

SUBSIDIARIES: A GUIDE TO

PENTEX™



A Sourcebook for Werewolf: The Apocalypse™

ДОЧЕРНИЕ КОМПАНИИ: РУКОВОДСТВО ПО

PENTEX

ПЕРЕВЕДЕНО

BY

TABII

VK.COM/OCTOPOT

By Justin Achilli, Richard E. Dansky, Deena McKinney, Clayton Oliver and Ethan Skemp

Credits

Authors: Justin Achilli (Black Dog), Richard E. Dansky (Endron and King), Deena McKinney (Avalon), Clayton Oliver (Magadon), Ethan Skemp (Tellus)

Additional Contributions and Advice: Heather Smith and Rev. Will Van Meter (Magadon); Brian Urbanek, Owen Winkler and Jess Heinig (Tellus)

Developer: Ethan Skemp

Editor: Aileen E. Miles

Art Director: Aileen E. Miles

Interior Art: Andrew Bates, Jeff Holt, Steve Prescott, Jeff Rebner

Cover Art: Steve Prescott

Layout, Typesetting and Cover Design: Aileen E. Miles

Special Crack Addict Thanks

Mike "Vagner" Tinney, for discovering "the only roleplaying you'll ever need" — and in some cases, being right about that.

Steve "Pylor" Wieck, for captaining the Roving Band of Merry Streakers.

Brian "Halwain" Glass, for putting up with the junkie dwarf roommate.

Rich "Magnos" Thomas, for waging the war against anti-beard discrimination.

Ben "Barclay the Benevolent" Monk, for succumbing to a bad case of lemmingitis.



735 PARK NORTH BLVD.
SUITE 128
CLARKSTON, GA 30021
USA

© 2000 White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. Reproduction without the written permission of the publisher is expressly forbidden, except for the purposes of reviews, and for blank character sheets, which may be reproduced for personal use only. White Wolf, Vampire the Masquerade and World of Darkness are registered trademarks of White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. Werewolf the Apocalypse, Book of the Weaver, Project Twilight and Subsidiaries a Guide to Pentex are trademarks of White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. All characters, names, places and text herein are copyrighted by White Wolf Publishing, Inc.

The mention of or reference to any company or product in these pages is not a challenge to the trademark or copyright concerned.

This book uses the supernatural for settings, characters and themes. All mystical and supernatural elements are fiction and intended for entertainment purposes only. Reader discretion is advised.

For a free White Wolf catalog call 1-800-454-WOLF.

Policy dictates that you should check out White Wolf online at

<http://www.white-wolf.com>; alt.games.whitewolf and rec.games.frp.storyteller

ДОЧЕРНИЕ КОМПАНИИ: РУКОВОДСТВО ПО

PENTEX™

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ: ПЕРВЫЙ ЭТАЖ	4
ГЛАВА ПЕРВАЯ: ENDRON INTERNATIONAL	8
ГЛАВА ВТОРАЯ: MAGADON, INCORPORATED	34
ГЛАВА ТРЕТЬЯ: KING BREWERIES AND DISTILLERIES	62
ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ: AVALON INCORPORATED	82
ГЛАВА ПЯТАЯ: TELLUS ENTERPRISES	100
ГЛАВА ШЕСТАЯ: BLACK DOG GAME FACTORY	118



ВВЕДЕНИЕ: ПЕРВЫЙ ЭТАЖ

Жадность. Ложь. Удары в спину. Апатия.

Добро пожаловать в сердце корпоративного мира.

Точнее, добро пожаловать в **Дочерние компании: Путеводитель по Пентексу**. Эта книга посвящена повседневной деятельности оскверненной мегакорпорации, но не на высших уровнях, где формируется политика, и не в секретных лабораториях, извергающих фомори, которые фигурируют почти в каждой хронике Гару. Нет, в этой книге речь идет о 98% Pentex, с которыми знаком весь остальной мир: о компаниях, которые он контролирует. Дочерние компании Пентекса производят продукцию, призванную подчинить покупателей интересам мегакорпорации, проводят исследования, полезные в войне против назойливых оборотней, и, что самое важное, приносят доход. Большой доход.

Это тайная часть Войны Апокалипсиса, и пока что у Пентекса есть преимущество. Средний представитель среднего класса в Америке Мира Тьмы завтракает энергетическими добавками "Магадон", по дороге на работу заправляет бак бензином "Эндрон Премиум", в обед сидит в зале для курящих в "О'Толли", чтобы насладиться "Цирцинус-ментолом" под "Брюхонабиватель", заезжает в "Херрик'с" за продуктами и после ужина наслаждается виски "Кинг". В его доме полно пластика "Рейнбоу"; журналы, издаваемые компанией "Везувий", ежемесячно доставляются ему на дом. Он подкупает своих детей игрушками "Авалон" и играми "Теллус", и не обращает внимания, когда они слишком глубоко

погружаются в ролевые игры Black Dog. Он не фомор, и он не Танцор Черной Спирали - но, как и миллионы и миллионы других, он - потенциальная марионетка, которая ждет, когда Pentex потянет ее за ниточки.

Вот почему эти дочерние компании так опасны. Они действуют тайно, и они почти вездесущи. Они не являются очевидными целями, и, по большому счету, они публичны. Их невозможно остановить просто клыками и когтями. Они так же сильны, как человеческая жадность, и так же устойчивы, как человеческое стремление к удобству. Не существует быстрого и простого решения, как остановить ужасы, которые творят эти компании.

Вашим игрокам придется потрудиться.

РЯДОМ С ДОМОМ

Наверное, самое страшное в этой книге то, что не все в ней выдуманно. Многие из описанного здесь - реальные приемы, практикуемые (не публично) реальными компаниями, и все это во имя достижения конечной цели. Более того, не всегда очевидно, что является вымыслом, а что нет. Реальные нефтяные компании действительно влияют на политические решения.. Действительно существуют ликероводочные заводы, поставляющие сверхдешевую водку под различными марками. В White Wolf Game Studio действительно есть чистый холодильник. Мы ни в коем случае не хотим сказать, что крупные корпорации нашего мира составляют заговор - но реальность корпоративной политики лежит где-то между корпоративным PR-картинкой и описанными здесь оргиями жадности во славу Вирма. Если вы не

уверены, есть ли у написанного здесь аналоги в реальном мире - проведите небольшое исследование. Вы будете удивлены.

У вас должны быть игроки, которым можно доверять, чтобы они не злоупотребляли тем, что знают, или игроки, которые не читают информацию, предназначенную Рассказчикам, иначе персонажи будут знать об этих компаниях все. Даже слишком подозрительные игроки, не знающие правды, могут насторожиться, когда им представят производителя программного обеспечения или нефти, о котором они никогда раньше не слышали. Чтобы обойти это, вы можете представить эти дочерние компании, попросив старейшину или другого персонажа обратиться к стае с серьезными опасениями по поводу данной корпорации, а затем описать, насколько широко распространена продукция этой компании, когда стая "поразмислит" над тем, что они уже знают. В качестве альтернативы можно подготовиться заранее - сбросить несколько игр Tellus в безобидных местах во время историй, предвещающих историю Tellus, или использовать заправку Endron в сцене, где конфликт не имеет никакого отношения к Endron.

(На самом деле, это хорошая идея для любой игры про Оборотней; как бы ни были влиятельны эти компании в Море Тьмы, они должны логично появляться на заднем плане, даже если они не имеют никакого отношения к рассматриваемой истории. Игроки-параноики будут сильно дергаться, уверенные, что каждый ребенок с игрушкой от Avalon - это какой-то шпион; остальные постепенно поймут, что владения Pentex огромны, и это не та проблема, которую можно быстро решить. Наконец, они примут эти атрибуты как часть атмосферы вашей игры).

Если вы считаете, что ни один из этих методов не удержит ваших игроков от злоупотребления тем, что они знают, вы всегда можете просто заменить эти дочерние компании на реальные в вашей игре, обойдя таким образом своих игроков. Nintendo, вероятно, не станет подавать на вас в суд за клевету, если вы изобразите их культом, кишащим бейнами, в уединении вашего собственного дома. Просто будьте осторожны с тем, что вы публикуете в Интернете...

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТУ КНИГУ

Книга "Дочерние компании" устроена просто: по одной дочерней компании на главу. Однако фактически тон глав варьируется. Хотя все эти компании являются образцами коррупции и алчности, каждая из них вызывает несколько иную реакцию. Выберите свой яд.

В **Первой Главе** рассказывается об **Endron**, нефтяном магнате, который является гордостью и отрадой Пентекса. Эндрон - это выгребная яма жадности, более подходящая для истории, связанной с алчностью, чем любая другая компания.

Во **Второй Главе** рассказывается о **Magadon**,

фармацевтическом гиганте. Ужас здесь более выражен - коррупция в самом сердце медицинской профессии, осквернение лекарств, которым люди доверяют облегчать боль и спасать жизни. История про Магадон может быть более тревожной, чем история, основанная на любом другом дочернем предприятии, из-за интимного характера их нарушений.

Третья Глава, King Breweries, представляет собой довольно прямолинейное исследование разврата и деградации. Она может оказаться ближе к сердцу некоторых игроков; злоупотребление алкоголем - реальная проблема. King Breweries затрагивает тему саморазрушения, причем такого, которое может увлечь за собой других.

Напротив, тема **Четвертой Главы** - это испорченная невинность. **Avalon Toys** выбрала своей мишенью самых незащищенных - детей. Деликатность здесь уступает место помешательству - как будто мысль о том, что дети становятся оцепеневшими, апатичными, десенсибилизированными существами еще до того, как достигнут подросткового возраста, недостаточно пугающая.

В **Пятой Главе** подробно рассказывается о **Tellus**, издательстве видеоигр, который оказывает свое влияние на тысячи и тысячи подростков (и взрослых, которые еще не переросли эмоциональный подростковый возраст). Дикая энергия, навязчивый эскапизм, техношок и десенсибилизация - ключевые элементы историй про него.

Наконец, **Шестая Глава** посвящена **Black Dog Game Factory**, создателям довольно популярных (и определенно неприятных) ролевых игр по Мору Тьмы. Хотя эта глава и фарсовая, в ней много правдоподобия, по крайней мере, в одном отношении: индустрия ролевых игр - это не то место, куда стоит идти в поисках популярности и больших зарплат.

Более того, не стесняйтесь ксерокопировать или сканировать разнообразные бланки для личного пользования (но не продавать копии). Они предоставляются с намерением дать Рассказчику возможность разработать реквизит, раздаточный материал и другие поддельные документы в качестве вспомогательного средства для игры. Сказать игрокам, что они нашли записку, в которой говорится, что их родственники должны быть доставлены сюда - это одно; вручить им настоящий лист магадонской канцелярии и позволить им самим увидеть имена своих родственников - это гораздо ярче. Поверьте нам, это творит чудеса.

ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ

Прежде всего, новостные программы и журналы являются хорошим источником идей о корпоративной коррупции. К сожалению, не так много информации проходит мимо пиарщиков

(именно поэтому им так хорошо платят), и это мешает им стать идеальным источником, поэтому для получения действительно неприятной информации лучше покопаться в библиотеке. Тем не менее, есть несколько источников, которые могут передать настроение и тему хорошей сюжетной линии по "Дочерним компаниям".

Wall Street - этот фильм обязателен к просмотру. Его самый запоминающийся и часто повторяемый слоган - "Жадность - это хорошо" (сказанный со всей искренностью); какие еще рекомендации вам нужны?

Profit - Несмотря на то, что сериал почти сразу был отменен, у некоторых людей все еще есть копии этого шоу на кассете. Это хороший, умный взгляд на сердце руководителя, который вполне мог бы занять высокий пост в Pentex.

The Dilbert Principle - эта книга еще больше углубляется в анализ менталитета корпората. Хотя в качестве справочного материала она недостаточно мрачна, но что действительно полезно в этой книге, так это истории от читателей, описывающие реальные события, произошедшие на их рабочих местах. Возможно, вы не почерпнете из этой книги вдохновения для ужасных социопатов высшего уровня, но если вы хотите наполнить корпорацию невежественными менеджерами среднего звена и безликими трутями, здесь есть много идей.

ToyFare - Этот журнал, предназначенный для коллекционеров, может быть использован для вдохновения для истории об Avalon. Редакторы особенно любят публиковать фигурки супергероев в шуточных сценках "только для взрослых"; да, это означает педофильские шутки про Бэтмена и Робина и много сортирного юмора. Представьте, что эти парни работают в настоящими дизайнерами игрушек, и вы поймете, что не так.

Electronic Gaming Monthly, *Gamefan* и другие - глянцево-игровые журналы, рассчитанные на людей с дефицитом внимания: это идеальный материал для историй про Tellus. Те из них, на которые на самом деле больно смотреть из-за аляповатых цветов, хаотичной верстки и огромного кричащего шрифта, на самом деле являются лучшим доступным вдохновением. Положите парочку себе на стол в начале истории про Tellus.

Dork Tower и *Knights of the Dinner Table* - юмористические комиксы про ролевые игры, которые могут пригодиться для игры про Black Dog (а еще это приятное ролевое чтение). Хотя "гоблины" в KoDT, вероятно, более жалкие и пугающие, *Dork Tower* больше фокусируется на том, что происходит, когда невежественные игроки взаимодействуют с реальным миром вокруг них. Добавьте оборотней по вкусу.



ENDRON

- Ты имеешь ввиду "нефть"?

- Я имею ввиду "черная кровь Земли"!

— Джек и Эгг Шэнь, Большой
переполох в маленьком Китае

В воздухе висел тяжелый, отвратительный черный дым. Вдали все еще горели три разрушенные нефтяные скважины, выбрасывая в ночное небо клубы дыма. Ближе - сгоревшие скважины, усеивающие ландшафт, уродливые черные шрамы на красноватом песке и почве. Два американца, обильно потев в своих слишком теплых костюмах, стояли на обрыве и смотрели на запустение глазами морального банкрота.

"Жаль, что вся эта нефть пропадает зря". Мужчина слева, невысокий лысеющий парень с биноклем Zeiss, пристально смотрел на пейзаж. "Это влетит в копеечку".

Его собеседник пожал плечами. "У нас есть другие источники. Другие фирмы пострадают гораздо сильнее, чем мы. Лучшие посмотрите на эти облака".

Человек с биноклем улыбнулся. "Отвратительные ублюдки. Держу пари, они довели до истерики всех длинноволосых хиппи Гринписа в мире".

"Пять баксов на то, что объем писем, которые мы получим от этих засранцев, удвоится в течение следующей недели".

"Не спорю. Я их знаю".

"А я знаю вас. Что вы сделали с последней партией?"

Мужчина пониже ростом пожал плечами. "Сжег".

Чаще всего, когда Гару говорят об "изнасиловании Гайи", они говорят образно. В конце концов, каким бы глубоким ни был вред, нанесенный окружающей среде роem дочерних компаний Пентекса, от сбросов или разливов токсичных веществ до той жестокой непосредственности, которая подразумевается под этой фразой, еще далеко.

В случае с Endron все иначе. Modus operandi Endron -

вырезать из земли ресурсы, оставляя страшные язвы, и совершенно не заботиться о последствиях. Из всех многочисленных голов гидры Пентекса именно Endron Гару ненавидят больше всего.

Не в последнюю очередь из-за огромных размеров Endron. Одна из немногих дочерних компаний Пентекса, имеющая действительно глобальный характер, Endron оставляет свой след на ландшафте от Нигерии до Алеутских островов, от побережья Орегона до Северного моря. Он разрывает огромные участки техасских пустошей и вызывает тысячи смертей в Лагосе, воздействует на порты Омана и одинокие участки трассы I-90. Где бы вы не оказались, Endron будет рядом, и никто ничего не может с этим поделать.

С ВЕРШИНЫ

Endron - это, за неимением лучшего термина, архетипическая компания Pentex. В то время как Tellus может упиваться своим имиджем "плохого парня", а King бродит на заплетающихся ногах, Endron прочно стоит на фундаменте корпоративной Америки. Руководители Endron носят синие костюмы, чистые белые рубашки и красные галстуки. В "Эндрон" не бывает неформальных пятниц, поскольку каждый сотрудник, не находящийся на рабочем месте, считается представителем корпорации в целом. Штаб-квартира "Эндрон" находится в сверкающем небоскребе в Хьюстоне, но у компании есть корпоративные офисы в Нью-Йорке, Лос-Анджелесе, Эдинбурге, Джакарте и Талсе. Руководство высшего звена летает на одном из четырех самолетов компании; менеджеры среднего звена пользуются бизнес-классом и считают себя счастливи-

ками. Время от времени Endron спонсирует что-нибудь на канале PBS или иным образом заявляет о себе как о "хорошей корпорации", но в целом в общественном сознании Endron ничем не отличается от любой другой крупной корпорации. Кто-то может увидеть в этом PR-провал, но Endron рассматривает это как камуфляж.

ДИВЕРСИФИКАЦИЯ

Несмотря на то, что Endron является нефтяной компанией, она работает в самых разных сферах бизнеса. Нефти и связанных с ней отраслей более чем достаточно, чтобы сделать Endron прибыльной, но, в конце концов, избыток - это то, ради чего Endron и существует.

В основе структуры Endron лежит нефтяной бизнес. Сюда входят разведка, перекачка, транспортировка и переработка нефти. Все это осуществляется собственными силами, отдельными подразделениями или выделенными компаниями, которые являются стопроцентными дочерними предприятиями. Разница между Endron International и Endron Refinery Partners, Ltd. в налоговой отчетности, не более того. От этого основного бизнеса откололся целый ряд более мелких компаний в различных областях. Хотя Endron не производит собственного бурового оборудования, он содержит научно-исследовательский центр для изучения новых способов поиска нефти и лучших технологий для ее добычи. Хотя Endron оставляет все самое лучшее для собственного использования, Endron Technological Solutions за годы работы получила хорошую прибыль, продавая лицензии свои изобретения производителям (часто входящим в семью Pentex) и конкурентам. В конце концов, высшее руководство считает, что хорошо, когда как можно больше компаний рыщут по планете - до тех пор, пока Endron делает это лучше, быстрее и с наибольшей прибылью.

Другая часть основного бизнеса Endron - переработка, то есть продажа бензина. Это включает в себя грузоперевозки, франчайзинговую линию автозаправочных станций (хотя Endron самостоятельно управляет более 60% своих станций), сопутствующие линии мини-маркетов, расположенных на большинстве станций, и небольшую рекламную фирму, которая занимается только бизнесом Endron и, по сути, является ее собственностью. Затем появляются побочные предприятия - распространение товаров Endron, производство или заключение контрактов на их производство, спонсорство нескольких гоночных команд - и в мгновение ока оказывается, что сфера деятельности Endron действительно очень велика.

ИСТОРИЯ

В корпоративном справочнике Pentex есть гордое упоминание о том, что Endron была самой первой компанией Pentex. Endron очень гордится своей ролью в создании Pentex и старается привить эту гордость своим сотрудникам. В результате нередко работники Endron, по крайней мере те, кто испытывает чувство корпоративной гордости, ведут себя с явным пренебрежением по отношению к работникам других фирм Pentex. В конце концов, эти ребята работают на менее крупные компании. Неважно, сколько денег приносит King или Tellus, это все равно не идет ни в какое сравнение с хребтом Пентекса. Это все еще не Endron.

В НАЧАЛЕ...

...была компания Premium Oil. Основанная, как и вся американская нефтяная промышленность, в штате Пенсильвания, Premium Oil быстро превратилась в корпоративного гиганта под названием Pentex. Однако на этом пути она потеряла направление. В условиях необходимости скупать все эти активы, сокращать всех этих конкурентов и подкупать всех этих политиков - не говоря уже о сверхъестественной повестке дня, - нефтяной бизнес начал страдать. Что еще хуже, операции были сосредоточены исключительно на месторождениях Пенсильвании, которые были также доступны для многих конкурентов Premium Oil и которые истощались с угрожающей скоростью.

В 1916 году наступил момент истины. Нефтяной бизнес Pentex находился в кризисе, и вся компания могла разориться. Столкнувшись с перспективой потерять свой краугольный бизнес, Pentex поступила разумно. Осознав, что материнская корпорация больше не может заниматься этим бизнесом и уделять ему необходимое внимание, Pentex выделила первоначальные активы Premium в новую публичную корпорацию. Публичное размещение акций Endron обеспечило испытывающую трудности фирму необходимым капиталом, и опасность миновала. (Излишне говорить, что Pentex сохранил за собой контрольный пакет акций компании. С годами и дополнительными кризисами капитала, вынуждавшими продавать дополнительные акции, доля Pentex в Endron упала ниже контрольного пакета, но она по-прежнему владеет крупнейшим единым голосующим блоком. Более того, поскольку акции Endron демонстрируют хорошие результаты, совет директоров втихую начал обратный выкуп). В следующем году новые альянсы заключенные Pentex, позволили Endron расширить свою деятельность, и компания вновь стала одним из крупнейших игроков в нефтяной отрасли.

НАПРАВЛЯЮЩИЙ СВЕТ

Первый президент Endron, Хайрам Боллингсворт, был человеком с большими аппетитами. Ростом едва ли пять с половиной футов, он весил почти 300 фунтов и имел густую бороду лопатой, из-за которой один наблюдатель назвал его "Линкольном, на которого наступил великан". У Боллингсворта также была жена, набожная спиритуалистка по имени Хэтти, которая настойчиво таскала своего мужа на всевозможные спиритические сеансы, сеансы столоверчения и тому подобное. Неизбежно она притащила Хайрама, который был солидным, способным руководителем, не на тот сеанс. На призыв откликнулся довольно неприятный бейн, который стал проявлять почти навязчивый интерес к делам Хайрама. Постепенно он - и его компания - попали под его влияние. Когда Хэтти начала выражать беспокойство по поводу направления, в котором двигался Хайрам, он познакомил ее с тем, что она искала все эти годы.

Похороны, надо ли говорить, были пышными, и свидетели отметили, что Хайрам держался очень хорошо.

Именно под руководством Боллингсворта, не обремененного смертными заботами, Endron по-настоящему взлетел. Действительно, Боллингсворт был настолько успешен, что заставил нервничать нескольких членов Совета директоров, включая Цеттлера. Они организовали смертельную аварию в 1959 году, а затем устроили серию реорганизаций, сделавших невозможным

появление нового сильного президента Endron. Примерно в это же время впервые появились Они, хотя было ли это совпадением, маневром бейна, направлявшего Боллингворта, или ходом одного из членов Совета, неизвестно. С тех пор компания Endron развивалась стабильно, если не сказать "бурно". Она всегда была прибыльной и считалась надежной инвестицией на протяжении многих лет. И ничто из того, что может сделать тот, кто сейчас находится у власти, не изменит этого. И Endron - это скала, на которой построен Pentex, и она стоит крепко.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ХАЙРАМА

Портрет Хайрама в штаб-квартире Endron - не единственное свидетельство того, что этот человек все еще скрывается в компании. Хотя Цеттлер приложил немало усилий, чтобы отправить Боллингворта на тот свет, этого было недостаточно. Неудивительно, что призрак Хайрама задержался надолго после его смерти и в конце концов узнал секрет возвращения в земли живых. Хайрам стал Восставшим, и по прошествии некоторого времени, в течение которого он изучал законы своего нового существования, он отправился завершить то, что оставил нерешенным в жизни. Его главной целью по-прежнему является успех Endron, что он и делает различными (кровавыми и выразительными) способами.

