. Исключением из этого правила являются клятвы, завязанные на Мериты, а именно Клятва символа Двора и Клятва символа Людей. Дворовую клятву можно заключить на каждый мерит Благосклонности и Мантии, который есть у подменьша, а Клятву Символа Людей (помимо «свободного» слота) — на мериты Союзников, Контактв (по одной клятве на каждую группу контактов), Статус, Ресурсы связанные именно с миром обычных людей. Нарушение Клятвы Символа Людей влечет за собой немедленную утрату мерита, на котором клялись (или точки в Контактвх).

Гоблинские клятвы

В Ритуалах Осени можно найти мерит «Гоблинская клятва», который имеет рейтинг от 1 до 5. Каждый дот в этом мерите означает связь подменьша с определенным аспектом Вирда как силы пронизывающей все живое. Аспект должен быть определен достаточно конкретно - «животные» и даже «семейство псовых», например, не подойдут как слишком абстрактные. «Волки» или «собаки» уже будут вполне допустимы. Точно также «ночь» - слишком абстрактно, а «сумерки», «полночь», «безлунные ночи» уже более подходящи для этого мерита.

Наличие в арсенале подменьша гоблинской клятвы означает его возможности создавать Договора напрямую с выбранным аспектом Вирда без участия кого-либо еще.

Созданные таким образом гоблинские клятвы имеют одну особенность — в их конструкторе нет понятия Санкция. Таким образом, конструктор для них выглядит как Задача + Награда + Длительность = 0. Еще стоит учитывать, награду будет давать именно выбранный аспект Вирда — глупо и бессмысленно просить у полуночи острых клыков, а у огня денег.

Если кто-то решил, что отсутствие Санкции позволяет нарушать Гоблинские клятвы, то он серьезнейшим образом ошибается. Вирд не нуждается во включении в договор какой-то Санкции, он причудлив, вечноизменчив и он не прощает. Он (в лице мастера) принимает решение о наложении санкции на игрока нарушившего клятву/договор равной сложности задачи + 1 и каким-то образом кореллирующей с выбранным аспектом Вирда.

Например: оказавшись в сложном положении подменьш призывает аспект Огня себе на помощь и обещает что за эту помощь в его доме в течении недели будут гореть тринадцать одинаковых свечей (задача средней сложности). Но по воле случая и невнимательности подменьша, на четвертый день свечи оказываются неодинаковыми (или одна из них гаснет). Санкция, которую выбирает аспект Огня может иметь сложность от 1 до 3 (если кто запомнил, санкция на 3 — это например смерть.), а значит нашему подменьшу теперь грозит вполне реальная опасность сгореть вместе со своим домом от разбушевавшегося Вирда.

Конструктор Договоров, лайт-версия.

Этот вариант конструктора полностью опционален, как и гоблинские клятвы. Договора по нему заключаются проще и быстрее, но для сохранения баланса из этих договоров удалены Награды, основная радость манчкинов. Итак:

- **Шаг 1:** Выбор задачи для каждой из сторон участвующей в заключении Договора. Мелкие задачи стоят 1 Гламур, средние — 2, крупные — 3.
- **Шаг 2:** Определение штрафов для каждой из сторон в случае несоблюдения условий Договора. Тяжесть санкции определяет количество Гламура, которое надо будет потратить аналогично стоимости задач.
- **Шаг 3:** Определение сроков действия Договора: День = 0; неделя = 1; месяц = 2; сезон = 3; Год и один день = 4; Десятилетие = 6; Поколения = 6 + постоянный дот Воли.
- **Шаг 4:** собираем итоговую стоимость в Гламуре и определяем кто, чем и сколько будет платить. Обычные люди, не имеющие резервуаров Гламура могут расплачиваться Волей.

Как только «стоимость» будет выплачена и договор будет вслух оглашен, Вирд его услышит и воспримет как должное. Обратите внимание, что основным «упрощением» в этой механике является отсутствие балансировки к 0 задач, наград, сроков и санкций.