Другая цель Хайрама, конечно же, отплатить тем, кто прекратил его существование, и особенно Цеттлеру. Он начинает преследовать вампира, медленно, но все более уверенно. Цеттлер знает, что за ним что-то охотится, но не уверен, что именно, и очень нервничает рядом с сотрудниками Endron.

ДИВЕРСИФИКАЦИЯ

Диверсификация пришла в Endron относительно поздно, хотя компания взялась за нее с энтузиазмом. Крупномасштабная нефтепереработка была открыта только в 1930-х годах, а бензоколонки - почти десять лет спустя. Корпоративная стратегия Endron всегда была консервативной: Посмотреть, есть ли у отрасли перспективы, позволить другим совершить первые ошибки, а затем прыгнуть в нее обеими ногами и с огромным капиталом. В результате такой политики история роста Endron представляет собой судороги, с короткими периодами быстрого расширения, сменяющимися долгими годами стабильности и медленного роста.

ПОЛИТИКА

Корпоративная политика Endron очень проста: Делать как можно больше денег как можно быстрее, с как можно меньшими накладными расходами. Это адское стремление к прибыли делает акционеров счастливыми и хорошо согласуется с амбициями Вирма. В конце концов, в нефтяной промышленности "как можно меньше накладных расходов" означает как можно меньше экологических гарантий и мер безопасности. Это означает как можно меньше

НАШ ДЕВИЗ

Напечатанный аккуратным шрифтом на белой бумаге, этот девиз можно найти почти в каждом рабочем кабинете высокопоставленного руководителя Endron:

"Штраф всегда меньше, чем стоимость соблюдения требований".

обслуживание танкерного флота и как можно меньше очистных систем в дымовых трубах, как можно меньше восстановления экосистем на территориях, которые были разрыты для бурения, и как можно больше обходов экологических норм.

Конечно, Endron не может открыто продвигать политику пренебрежения к окружающей среде. В конце концов, это плохая реклама. Вместо этого компания финансирует аналитические центры и лоббистов, а также рекламные кампании, призванные заставить американскую общественность думать, что нет ничего страшного в том, что пятнистая сова (или лысый орел, или нижние две трети реки Снейк) пострадает. Выступать и говорить "Нам плевать на окружающую среду" оказалось неэффективно, поэтому вместо этого Endron проводит кампании, которые говорят: "Конечно, мы можем сохранить еще немного дикой природы - но ценой скольких рабочих мест? Или мы можем сделать так, чтобы у нас абсолютно не было нефтяных пятен, но подумайте, насколько это увеличит стоимость галлона бензина". Постепенно они меняют общественное мнение и дюйм за дюймом двигают границы допустимого в плане корпоративной ответственности. В то же время Endron делает громкие, но малосодержательные экологические жесты, и все это для создания дымовой завесы.

В конце концов, все сводится к всемогущему доллару. Сколько Endron сможет привлечь в этом квартале, насколько низкими будут накладные расходы и что будет в следующем квартале? Все остальное - примечания, хотя Гару, заинтересовавшимся Endron, стоит пойти и изучить их.

КТО ВСЕ РЕШАЕТ?

За пределами штаб-квартиры Endron буквально никто не знает, кто разрабатывает политику Endron. Это не придирка, а скорее пугающее положение вещей. Все важные вопросы должны передаваться по цепочке в штаб-квартиру компании, чтобы их принимали движущие силы компании. Кто эти люди? Никто за пределами внутреннего круга не знает. Сотрудники в шутку называют невидимых лиц, принимающих решения, "Они". Вся ответственность и власть в конечном итоге лежит на "Них", кем бы они ни были - средний сотрудник Endron, честно говоря, не имеет об этом ни малейшего представления. Конечно, имена и лица корпоративных чиновников появляются в годовых отчетах и тому подобном, но все, начиная с руководителей среднего звена и ниже, знают, что эти мужчины и (редко) женщины не являются настоящими властью имущими. "Они" хорошо скрывают себя даже от своих подчиненных.

ОНИ

Мужчины и женщины, которые фактически управляют Endron, хорошо скрыты. У них такие должности, как "старший советник по энергетической разведке" и "помощник финансового директора". У них есть офисы в штаб-квартире Endron, но не угловые. Они зарабатывают приличные деньги, но не огромные суммы - по крайней мере, не таким способом, который можно отследить или обложить налогами. Они разбросаны по всей корпоративной структуре, казалось бы, без системы, хотя нет ни одного отдела или операции, к которой Они не имели бы отношения. У большинства из них на стенах кабинетов висят таблички с благодарностью за 10, 15 или 25 лет хорошей службы Endron, а их рабочие места, как правило, настолько банальны, что не вызывают ни комментариев, ни подозрений, ни интереса.

Именно этого Они и хотят. Спрятанные на виду, они фактически невидимы. В конце концов, кажется, что у них нет ни власти, ни амбиций, ни права голоса. Только самый зоркий наблюдатель заметит, что руководитель отдела исследований и разработок заходит в кабинет одного бухгалтера чаще, чем это кажется необходимым, или что некоторые руководители высшего и среднего звена обедают вместе как раз перед тем, как произойдет важное изменение политики. Если такой наблюдатель не высказывается и смотрит в оба, рано или поздно к нему могут обратиться с предложением стать одним из Них. Если он заговорит, или вызовет подозрения, или даже даст понять, что знает, он исчезнет.

Так Они и работают.

ПРЕЗИДЕНТ И ПРАВЛЕНИЕ

Теоретически Endron управляется президентом Максом Карсоном при помощи операционного директора Николаса Моргана и финансового директора Джастина Чена. Все трое вместе поднимались по карьерной лестнице, начиная с младших руководителей в отделе разведки и бурения нефти и пробивая себе путь наверх. Эти трое осуществляют железный контроль над штаб-квартирой Endron и организационной структурой корпорации в целом. Они не осознают, что это все, что они контролируют.

Другим элементом "официальной" власти в Endron является Совет директоров. На практике Совет директоров имеет возможность по своему усмотрению смещать президента и его главных советников. На практике это все, что они могут сделать, потому что они, как и сам президент, обезврежены. Конечно, Они следят за тем, чтобы и Президент, и Правление чувствовали себя главными, и это служит для сокрытия Их существования.

ВАШ ДРУЖЕЛЮБНЫЙ СОТРУДНИК ENDRON

Большинство сотрудников Endron, будь то "инженеры по перекачке нефти", районные менеджеры или полевые геологи, не имеют ни малейшего представления о конечном направлении деятельности своего работодателя. Они делают свою работу и получают стабильную зарплату, и это главное. Более половины, вероятно, могут назвать имя Карсона, просто потому что на всех служебных записках стоит его имя, но мало кто сможет опознать его лично, или опознать Чена или Моргана.

КТО ОБ ЭТОМ ЗНАЕТ?

Есть только один член окружения Карсона, который знает о Них. Это не сам Карсон, не Чен или Морган, не один из их советников или протеже. Это Элисон Керри, исполнительный секретарь Карсона. Официальная должность Керри - "исполнительный помощник президента", и она уже пережила четырех из них. Она молодая женщина 50 лет (очень молодо выглядящая для своих 50, говорят подозрительные коллеги), которая все видит и помнит. Керри зарабатывает больше, чем любой из руководителей отделов (о чем они не знают), и стоит каждого пенни (о чем знает Карсон), и она более или менее точно вычислила, кто Они и что они замышляют. Она никому не говорила о своих подозрениях, но записала их в письме, которое в случае ее смерти будет передано двум крупным газетам и экологической группе.

Что касается Их реакции на то, что Керри обнаружила Их, что ж, это остается загадкой. На самом деле, Они вообще никак не отреагировали. Конечно, Они знают, что она раскрыла Их; некоторые из них даже посылают ей рождественские открытки каждый год, чтобы напомнить ей об этом факте. Но наблюдать - это все, что они делают, и поэтому была достигнута любопытная разрядка. Керри избегает упоминания о Них при своих начальниках и их помощниках и ничего не говорит, когда каждого из них по очереди приносят в жертву. Со своей стороны, Они следят за тем, чтобы положение Керри было надежным, чтобы ее зарплата соответствовала ее желаниям и тому подобное. На сегодняшний день это идеальное рабочее соглашение. Осталось выяснить, будет ли Керри продолжать выполнять свою часть сделки, поскольку она заметно полюбила "мальчиков", как она называет нынешний триумvirат. Тем временем, Они наблюдают за ней с растущим беспокойством и интересом.

Помните, что компания Endron огромна, в ней работают сотни тысяч людей по всему миру. Очень немногие знают об истинных целях Endron; большинство не знало бы, что думать, если бы перед ними был изложен генеральный план. Но, с другой стороны, отдельным клеткам тела не нужно знать, чего на самом деле хочет разум; им просто нужно выполнять свои индивидуальные задачи.

Между тем, среднестатистический сотрудник Endron вежлив, ухожен и дружелюбен. Он носит аккуратную, чистую униформу и получает большую зарплату, чем в среднем по отрасли. Он выполняет свою работу хорошо и эффективно, иначе его увольняют. В конце концов, Endron имеет один из самых обширных отделов контроля качества в нефтяной промышленности, по крайней мере, в той части компании, которую видит общественность. В конце концов, если публика получит хорошее обслуживание на станции Endron, она вернется, купит больше бензина и ускорит достижение конечной цели компании. Это, во всех смыслах, и есть конечная цель.

ВЛИЯНИЕ

Груда почты впечатляла своей высотой, и Тесс боялась ее именно по этой причине. Она была младшим помощником конгрессмена Дьюси и её назначили разбирать письма, что означало прочитать их все до

последнего. Большинство из них будут милосердно краткими, и с ними можно будет разобраться в форме письма. Но сумасшедшие...

Сверху на стопке лежал официальный конверт с печатью. Обратный адрес и печать указывали на то, что это письмо от Гражданского Альянса за Снижение Барьеров. Она слышала об этой группе от нескольких своих коллег из других офисов на холме. Это была новая про-бизнес лоббистская группа, и, похоже, у них было влияние. "Сенатор?" Тесс позвонила в соседнюю комнату. "Кажется, у вас проблемы".

Есть три способа, которыми Endron использует свое влияние в Вашингтоне. Первый, и самый очевидный, - это стандартный метод. Денежный поток Endron огромен, и значительная часть этих денег идет на поддержку дружественных кандидатов. Инвестиции миллионов в успешные политические кампании возвращаются в виде десятков миллионов, когда принимаются законы, подправленные к выгоде Endron. По правде говоря, этот аспект деятельности является само собой разумеющимся, и работает как часы. В последние годы были предприняты небольшие усилия по подготовке потенциальных кандидатов, вместо того чтобы продолжать процесс выбора из имеющихся, но эта программа все еще находится в зачаточном состоянии. Данные исследований показывают, что общественность все еще не готова к кандидатам, которых слишком явно спонсируют корпорации.

Второй путь, по которому Endron осуществляет свою волю, менее прямой и более коварный. Через различные подставные организации с такими названиями, как "Партнерство за Энергетически Богатую Америку" и "Гражданский Альянс за Снижение Барьеров", Endron создает многочисленные группы, которые участвуют в пресс-конференциях, делают заявления и т.п., создавая видимость того, что полчища возмущенных граждан стоят за политические идеи, совпадающие с целями Endron. Конечно, Endron тратит как можно меньше средств на эти подставные группы, то есть "Партнерство за Энергетически Богатую Америку" имеет штат из шести человек и не более того, но их фирменный бланк впечатляет, а название звучит важно, и этого достаточно, чтобы привлечь внимание прессы и нервных младших сотрудников. Когда в почтовом ящике сенатора оказывается достаточно официальных пресс-релизов и исследований от мощно звучащих аналитических центров, он начинает задумываться о потенциальном общественном резонансе.

Наконец, как уже отмечалось ранее, Endron тратит свои деньги на работу над общественным мнением. Даже самый стойкий защитник "зеленых" в Вашингтоне может быть заменен, если его избиратели подумают, что он стоит им рабочих мест или денег. Поэтому либеральные конгрессмены и сенаторы внимательно следят за тем, на кого в следующий раз нацелится Endron, и иногда их можно заставить отступать от своих твердых позиций, чтобы не быть слишком очевидной мишенью. В конце концов, именно самый длинный гвоздь неизбежно забивается первым.

ENDRON INTERNATIONAL

"То есть вы хотите сказать, мистер Хендерсон, что если я соглашусь позволить вашему работодателю, - Томаш Ннах произнес это слово с некоторым отвращением, вести дела в регионе, который мы обсуждали, Endron, в свою очередь, построит шесть больниц и столько же школ, а также обеспечит лекарствами и прививками более двух

миллионов детей, живущих в бедности". Ннах еще раз пролистал страницы предложения Endron и недовольно покачал головой. "И все это только за двухлетнюю аренду участка, да? Это очень щедро". Он хлопнул ладонью по предложению по полированному дереву своего стола. "В чем подвох?"

"Мистер Ннах, никакого подвоха нет". Делберт Хендерсон был преисполнен приветливости и обаяния. "Я знаю, в это трудно поверить, но у нас в Endron есть что-то вроде корпоративной совести, и некоторым из наших топ-менеджеров было неприятно думать обо всей бедности, болезнях и страданиях, которые продолжатся, если просто плюнуть на это место. Поэтому вместо того, чтобы сделать это просто сделкой, мы решили добавить гуманитарный аспект. Попытаться сделать что-то хорошее". Он раскинул свои мясистые руки в жесте, призванном выразить добрую волю, но выглядело это так, будто он собрался схватить Ннаха.

Ннах горько рассмеялся. "Вы хотите сказать, что для твоих работодателей это хорошая маленькая рекламная возможность. Без сомнения, она им нужна после того разлива у берегов Омана - третьего в этом году, не так ли?"

Хендерсон старательно сохранял нейтральный тон. "Возможно". Фасад дружелюбия еще сохранялся, но уже угасал. "И, возможно, вам стоит подумать вот о чем: Если вы откажетесь от этого предложения, мы сделаем так, чтобы каждый мужчина, женщина и ребенок в этой сраной стране знал, что вы и только вы несете ответственность за отказ от сделки, которая принесла бы больницы, школы, медицинскую помощь и рабочие места в этот кусок пустыни. Как долго, вы думаете, они позволят вам оставаться на посту после того, как это станет известно, мистер Ннах? Как долго, пока кто-то, желающий иметь с нами дело, не попытается совершить переворот? До Либерии далеко, знаете ли".

И сразу после этого он снова надел маску дружелюбия. "Но, честно говоря, никто из нас не хочет, чтобы это произошло. По крайней мере, я не хочу. И чтобы показать вам, какой я честный человек, я позабочусь о том, чтобы мы выделили дополнительный миллион на ремонт местных дорог. Не можем же мы допустить, чтобы у какого-нибудь из наших грузовиков вылетела ось? Конечно, нет".

Энергетика - это глобальный бизнес. Нефть и газ, залегающие в Перми, не заботятся о государственных границах или легкой доступности. Они там, где они есть, и задача Endron - добыть их. Это означает убедить враждебные правительства разрешить буровые работы, установить морские буровые установки и не допустить, чтобы какие-либо препятствия, рукотворные или нет, встали на пути поиска большего количества топлива для удовлетворения неутолимого мирового энергетического голода.

Что же конкретно это означает для компании Endron? Это означает подкуп правительственных чиновников стран третьего мира, чтобы они позволили Endron создать по сути независимые вотчины в пределах их границ, укомплектованные частными армиями. Это означает строительство чудовищных глубоководных буровых установок, которые ежедневно сливают тысячи галлонов шлама в морскую воду. Это означает создание гигантской международной системы для транспортировки как можно большего количества сырой нефти по самой низкой цене, которую только можно себе представить, и к черту все, кроме минимального технического обслуживания этой системы. Endron сплел огромную и тонкую паутину коррупции, каждая ниточка которой основана на простой жадности и срезании углов.

Каждый компромисс, который навязывает Endron, сам по себе ничего не значит, это мелочи. Но когда таких компромиссов тысячи и тысячи, каждый из которых подпитывает другой, то кумулятивный эффект просто ошеломляет. Наемный убийца в Лагосе, расстреливающий скваттеров на землях Endron, и агент ЕРА в Северной Калифорнии, заключающий с компанией сделку по очистке нефтяного пятна, оба помогают монстру стать больше.

ТАКТИКА

У Endron целая куча приемов, помогающих добиться желаемого, и еще по три туза в каждом рукаве. Когда Endron определяет цель, будь то вероятное место для бурения в Нигерии, хороший участок для дикой добычи в Техасе или морской участок в нейтральных или территориальных водах, компания устремляется за ним с целеустремленностью голодного хищника. То, что Endron видит, он хочет. То, что он хочет, он берет. А все, что стоит на пути того, что Endron решил взять, либо поглощается, либо уничтожается.

ПРЯНИК

Хотя Endron, конечно, способен использовать абсолютно жестокую тактику, чтобы получить желаемое, он предпочитает начинать с более мягкого подхода. Удивительно много можно добиться с помощью взяток и тому подобного. Зачастую убедить ключевого местного чиновника закрыть глаза гораздо быстрее и дешевле, чем привлекать громил.

Как только Endron определил потенциально прибыльный участок, его исследовательская группа приступает к работе. Составляется всеобъемлющее досье, от местной политической обстановки до известных слабостей правительственных чиновников, от насущных проблем коренного населения до затянувшихся племенных или религиозных споров в этом районе, которые могли бы послужить рычагом давления. Конечно, Endron предпочитает тратить как можно меньше денег. Если исследовательская группа обнаружит, что министр внутренних дел страны, в которой есть нефтяное месторождение, пригодное для эксплуатации, увлекается проститутками, привезенными из публичных домов Бангкока, то Endron позаботится о том, чтобы его вкусы были удовлетворены в обмен на права на эксплуатацию этой территории. Звучит дорого, но по сравнению со стоимостью вооруженного восстания, цена удовлетворения пороков одного человека (или, если нужно, нескольких человек) утопает в прибыли от одной скважины.

К сожалению, метод "пряника" редко бывает таким простым. Обычно Endron приходится идти на бартер, обещая строительство больниц, обучение, гарантированные рабочие места и тому подобное в обмен на разрешения. Политики, которые заключают такие сделки, выглядят героями, вымогающими экономическую помощь у жадных американских корпораций, но на самом деле все немного сложнее. С одной стороны, каждая подобная "уступка" Endron - это еще одна возможность для рекламы, еще один залп в войне за то, чтобы казаться приемлемым для американской общественности. С другой стороны, эти уступки - будь то деньги, больницы и тому подобное -

имеют очень высокую цену. Как только Endron вошел, он остается здесь столько, сколько захочет, а территория, на которой он находится, становится по сути независимым анклавом под контролем Endron. Местная полиция оказывается в меньшинстве и заменяется силами безопасности Endron; если правительство решит, что Endron пора уходить, они вряд ли далеко зайдут, если только Endron сам этого не захочет. Более того, жесты, которые делает Endron, по сути, связывают местное правительство с программой Endron, поскольку юристы компании очень искусны в составлении соглашений, которые не только связывают, но и душат. Документ, который, казалось бы, указывает на то, что местные военные будут помогать поддерживать мир на участке Endron, может означать, что военные должны очистить территорию от скваттеров - при необходимости расстреливая их. К сожалению, в таких ситуациях Endron редко приходится кого-то подкупать; многие из них стремятся улучшить свое собственное положение и более чем готовы бросить войска на неудобных гражданских.

Если все остальное не помогает, а потенциальная прибыль того стоит, Endron просто заливает проблему деньгами. Немногие бедные страны могут устоять перед притоком американских долларов и обещанием получить еще больше, как только объект начнет работать. Однако такие вещи делаются только в крайних случаях, потому что Endron *ненавидит* бросать деньги на решение проблем. Всегда гораздо дешевле - и приятнее - использовать другой подход.

КНУТ

Однако на каждое правительство, которое соглашается на деньги Endron, найдется другое, которое не хочет участвовать в янки-империализме, буржуазной эксплуатации или головной боли, которую, как известно, приносит работа с Endron. Бывают случаи, когда работа исследовательской группы не дает результатов, когда местных чиновников не удастся подкупить или отвлечь, и когда все попытки мирного проникновения терпят неудачу.

Тогда Endron начинает действовать. Первый шаг - шантаж. Министр, не бравший взятку, может запеть другую мелодию, когда его пристрастие к маленьким мальчикам станет достоянием общественности. Капитан армии, чьи войска готовы изгнать строительную команду Endron, может отступить, если ему пригрозить разоблачением как человеку, совершившему печально известную резню. Такие подходы могут быть быстрыми и эффективными, но они, как правило, порождают тлеющее недовольство и, как правило, рано или поздно требуют устранения объекта шантажа. К счастью, сделать это редко бывает сложно.

Если шантаж не срабатывает, всегда есть другие варианты. Угрозы, вымогательство и даже убийство - это дешево и просто. Хорошо охраняемый и жесткий противник может потребовать еще более крайних мер. Endron наверняка не собирается вооружать и финансировать мятежи, разжигать пламя давней этнической или племенной вражды или иным образом провоцировать вооруженные конфликты и массовые убийства ради того, чтобы получить участок земли, под которым может оказаться нефть.

НА ПЛОЩАДКЕ

Эндрон очень похож на Киплингского архетипического датчанина. Приехав на место, он никогда не уедет. Как только Endron переезжает на нефтяное месторождение, он остается там, по крайней мере, до тех пор, пока не закончится нефть. Стандартный комплекс на месторождении окружен проволочным забором, а если ситуация того требует, забор электрифицируется. Большинство из них имеют собственные взлетно-посадочные полосы или, по крайней мере, вертолетные площадки, а также ограниченный доступ к дорогам. В базовом проекте комплекса предусмотрены двое ворот, за каждым из которых следят вооруженные до зубов охранники, и сторожевые вышки. Датчики движения и другие высокотехнологичные устройства безопасности охватывают чувствительные зоны, а патрули вооруженных охранников регулярно проводят проверки. Схема патрулирования меняется в среднем раз в неделю, чтобы избежать угрозы проникновения.

Стандартный план Endron остается неизменным, независимо от того, где находится скважина - в Канаде, Мексике или Гоби. Для рабочих (как правило, местных жителей, так дешевле) построены ряды барачков. Однако мастеров смен и квалифицированных рабочих привозят со стороны, и они живут в отдельных бараках с удобствами и большими личными комнатами. Ученые, управленческий персонал и другие "белые воротнички" живут в других помещениях рядом с центральным зданием управления, где расположены лаборатории, офисы и столовая для руководителей. Все здания находятся на безопасном расстоянии от нефтяных скважин, которые работают практически круглосуточно. Однако главная дорога лагеря проходит мимо нефтяных скважин и насосных станций, расположенных неподалеку, на случай, если сырую нефть придется перевозить на грузовиках. Иногда Endron прокладывает трубопровод до ближайшего побережья, иногда полагается на грузовики.

Грузовики Endron обычно движутся колоннами, с вооруженной охраной на первом и последнем, а иногда и с вооруженным Uzi офицером, едущим в одном из грузовиков. Автоколонны Endron уже захватывали, как Гару, так и аграрные реформаторы, намеревающиеся освободить незаконно добытую нефть корпорации, и поэтому компания не рискует безопасностью своего продукта. На самом деле, в последнее время нападения Гару на грузовики Endron резко сократились, в основном потому, что стало известно, что с захваченным грузовиком, полным сырой нефти, мало что можно сделать; попытки вернуть нефть туда, откуда ее добыли, обречены на неудачу, так что Гару просто получают довольно трудно скрываемые автоцистерны, полные украденной собственности. Нападения революционеров и других антисоциальных типов представляют большую угрозу, и охранники Endron имеют приказ стрелять на поражение, если возникнет такая ситуация.

Посторонние на территорию Endron не допускаются никогда. Если нарушителей не застрелили или не расправились с ними иным способом, их немедленно выпроваживают. Люди, приезжающие с официальными визитами, испытывают отчетливое чувство, что их не ждут, и испытывают облегчение, когда наконец покидают территорию. Охранники сопровождают посетителей повсюду, посты безопасности вездесущи, и вся атмосфера напоминает инспекцию объекта времен холодной войны на Урале. Все делается для того, чтобы анклавы Endron были созданы Endron, для Endron и силами Endron. Точка.



Вспышка насилия в нефтедобывающем регионе

ЛАГОС, НИГЕРИЯ - Сегодня в 12:00 в опорном нигерийском регионе Огони, где находятся богатейшие нефтяные месторождения в Африке, вспыхнули новые бои. Правительственные источники, включая пресс-секретаря президента Абахи, заявили, что столкновения произошли между представителями народности Огони, одного из крупнейших этнических меньшинств, остающихся в Нигерию, и их соседями, Андоки. Вспышки насилия между этими двумя группами происходят периодически уже более шести лет и за это время привели к сотням смертей. По оценкам правительства, в ходе боевых действий были убиты или ранены девять человек, в том числе один американец, Доминик Вайт, супервайзер нефтяной компании Endron. Компания Endron содержит буровую и насосную станции вблизи опорного региона.

Представитель Огони Соломон Комо, выступая от имени Дэвида Саро-Вива, лидера движения Огони, заявил, что отчеты правительства - "проклятые выдумки". Также он заявил, что между Огони и Андоки нет никакого конфликта, и привел очевидцев, которые утверждали, что столкновения были спровоцированы солдатами регулярных правительственных войск. "Они даже не говорили на андоки", - сказал один из свидетелей. Комо также обвинил правительство Нигерии в том, что оно "повертывает иностранным нефтяным интересам и продает свой собственный народ".

В связи с возобновлением военных действий компания Endron выкупила у заключенных, что добыча нефти на месторождении Огони не будет затронута этническими столкновениями, и что повышения цен не предвидится.

Он имеет шестиугольный каркас, а не традиционный четырехугольный, и может бурить на полмили глубже, чем все его предшественники. Созданные для работы в суровых условиях Северного моря, где компания Endron развернула основную часть своих шельфовых работ, платформы Menantol выдержали самое худшее, что может подкинуть им зима, и вышли из нее с блеском.

Однако платформа Menantol - это гораздо больше, чем просто буровая установка. На всех платформах, помимо оборудования, необходимого для бурения скважин и закачки нефти (а также для управления операциями), имеются жилые помещения для команды платформы, вертолетная площадка, причалы для двух супертанкеров и нескольких небольших судов, а также бортовой нефтеперерабатывающий завод, который позволяет танкерам, причаливающим к платформе, отправляться с платформы прямо на рынок. Новый дизайн также включает в себя несколько неожиданных особенностей, начиная от небольшого спортзала и заканчивая "исследовательским центром", доступ в который разрешен только уполномоченным геологам Endron. Конечно, несколько слишком любознательных членов экипажа заметили морских биологов, руководителей и других, менее заметных типов, входящих в исследовательские центры, но любопытство не поощряется на нефтяной платформе.

ДОСТАВКА

Малахия Бегущий за Солнцем сидел на корточках на каменистом пляже и держал в руках скопу. Круглая галька под его сапогами щелкала и лязгала друг о друга, когда он шел к самой кромке воды. На волнах переливалась слабая радужная пленка, а пена, которую оставлял прибой, была грязного коричневого цвета.

Скопа была такого же цвета. Малахия наблюдал за ней раньше, когда она погружалась в волны в поисках рыбы. Он видел, как она пытается взлететь, ее крылья отяжелели от

ГЛУБОКИЕ ТЕМНЫЕ ОКЕАНЫ

"Видите? Это шторм надвигается. Он ударит по нам как молот. Волны будут достигать сорока-пятидесяти футов. Вам лучше зайти внутрь". Мастер смены Рамос улыбался как сумасшедший. Ветер уже трепал его желтый жилет, но он, казалось, не замечал этого. Вместо этого он с удовольствием описывал, какой ужасной будет буря, какой опасной она была бы несколько лет назад и так далее.

"Menantol ведь может это выдержать?" Спросил профессор Льюис, мягкий, робкий человек с копной седых волос и вечно озабоченным лицом. Он был морским биологом, и, честно говоря, никто не понимал, что он забыл на платформе.

"Можете не сомневаться". Рамос был чрезвычайно уверен в себе. "Шторм, который сложит платформу Еххон, как игрушку, здесь даже не прольет ваш чай. Заходите внутрь, пока не началось". Остальные гости с радостью подчинились, так как зловещие черные тучи надвигались все ближе, но прежде чем он тоже шагнул в прочное центральное строение, профессор Льюис оглянулся.

Рамос по-прежнему стоял на палубе, повернувшись лицом к шторму и раскинув руки, словно для того, чтобы обнять ветер. Но не это было самым любопытным, что увидел профессор Льюис. Профессор, опасаясь, что бригадир Рамос будет сметен с палубы штормом, посмотрел, достаточно ли прочны его сапоги.

Один взгляд развеял опасения Льюиса. Несмотря на то, что он был босиком, Рамос был в полной безопасности. В конце концов, его когти, похоже, действительно очень хорошо вцепились в палубу.

Не все нефтяные месторождения, выявленные Menantol, находятся на суше. Огромные запасы нефти и природного газа находятся подо дном океана, и Menantol не собирается позволять такой мелочи стоять на своем пути. Так появился Menantol, новейший проект Endron по глубоководному бурению.

ОТВРАТИТЕЛЬНАЯ ПРАВДА

Бурят ли платформы Menantol на нефть? Конечно, да, и очень хорошо. Menantol прочнее, эффективнее и безопаснее, чем любые другие буровые установки, созданные в настоящее время. В конце концов, их назначение - высасывать нефть и газ из дна океана лучше, быстрее и эффективнее, чем любая другая буровая установка, когда-либо созданная. Если бы они занимались только этим, то, по правде говоря, этого было бы достаточно: глубоководное бурение и само по себе приносит достаточно вреда природе.

Однако это еще не все. С Endron всегда есть что-то большее. Хотя методы глубоководной разведки, используемые Endron, удивительно эффективны для обнаружения подземных месторождений нефти и газа, они также хороши для обнаружения некоторых других вещей. Каких именно? Таких, как конструкции на морском дне, которые не могли быть построены руками человека. Такие вещи, как дремлющие сущности, запечатанные в скале, которые можно разбудить. Вещи, которых, как клянутся даже давние сотрудники Endron, просто не может быть.

Вы никогда не знаете, что найдете на дне океана, а ещё вы никогда не знаете, кого вы там найдете.

грязной воды. Тогда он позвал ее, и она едва смогла долететь до него.

Малахия редко обращался к скопам: это были грубые и злобные птицы. Но эта птица страдала, была растеряна и напугана. Он взял его на руки и осторожно погладил, и кончики его пальцев стали маслянистыми.

Теперь он стоял у самой кромки воды, грязные волны закручивались вокруг его пальцев, а покрытая маслом птица дрожала у него на груди. Вдалеке виднелся корабль, тяжело двигавшийся на юг. До появления этих кораблей на этих берегах никогда не было нефти. Но с каждым их проходом ситуация становилась все хуже и хуже.

Малахия вдруг очень захотел узнать, кому принадлежит этот корабль. Он призвал один из Даров Ворона и заслонил глаза от позднего полуденного солнца. Он увидел название корабля, и еле сдержал ругательство.

Он смотрел на "Силу Эндрона", и она давала течь.

У Endron огромный флот супертанкеров, которые бороздят моря всего мира, от Персидского залива до Северного моря, чтобы доставляя нефть домой, в старые добрые США. Теоретически, флот Endron - предмет зависти нефтяной промышленности. У него больше днищ и больше трюмов, чем у любого другого флота в этом бизнесе, что означает, что он может перевозить больше нефти и природного газа из большего количества портов, чем кто-либо другой.

Однако под радужной картиной скрывается гнилая суть ситуации. Флот Endron огромен, но он находится в плохом состоянии (мягко говоря). Условия на кораблях антисанитарные и опасные; у флота Endron ужасающий

ДЕНЬГИ НА ВЕТЕР

С одной стороны, для Endron совершенно бессмысленно поощрять разливы нефти, утечки и прочие происшествия. В конце концов, это жизненная сила компании, которая впитывается в перья альбатросов. Если нефть плавает на поверхности Берингова пролива, она не перерабатывается в бензин и не вливается в казну Endron.

Ответ заключается в том, что утечки случаются не совсем преднамеренно. Цели компании Endron достигаются независимо от того, доходит ли нефть до места назначения или заливают милю береговой линии, хотя постоянная прибыльность важна.

Проще говоря, содержание флота супертанкеров обходится очень дорого. Каждый рейс, отложенный для проведения планового технического обслуживания, стоит больше, чем сам ремонт судна. Несколько дополнительных рейсов, и компания уже возместила средства, которые потребуются на ликвидацию разлива. Еще несколько - и это чистая прибыль. Таким образом, когда неизбежное наконец случится и "Гордость Эндрона" сядет на мель у берегов Аляски, компания получит стоимость очистки плюс стоимость ремонта судна плюс жирную здоровую прибыль сверху, тогда как если бы они просто провели техническое обслуживание с самого начала, они оказались бы в финансовом проигрыше. Это экономика, и если несколько миллионов морских птиц подавятся лучшей аляскинской нефтью в то время, как цифры будут расти, тем лучше.

послужной список несчастных случаев, аварий и гибели из строя экипажей. Более того, сами корабли находятся в плачевном состоянии. Техническое обслуживание, которое должно быть плановым, в лучшем случае бессистемное и нерегулярное, навигационные системы некачественные и устаревшие, а экипажи... ну, чем меньше говоришь об экипажах, тем лучше.

Конечный результат такого небрежного управления, к сожалению, предсказуем: аварии. Endron несет ответственность за распространение нефтяных пятен с пугающей скоростью. Хотя не каждый несчастный случай является катастрофой такого масштаба, как гибель "Звезды Эндрона" у побережья Вашингтона в 1996 году, последние страницы "Нью-Йорк Таймс", если вы читаете достаточно внимательно, заполнены проклятыми отчетами. Слишком много историй о случайных выбросах нескольких тысяч галлонов здесь и разливах во время перекачки там, и общий объем разлитой нефти становится пугающим.

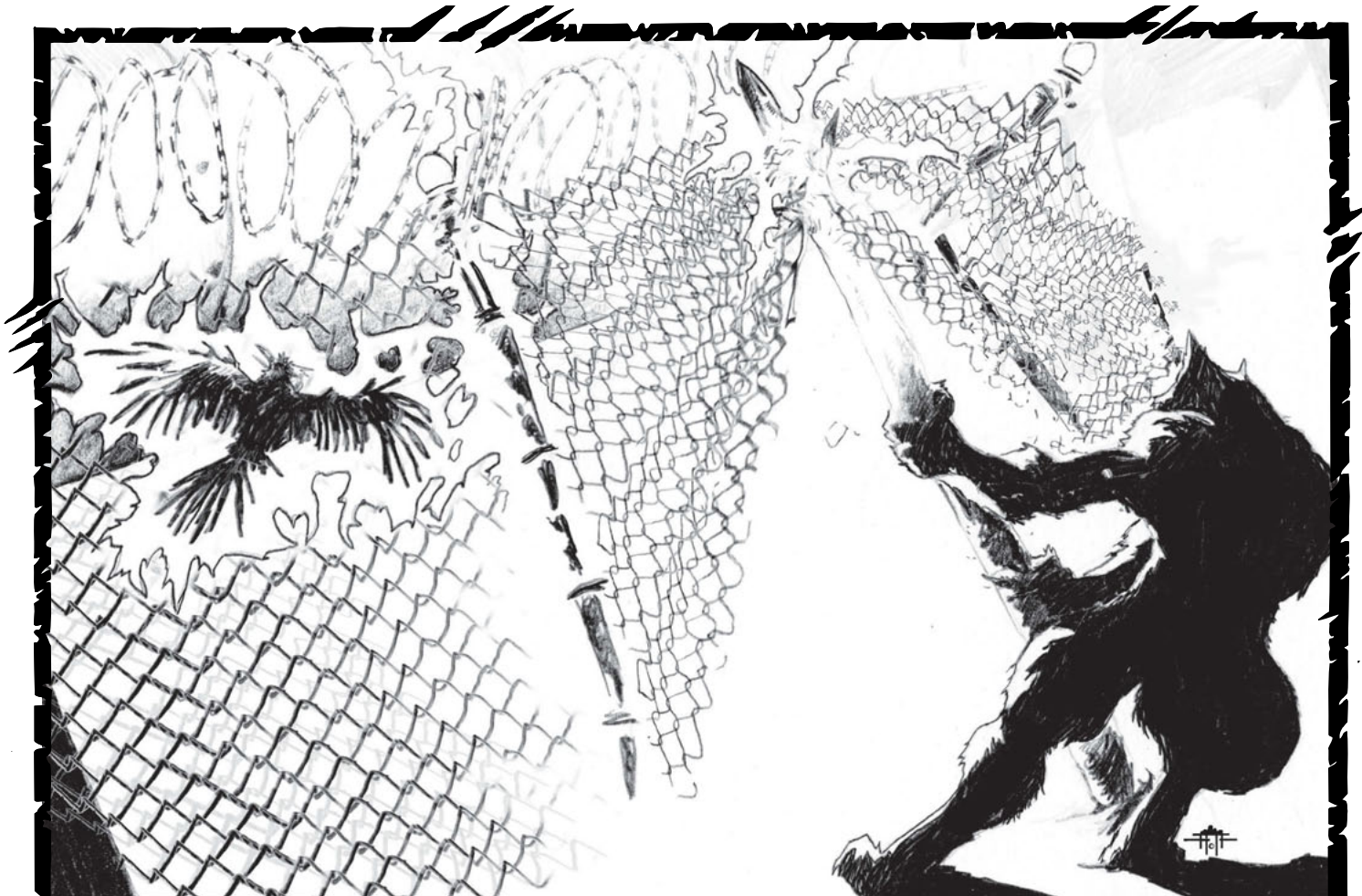
ТРУБОПРОВОДЫ

Самый быстрый и дешевый способ доставки нефти от скважин до побережья - это трубопроводы. Трубопроводы позволяют обеспечить постоянный поток нефти, не беспокоясь об угонах, поломках грузовиков или состоянии дорог. Компания Endron построила несколько трубопроводов, но не без происшествий.

Строительство трубопроводов сопряжено с проблемами. Это означает, что придется учитывать местный ландшафт, как при прокладке железнодорожных путей, а также пересекать границы, захватывать много недвижимости в узкой полосе и проводить масштабные строительные работы в течение длительного периода времени. Поэтому Endron прокладывает трубопроводы только в тех случаях, когда нефтяное месторождение обещает десятилетия добычи. В противном случае, это не стоит таких хлопот.

С другой стороны, когда прокладка трубопровода на расстоянии нескольких сотен миль стоит того, чтобы потрудиться, эффект может быть ошеломляющим. Десятиметровая полоса экологического ужаса от сердца континента до его береговой линии - это ничто для Совета директоров Пентекса. Кроме того, есть и дополнительные выгоды, и не только с точки зрения прибыли.

Хотя утечки нефти из трубопроводов, мягко говоря, проблематичны (во-первых, это снижает прибыль; во-вторых, утечка быстро превращается в наводнение, что привлекает нежелательное внимание к ужасающему состоянию трубопровода), есть и другие способы, с помощью которых трубопроводы могут делать свою грязную работу. Например, строительные бригады имеют привычку оставлять после себя маленькие неприятные сюрпризы - яды замедленного действия, которые распространяются через почву или в водоносный слой, где пролегает трубопровод. Другие новшества связаны с ограждениями, которые обычно устанавливаются вокруг трубопроводов и часто бывают электрифицированными или колючими. Иногда внутри забора устанавливаются феромонные приманки, которые заставляют местных диких животных истреблять себя. Вонь от гниющих трупов можно уловить на большом расстоянии, если приманки хорошо работают. И стоит учитывать тот факт, что строительство Endron в целом настолько разрушительно, насколько это возможно, во имя экономии и скорости. Работы по восстановлению грунта выполняются некачественно (и иногда таят в себе неприятные сюрпризы), катастрофическая эрозия - это почти данность, и даже не стоит упоминать мусор и отходы, которые бригады оставляют после себя. Нефть должна течь, в конце концов.



ПОИСК

В основе бизнеса компании Endron лежит нефть. Это само собой разумеется. Однако, как следствие, о котором большинство людей не задумывается, нефть - это то, что питает все остальное, что делает компания. Без постоянного притока нефти, будь то из Персидского залива, Северного моря или Техаса, нет станций Endron, раздающих бесплатные кружки на каждой заправке, нет сырья для нефтеперерабатывающего завода и так далее. Без основного ингредиента - нефти - вся эта конструкция рухнет сама собой. Другими словами, дальнейшее существование Endron зависит от двух вещей: постоянного снабжения нефтью из имеющихся источников и постоянного притока новых ресурсов для освоения.

Поэтому неудивительно, что значительная часть внимания Endron сосредоточена на вечном вопросе о том, где найти новые залежи нефти. Команды сотрудников Endron бороздят земной шар, вооруженные новейшими технологиями (а может быть, и чем-то еще), в поисках характерных признаков нефтяных месторождений.

РОЭ (EEPS)

Разведывательные Отряды Endron, или РОЭ, - это первый инструмент компании для поисков нефти. Endron - и ее ценные сотрудники - пойдут буквально на край земли, чтобы найти новые источники ресурсов, а это

требует особого сочетания решительности, мастерства, выносливости и морального уродства. Во многих случаях прекрасное пренебрежение законами, границами и экологическими нормами суверенных государств также является плюсом, хотя и не во всех; удивительно много членов РОЭ считают себя "зелеными" или, по крайней мере, любителями активного отдыха, и искренне верят, что во многих случаях они способны свести к минимуму побочный ущерб, связанный с их работой.

КТО ОНИ

Размер команд РОЭ варьируется от пяти до 30 человек. В их состав всегда входят как минимум два геолога, один сотрудник вспомогательного персонала, один специалист по логистике и один сотрудник службы безопасности, хотя пропорции и количество меняются по мере увеличения численности команд. В конце концов, большее количество геологов не поможет при разведке на кишасей партизанами территории в Западной Африке, но дополнительная дюжина сотрудников службы безопасности и несколько дополнительных механиков, поваров и разнорабочих могут помочь. В крайнем случае, может быть до 15 охранников на одного человека, сопровождающих двух или трех геологов, которые, как правило, недовольны такой компанией до тех пор, пока кто-нибудь не попытается устроить засаду на конвой Endron. В этот момент жалобы, как правило, прекращаются.

Endron платит очень, очень хорошо, даже по завышенным стандартам нефтяной промышленности. Это означает, что он может позволить себе нанимать лучших. Даже те специалисты, которые в противном случае могли бы не согласиться работать в компании с такой репутацией, как у Endron, часто могут быть переубеждены достаточно большими зарплатами и пустыми обещаниями улучшений. Endron также может позволить себе переманивать лучших из лучших у своих конкурентов, а это значит, что команды РОЭ, которые собирает компания, представляют собой такие грозные собрания талантов, опыта и знаний, какие только можно найти в нефтяной промышленности. Это означает, что они очень, очень хороши в поиске нефти и всего остального, что они ищут, а также очень профессиональны. Они также склонны нанимать своих друзей, что означает постоянный приток талантов в Endron, который никогда не иссякает.

Персонал поддержки и логистики, который работает в составе команды, обеспечивает все повседневные нужды отряда и его миссии. Это означает заботу обо всем - от паспортов и разрешений на работу до приготовления пищи, обеспечения работы грузовиков и подкупа местных бандитов для обеспечения безопасного проезда. Умные геологи точно знают, насколько ценен их логистический и вспомогательный персонал, и оценивают его соответственно. Глупые геологи разыгрывают из себя примадонн и в результате заболевают от полусырой пищи, сталкиваются с проблемами с паспортом и другими неприятностями, заставляющими их пожалеть о том дне, когда открыли рот. Логистика также обычно становится местом, где оказываются более "осведомленные" члены команды, поскольку у них есть ресурсы и полномочия, чтобы позаботиться о любых сверхъестественных делах. Нет ничего необычного в том, что сотрудник отдела логистики занимается несколькими контрабандными операциями, дает несколько взяток таможенникам и перевозит, по крайней мере, один незаконный груз за поездку - и это еще до того, как он выходит в поле.

Безопасность команды РОЭ - это неоднозначная задача. Часто это очень скучная работа, состоящая в том, чтобы вытаскивать пьяных геологов из местной пивной в конце вечера. С другой стороны, когда в этом деле наступает трудное время, оно становится действительно трудным. Разведывательные отряды Endron печально известны тем, что проникают в демилитаризованные зоны, зоны ограниченного доступа и тому подобное, а люди, пытающиеся остановить их, могут быть самыми разными - от местных бандитов до партизан и правительственных войск. Более того, в полевых условиях попытки остановить экспедицию могут быть довольно прямолинейными. Саботаж, конфискация бензина и воды и даже стрельба - нередкие случаи в полевых условиях. Каждый член РОЭ знает историю о команде, чьи машины были расстреляны, а вода и еда конфискованы повстанцами во время особенно напряженной экспедиции в Судане. Последний член команды умер от жары и обезвоживания за несколько часов до прибытия резервной команды, и выживших не осталось.

Что не так хорошо известно за пределами определенных кругов Endron, так это то, что было приложено много усилий, чтобы выяснить, кто именно (в данном случае - банда браконьеров, которые правильно посчитали, что Endron посягнул на их территорию) были ответственны за смерть членов команды. Несколько лет спустя иссушенные тела браконьеров были найдены

СТАЖЕРЫ

Как и любая уважающая себя корпорация, Endron имеет обширную программу стажировок. Большинство стажеров работают в офисе или в лаборатории, очень немногие из них работают в полевых условиях с командами РОЭ. Обычно стажеров держат подальше от деликатных дел - пока они на борту, компания хочет понять, стоит ли их нанимать в дальнейшем, нет смысла позволять им видеть слишком много, в конце концов - но время от времени что-то идет не так. В таких случаях нередко бедному стажеру удается увидеть то, что он не имеет права видеть, например, Танцора Черной Спирали или одну из спящих теней под землей. Если стажер справляется с этим хорошо, ему часто делают предложение, прямо на месте.

А если нет, то что ж... эти тени под землей часто просыпаются голодными.

туристов-экстремалов, которые были в ужасе от того, на что наткнулись. При беглом взгляде на них можно было предположить, что их избили, связали и позволили медленно умирать от жажды. Кроме того, тела были опрысканы каким-то составом, который отпугивал даже самых голодных животных.

Заблудившаяся группа туристов, обнаружившая эту жуткую сцену, благоразумно сразу же уехала и решила никому не сообщать об этом. В конце концов, если дьявол позаботился о своих однажды, он вполне может сделать это снова.

Поэтому во многих случаях охранник команды РОЭ призван делать все, что угодно, вплоть до стрельбы, чтобы обеспечить безопасность своей команды. Конечно, во многих обстоятельствах также существует негласное разрешение РОЭ может стрелять первыми. Если, например, команда отправляется на территорию, контролируемую повстанцами, а Endron поддерживает дружеские отношения с местным правительством, можно быть уверенным, что правительство не будет возражать против того, чтобы РОЭ зачистил территорию вокруг своего рабочего места.

ОБОРУДОВАНИЕ

Хотя Endron может сэкономить на фильтрах и процессах очистки, они не скупятся на оборудование для РОЭ. Стандартное оборудование РОЭ включает в себя минимум два автомобиля, в том числе один грузовик с дополнительным бензобаком, способным вместить 200 галлонов. Обычно соотношение составляет 1 автомобиль на каждые 2,5 члена команды. Большинство из них - быстрые, прочные автомобили, такие как хаммеры или джипы, предназначенные для поездок по бездорожью, а остальные - грузовики, специально модифицированные для целей Endron. Автомобили рассчитаны на долговечность и дальность. Идея заключается в том, что при надлежащем оснащении команды Endron могут проникать в дикую местность глубже и дальше, чем кто-либо другой. Второстепенным фактором является скорость. Если РОЭ попадет в неприятности, Endron хочет, чтобы по крайней мере несколько выживших рассказали им, что произошло. Грузовики же предназначены для перевозки огромного количества грузов даже по самой пересеченной местности, но передвигаются они не особенно быстро. В кризисных

ситуациях их обычно бросают.

Акт оставления грузовиков обычно вызывает протест со стороны ученых, поскольку они загружены до отказа удобствами, походным снаряжением и, самое главное, самыми современными геологическими и сейсмографическими инструментами. Endron не жалеет средств на то, чтобы у его сотрудников было все необходимое для того, чтобы привезти хорошие новости.

Вместе с палатками, печками и прочими вещами в грузовиках находится большой запас огнестрельного оружия на всякий случай, а также небольшой запас взрывчатки. Теоретически взрывчатка используется для составления карты субстратов (см. ниже), но ее можно использовать и в других целях.

ЧТО ОНИ ДЕЛАЮТ

Работа РОЭ очень проста. Команды отправляются на места, заранее определенные научно-исследовательским отделом (но не специальными лабораториями) совместно с различными группами геологической разведки, и используют все имеющиеся в их распоряжении средства для поиска нефти. Полевые миссии могут длиться от шести дней до шести месяцев, хотя, как правило, чем дальше команда от Нью-Йорка, тем дольше срок пребывания. В конце концов, нет никакого смысла заскакивать в Монголию для беглого осмотра, особенно когда потенциально самые богатые участки находятся за сотни миль в глубине страны.

Фактические детали работы просты. Достигнув целевого участка, члены РОЭ анализируют его, фотографируют, проверяют имеющиеся свидетельства, а затем используют все имеющиеся в их распоряжении средства, чтобы выяснить, есть ли под ногами нефть. РОЭ не бурят и не занимаются ничем, кроме разведки, по крайней мере, в большинстве случаев. Если исследование проходит успешно, команда звонит в штаб, чтобы начать полномасштабную операцию по откачке нефти. Если нет, команда собирает вещи и отправляется дальше.

Другие задачи РОЭ не так приглядны, но не менее важны. Часто РОЭ вызывают для составления карты местности и проведения рекогносцировки на местности, чтобы подготовиться к будущим экспериментам. Других отвлекают на побочные проекты, например, консультирование по строительству дорог или буровых площадок. Еще одни участвуют в "специальных проектах", чаще всего для "специальных лабораторий". Внимательные наблюдатели могут заметить, что очень немногие отряды РОЭ отбираются для этих специальных проектов; циник скажет, что происходит что-то неладное.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРОЕКТЫ

Возможно, больше, чем любой другой член семьи Пентекс, Endron кишит фомори и другими неприятными существами. Порой даже трудно скрыть сверхъестественное влияние от "нормальных" сотрудников. Эта проблема особенно актуальна для таких сплоченных групп, как РОЭ, которые находятся вместе в полевых условиях в течение длительного времени. Во время четырехмесячного пребывания в Гоби даже самому прилично выглядящему фомору становится трудно скрыть, что у него проблемы с глистами.

В результате Endron пришлось проявить изобретательность. Хотя в большинстве групп РОЭ есть хотя бы один член, который "в курсе", чаще всего этот

КОНОДОНТОВЫЙ СЛЕД

Одним из наименее вероятных подозреваемых, но лучшим инструментом для помощи поисковикам Endron являются крошечные окаменелости, называемые конодонтами. Первоначально считалось, что это окаменелые зубы, но на самом деле конодонты - это клиновидные останки водных беспозвоночных, которые вымерли миллионы лет назад. Хотя все это бесконечно увлекательно, у конодонтов есть одна очень полезная особенность: В нефтеносных пластах они склонны к выделению оксида железа, что делает их ярко-красными и хорошо заметными. Опытный геолог РОЭ воспринимает группу ржаво-красных конодонтов в обнажении как отличный знак, и хотя корреляция между такими пластами окаменелостей и нефтью не абсолютна, наличие окаменелостей странного цвета является одним из самых надежных индикаторов.

Еще интереснее то, что по каким-то причинам окаменелости конодонтов особенно восприимчивы к разного рода внешним воздействиям, в том числе к скверне Вирму и природным энергиям каэрнов. Действительно компетентные исследователи РОЭ умеют читать окраску ископаемых конодонтов, чтобы определить сверхъестественную геологию местности, что часто приводит к выдающимся результатам. Черные или маслянисто-фиолетовые конодонты особенно ценны для РОЭ, поскольку такая странная окраска, как правило, отражает дремлющее присутствие чего-то действительно неприятного в нижележащих пластах.

Нет нужды говорить, что в таких местах всегда начинают бурение.

человек не высовывается и просто сообщает обо всем, что представляет сверхъестественный интерес, непосредственно руководителю в специальных лабораториях. Однако бывают случаи, когда требуется опыт целой команды, и тогда вызывается одна из специальных групп РОЭ. Эти группы состоят исключительно из фомори или людей, которые осознают и принимают присутствие фомори. (Их товарищи по команде обычно называют таких людей "кандидатами", имея в виду неизбежное развитие событий). Эти команды привлекаются на самые деликатные миссии, а также на самые опасные. Если стандартная группа РОЭ наткнется на доказательства наличия поблизости каэрна, если обычная команда находит доказательства наличия системы туннелей, простирающейся на тысячи метров вниз, если что-то действительно странное выдает себя с головой, то обычных людей выдворяют, и вызывают специальную команду РОЭ. Часто их задача состоит в том, чтобы просто продолжить картирование и анализ; в конце концов, они лучше знают, на что смотреть, чем обычные люди. В других случаях требуется проникновение, раскопки или иногда акт прямого разрушения. В конце концов, заряды, используемые для сейсмологических исследований, могут быть использованы и для других целей.

В запятнанных РОЭ, как правило, очень высокая текучка кадров, что вряд ли удивительно. Что удивительно, так это постоянный поток добровольцев, зачастую лучших и самых способных из других команд.



Отчасти это может быть связано с тем, что существует разница в оплате труда между специальными и обычными командами, но вряд ли это единственный фактор. Вместо этого, похоже, дело (очень пугающее) в том, что рано или поздно даже самый заядлый исследователь в обычном отряде РОЭ понимает, что видит не все, что есть что-то, что от него скрывают, причем часто его надежные товарищи по команде. Любопытство - очень сильная приманка, на которую Endron может положиться в деле пополнения своих оскверненных команд.

ТЕХНИКА

Поиск нефти - это кропотливый процесс. Нельзя просто пробурить отверстие в земле и надеяться, что в результате неизбежно появится фонтан. Настоящая разведка

СПУСК

В очень редких случаях специально обученным отрядам РОЭ приходится проводить небольшую разведку пещер или другие работы под землей. Иногда для этого необходимо вступить в контакт с подземными жителями, иногда - просто исследовать, а иногда и вовсе вырваться на свободу. Но если есть слишком манящая пещерная система или абсолютная необходимость разрушить каменную тюрьму, удерживающую могущественного бейна, то в дело вступает отряд РОЭ. Endron вкладывает много времени и денег в каждый РОЭ, и поэтому не рискует ими легкомысленно.

С другой стороны, бывают случаи, когда дорогие подарки оказываются лучшими.

включает в себя тщательную оценку территории, где, вероятно, будет проводиться бурение, проверку стабильности и состава геологической среды района, а также кропотливое детальное изучение местности. Даже если все признаки верны, огромные запасы нефти не принесут компании Endron никакой пользы, если команда РОЭ не заметит, что они заблокированы разломом.

Однако за все терпеливое картирование и исследование есть награда: возможность произвести взрывы. Один из лучших методов картирования подземных пластов включает в себя подрыв взрывчатки и использование скорости ударных волн, проходящих через породу, для создания карты того, что находится внизу. Различные типы пород проводят ударные волны разным образом, и, изучая характер и силу уловленных сейсмографами следов взрыва, опытный геолог может с определенной точностью "прочитать, что находится внизу. Этот метод, как правило, очень хорошо показывает значительные изменения в плотности между слоями - скажем, между твердым и жидким. Таким образом, это бесценный инструмент для поиска нефти.

Конечно, не все так просто. Во-первых, во многих командах РОЭ есть хотя бы один человек, который в курсе истинных планов компании, и именно эти сотрудники обычно первыми получают информацию, которую дают взрывы. Эти люди, конечно, ищут нефть, но им интересны и другие вещи: подземные системы пещер, которые могут использоваться союзниками или врагами, например, или тени на выходе, которые при правильном освещении могут быть приняты за массивные полугуманоидные фигуры, свернувшиеся в беспокойной дреме. В чреве земли спят чудовища, и Endron хочет стать тем, кто найдет их, каталогизирует и, если потребует, разбудит.

РАЗВЕДОЧНОЕ БУРЕНИЕ

Выяснить, что на том или ином участке может находиться нефть, - это только первый шаг. Как только Endron установит, что существует разумная вероятность наличия залежей нефти, она быстро переходит к организации разведочного бурения. Поскольку для этого требуется очень много оборудования, часто возникают сумасшедшие задержки, связанные с необходимостью договориться с местными властями и обойти опасения экологов. В это время Endron должна сделать все возможное, чтобы отвлечь конкурентов от участка, что не всегда легко.

Однако, как только начинается процесс разведочного бурения, спрятаться уже невозможно. Компоненты роторной установки настолько огромны, что для их доставки часто приходится прокладывать дороги, и такая активность говорит сама за себя. "Разведочное" бурение само по себе является огромным и очень дорогостоящим мероприятием, не гарантирующим успеха. Поэтому, когда Endron решает исследовать территорию, он делает это тщательно.

Компания старается избегать так называемого "дикого бурения", то есть практики беспорядочного бурения скважин в надежде, что им повезет. Времени для этого слишком мало. Вместо этого буровые команды Endron в значительной степени полагаются на отчеты РОЭ и очень, очень тщательно выбирают место бурения. Они делают это не для того, чтобы задобрить экологические группы, возмущенные воздействием бурения, а скорее потому, что сам процесс слишком дорогостоящий, чтобы поступать иначе. Вместо этого Endron выбирает "развивающееся бурение". После того, как пробурена функциональная скважина, вокруг первой скважины прокладываются промежуточные скважины. Предполагается, что первая скважина, называемая "заполняющей", находится в основной части пласта, в то время как промежуточные скважины бурятся для того, чтобы попытаться найти границы месторождения. Кроме того, могут буриться сервисные скважины для отбора жидкостей, отличных от нефти или газа.

Сам механизм бурения опасен и неинтересен. По мере того, как бур опускается ниже, боковые стороны скважины покрываются стальными трубами, которые заделываются бетоном (по крайней мере, в большинстве случаев). Это удерживает шахту от обрушения и предотвращает просачивание драгоценной нефти в проницаемые слои породы вдоль самой шахты. В некоторых случаях Endron без проблем позволяет другим жидкостям просачиваться в эти слои, и сервисные скважины на месторождениях Endron часто бывают крайне некачественными.

ТИПЫ СКВАЖИН

Нефтяные скважины не обязательно должны идти прямо вниз. Благодаря творческой работе с давлением жидкости и гидравликой нефтяные компании, такие как Endron, научились бурить скважины под углом (так называемое "перенаправленное бурение") или даже горизонтальные скважины. Последние сложны в производстве, но создают повышенную скорость дренажа, отчасти потому, что шахта выходит в в середине "продуктивного пласта" - сердце нефтяного резервуара. Горизонтальные стволы также отлично подходят для того, чтобы залезать на участки других нефтяных компаний и воровать их запасы. Хотя в большинстве стран все

планируемые скважины должны быть зарегистрированы в регулирующих органах, ложные планы небезызвестны - как обнаружил не один инженер, чье месторождение граничило с месторождением Endron.

МАХИНАЦИИ С АРЕНДОЙ

Лизинговые права на определенную территорию, особенно если эта территория расположена в национальном парке или на других государственных землях, могут быть очень ценными. На базовом уровне они предоставляют компании, владеющей ими, разрешение на бурение на определенной территории, хотя и с определенными ограничениями (например, восстановление участка после окончания бурения). Компания, владеющая правами аренды, также получает права на нефть и природный газ, найденные на арендованной территории, а иногда и другие права на полезные ископаемые. В результате права на аренду участка с богатыми запасами ископаемого топлива под землей могут стоить целое состояние.

Однако есть и другая игра, в которую Endron играет с правами аренды. Компания стремится приобрести права на особо живописные участки в национальных парках и заповедниках. Неизбежно группы защитников экологии узнают об этом плане, препятствуют этому, и Endron вынуждена отступить. Казалось бы, это - чистый убыток.

Однако на самом деле в подобных ситуациях Endron только выигрывает. С одной стороны, компания отлично умеет переводить права аренды на участки, на которых ей никогда не разрешат бурить, в права аренды на участки, которые потенциально более выгодны. Другими словами, лизинговое агентство выкупает права аренды, которые оно предоставило Endron, другими, более выгодными правами. Для общественности это выглядит как победа, так как Endron пришлось отступить. Для Endron это легкая победа.

Более того, компания получает долгосрочную выгоду от того, что постепенно превращает призывы таких групп, как Greenpeace и PIRG, в белый шум. Когда реакция общественности меняется с "Endron опять за свое!" на "Эти хиппи опять кричат", значит, Endron выиграла. И каждый раз, когда группе экологических наблюдателей приходится выкрикивать одно и то же о деятельности Endron, она еще на один шаг приближается к тому, что ее будут игнорировать.

ДРЕНАЖ ПО ЛИНИИ АРЕНДЫ

Даже в жестоком мире международной нефтедобычи некоторые тактики считаются отвратительными. Дренаж по линии аренды, практика рытья скважин на границе арендованных компаний участков с явной целью высасывания запасов прямо из соседних территорий, является одним из таких методов. Нет нужды говорить, что Endron очень хорош в этом.

В дополнение к экономической выгоде, которую приносит линейный дренаж по линии аренды, он приносит неожиданную выгоду для Endron. Жертвы этого метода, видя, как истощаются их драгоценные запасы нефти, торопят собственную добычу, так как отчаянно пытаются получить свое, пока Endron не украл все. Такая спешка приводит к небрежному бурению и увеличению ущерба от самой процедуры бурения, что очень радует Endron.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Если разведочное бурение проходит успешно, то Endron продвигается вперед полным ходом. Если нет, то компания уходит, зачастую прилагая лишь символические усилия по очистке бурового полигона. В любом случае, регион уже никогда не будет прежним.

НЕФТЕПЕРЕРАБАТЫВАЮЩИЕ ЗАВОДЫ

Джимми опустил молоток, и не без оснований. Было три часа ночи, на дороге никого не было, и вонь стояла до небес. Колеса машины гулко стучали по дороге, когда они подъехали к мосту через Делавер, но Джимми это не волновало. Он просто искал копов и место, где можно остановиться и пописать.

Ссутулившись на пассажирском сиденье, Анжела беспокойно поправила куртку, которую она использовала как подушку, и повернулась, чтобы посмотреть в окно на ночь. Внизу сверкали воды реки, отражая огни на обоих берегах. Земля, однако, была не так красива. По обеим сторонам стояли резервуары, массивные здания и башни, выбрасывающие в ночь струи разноцветного пламени. Вдалеке маящие подмигивали огни Филадельфии, но Анжела не обратила на это внимания. "Боже, Джимми", - сказала она, махнув рукой в сторону пожарниц, сжигающих заводские отходы. "Посмотри на цвета этого дерьма. Этот красный, этот синий, а этот, по-моему, зеленый. Что, черт возьми, они там сжигают, чтобы получить такой цвет?"

"Не знаю, детка, - сказал Джимми, - и знать не хочу."

Пожалуй, ни один другой аспект деятельности Endron не обнажает амбиции корпорации так, как нефтеперерабатывающие заводы. Эти заводы выглядят пейзаж самых глубин ада, они превращают сырую нефть в бензин, а природный газ - в чистое топливо. Однако они делают это в пейзаже из сварного металла и прыгающего оранжевого пламени, открытых мостиков и огромных резервуаров. Архитектура этих объектов вызывает тревогу, почти нечеловеческую, а заполненные илом воды и чахлая растительность вокруг них мало способствуют тому, чтобы они казались менее угрожающими.

Работа нефтеперерабатывающего завода проста: Взять нефть и сделать ее полезной. Это означает отделение полезных соединений с помощью различных процессов, сжигание отработанных химикатов и тщательное сохранение полезных продуктов. Бензин и природный газ хранятся в огромных резервуарах, часто высотой в десять этажей, которые окружают заводы. Эти резервуары всегда представляют опасность взрыва, и это происходило пять раз за последнее десятилетие.

Что не удивительно, переработка сырой нефти - грязная работа. В процессе переработки из нефти извлекается большое количество химических веществ, и еще большее количество образуется. Большинство из них сжигается в факелах, которые возвышаются на сотни футов, и их часто можно увидеть за многие мили. Однако менее известна тенденция этих химических веществ - включая ПХБ, ацетон и трихлорэтилен - стекать или разливаться. Именно эти разливы создают хорошо известную вонь от нефтеперерабатывающего завода, которая разносится на десятки миль, а также загрязняют территорию вокруг завода. Endron иногда пытался подмешивать тератогенные химикаты в обычные токсичные отходы, но безрезультатно. По всей видимости, жидкости, которые обычно выбрасывают нефтеперерабатывающие заводы, достаточно

токсичны, чтобы убить даже тварей Вирма и других чудовищ.

Хотя нефтеперерабатывающие заводы разбросаны по всему миру, в Соединенных Штатах они сосредоточены на берегах реки Делавер. (Второй, менее крупный кластер находится в Сан-Диего). Из Филадельфии легко доставлять готовый продукт на большинство станций Endron; более 50% населения США и Канады проживает в радиусе тысячи миль от этого участка реки. Это позволяет легко доставлять бензин туда, куда нужно, и быстро получать прибыль.

АВТОПАРК

Одна из главных ироний энергетической отрасли заключается в том, что транспортировка бензина требует больше бензина, чем все остальное. Как и у конкурентов, у Endron есть огромный парк автоцистерн, который существует для того, чтобы доставлять сырую нефть со скважин на нефтеперерабатывающие заводы и бензин с нефтеперерабатывающих заводов на отдельные станции Endron. В любое время дня и ночи водители могут посмотреть в зеркала заднего вида и увидеть знакомый зелено-желтый логотип Endron на борту мчащейся на них 18-колесной машины, до краев заполненной бензином.

Водители Endron, вопреки распространенному мнению, не являются маньяками, принимающими таблетки и стремящимися преодолеть как можно большее расстояние за как можно меньшее время, не заботясь о том, сколько легковушек им придется соскочить с решетки радиатора, когда они доберутся до места. Напротив, водители Endron пугающе профессиональны и умело обходят весовые станции, правила и тому подобное. Это быстрые, агрессивные водители, которые имеют привычку подталкивать других водителей ехать быстрее и сами ведут себя более агрессивно. Лишний сожженный бензин и дополнительные аварии, вызванные этим поощрением, медленно, но накапливаются.

Однако время от времени ситуация вокруг грузовика Endron становится немного хуже. В секретных лабораториях проводятся эксперименты с красками, которыми покрывают грузовики, чтобы сделать их особенно привлекательными для бейнов, ассоциирующихся со страхом, гневом и другими негативными эмоциями. Хотя сама экспериментальная программа только начинается, ее цель - привлечь бейнов к грузовику, как мотыльков к лампе, а затем позволить им в свободно порхать по открытой дороге. Короче говоря, система дистрибуции топлива находится в процессе превращения в систему дистрибуции бейнов.

ИССЛЕДОВАНИЕ, РАЗРАБОТКА И УНИЧТОЖЕНИЕ

Утверждается, что работа отдела исследований и разработок нефтяной компании заключается в поиске новых и лучших способов использования сырой нефти и природного газа. Более чистый бензин, новые технологии добычи нефти из сланцев - именно этого можно ожидать от научно-исследовательских групп Endron, особенно от не известных широкой публике "секретных лабораторий".



В большинстве случаев человек даже вправе ожидать подобного. В конце концов, счета нужно оплачивать, и компания должна создавать хотя бы видимость того, что делает что-то подобное, чтобы успокаивать общественность. (С другой стороны, за последние шесть лет в лабораториях Endron было разработано не менее четырех методов значительного улучшения процесса рафинирования. Каждое открытие было высоко оценено, а затем убрано в архив, чтобы никогда больше не появиться). Однако, это далеко не все, над чем работает Endron.

Компания спонсирует "секретные лаборатории", о которых знает лишь горстка сотрудников. На самом деле, секретные лаборатории (официально называемые Отделами Исследования и Разведки (REE)) пристроены к другим отделам и другим проектам, что означает, что одним щелчком ручки они могут исчезнуть, как если бы их никогда не было. Действительно, расходы на ОИР даже не фигурируют в официальном бюджете Endron как отдельная структура, хотя они поглощают непропорционально большую часть средств, выделяемых на научную деятельность.

Ученые ОИР, в большинстве своем, преданы своему делу и абсолютно аморальны. Все они были ознакомлены с истинными целями и союзниками компании и согласились на такие условия. Движимые ненасытным интеллектуальным любопытством, они используют возможности, которые дает работа на Вирма, для проведения экспериментов, которые в других местах были бы нарушением этических или, по крайней мере, юридических норм. Однако в Endron такая инициатива поощряется.

Секретные лаборатории - это нечто большее, чем просто игровые площадки или сады пыток. Именно здесь

ведется работа по слиянию целей корпоративной культуры с целями Вирма. Исследования с бейнами и другими оскверненными духами, слияние технологии и магии и прочие нечистоты регулярно появляются в проектах ОИР. (Циников позабавит или ужаснет тот факт, что некоторые из самых успешных инноваций Endron были созданы без всякой магии, просто с помощью творческого подхода к химии и нефтехимической инженерии). Более того, Endron достаточно мудр, чтобы не ограничивать своих творческих работников сроками. Корпоративная штаб-квартира просто выписывает чеки и позволяет безумным ученым творить свое худшее - или лучшее.

Среди вещей, над которыми в настоящее время работают в секретных лабораториях по всему миру, есть:

- Способы использования продукции Endron для облегчения овладения транспортными средствами недружелюбными призраками или духами.
- Неотслеживаемые вливания слабо психоактивных или сверхъестественно активных химических веществ в дезодорирующие средства для автомобилей
- Новые методы увеличения токсичных выбросов в атмосферу с нефтеперерабатывающих заводов в Нью-Джерси и Пенсильвании
- Модификации формул бензина высшего сорта, способствующие разрушению каталитических нейтрализаторов, и
- Микроорганизмы-убийцы, специально созданные для охоты на бактерии, питающиеся нефтью, которые используются для очистки пятен.

Не все эти проекты и другие, подобные им, будут реализованы. Но их достаточно, чтобы хозяева Endron были очень довольны.

ПРОИЗВОДСТВО ЭНЕРГИИ ТРАДИЦИОННАЯ ЭНЕРГЕТИКА

Endron - один из лучших собственных клиентов. Помимо того, что он добывает ресурсы, необходимые для поддержания работы электростанций, он также управляет несколькими собственными. При крайне низких накладных расходах (материалы, в конце концов, дешевы, и Endron не тратит много денег на фильтры дымовых труб и тому подобное), эти электростанции являются мощным источником прибыли для компании, а также способом затронуть жизни десятков миллионов людей. Endron буквально несет свет своим клиентам, и Они оценили эту иронию.

ЭЛЕКТРОСТАНЦИИ

Удивительно, но большинство электростанций компании Endron работают на угле. Хотя сама компания Endron вышла из угольного бизнеса несколько десятилетий назад, она по-прежнему сжигает антрацит на большинстве своих электростанций по той простой причине, что он дешев. Угольные станции также имеют еще одно преимущество с точки зрения Endron: Они грязные, как с точки зрения выбросов твердых частиц, так и парниковых газов. Поскольку чем больше вы сжигаете, тем больше загрязнений вы выбрасываете в воздух, неудивительно, что электростанции на ископаемом топливе растут быстрее, чем почти любой другой аспект деятельности компании.

АТОМНАЯ ЭНЕРГЕТИКА

В наши дни все выходит из бизнеса ядерной энергетики. Все, кроме Endron. Поскольку такие компании, как Con Edison, сталкиваются с огромными затратами на капитальный ремонт, чтобы поддерживать свои реакторы в рабочем состо-

УПС

Учитывая тонкую взаимозависимость современного общества, неудивительно, что отключение электричества в крупных городах воспринимается как катастрофа. Хотя больницы и тому подобное могут обеспечить себя электроэнергией, все, что погружает целый город во тьму хоть на какое-то время, рискует превратить его в хаос и безумие. Когда гаснет свет, каждая витрина магазина становится приглашением к грабежу, каждое лобовое стекло просит, чтобы его разбили, а каждая куча мусора обещает жар костра. Отключение электричества наносит ущерб имуществу на несметные миллионы долларов, наносит огромный ущерб городским общинам и приводит к десяткам смертей (либо в результате беспорядков, либо из-за простого отказа медицинского оборудования, кондиционеров во время жары и тому подобного). Одним словом, отключение электричества - это худший кошмар каждого мэра.

Стоит ли удивляться, что время от времени кто-то на электростанции, принадлежащей Endron, нажимает на рубильник "УПС" - маленький, хорошо спрятанный тумблер, который полностью отключает станцию на период до шести часов, улыбается и уходит, чтобы посмотреть на веселье?

янии, они более чем счастливы продать кому-то вроде Endron. В конце концов, только дурак возьмет на себя расходы на приведение этих станций в идеальное состояние, а с учетом того, что ядерная отрасль подвергается все более пристальному контролю, состояние станций *должно* быть идеальным.

Для обычной компании такая логика вполне приемлема. Но в случае с Endron все обстоит несколько иначе. Компания, конечно, тратит деньги на косметические улучшения приобретаемых ею станций. Они выглядят впечатляюще для наблюдателей и посторонних. Но внутри, там, где это имеет значение, ничего не было сделано, кроме нанесения свежей краски и штукатурки. Глубоко в сердце таких станций, как Конкорд 1 и 2, расположенных на реке Коннектикут, - изъезженные стержни управления и сгнивший бетон. Два года назад чиновники NRC оценили вероятность расплавления на АЭС "Конкорд" в 24%, и с тех пор из-за халатности Endron она значительно возросла.

В других обстоятельствах атомные станции Endron, были бы немедленно закрыты по соображениям безопасности. Однако Мир Тьмы далек от здравомыслия. Endron обеспечивает дальнейшую работу своих станций с помощью очень простой хитрости: Она продает электроэнергию со своих атомных электростанций по смехотворным ценам. Кроме того, компания отлично справляется со своей работой, обеспечивая продажу электроэнергии в тех районах, которые могут пострадать в случае аварии. Это ставит потребителей в этих регионах

РАСПЛАВЛЕНИЕ РЕАКТОРА

Расплавление реактора, вопреки распространенному мнению, не означает, что радиоактивные отходы вырываются из градиен и осыпают ландшафт. Скорее, этот термин относится к катастрофической ситуации, которая возникает, когда активная зона реактора деления перегревается и буквально прожигает пол. Ядро продолжает двигаться до тех пор, пока не столкнется с породой, способной противостоять такому нагреву. К сожалению, обычно это происходит в водоносном слое - слое породы, в котором залегают грунтовые воды.

Дальше происходит кошмар. Ядро оседает в водоносном слое, загрязняя воду радиацией. Эта вода попадает в колодцы. Она смешивается с ручьями и реками. Она течет - и куда бы она ни текла, она несет с собой радиоактивное загрязнение. В зависимости от близости крупных водоемов, она может отравить десятки тысяч квадратных миль за пугающе короткое время.

И что хуже всего, после того, как активная зона расплавится в водоносном горизонте, ее невозможно удалить. Он будет сидеть там, излучая радиацию, до тех пор, пока не распадется. А это может занять очень много времени.

Подумайте, к чему приведет расплавление на АЭС Конкорд 1 и 2 в Нью-Гэмпшире. Эти станции расположены на берегу реки Коннектикут, которая протекает между Нью-Гэмпширом и Вермонтом, через Массачусетс, через Хартфорд и вниз к Лонг-Айленд-Саунд. Теперь подумайте, какими могут быть последствия отравления этой части Новой Англии, не говоря уже о медленном радиоактивном заражении водоема, который касается Нью-Йорка и впадает в Атлантический океан.

Это не очень красивая картина, но именно ее много раз обсуждали на заседаниях совета директоров компании Endron. Ремонт, как вы понимаете, стоит дорого.

ПОДАЙ ПАРУ

Массивные башни, присутствующие на любой атомной электростанции, на самом деле не являются реакторами. Это градирни, которые служат для того, чтобы вода, используемая для снижения температуры активной зоны, испарялась и снижала температуру всей системы. Клубы пара, которые так часто вырываются из этих башен, - это безвредный, хотя и очень горячий пар. Фонари, установленные на градирнях для предупреждения низколетящих самолетов, часто подсвечивают облака зловещим зеленым или красным цветом, что заставляет впечатлительных наблюдателей в панике звонить властям по поводу светящегося зеленого вещества, выходящего из атомной электростанции, но правда в том, что то, что выходит из этих градирен, - это просто пар. Эндрону и в голову не придет пытаться использовать эти клубящиеся облака для распространения канцерогенов и тому подобного, хотя бы потому, что общественность подсознательно ожидает подобного.

Вот почему компания Endron предпочитает сбрасывать радиоактивные сточные воды в водоемы, на которых расположены ее заводы. Это менее броско, это трудно доказать, и это очень, очень эффективно.

перед неприятным выбором: Заставить компанию очистить свои станции и платить за электроэнергию намного, намного больше (Endron никогда не заявляла прямо, что поднимет тарифы в случае очистки, но подтекст вполне очевиден), или довериться Endron, которая знает, что делает, и наслаждаться дешевой электроэнергией. Тот факт, что внешне электростанции выглядят таким ухоженными, оказывает удивительно большое влияние на сознание потребителей и делает решение тревожно легким.

БУДУЩЕЕ

Endron имеет все намерения усилить свою роль в атомной энергетике. В то время, когда строительство новых реакторов почти полностью остановилось, Endron подает заявку на получение лицензии на строительство четырех новых станций в США в течение 12 лет. Это, в дополнение к семи станциям, которыми уже владеет Endron, сделает компанию крупнейшим поставщиком ядерной энергии в стране. Тот факт, что каждая из четырех предлагаемых площадок находится выше по течению от крупного населенного пункта (на реках Гудзон, Куяхога, Свифт и Аллегени), привлечет некоторое внимание, но пока, похоже, недостаточное.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ИСТОЧНИКИ ЭНЕРГИИ

Мы не газовая компания. Мы не нефтяная компания. Мы - энергетическая компания.

Так говорится в одной из многочисленных рекламных брошюр компании Endron, предназначенных для клиентов и потенциальных партнеров. Однако, умы, стоящие за Endron, не глупы. Они понимают, что любые значительные успехи в производстве альтернативной энергии, будь то солнечная, ядерная или иная, будут иметь катастрофические последствия для прибыли Endron. Конкуренты, вооруженные технологией ядерного синтеза, которая обеспечит дешевую, простую и безопасную энергию, быстро выведут Endron - и большинство других

нефтяных компаний - из бизнеса. Независимое или, что еще хуже, правительственное изобретение подобной технологии может погубить всю энергетическую промышленность в ее нынешнем виде. И если бы Endron сама пришла к долгожданному прорыву, сама компания все равно столкнулась бы с массовыми потрясениями, поскольку операции были бы сокращены или изменены приоритеты, а некогда прибыльные предприятия рухнули бы.

Учитывая все это, неудивительно, что одной из статей расходов Endron стала дочерняя компания Easton Exploratory Energies, Ltd., занимающаяся финансированием научных исследований. На самом деле ЕЕЕ существует не для финансирования исследований, а для поиска компаний и лабораторий, которые ведут потенциально революционную работу в области энергетики. Часто представитель ЕЕЕ обращается к ученым с предложением о финансовой поддержке в обмен на право наблюдать за работой в течение нескольких месяцев, чтобы понять, стоит ли вкладывать деньги в данный проект.

Чаще всего ученые соглашаются. Через несколько месяцев ЕЕЕ покупает всю компанию, подписывает с сотрудниками железные контракты о неконкуренции, получает права на любую интеллектуальную собственность, созданную в рамках проекта еще до участия Easton, и прикрывает лавочку. Чертежи и схемы увозятся в штаб-квартиру ЕЕЕ и прячутся навечно, все оборудование демонтируется, а персонал увольняется. Сотрудникам, которые подают особые надежды, иногда предлагают работу в головной организации ЕЕЕ, и, учитывая наличие соглашения о неконкуренции, у них не остается иного выбора, кроме как согласиться.

Вот, вкратце, как Endron зажал более двух третей фирм, занимающихся геотермальными исследованиями в США; как он более или менее полностью ликвидировал проект термоядерного реактора Токамак в Нью-Джерси и как ему удалось заблокировать по крайней мере три патента на более эффективные конструкции солнечных батарей за последние пять лет. Технология существует. К сожалению, только в виде чертежей в кладовке Endron.

ЗАПРАВКИ ENDRON

Бензин ничего не значит, если компания не может доставить его потребителю, и именно поэтому компания Endron имеет сеть станций технического обслуживания от побережья до побережья. Пока Endron занимает лишь четвертое место среди крупнейших розничных продавцов бензина в Соединенных Штатах, но при нынешних темпах развития компания выйдет на второе место к концу 2000 года. Сами станции Endron, как правило, чистые и хорошо управляемые. В конце концов, почему бы им не быть такими? На мед ловится больше мух, чем на укус, и компания Endron сделала своим корпоративным приоритетом поддержку станций, которые должны казаться Средней Америке опрятными и безопасными. Это означает чистую территорию вокруг самой станции, бесплатную воду для клиентов, чистые туалеты и так далее. Руководство даже посылает проверяющих, чтобы убедиться в правильности написания вывесок, рекламирующих специальные предложения на прилегающих рынках. Одним словом, вся сеть стремится создать образ с картины Нормана Роквелла.

Чего бы это ни стоило, план, похоже, работает; опросы показывают, что Endron - самая популярная сеть заправок среди женатых потребителей 25-49 лет, с особенно большим отрывом среди потребителей с детьми до 10 лет. На вопрос, почему он выбрал Endron, один отец ответил, что если сама

ИНТЕРЕСНЫЕ ФАКТЫ О РАЗЛИВАХ НЕФТИ

Принято считать, что разливы нефти - это редкие, трагические события, и что основными жертвами являются тюлени, морские птицы и другие морские обитатели. К сожалению, это не так. Разливы нефти происходят по всему миру, часто в небольших, но устойчивых масштабах. Возможно, вы этого не знаете:

- На нефтедобывающих предприятиях в Нигерии в среднем происходит более четырех разливов в неделю. На сегодняшний день общее количество разливов превысило 2,1 миллиона галлонов сырой нефти.

- Излюбленный метод очистки разливов нефти - просто сжечь ее. В результате образуется твердый черный осадок, который не подлежит обработке. Сельскохозяйственные угодья, покрытые нефтью, оказываются просто уничтожены.

- Однако черный остаток выделяет углеводороды и угарный газ, что приводит к закислению местных источников водоснабжения.

- Участь животных, попавших в разлитую нефть, трагична, но хорошо известна. Однако нефть также не очень хорошо относится к растительности, поскольку нефть высушивает любую растительную массу, на которую попадает.

заправка так тщательно содержится в порядке, то и продукт должен быть хорошим.

К сожалению, это не всегда так.

СТУК

Одна из самых успешных рекламных кампаний Endron на сегодняшний день была довольно простой. Кампания, которую в штаб-квартире Endron обманчиво называли "Осень 98 #2", проходила под лозунгом "Устраним стук в вашем автомобиле" и обещала, что бензин Endron более высоких марок устранил любые стук и звон в двигателе вашего автомобиля. Рекламные ролики с изображением мягкого, лунолицего актера в униформе обслуживающего персонала Endron сразу же завоевали успех по одной простой причине: Они говорили правду.

Вернее, они говорили часть правды. Бензин марок "Рубин" и "Бриллиант" компании Endron действительно устранял большинство проблем со стуком в автомобилях. К сожалению, как всегда, не обошлось без подвохов.

Первая, и самая очевидная, заключалась в том, что если потребитель начинал заправлять свой бак бензином Endron Ruby, Endron Sapphire или Endron Diamond, он принимал решение о покупке на всю жизнь своего автомобиля. Любая попытка вернуться на любой другой бензин любой марки, независимо от сорта или чистоты, возвращало стук и делало его сильнее, чем когда-либо прежде. Что еще более интересно, так это то, что автомобили, ранее не стучавшие двигателем, начинали это делать после одного галлона бензина высшего сорта Endron, если владельцы автомобилей были настолько глупы, что пробовали бензин другой марки. Как бы невероятно это ни казалось, но инженеры Endron нашли способ сделать автомобили зависимыми от уникального состава их конкретных марок бензина и добиться заметного снижения производительности этих автомобилей, заправленных чем-либо другим. В настоящее время ведется несколько судебных процессов и, по крайней мере, одно федеральное расследование по этому вопросу, но деньги говорят, что Endron выигрывает все иски и отделается не более чем пощечиной от федералов.

На данный момент Endron, похоже, вполне удовлетворен ходом работ по Осень 98 #2 и приказал начать производство следующей серии рекламных роликов. Более того, инженеры-исследователи (с небольшой помощью специальных лабораторий) упорно работают над тем, чтобы найти способ добавить то же самое "вызывающее привыкание" качество другим продуктам Endron, особенно в моторное масло и дизельное топливо.

ПОЛУПУСТОЙ БАК

Один из самых хитрых подходов, использованных Endron за последние несколько лет, связан с механизмами на насосах их автозаправочных станций, с помощью которых регулируется подача бензина. В идеальном мире, если насос показывает, что закачено четыре галлона бензина, значит, четыре галлона бензина попали в ваш бак, и так далее. В случае с Endron это не всегда так.

В 1994 году инженер Endron по имени Вилли Кесада сделал удивительное открытие: Инженеры по стандартам и практике, в обязанности которых входило следить за тем, чтобы показания на насосах соответствовали расходу бензина, имели очень строгий регламент. В частности, они проводили испытания с шагом в пять и десять галлонов, и никак иначе. Видя это, Кесада побаловался со стандартным топливным насосом Endron и придумал нечто, что отставало от регистрируемого уровня заполнения на 33% и догоняло его только на интервалах в пять галлонов. Другими словами, если испытатели проверяли, получили ли они положенные пять галлонов, они обнаруживали, что все в рабочем состоянии - но если они пытались проверить четыре галлона, они обнаруживали, что у них только три.

В восторге от работы Кесады, компания Endron установила его устройства в каждый принадлежащий ей насос. В течение первого года работы это решение увеличило прибыль от обслуживания бензоколонок на 14%, и с тех пор благодаря усовершенствованию прибора эта цифра постоянно растет. Кесада был хорошо вознагражден за свою изобретательность и теперь работает в штаб-квартире на консультативной должности, связанной со "специальными лабораториями". Он нечасто выходит на улицу, но утверждает, что вполне счастлив в помещении, где солнце не так сильно бьет по глазам. Тем временем его изобретение, созданное без помощи чего-то сверхъестественного, продолжает перекачивать деньги из карманов потребителей в казну Endron с неприличной скоростью. Даже самый извращенный фомор не смог бы сделать лучше.

МОТОРНОЕ МАСЛО

Можно было бы предположить, что если компания Endron собирается отравить мир, то она сделает это через свой бензин. В конце концов, это самый важный продукт компании по объему производства. Он попадает в большее количество автомобилей, оказывается в большем количестве мест и способен загрязнять больше, чем что-либо другое.

И именно поэтому, за исключением вопроса о стуке, Endron ведет честную игру со своим бензином. В конце концов, "широкое распространение" - это еще один способ сказать "множество оставленных улик", а улики - это то, о чем Endron все еще должна беспокоиться.

Поэтому вместо этого компания разыгрывает неприятные трюки с одним из своих менее значимых продуктов, а именно с моторным маслом. Одна канистра из каждых ста на выходе с нефтеперерабатывающего

завода получает что-то дополнительное. В частности, добавляется коррозионное вещество, вырабатываемое бейном, которое умудряется попасть из двигателя и маслосборника в остальные части автомобиля, в который оно заливается. Иногда оно оказывается в трансмиссии, иногда в топливопроводе, а иногда в еще более странных местах. Однако неизменным остается эффект, который оказывает это вещество, а именно - катастрофа. Все, во что попадает коррозия (а она иногда кажется пугающе умной в своем выборе), пережевывается и растворяется за ужасающе короткое время. Это означает сначала утечки, затем поломки. Это означает трансмиссионную жидкость на дорогах и подъездных путях и автомобили, заглохшие в пробке в самый разгар часа пик. Прямое воздействие на окружающую среду невелико, но дополнительный сжигаемый газ и выхлопные газы, образующиеся в результате удачно расположенной пробки, доставляют компании удовольствие. А если в результате задержки какой-нибудь неуравновешенный человек сорвется и впадет в "дорожную ярость", то тем лучше.

Было предпринято несколько неудачных попыток проследить связь между определенными типами автомобильных поломок и определенными марками бензина, но никому еще не пришло в голову поискать связь в моторном масле. Нет нужды говорить, что Endron тратит изрядную сумму денег на то, чтобы так и оставалось.

МИНИ-МАРКЕТЫ

Мини-маркеты, пристроенные к заправкам Endron, называются "End Runs". Каламбур отвратителен, но в сравнении с ним товары, продаваемые в них, выглядят гораздо лучше. На рынках "End Run" представлен ассортимент товаров, сравнимый с ассортиментом любого из их прямых конкурентов: закуски, напитки, основные школьные принадлежности и туалетные принадлежности, некоторые автомобильные товары, а в штатах, где это разрешено, - фейерверки и пиво. В большинстве из них есть грили для хот-догов, где покупатели могут купить "свежие" сосиски, а также киоски со свежими пончиками, горячим кофе и, в некоторых случаях, аппараты для приготовления капучино. Отдельные операторы могут по своему усмотрению продавать журналы для взрослых и тому подобное, но на станциях, принадлежащих компании, они не продаются; это решение соответствует образу благополучной "семьи", который компания хочет создать.

Есть ли что-то особенно зловещее в рынках End Run в их нынешней конфигурации? Нет. Они просто вездесущи, это часть ландшафта, которую люди просто принимают как должное. В этом, конечно, и заключается опасность. Когда En-dron решит использовать минимаркеты в своих интересах, она сможет сделать это, зная, что почти одновременно затронет весь ничего не подозревающий континент, от побережья до побережья.

ОГРАНИЧЕНИЯ ВЫБРОСОВ

Компания Endron всегда была ярким противником любых автомобильных стандартов выбросов. Компания боролась с введением каталитического нейтрализатора до последнего, и продолжает бороться с каждым новым постановлением, направленным на очистку того, что выходит с автомобильных заводов Детройта. Это противодействие часто принимает форму дорогостоящих рекламных кампаний, финансирования комитетов политических действий и тому подобного, что кажется наблюдателям несколько любопытным. В конце концов, именно автопроизводители в эти дни чувствуют удар от новых правил, а не нефтяные компании. Endron будет продолжать продавать бензин независимо от того, что Вашингтон прикажет Крайслеру. Действительно, растущая экологичность американских автомобилей была названа одной из главных причин роста продаж этих моделей за последние семь лет, а больше автомобилей на дорогах означает больше бензина, попадающего в их глотки.

Тем не менее, Endron продолжает бороться с каждым законодательным актом о чистом воздухе тихо, но яростно, даже в то время, когда многие конкуренты компании открыто выступают за чистоту воздуха. Такая тактика кажется странной, и она не осталась незамеченной. Несколько экологических групп и, по крайней мере, один регулирующий орган нацелились на Endron для предварительного расследования в результате такого странного поведения, и уже началось вынюхивание некоторых теневых действий компании. То, что для Endron было, как ни странно, принципиальным вопросом, может привести к краху компании.

ВЫСОКАЯ СКОРОСТЬ, ВЫСОКАЯ ВИДИМОСТЬ

Одним из самых быстрорастущих видов спорта в Америке является NASCAR, который по своей природе благоприятствует рекламным потребностям Endron. В конце концов, этот вид спорта сочетает в себе чистейшую рабскую преданность автомобилю со встроенным ожиданием аляповатой, навязчивой рекламы. Редко можно найти квадратный дюйм на машине или форме гонщика, который не был бы покрыт логотипом одного из рекламодателей. Преимущество такой схемы для рекламодателя очевидно. За разумные деньги рекламодатель получает свое имя на телевидении во время каждой гонки сезона. Если автомобиль, который спонсирует компания, является победителем, то ее логотип получает гораздо больше эфирного времени. В конце концов, тот, кто транслирует гонку, большую часть времени будет снимать лидеров заезда. А если у лидера на капоте красуется твой логотип, ты сделал очень мудрое рекламное вложение.

Не стоит и говорить, что Endron предпочитает делать разумные рекламные вложения. Если это означает нарушение духа честной и справедливой конкуренции для обеспечения большего эфирного времени для автомобиля №77 (спонсором которого в основном является Endron), то к черту дух честной и

справедливой конкуренции. Конечно, при строгом регулировании NASCAR всего, начиная от размера шин и максимальных оборотов двигателя и заканчивая практически всем, что только можно себе представить, технологические ухищрения для получения несправедливого преимущества практически невозможны. Вот почему Endron не использует технологии для обмана. Он использует сверхъестественное.

Хотя идея сверхъестественного жульничества на гонках NASCAR кажется смехотворной. В конце концов, выпускать фомори на свободу, чтобы они проделывали дыры в шинах соперников, в лучшем случае глупо. Кроме того, странные люди (не говоря уже о странных существах), скрывающиеся вокруг пит-роу, могут быть выворены охраной в считанные секунды, даже если они не делают ничего странного. В конце концов, Пит-Роу - очень опасное место, и любой, кто там не должен находиться, может стать причиной опасного - или смертельного - несчастного случая. И хотя в краткосрочной перспективе такие вещи могут быть заманчивыми, в долгосрочной перспективе они неизбежно приводят к ужесточению ограничений, расследованиям и так далее. Другими словами, это стратегия ограниченной полезности.

С другой стороны, хотя регуляторы NASCAR могут с удивительной точностью измерять ширину шин, они не настроены на работу с духами в бензобаке или бейнами в тормозной магистрали. Именно так Endron делает свою грязную работу. В то время как пит-команда и водитель команды совершенно не подозревают о любой недобросовестной помощи, которую они получают, команда Endron, стоящая за гоночной экипировкой, настолько же грязная - и бесчеловечная - как обычно. Список их ухищрений удивительно велик: натравливание духов порчи на шины и оборудование других команд, натравливание Обольстителей на гонщиков соперников перед гонкой, использование сверхъестественных средств для улучшения характеристик автомобиля команды Endron (при этом пока что ни один тест выхлопных газов не может уловить порчу Вирма) и так далее. В итоге конкуренты Endron терпят поражения, а зачастую и тяжкий вред, поскольку работа бейнов сопровождается авариями на высоких скоростях и летальными исходами. В то же время автомобиль №77 показывает удивительно хорошие результаты, несмотря на удивительно высокую текучку кадров в команде. (Последнее является источником некоторого беспокойства на трассе NASCAR, где команду Endron называют "командой, которая пережует и выплюнет". За последние пять сезонов в Endron работало не менее четырех основных водителей. Двое из них попали в смертельные аварии за пределами гоночной трассы, один заболел раком, а четвертый, Бобби ЛаТурнье, начал проявлять признаки сильной усталости и гипертонии).

Хотя поначалу может показаться странным, что Endron уделяет столько внимания такому небольшому компоненту своей империи, при ближайшем рассмотрении оказывается, что это вполне разумно. В конце концов, NASCAR охватывает миллионы зрителей каждую неделю. Каждый из этих болельщиков видит логотип Endron на победителе. Каждый из этих болельщиков распаляет свое желание отправиться в путь

на быстрой, очень быстрой машине - и ни одна бензиновая компания не может пожаловаться на это. Кроме того, если Endron когда-нибудь придумает способ сохранить гонщика в целостности и сохранности достаточно долго, чтобы превратить его в знаменитость, они получат звезду в лице Бобби ЛаТурнье - или кого бы то ни было - который будет отстаивать их интересы по дешевке. Подрыв NASCAR по одной гонке за раз не является ключом к стратегии Endron. Это даже не главный компонент. Но если такие мелкие компоненты могут быть настолько разрушительно эффективными, то воображение поражает, что могут сделать крупные компоненты.

ЛИЦА ENDRON

Endron - это большой бизнес в его лучшем и худшем проявлении. Десятки тысяч людей, если не больше, получают зарплату от Endron или одной из ее дочерних компаний. В их рядах есть и святые, и страшные грешники (хотя последних с каждым днем становится все больше и больше), и тысячи и тысячи абсолютно нормальных людей. Но среди стройных рядов сотрудников Endron есть несколько человек, которые, независимо от своего положения, каким-то образом выполняют работу Вирма чуть более эффективно, чем другие. Они просто немного лучше ориентируются в своей внутренней скверне, немного лучше умеют заставить фирму выполнять их приказы, немного менее человечны, чем даже их коллеги.

АЛЕКС МОЛИНА

Биография: Выпускник Технологического института Нью-Мексико, Молина был самым первым студентом, прошедшим через программу стажировки РОЭ компании Endron. Будучи получателем Национальной Стипендии за Заслуги, спонсируемой Endron, Молина был в восторге от того, что ему предложили летнюю стажировку в компании. Также была предложена возможность трудоустройства после окончания университета, и Молина с радостью согласился. Еще лучше было то, что работа проходила в Техасе, недалеко от дома Молины. Все выглядело идеально.

К сожалению, из-за канцелярской ошибки Молина попал в одно из специальных подразделений РОЭ - подразделение, занимающееся исключительно сверхъестественными явлениями. В полумиле от берега буровая платформа Endron обнаружила что-то странное. РОЭ вызвали как раз вовремя, чтобы увидеть, как что-то зеленоватое и вязкое скользит по буровой платформе и начинает растворять членов команды.

Молина увидел это раньше, чем кто-то понял, что ему там просто не место. Он наблюдал за всем этим ужасом и, вместо того чтобы закричать или убежать, стоял там и воспринимал все это. Он понял, что это то, что он хотел сделать со своей жизнью. Это было то, что он действительно хотел найти. Это было его призвание. Он сделал шаг ближе к существу, желая увидеть, что это такое. Затем остальные члены команды опомнились и увели его с платформы.

Однако Endron уже знал, что у него есть хранитель. Он устроил Молине инструктаж, нанял его прямо из колледжа и тут же устроил на работу в РОЭ.

Сделка принесла небывалые дивиденды для Endron, да и для самого Молина тоже. За время работы он обнаружил множество замечательных каэрнов, мистических артефактов, древних руин и, конечно же, нефтяных месторождений, и сделал это с блеском, грацией и удивительным умением возвращать всю свою команду домой в целостности и сохранности. Теперь он руководит самым опытным и талантливым РОЭ Endron, и делает это очень хорошо. Конечно, за такой успех приходится платить. Молина стареет с огромной скоростью, и хотя ему едва исполнилось 35, выглядит он почти на 60. Однако он не хотел бы, чтобы было иначе. То, что он видел и к чему прикасался, делает все это стоящим.

В последнее время Молина начал говорить о смерти. Окружающие (ведь у него нет близких друзей) говорят, что он, как ни странно, с радостью относится к смерти. Действительно, в своих рассуждениях на эту тему он выглядит почти религиозным, говоря о том, "что ждет его по ту сторону". В свете того, что Молина видел и где он побывал, что это может быть, можно только представить.

Образ: Алекс Молина выглядит как крепкий, здоровый мужчина 60 лет. У него удивительно глубокий загар и все признаки того, что он десятилетиями работал на солнце. Его руки - это руки рабочего, мозолистые от многолетней работы в поле, но его движения очень точны, особенно для человека его возраста. Волосы у Молина белые, хотя большая их часть еще сохранилась, а глаза темно-карие. Его рост почти шесть футов, телосложение бегуна на длинные дистанции, лицо узкое и угловатое, и он часто улыбается.

Подсказки для отыгрыша: То, что могло бы стать захватывающей карьерой по расследованию сверхъестественного, было подпорчено Endron. Вы по-прежнему любите раскрывать скрытое и неестественное, но теперь вы делаете это для целей Endron. Увидеть, что там есть, найти это и применить на благо компании - вот ваша мотивация, и она вас вполне устраивает. Поощряйте любопытство других (если это уместно). Если нет, то сделайте все возможное, чтобы унижить или просто бросить людей, которые вам мешают. Вы яростно преданы своей команде, Endron и конечной цели Endron. В глубине души вы убеждены, что есть еще более глубокие секреты, которые нужно раскрыть, и вы готовы вскрыть планету, чтобы добраться до них. Методы Endron, в целом, можно назвать хорошим началом.

Недавно с вами связались агенты чего-то не совсем от мира сего. Вы не уверены, дух ли это, призрак или демон, но это то, с чем вы сталкивались снова и снова на протяжении многих лет.

И теперь он хочет вас. Он готов предложить вам власть, жизнь после смерти и некоторые другие блага, если вы отдадите себя в его распоряжение. Кроме того, похоже, оно намерено направить вас и вашу команду к определенным объектам, которые оказались очень полезными для Endron. Конечно, таким образом вы потеряли несколько членов команды, но, конечно, эти смерти были просто несчастными случаями...

РОБЕРТ СМАЙТ

Биография: Роберт - один из Них. Он был одним из Них столько, сколько себя помнит, и рассчитывает быть одним из Них до конца своей жизни. Он доволен этим знанием и доволен тем, что он делает.

Роберт родился в семье английских иммигрантов в США и вырос с небольшим, но заметным акцентом, из-за которого в школе его дразнили. Роберт был хорошим учеником, выше среднего, но не выдающимся, и он проплыл почти незаметно для всех. В колледже он быстро переключился на бизнес, закончил учебу с приемлемыми оценками и после нескольких неудачных стартов получил работу в самом низу корпоративной лестницы Endron.

Это было более двух десятилетий назад. С медленным, неуклонным упорством Роберт продвигался к вершине. Он никогда не делал ничего выдающегося, но его работа была стабильной. Тихой. Эффективной. Кроме того, он умел держать рот на замке, а глаза открытыми, и не сразу понял, что в иерархии власти есть что-то очень странное.

Одним словом, он был тем, кого Они искали.

ОТВРАТИТЕЛЬНАЯ ПРАВДА

Что такое Они? "Что" - это ключевое слово, ибо "Они" больше не заслуживают слова "кто". Проще говоря, они - хранители Endron, проникнутые чудовищным духом самой корпорации и движимые им. Можно спорить о том, создал ли Endron каким-то образом эту сущность, или политика компании привлекла и сформировала ее, но неприукрашенная правда заключается в том, что Endron стал гораздо большим, чем просто компания. Она стала присутствием, и это присутствие хочет очень, очень хорошо заботиться о своем физическом представительстве.

Вот тут-то и приходят Они. Хотя дух не может влиять на компанию напрямую, он может влиять на отдельных людей, и они (или Они) могут действовать, чтобы обеспечить благополучие организации. Поэтому он наблюдает, ждет, и когда появляется подходящий кандидат, он захватывает его.

Для всех намерений и целей, таким образом, Они являются инструментами единого сознания. Они все еще сохраняют свою индивидуальность, более или менее - в конце концов, без нее они были бы менее эффективны, - но каждый из них теперь является частью большего сознания самой фирмы. Каждый из них будет действовать в полной гармонии с другими и в полном соответствии с желаниями руководящего духа, и каждый делает все необходимое, вплоть до самопожертвования, чтобы защитить компанию.

Кстати, они всегда уходят на пенсию после 30 лет работы в компании. Лишь немногие выживают после этого более нескольких месяцев, поскольку дух уходит из них после того. А без духа, который ими движет, они просто теряются.



Поэтому Они протянули руку и потрепали его по плечу. Они рассказали Роберту, кто Они и что делают, и что он должен стать Их частью.

Роберт, что неудивительно, согласился. Вскоре после этого он получил повышение до должности старшего кредитного менеджера (экспорт) и полную индоктринацию.

Остальное, как говорится, детали.

Образ: Рост Смайта примерно пять с половиной футов. У него черные волосы, седеющие на висках, круглое лицо с голубыми глазами и светлый цвет лица, который выглядит так, как будто он очень легко обгорает на солнце. Роберт всегда одевается очень консервативно (никто никогда не видел его на работе в синем или сером костюме) и носит очки в круглой оправе, которые подчеркивают его круглое лицо. Часто он носит с собой зонтик: "Никогда не знаешь, когда пойдет дождь", - говорит он.

Подсказки для отыгрыша: Вы всегда знаете, что Они хотят сделать. Это просто удивительно - вам всем удастся достичь консенсуса без разговоров. То, что хочет сделать один из вас, вы все хотите сделать. С другой стороны, то, чего вы хотите для себя, по сути, неважно. В конце концов, важно здоровье компании. Вы и такие же, как вы, - лишь части большого целого.

МИШЕЛЬ БЭКМАН, ДОКТОР ФИЛОСОФИИ И ДОКТОР МЕДИЦИНЫ

Биография: Чтобы пройти пятилетнюю программу Нью-Йоркского университета для получения степени доктора медицины и доктора философии, нужно обладать недюжинным умом, целеустремленностью и силой воли. Нужно быть совершенно нечеловеком, чтобы сделать это за четыре года.

К счастью для нее, именно таким нечеловеком и стала Мишель Бэкман. Всегда стремившаяся к совершенству, она зашла слишком далеко и в итоге стала носителем духа чистых, извращенных амбиций. Теперь сущность, которая была (и в основном остается) Мишель, - один из ведущих исследователей в страшных секретных лабораториях. Она прошла путь от нового сотрудника до звезды, в процессе совершенствуя феромонные ловушки, которые Endron устанавливает на своих трубопроводах, а также другие, более экзотические инновации. Она также убила по меньшей мере трех непосредственных начальников, и, как добросовестный ученый, сумела использовать трупы в своих исследованиях. Действительно, ее эффективность в избавлении от трупов может сравниться только с эффективностью, с которой она использовала эти трупы. Однако все отчеты сходятся на том, что акции Бэкман в таких трагических обстоятельствах обычно приносят результаты. Иначе говоря, выжившие исследователи, как правило, работают на нее гораздо усерднее, чем на кого-либо другого.

На данный момент Бэкман является вторым по старшинству исследователем в своем отделе. В настоящее время она работает над тем, как превратить бактерии, питающиеся нефтью, в болезнетворные организмы, хотя у нее есть и несколько "личных" проектов.

Тем временем другие исследователи Endron борются за право работать в лаборатории Бэкман. У нее всегда самое лучшее оборудование, самое большое финансирование и самая интересная работа для младших научных сотрудников.

В конце концов, можно быть тем, кого боятся даже высшее руководство.

Образ: Бэкман - не образец успешного, опытного ученого-исследователя. На вид ей всего 24 года, у нее прямые светлые волосы, льдисто-голубые глаза и здоровая, если не слишком пышная фигура. Тем не менее, Бэкман - деловая леди, как в лаборатории, так и за ее пределами. Она твердо придерживается профессионального стиля одежды, и горе тому, кто работает в ее лаборатории и не соответствует ее стандартам в одежде, осанке и исполнении.

Подсказки для отыгрыша: Вы абсолютно все контролируете. Endron для вас - это средство достижения цели; ваша конечная цель - собственная компания с полной автономией и правом на получение прибыли от своей работы. Всех остальных вы оцениваете по их полезности для вас, и у вас нет проблем с устранением тех, кто мешает вашим профессиональным амбициям. У вас даже не возникнет проблем с устранением того, кто вас раздражает, если это стоит времени и усилий. Вам практически нечего сказать кому-либо за пределами вашей лаборатории, если только они не предоставляют вам финансирование или не являются потенциальными лабораторными крысами. К счастью, последних очень много.

ИДЕИ ДЛЯ ИСТОРИЙ

Что делать с энергетической компанией в Мире Тьмы? Гару не могут просто взрывать случайные станции Эндрона, как бы заманчиво это ни было. В конце концов, большие взрывы бензина обычно привлекают внимание, к тому же это не совсем экологически чистой привычка. Кроме того, с такой разнообразной и многоликой корпорацией, как Эндрон, есть буквально десятки путей, по которым можно пойти, чтобы включить фирму в свою игру.

ГДЕ?

Во-первых, определите, где проходит ваша игра. Компания Endron имеет поистине глобальный масштаб, ее деятельность простирается от буровых станций в Антарктике до глубоководных платформ в Северном море. Куда бы ни отправились Гару, Endron может оказаться там в качестве противника. С другой стороны, от того, в какой части света находится ваша игра, зависит и то, с какой операцией Endron придется столкнуться персонажам. Вероятность столкнуться с РОЭ в индонезийских джунглях гораздо выше, чем на улицах Нью-Йорка. Точно так же, какова вероятность того, что "специальный" научный сотрудник лаборатории будет находиться где-либо, кроме своей лаборатории - если, конечно, у нее нет чего-то для полевых испытаний. Определение местоположения также поможет вам выяснить, каких злодеев, находящихся под влиянием Endron, вы собираетесь бросить на произвол судьбы.

КТО?

География может дать вам некоторые подсказки о том, как персонажи связаны с Endron, но вам все равно нужно это уточнить. Как только вы определите свое игровое поле, вы сможете подумать о том, кто должен быть там по логике и где они вписываются в иерархию Endron. Это также позволит вам выяснить, на что именно способны служащие Endron. В конце концов, если вы разворачиваете свою кампанию на диких месторождениях Техаса, это не значит, что вы автоматически знаете, будет ли это РОЭ, разведывающий новое место, полноценная буровая операция или что-то еще более злое.

ПОЧЕМУ?

Endron - большая компания, но даже большие компании делают что-то не просто так. Выясните, чего хочет Endron и как это пересекается с персонажами. Может быть, это просто рутинная работа, доставка газа на рынок, которая мешает делам персонажей. Может быть, это что-то, что проверяет полевая группа. А может, это просто обыденное нефтяное пятно или разлив мазута. Но суть в том, что у Endron есть причина идти туда, куда он идет, причина посылать туда людей и вкладывать деньги, которые он тратит, и определенная цель, когда он берется за дело. Выяснение того, чего хочет команда Endron на месте, поможет вам организовать конфликт - может оказаться, что им наплевать на Гару, лишь бы трубопровод заработал.

ИДЕИ ДЛЯ СЮЖЕТОВ

Гонка к финишу: Стая проверяет слухи о потерянном, неохраняемом казне, когда выясняет, что они здесь не одни. РОЭ Endron что-то ищет. Но что? Неужели это то же самое, за чем охотится стая? И если да, то какие неприятные сюрпризы может преподнести команда горстке Гару, которые слишком самоуверенно ведут себя с простыми людьми.

Блюз расплавления: Герои получают предупреждение о готовящейся катастрофе на атомной станции, принадлежащей Endron. Они должны проникнуть внутрь и найти способ предотвратить катастрофу, пройдя мимо охранников, которые вполне могут подумать, что персонажи и есть катастрофа. А как же сам Endron, который, возможно, хочет, чтобы станция взорвалась, если в фейерверке могут оказаться Гару.

Танкер "Бедя": У танкера "Душа Endron" (зарегистрированный в Либерии) проблемы. Он набирает воду, находится рядом с опасными рифами и надвигается шторм. Кроме того, его экипаж состоит из фомори, которые, похоже, обрели общее желание смерти. В надежде предотвратить экологическую катастрофу, стая пробирается на корабль перед самым штормом. Смогут ли они спасти танкер и его груз до того, как прилив и ветер выбросят его на скалы? Смогут ли они продержаться достаточно долго, чтобы хотя бы попытаться?

*Конечно же, это "Проблемы с Танкером", но так мне нравится гораздо больше

Всерное отключение: Кто-то дергает переключатель "Упс", и текущее местоположение персонажей погружается во тьму. Однако это не обычное отключение - Pentex использует хаос как прикрытие для полевых испытаний некоторых новых разработок. Другими словами, Плохие Вещи вышли поиграть посреди огня, беспорядков и крови. Хаос не прекратится до тех пор, пока не включат свет, а учитывая, что все монстры вырвались на улицы, сделать это может оказаться невозможным.

Пробуждение: Стая следует за командой РОЭ по следу чего-то древнего и злого, дремлющего под песками пустыни. Они настигают своих врагов глубоко под поверхностью земли, но слишком поздно: чудовищная сущность просыпается. Теперь они оказались в подземной ловушке, но и РОЭ тоже. Можно ли заключить союз ради выживания? Можно ли доверять сотрудникам Endron, или они в союзе с чудовищем внизу? Что, если все это подстроено? Есть только один способ выяснить это.







Magadon — создавая лучшего тебя.

Программное заявление

Magadon Incorporated - ведущий поставщик фармацевтической продукции и услуг. Magadon разрабатывает, производит и распространяет широкий спектр передовых технологий и продуктов для улучшения состояния человека.

Наша миссия

Миссия компании Magadon состоит из четырех частей:

Предоставлять обществу услуги и продукты, улучшающие качество жизни путем укрепления здоровья и улучшения настроения;

Обеспечить наших сотрудников интересными задачами, щедрыми вознаграждениями и возможностями для карьерного роста;

Обеспечить нашим инвесторам наилучшую возможную норму прибыли на их вложения;

Обеспечить научное сообщество постоянным прогрессом в области биомедицинских знаний, как теоретических, так и прикладных.

Наши ценности

Наша цель - сохранение, продление и улучшение человеческой жизни. Успех всех наших усилий измеряется продвижением к этой цели. Наша главная ценность - это вклад, который мы вносим в развитие человечества на пути к достижению этой цели.

Мы стремимся к ответственности перед теми, кого затрагивают наши действия на всех уровнях. Мы несем ответственность перед нашими потребителями, перед нашими сотрудниками, перед сообществами, в которых мы действуем, и перед обществами, с помощью которых мы действуем. Наше взаимодействие со всеми этими сторонами должно осуществляться на самом высоком уровне честности, этики и профессионализма.

Мы являемся прогрессивно мыслящей организацией, чьи исследования направлены на улучшение условий и качества жизни человека. Мы направляем наши усилия на удовлетворение наиболее важных потребностей наших потребителей и человечества в целом.

Мы стремимся к получению прибыли, но только от тех действий, которые приносят пользу нашим клиентам и человечеству. Наша способность поддерживать наши ценности и продолжать предпринимать действия, способствующие развитию этих ценностей, зависит от нашей способности функционировать как коммерческая организация.

Мы признаем, что наша организация состоит из отдельных людей, и стремимся улучшить жизнь каждого из них. Мы ценим в наших сотрудниках такие качества, как честность, профессионализм, способность работать в команде и воображение, и стремимся создать рабочую среду, способствующую развитию этих качеств у каждого члена команды Magadon.

Magadon - это интернациональная корпорация, занимающаяся всеми областями медицинских исследований, услуг и производства. Она возникла в 1946 году как Magadon Limited, небольшая медицинская исследовательская компания, основанная Брайантом Вандегрифтом, отставным врачом армии США. Начав в Нью-Джерси, компания Magadon с тех пор расширила свою деятельность до более чем 70 предприятий в двух десятках стран. С чистой прибылью в размере 8,115 миллиардов долларов США в прошлом году, компания Magadon входит в число ведущих фармацевтических корпораций мира.

НАПРАВЛЕНИЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Исследования: Magadon разрабатывает и тестирует медицинские препараты в десяти крупных исследовательских центрах в США, Канаде и Европе.

Производство: Magadon производит и упаковывает свою продукцию на 68 заводах в Северной и Южной Америке, Европе и Юго-Западной Азии.

Маркетинг: Продукция компании Magadon продается более чем в 70% стран мира.

Услуги: Magadon предоставляет недорогие фармацевтические консультации медицинским учреждениям по всему миру, а также планы льготного лекарственного обеспечения для более чем 180 миллионов человек. Компания также участвует в государственных программах по борьбе с наркоманией, предоставляя бесплатные консультации и реабилитационные центры для тех, кто страдает от зависимости от запрещенных веществ.

ПРОДУКЦИЯ

Сфера интересов Magadon включает в себя множество областей медицины, в том числе:

- сердечно-сосудистую медицину
- дерматологию
- гастроэнтерологию
- неврологическое и психологическое лечение
- респираторное здоровье
- вакцины и антибиотики
- репродуктивную медицину
- ветеринарные операции и лечение

Продукция Magadon варьируется от препаратов медицинского назначения, отпускаемых по рецепту, до безрецептурных средств.

ФИНАНСОВЫЙ ПРОФИЛЬ

Ниже приведены финансовые показатели компании Magadon за последний полный финансовый год:

Общий объем продаж: \$24,843 млрд.

Чистая прибыль: \$5,115 млрд.

Бюджет на исследования: \$2,34 млрд (приблизительно).

Компания Magadon торгуется на Нью-Йоркской фондовой бирже под тикером MgDn. В течение последнего финансового года стоимость акций компании составляла от \$71 до \$92 за акцию.

ИСТОРИЯ MAGADON

В октябре 1946 года врач по имени Брайант Вандегрифт вышел в отставку из медицинского корпуса армии в звании бригадного генерала. Вместе с четырьмя своими бывшими подчиненными Вандегрифт основал

небольшую исследовательскую фирму под названием Magadon Limited в Трентоне, Нью-Джерси. Основным направлением деятельности этой компании была контр-биологическая война: они разрабатывали вакцины от болезней, которые могли быть использованы в качестве оружия в будущих войнах. К 1950 году у Magadon Limited было пять исследовательских контрактов с армией США и один с Организацией Объединенных Наций, и началось строительство нового исследовательского центра в Западной Вирджинии.

Согласно армейским данным, Вандегрифт находился в Китае в 1945-46 годах. Предположительно, он имел дело с японскими исследовательскими центрами. Япония занималась исследованиями в области биооружия больше, чем Германия; известно, что они изучали сибирскую язву и другие патогены, и во время оккупации они испытывали многие из них на китайских гражданах. До сих пор неясно, занимался ли В. уничтожением результатов экспериментов или просто делал запасы для армии США. Можно было бы спросить его - ходят слухи, что он все еще жив и принимает большие дозы одного из препаратов для замедления старения, которые Пентекс дает своему высшему руководству.

В 1952 году компания Magadon впервые купила другую компанию: Panflex Incorporated, производителя антибиотиков общего назначения с заводами в Огайо и Иллинойсе. В течение следующих четырех лет компания Magadon выкупила еще дюжину небольших фармацевтических и медицинских фирм, включая Thirison, Campesi Gerontological Research, Panacea Pharmaceuticals и Kipling-Jones. В результате Magadon испытывала острую нехватку капитала, поскольку многие из приобретенных ею компаний находились на грани банкротства. Однако такая быстрая диверсификация позволила компании воспользоваться многими новациями в области медицины.

Не забыть: попросить Досрочного Вывода и его команду взглянуть на Campesi. Возможна причастность Пиявки. Даже если нет, отчеты о поставках указывают на подозрительно большое количество поставок с их объектов в офисы руководства Пентекса. Это больше, чем статистическая аномалия - закономерность прослеживается как минимум 15 лет.

К 1956 году будущее Magadon, Incorporated выглядело радужным. Компания оправилась от истощения ресурсов, вызванного ее быстрым расширением, и акции (впервые выпущенные в 1955 году) неуклонно росли. В этом году компания впервые вышла за рубеж, приобретя Dunlop & Farrier, британскую фирму, специализирующуюся на лечении рака.

Однако несколько неудач остановили восхождение Magadon и угрожали разрушить корпорацию. Компания приобрела акции в Германии незадолго до появления первых сообщений о врожденных дефектах, вызванных талидомидом, - скандал, потрясший всю фармацевтическую промышленность. Вскоре после этого на предприятии в Западной Вирджинии произошла утечка неизвестного вируса, от которого погибли более 400 ученых и рабочих; только сильный ливень и тщательные меры безопасности не позволили биологическому оружию распространиться на близлежащие населенные пункты.

Не говоря уже о Первой команде с костюмами Rasal и огнеметами. Пентекс, возможно, организовал или не организовал ту аварию; они определенно были готовы оказать помощь - к большому огорчению сотрудников службы безопасности Magadon, которые считали, что объект WV является секретным - и воспользовались ситуацией после этого.

Объект был полностью списан. По приказу совета директоров Magadon объект был стерилизован и уничтожен с помощью военных огнеметов. Потрясенный близким столкновением с катастрофой, совет директоров собрался на закрытое заседание, чтобы обсудить будущее Magadon. Что было сказано на этой серии встреч, можно только догадываться; известно лишь то, что, когда через две недели совет покинул заседание, была заложена основа для выкупа Magadon мегакорпорацией под названием Pentex.

Здесь появляется Вирм. Хотя почти наверняка Magadon делал работу Вирма до 1957 года, компания, вероятно, не была целенаправленным инструментом осквернения. Это была скорее благонамеренная фирма, наполненная людьми, злоупотребляющими своей властью и связями. Однако после выкупа все эти разрозненные элементы были объединены под вывеской Pentex, и они начали контактировать друг с другом. Учтите, щенки: зло тоже знает принцип "друг моего друга".

Поглощение Pentex было завершено в конце 1959 года. Компания Magadon смогла погасить свои последние долги (связанные с приобретением, а также несколько исков об ответственности за качество продукции) с помощью огромного притока готового капитала, который дало поглощение. Однако некоторые члены совета директоров возражали против реструктуризации и изменений в политике, которых требовал Pentex. Pentex распространил реструктуризацию на высшее руководство, и возражавшие получили солидные компенсации и были заменены на получивших повышение бывших руководителей подразделений, которые были более сговорчивы с "предложениями" Pentex.

По крайней мере, два члена совета директоров Magadon, которые возражали против политики Pentex по этическим соображениям, получили девятимиллиметровые пенсионные планы. Из остальных четырех человек, покинувших компанию примерно в это время, двое умерли по естественным причинам, а один тихо исчез в конце 80-х годов. Последний, Мэтью Дэвисс, был соучредителем компании Magadon Limited. Первая группа, отправленная за Дэвиссом, была найдена мертвой в его лаборатории - он вышел через заднюю дверь, когда они входили через переднюю, и оставил им открытую канистру с VX, смешанным с коррозионным компонентом, который разъедал их противогазы. Он все еще числится в файлах Pentex как угроза корпоративной безопасности "стрелять на месте", что подразумевает, что они верят, что он все еще жив. Странное замечание: на фотографии, которую хранит Pentex, Дэвиссу около двадцати лет, хотя ему было 45, когда он исчез, а сейчас ему около 90. Возможно, они слишком некомпетентны, чтобы обновлять информацию, или там может быть что-то еще.

Как только пыль после поглощения Pentex осела, компания Magadon заработала с новой силой. Прочное корпоративное партнерство с Autumn Health Management Systems, другой корпорацией, принадлежащей Pentex,

обеспечило ей гарантированную долю рынка, а также доступ к целой сети больниц, поликлиник, аптек и сопутствующих учреждений. Magadon также воспользовалась преимуществами Pentex ICS для внедрения передовых методов анализа рынка, что позволило компании несколько опередить своих конкурентов. В период с 1958 по 1998 год доля компании "Магадон" на рынке выросла с 12,8% до 22,5%, что сделало ее одной из трех крупнейших фармацевтических компаний в мире. Недавно она поглотила Aesop Research, и ходят слухи о слиянии с Autumn. Похоже, что Pentex создает условия для того, чтобы к концу следующего десятилетия компания Magadon стала доминирующим мировым поставщиком медицинских услуг.

Вот поэтому не стоит доверять докторам, щенки.

— Мэтью Громовое Сердце

MAGADON В ИГРЕ

Magadon - вторая по величине дочерняя компания Пентекса, по размерам и прибыльности её превосходит только Endron. Однако, вопреки некоторым ожиданиям, Magadon не является пропорционально значимым агентом Вирма. Если Endron - это флагман корпоративного флота Pentex, то Magadon - это личная субмарина Вирма. Индустрия здравоохранения - одна из наиболее регулируемых, как со стороны правительств, так и частных лиц, поэтому операции Magadon менее масштабны и более тонкие, чем многие другие задачи Пентекса по коррупции и разложению. Многие из проектов Magadon, подробно описанным на следующих страницах, - это не те вещи, с которыми может справиться типичная группа персонажей игроков, ориентированных на боевые действия: здесь требуется более тонкий подход. Рассказчики, чьи хроники сосредоточены на том, чтобы надрать задницу Вирму, по одной Черной Спирале за раз, возможно, захотят пропустить Magadon. Однако те, кто больше ориентирован на ужас и интриги, найдут здесь много такого, что идеально подойдет для их игр.

ЛИЧНЫЙ УЖАС

Во многих отношениях Magadon - самая страшная из компаний Пентекса, как для персонажей, так и для игроков. Разливы нефти и вырубка лесов - это внешние угрозы, на которые можно напасть или от которых можно убежать. Гораздо сложнее бороться с врагом, которого вы последние несколько лет помещали в собственное тело. Рассказчикам настоятельно рекомендуется принимать во внимание чувства игроков. Многие люди питают негативные чувства к фармацевтической промышленности - и к здравоохранению в целом. Существует множество личных историй - от почти смертельных аллергических реакций до неудачных операций. Будьте внимательны, чтобы ваше стремление к лучшей истории не нарушало эмоциональный комфорт ваших игроков.

ЭТИЧЕСКИЕ КОНФЛИКТЫ

Magadon - это, в значительной степени, законная компания с заботливыми, благонамеренными сотрудниками, которые искренне хотят сделать лучше. Хотя компания является инструментом Вирма, также это

медицинский инструмент. Не стесняйтесь ставить перед игроками глубокие моральные вопросы, если их персонажи решат уничтожить Magadon объект или разрушить участок MagNet - будут ли данные и ресурсы, отобранные у Пентекса, стоить человеческих жизней, которых может стоить потеря данных настоящих медицинских исследований? На этот вопрос не должно быть простого ответа. Заставьте игроков думать, а персонажей - мучиться.

ЗАМЕЧАНИЕ О "РЕАЛЬНОСТИ"

Magadon - вымышленная корпорация, как и все те, что представлены в этой книге. Однако фармацевтическая промышленность слишком реальна - и в некоторых отношениях реальная индустрия не менее тревожна, чем вымышленная, представленная здесь. При написании этой главы автор широко использовал фармацевтическое руководство, опубликованное крупной реальной фармацевтической компанией. Более трети лекарств, о которых он прочитал, до конца не изучены: компании, производящие их, и врачи, назначающие их, не до конца знают, как они действуют. Хотя нам нравится думать, что современная медицина совершенна, ошибки совершаются каждый день. Талидомид действительно использовался так, как описано здесь, и тысячи людей до сих пор живут с его наследием. Химическое и биологическое оружие - реальная и ужасающая часть современной войны, и оно существует, несмотря на десятки ограничивающих договоров. Каждое вещество из раздела "Руководство по Magadon" существует в реальном мире, и эффекты, описанные в нем, максимально точны как в сюжетной информации, так и в игровой механике. Если это вызывает беспокойство, так и должно быть.

КОРПОРАТИВНАЯ СТРУКТУРА

Корпоративная структура Magadon построена по несколько бессистемной модели. Каждый операционный отдел (каждый отдел, кроме администрации и отдела продаж и маркетинга, классифицируется как "операционный") имеет свой собственный внутренний бюрократический аппарат и свое собственное исследовательское подразделение. Такое неэффективное распределение задач приводит к дублированию усилий, но в то же время позволяет корпорации осуществлять микроменеджмент до болезненно тонкой степени.

АДМИНИСТРАЦИЯ

Административное подразделение Magadon - это "бумаготворческая" рука конгломерата. Теоретически, администрация занимается всеми бюрократическими задачами, как внешними, так и внутренними, которые обеспечивают функционирование многонационального конгломерата. Такой широкий спектр задач оставляет верхние эшелоны операционных подразделений свободными для проведения исследований и получения прибыли. На практике, однако, администрация представляет собой организационного динозавра, погрязшего в смоляной яме неэффективности. Зарплата сотрудников администрации, как правило, примерно на 10% выше, чем у сотрудников, занимающих аналогичные должности в других подразделениях, что означает постоянную борьбу между руководителями операционных подразделений за перевод в администрацию, чтобы доработать там последние годы перед выходом на пенсию. Эта модель окончания срока службы постоянно лишает оперативные отделы компетентных руководителей высшего эшелона. По штатному расписанию, администрация является самым

крупным подразделением Magadon, и с годами она постоянно разрастается. Она берет на себя такие разнообразные задачи, как юридическая защита и консалтинг, выдача заработной платы, надзор за персоналом и корпоративные информационные системы. Сотрудники Magadon из других подразделений компании в целом недовольны работниками административного отдела, которых они считают получающими несправедливые привилегии. Сотрудники администрации, напротив, считают сотрудников операционных подразделений слишком зашоренными и неадаптивными, чтобы понять, сколько шаров приходится держать в воздухе администрации, и оправдывают свои более высокие зарплаты и более широкий пакет льгот, говоря, что именно они обеспечивают работу компании. Как и следовало ожидать, сотрудничество между администрацией и остальными сотрудниками компании сведено к необходимому минимуму.

Связан -

Передайте этим жонглерам вирусам в ИЗ, что их запрос на электрические ограждения отклонен. Они прекрасно могут держать своих подопечных под контролем с помощью транквилизаторов, которых при последней инвентаризации было в избытке. Если они не могут вовремя подать проективные отчеты, они не получают ни цента больше на "меры безопасности". Какая защита, по их мнению, нужна от кучки макак-резусов?

- Джерри

Одним из преимуществ раздутой бюрократической системы администрации является то, что её офисы и базы данных являются золотыми жилами знаний - администрация никогда ничего не выбрасывает, предпочитая хранить бумажные записи с момента основания компании в огромных хранилищах данных. Если какая-либо информация Magadon когда-либо была записана, она может быть найдена где-то в этом отделе. Администрация также контролирует устаревающие компьютерные системы Magadon, включая MagNet, глобальную сеть, которая соединяет все объекты Magadon. С MagNet возникли небольшие проблемы, связанные с проблемой 2000 года, но отдел информационных систем смог восстановить полную функциональность в течение недели после наступления нового года. Последним проектом администратора является расширение сети MagNet на всех клиентов компании Magadon. Разместив удаленные терминалы в больницах и аптеках по всему миру, компания Magadon сможет предоставлять самые современные услуги, выполняя заказы и отвечая на запросы практически мгновенно.

ПРОДАЖИ И МАРКЕТИНГ

Другое подразделение компании Magadon, не относящееся к категории операционных, - отдел продаж и маркетинга (иногда неофициально называемый S&M) - отвечает за вывод разнообразной продукции Magadon на рынок и поддержание имиджа компании. Отдел продаж и маркетинга контролирует армию торговых представителей Magadon, чьи улыбающиеся лица и наполненные образцами портфели знакомы многим докторам и фармацевтам. Этот отдел отвечает за рекламу компании Magadon в газетах и журналах, рекламу на радио и телевидении, рекламные щиты, бесплатные информационные брошюры и листовки, телефонные линии 1-800, корпоративный веб-сайт и рекрутеров в колледжах. В девяти

случаях из десяти сотрудники компании Magadon, которых видит широкая публика, будут из отдела продаж и маркетинга. В этом отделе работают самые экстравертные, фотогеничные и социально активные сотрудники Magadon.

Однако перед отделом продаж и маркетинга стоит неприятная задача минимизировать ущерб, наносимый имиджу компании, когда разгорается скандал. Кризисные Медийные Команды находятся на круглосуточном дежурстве и готовы мгновенно отреагировать на любое негативное сообщение в СМИ, касающееся продукции Magadon. В течение часа после публикации подобного в любой точке мира компания Magadon гарантированно выпустит пресс-релиз, чтобы информировать общественность об усилиях корпорации по разрешению ситуации. Такое экспертное отношение не ограничивается только интересами Magadon: один из КМК, работающий в штаб-квартире корпорации, полностью посвящает себя минимизации негативной прессы, получаемой конкурентами Magadon, - альтруистический жест, который Magadon выдает за "благо отрасли". В конце концов, лекарства - это лекарства в глазах общественности, и все, что вредит одному фармацевтическому поставщику, потенциально может навредить всем им. Эта программа окупается укреплением доброй воли среди крупных игроков отрасли - хотя маркетинговая борьба ничуть не ослабла в своей ожесточенности, Magadon удалось начать программу обмена исследованиями со своими основными конкурентами "в интересах общественного здоровья".

ГЕРОНТОЛОГИЯ (ГЕРДИВ)

Геронтология - это медицинское исследование старения и пожилых людей. Это подразделение специализируется на препаратах и методах лечения болезней пожилых людей, от болезни Альцгеймера до артрита. ГерДив часто проводит совместные исследования с другими подразделениями Магадона, поскольку область его исследований пересекается со многими другими - например, с геронтологией, и генетика изучают способы замедлить или остановить процесс старения, а многие болезни, изучаемые инфекционными болезнями, имеют радикально разные проявления у пожилых и молодых. Таким образом, исследования ГерДив в равной степени являются как усовершенствованием работы других подразделений, так и собственными разработками.

Наибольший контакт с населением ГерДив осуществляет в домах престарелых, связанных с Пентекс. Многие такие учреждения служат центрами добровольных программ тестирования, продвигая передовые достижения геронтологии и обеспечивая высококачественный уход за пожилыми людьми, нуждающимися в помощи в повседневной жизни.

ПЕДИАТРИЯ (ПЕД)

На противоположном конце возрастного спектра от геронтологии находится педиатрия, которая представляет собой медицинское исследование людей в возрасте до 18 лет. Отдел педиатрии Магадона во многом является зеркальным отражением отдела геронтологии, особенно в том, как он делится исследованиями с другими отделами и уточняет существующую работу, делая ее более четкой. В последнее десятилетие самым амбициозным и известным проектом Пед, осуществляемым совместно с ПсихДив, была расширенная программа исследований поведенческих и эмоциональных расстройств у несовершеннолетних. Этот проект принес много плодов, включая несколько антидепрессантов, специально разработанных для более динамичного метаболизма молодых людей.

ЖЕНСКАЯ МЕДИЦИНА (ФЕММЕД)

Подразделение женской медицины занимается вопросами репродуктивной медицины, включая гинекологию и неонатальную помощь. Оно производит препараты для лечения бесплодия и противозачаточные средства, а также имеет целевые группы, занимающиеся разработкой более безопасных и менее дорогостоящих методов родов и аборт. Эта последняя область исследований привлекла к Magadon небольшое внимание со стороны различных консервативных групп, что не слишком радует отдел продаж и маркетинга. Magadon занимает официальную позицию, согласно которой ее клиенты-женщины имеют право регулировать функции собственного тела, и это мнение яростно поддерживается директором подразделения.

ИНФЕКЦИОННЫЕ ЗАБОЛЕВАНИЯ (ИЗ)

Область изучения отдела ИЗ (они же "жонглеры вирусами", как принято в компании) - медицинская микробиология: грибки, бактерии и вирусы, наносящие вред здоровью человека. Это подразделение разрабатывает методы лечения, препараты и вакцины для решения самых разных проблем - от относительно доброкачественного кожного грибка до самых смертоносных штаммов лихорадки Эбола. Исследовательский бюджет ИЗ - самый большой среди всех подразделений Magadon, и он набирает в свои лаборатории наибольшее количество талантливых ученых. Это подразделение редко имеет дело непосредственно с населением, поскольку большинство его продукции - это вакцины и антибиотики, которые поставляются в больницы и клиники, а не продаются напрямую. Однако, по оценкам, 60% американцев получили хотя бы одну вакцину, произведенную Magadon, просто благодаря объему производства ИЗ.

ГЕНЕТИКА (ГЕНДИВ)

Самое новое подразделение Магадона, Генетика, было создано в 1986 году. Это почти полностью исследовательское подразделение, поскольку очень мало его работы имеет непосредственное отношение к широкой общественности. Хотя многие другие программы генетических исследований направлены на улучшение человеческого вида в целом, это в конечном счете было бы контрпродуктивно для долгосрочной прибыльности Magadon - если человечество будет улучшено до такой степени, что ему не понадобятся лекарства, что делать фармацевтической компании? Вместо этого, большая часть работы ГенДив сосредоточена на выявлении причин рака и других заболеваний, которые имеют (или возможно имеют) генетическое происхождение, и на разработке новых методов их лечения.

ЗДОРОВОЕ ПИТАНИЕ (NHDIV)

Национальная сеть магазинов ОЗП (Общее Здоровье и Питание) является основным местом продажи продукции Nutritional Health. В магазинах ОЗП, расположенных в торговых центрах по всей территории США и Канады, продаются сотни витаминов, здоровых продуктов и диетических добавок для потребителей, заботящихся о своем питании. Nutritional Health также продает такие продукты, как спортивные напитки и высокоуглеводные продукты питания для спортсменов и тех, кто хочет стать спортсменом. В последние несколько лет эта программа была запущена с большим размахом: отдел продаж и маркетинга совместно с отделом Nutritional

Health запустил активную рекламную кампанию. Талисманы ОЗП, геккон Гордон (рекламирующий спортивные напитки Прыжок Ящерицы - "Освободи свою внутреннюю ящерицу!") и аллигатор Гнаш (продвигающий высокоэнергетические батончики ХаосБар), представлены на широком спектре сопутствующих товаров, от футболок до брелков. С момента начала кампании оборот ОЗП почти удвоился, и сеть получила признание родительских групп по всей стране за то, что она повышает сознательность молодежи в вопросах питания и здоровья.

ПСИХИАТРИЧЕСКАЯ ТЕРАПИЯ (ПСИХДИВ)

Хотя сфера деятельности ПсихДив - психическое здоровье, ее работа в основном сосредоточена на психиатрической фармакологии, а не психотерапии - в конце концов, Magadon - это прежде всего компания по производству лекарств. ПсихДив предоставляет психиатрам широкий спектр веществ для лечения поведенческих дисбалансов. Недавний опрос S&M показал, что многие люди избегают химического лечения эмоциональных проблем из-за страха перед побочными эффектами лекарств, поэтому ПсихДив работает над антидепрессантами "щадящего действия", которые с гораздо меньшей вероятностью вызовут нежелательные результаты.

ПОТРЕБИТЕЛЬСКИЕ ТОВАРЫ (ПТ)

Безрецептурные препараты Magadon поступают из отдела потребительских товаров. От антигистаминных до болеутоляющих средств, от анальгетиков до пудры для ног, от лейкопластырей до глазных капель - огромное количество товаров из супермаркетов и аптек производится этим подразделением. Magadon продает продукцию ПТ под несколькими дочерними марками, и нередко на полке одного магазина можно увидеть два конкурирующих продукта СР. Однако, если потребитель не читает мелкий шрифт, не очевидно, что при любом выборе деньги возвращаются в одну и ту же корпорацию. ПТ - это продукция Magadon, с которой чаще всего сталкиваются обычные граждане, но у подразделения несколько десятков торговых марок, поэтому большинство потребителей никогда не связывают их с Magadon.

А ОНИ ТАК И ДОЛЖНЫ?

Многие из предприятий, которыми занимается Magadon, не относятся к тем, которые можно было бы ожидать от фармацевтической корпорации. Однако Magadon - второе по величине дочернее предприятие Пентекса, уступающее только Endron Oil. Это якобы фармацевтическая компания, но программа поглощений обеспечила ей доступ практически во все отрасли медицины, а также некоторые области, которые на первый взгляд совершенно не связаны между собой. Недавнее приобретение компанией Magadon исследовательской компании Aesop позволило некоторым предположить, что Pentex намерен сделать Magadon своей единственной внутренней медицинской корпорацией, и что слияние с Autumn Health Management Systems неизбежно.

ТЕХНОЛОГИИ И ПРИЛОЖЕНИЯ (ТП)

"Аппаратное" подразделение компании Magadon, "Технологии и Приложения" ("ТП" официально не употребляется) занимается медицинским и фармацевтическим оборудованием и побочными продуктами, а не собственно химикатами, которые являются основным источником дохода компании. ТП отвечает за такие разнообразные вещи, как шприцы, центрифуги, резиновые перчатки и электронные весы. Эти продукты редко отмечаются как лучшие в отрасли, но они по-прежнему широко используются, потому что компания Magadon распространяет значительную часть продукции ТП среди врачей и фармацевтов в качестве рекламных материалов.

ОБЩЕСТВЕННОЕ ЗДРАВООХРАНЕНИЕ

Более известное в обществе как Metcalf Clinics, это подразделение тесно сотрудничает с отделом продаж и маркетинга, а его продукты и программы хорошо видны широкой публике. Крупнейшей задачей отдела общественного здравоохранения является управление клиниками реабилитации наркозависимых и проведение соответствующих исследований. Во многих крупных американских и европейских городах есть принадлежащие Magadon центры детоксикации. Однако проекты в области общественного здравоохранения редко относятся к Magadon, поскольку это подразделение обычно работает под вывеской Metcalf Clinics совместного предприятия Magadon с другой дочерней компанией Pentex, August Health Management Systems. Этот отдел также занимается вопросами контрацепции и абортов, работая в сотрудничестве с отделом женской медицины. Наконец, ОЗ поставляет продукцию Magadon в государственные клиники по чрезвычайно низким ценам.

ВЕТЕРИНАРНЫЕ ПРЕПАРАТЫ (ВЕТДИВ)

Один из наименее признанных отделов Магадона, этот отдел занимается здоровьем животных, а не людей. Хотя это может показаться противоречащим стремлению Magadon "улучшить условия жизни человека", компания признает, что другие виды животных необходимы человечеству в качестве компаньонов, помощников в работе или источников пищи. В некотором смысле, работа ВетДив является самой сложной среди всех подразделений компании - в то время как все остальные подразделения имеют дело с одним видом, этому приходится заниматься несколькими сотнями. Однако ни один из них не получает такого глубокого внимания, как человек.

ДВИЖИМЫЕ И ДВИЖУЩИЕ

БРАЙАНТ ВАНДЕГРИФТ

Родившийся в 1901 году, Вандегрифт поступил на службу после окончания медицинской школы в Гарварде. Его первым назначением был госпиталь для ветеранов в Колорадо, где он отвечал за уход за жертвами газовых атак во время Великой войны. В течение следующего десятилетия он быстро получил повышение по службе благодаря своим исследованиям, которые были посвящены защите от зарождающихся технологий химической и биологической войны. Когда началась Вторая мировая война, Вандегрифт был направлен в Форт-Детрик, где возглавил работу армии по выявлению и противодействию чумному оружию, которое, по слухам, Япония испытывала в оккупированном Китае. После поражения Японии он

возглавил оперативную группу, которая создавала центры лечения для жертв этих экспериментов. Вандегрифт уволился из армии в конце 1946 года и вместе с четырьмя своими штабными офицерами основал компанию Magadon Limited. Он оставался генеральным директором компании Magadon до своего ухода на пенсию в 1962 году.

АНДЕРСОН МЕРЦ

Полковник Мерц был заместителем генерала Вандегрифта с 1939 по 1946 год, и после увольнения стал одним из основателей компании Magadon. Мерц специализировался на нейрохимических исследованиях и руководил программой по разработке противоядий от нервно-паралитических газов до своей смерти в результате несчастного случая в лаборатории в 1963 году. Его памяти посвящен неврологический исследовательский центр Magadon в Осаке, Япония.

ДЖЕЙМС ГРЕЙСТОУН

Бывший директор ПсихДива, доктор Грейстоун стал генеральным директором компании Magadon в 1996 году после того, как у предыдущего генерального директора, Гарольда Хайнса, случилась "аневризма, связанная со стрессом". Под руководством Грейстоуна компания Magadon начала программу поглощений в сфере здравоохранения, скупая множество небольших компаний, которые практически не имеют прямого отношения к фармацевтической промышленности. Его стиль руководства можно охарактеризовать как осторожный и методичный, что прямо противоположно его яркой личной жизни. Грейстоун был вовлечен в скандал 1994 года, связанный с незаконным казино, которым управлял нью-йоркский преступный синдикат, но его репутация был нанесен минимальный ущерб, а голосование совета директоров о племяннике Брайанту Вандегрифту, что, по-видимому, является достаточно близкими отношениями, чтобы поддерживать чувство традиции, но достаточно далекими, чтобы избежать обвинений о попытке основать династию.

ЖАНИН КУНЦЕ

Известная в Магадоне как "Железная Сука", Жанин Кунце является нынешним руководителем отдела внутреннего контроля. Этот отдел административного подразделения отвечает за поддержание корпоративных стандартов на всех уровнях, от контроля качества до надлежащего оформления комнат отдыха. Кунце, получившая дипломы Йельского университета по корпоративному праву и экономике, любит контролировать все лично, лично проводя столько внутренних проверок, сколько позволяет ее график. Кунце - миниатюрная темноволосая женщина тридцати с небольшим лет со средней внешностью. "В поле" ее часто сопровождает группа бухгалтеров и ученых из отдела внутренних проверок. Она призывает своих подчиненных "одеваться устрашающе", считая, что сильная, беспощадная внешность помогает ее отделу выявлять нарушения политики. За этот имидж сотрудники отдела внутреннего контроля получили прозвище "Терминаторы", которым с удовольствием пользуется большинство сотрудников отдела.

МЭТЮ ДЭВИСС

Еще один соучредитель Magadon, Дэвисс входил в совет директоров компании до поглощения Pentex в 1959 году. Большую часть этого времени он также работал в качестве директора по административным вопросам. Когда компания Pentex выкупила Magadon, Дэвисс был самым ярким противником. Однако ему предложили щедрый

(астрономический по большинству стандартов) пенсионный пакет, и он решил принять его, а не продолжать борьбу. После выхода на пенсию Дэвисс выпал из поля зрения общественности и, по слухам, умер от инсульта в 1974 году.

ПОД ЯРКОЙ ОБЕРТКОЙ

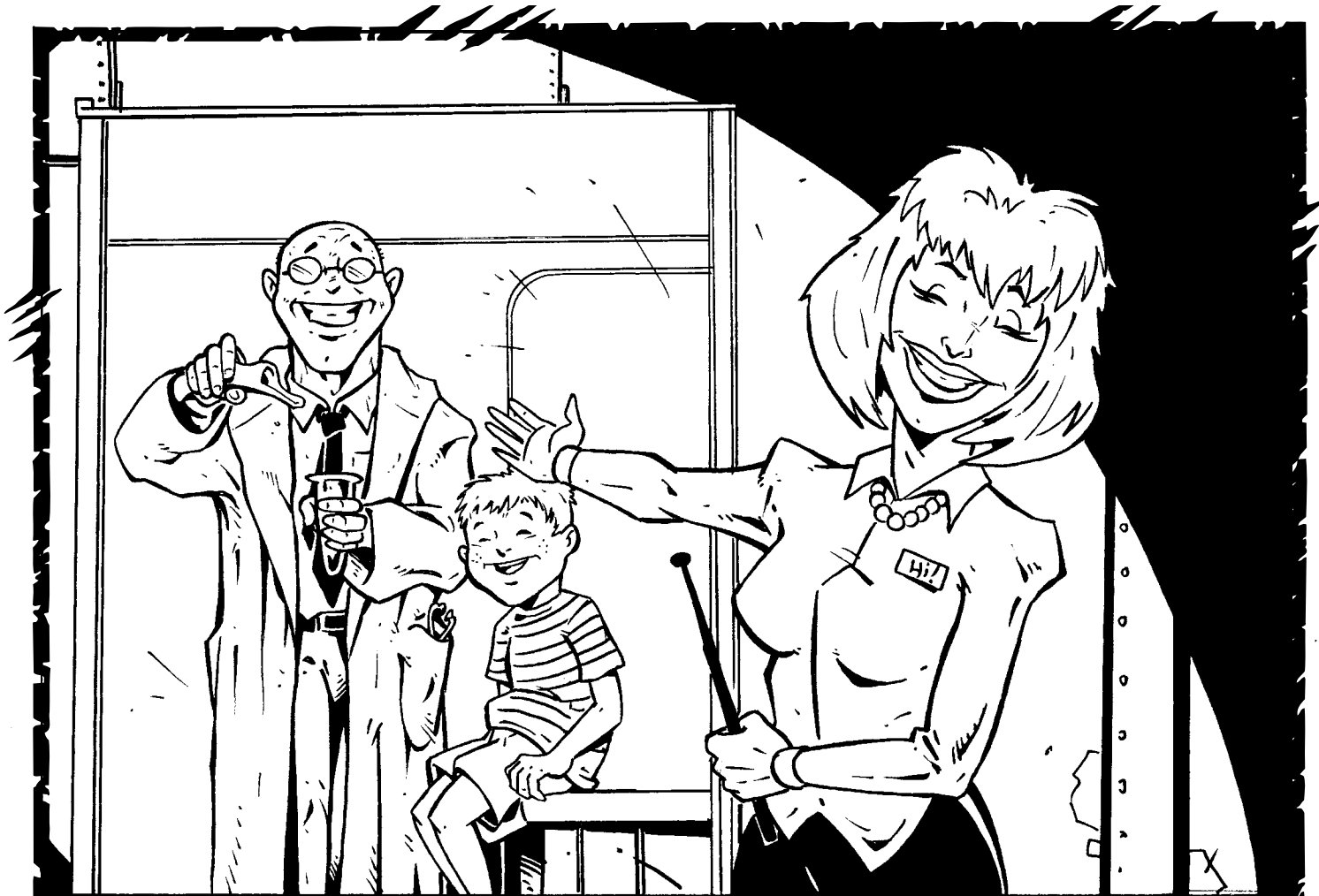
Корпоративная структура Magadon рассчитана не только на микроменеджмент. Основатель компании был бывшим военным, и он понимал ценность "правдоподобного отрицания". Благодаря разделенной организационной схеме, по которой работает Magadon, любые неблагоприятные проекты, которые становятся достоянием общественности, списываются как "злоупотребления отдельными сотрудниками", и доверие к корпорации в целом не подрывается. Кроме того, поскольку обмен информацией между подразделениями сведен к минимуму, любым заинтересованным сторонам - например, любопытным оборотням - гораздо сложнее узнать, чем на самом деле занимается Magadon.

Вопреки ожиданиям, подавляющее большинство продуктов и проектов Magadon совершенно доброкачественны и незапятнанны. Хотя корпорация в конечном итоге является инструментом Вирма, ей необходимо зарабатывать большие деньги, а это лучше всего делать, работая в рамках жестких правил, которые правительства многих стран устанавливают для продуктов и услуг здравоохранения. Magadon выглядит вполне респектабельно, потому что 99% его работы вполне респектабельны. Оставшийся 1% не дает Гару

ЧЕРТ, ЭТО ОТВРАТИТЕЛЬНО!

Многие из проектов Magadon, подробно описанным здесь, способны целиком уничтожить определенные аспекты Мира Тьмы - включая Гару как вид. На первый взгляд, ситуация кажется совершенно безнадежной для защитников Гайи - как они могут бороться с чем-то, что не дает их детенышам осознать свою истинную природу, или как убрать все до единой пачки обезболивающего определенной марки со всех полок аптек и супермаркетов мира? Это кажется невозможным.

Magadon и Пентекс хотели бы, чтобы ситуация была именно такой. Однако реалии мира - даже Мира Тьмы - гарантируют, что подобные программы не могут быть реализованы на национальном или глобальном уровне. Правительственные, военные, корпоративные, общественные и сверхъестественные органы контроля обязательно обнаружат такой масштабный шаг. Таким образом, большинство операций Magadon, описанных в этом разделе, ограничиваются небольшими территориями. Возможно, "измененная" форма определенного препарата распространяется только в Майами, Ванкувере, Гвадалахаре, Лондоне и Осаке, а весь остальной мир получает обычную версию. Хотя сам Magadon глобален, большинство его действительно опасных операций происходит на местном уровне. Отдельные проекты достаточно малы, чтобы небольшая, решительно настроенная группа - например, персонажи игроков - могла пустить им кровь или полностью остановить.



спокойно спать, мучая вопросом, что именно их кинфолки принимают от головной боли.

АДМИНИСТРАЦИЯ

Администрация - это генеральный системный сбой, который только и ждет своего часа. Это кошмар для нетерпеливых, паутина бюрократии, кишася формулярами. Если бы каждый сотрудник администрации следовал "правильной" процедуре, Magadon остановился бы в течение года. Большая часть продуктивной работы Административного отдела, делается сотрудниками, которые знают, как обойти систему. Эта методология является самоподдерживающейся, поэтому нет и шанса, что Администрация когда-нибудь наведет порядок в своей работе - для этого потребовалась бы коренная реструктуризация всего отдела.

Одно из преимуществ раздутой бюрократической системы Администрации заключается в том, что подкованные противники компании часто могут найти золотые прииски информации в ее офисах и базах данных. MagNet работает на мэйнфреймах, управляемых Администрацией, а безопасность на них часто слабая или вообще отсутствует. Администрация также печально известна тем, что не уделяет должного внимания оборудованию офисов, включая системы безопасности. Слишком часто все в этом отделе полагают, что о важных задачах заботится кто-то другой. Вышеупомянутые "хранилища данных" действительно существуют, и, хотя поиск может занять несколько ночей, все, что когда-либо делал Magadon, может быть найдено в печатном виде, если исследователь знает, где находится нужное хранилище.

ОТДЕЛ ПРОДАЖ И МАРКЕТИНГА

Даже в глазах самого Pentex отдел Продаж и Маркетинга является вполне законным подразделением Magadon. В конце концов, отдел Продаж и Маркетинга отвечает за поддержание безупречного имиджа компании. Он не может позволить себе оплошать, потому что постоянно находится на виду у публики. Никаких воздействующих на подсознание рекламных роликов. Никакой ложной рекламы. Никаких сомнительных талисманов компании, как, например, Big Top Bob у Circinus. Все, что делает это подразделение, выглядит прилично.

На самом деле S&M - это самое грязное и коварное подразделение Magadon. Оно не менее осквернено, чем любое другое - просто ему приходится работать в тысячу раз усерднее, чтобы скрыть эту скверну. И все же эта скверна напрямую затрагивает практически всех, кто имеет дело с компанией, напрямую или через таких посредников, как Omni Television или Vesuvius Publishing. Большинство усилий S&M направлены не на сверхъестественные или биомедицинские ухищрения, а скорее на старое доброе человеческое вероломство и двуличие. Каждый рекламный материал, который выходит из отдела Продаж и Маркетинга, будь то дизайн рекламного щита или речь рекрутера в колледже, тщательно проверяется командами высококлассных пиарщиков и пропагандистов, чтобы вложить в слова и графику максимально возможную нагрузку, сохраняя при этом возможность отрицания. Modus operandi S&M может быть лучше всего сформулирован так: "Если вы не даете никаких обещаний, вас не привлекут к ответственности за

MAGNET

Внутренняя компьютерная сеть Magadon, как могут подозревать давние противники Пентекса, является частью компьютерной системы мегакорпорации. Однако MagNet не стоит списывать со счетов как "инструмент Вивер и Вирма". Это полностью функционирующая медицинская информационная сеть, и подавляющее большинство данных, проходящих через нее, абсолютно законны - и жизненно важны для здоровья человека.

Что касается "законного бизнеса", то MagNet выполняет несколько жизненно важных функций для Magadon. Во-первых, это инновационная система управления, которая постоянно отслеживает продажи и отдает автоматизированные приказы производственным предприятиям по всему миру. Это позволяет компании Magadon работать с очень низкими накладными расходами - предложение подстраивается под спрос, так что практически все, что производится, продается, и компания не несет убытков от непроданных препаратов, которые лежат на складах до истечения срока годности. Во-вторых, сеть является основным средством, с помощью которого широко разбросанные исследовательские учреждения координируют свои усилия. В-третьих, MagNet - это основной инструмент, с помощью которого Администрация поддерживает бесперебойную работу разбросанных по всему миру филиалов, отслеживая все - от данных о заработной плате до отчетов о производительности труда отдельных сотрудников. Наконец, с недавним распространением терминалов MagNet на всех клиентов Magadon, сеть помогает врачам и фармацевтам в обслуживании пациентов. Наиболее важной функцией последней является выдача предупреждений о возможных химических взаимодействиях. Если врач назначает одно лекарство для пациента, который уже принимает другое, и известно (или предполагается), что эти два препарата могут взаимодействовать нежелательным образом, MagNet выдает предупреждение, когда фармацевт пациента пытается заполнить рецепт. Эта система, действующая всего год, уже помогла спасти десятки жизней, и компания Magadon греется в теплых лучах хорошего пиара.

Конечно, в MagNet есть нечто большее, чем кажется на первый взгляд. Ненасытный информационный голод Администрации гарантирует, что каждый бит данных, введенный в терминал MagNet, попадает еѐ в базы данных, а оттуда - на обработку автоматическими подпрограммами и операторами-людьми. Все, что указывает на возможное присутствие врагов Пентекса - например, сообщение из больницы о нерегулярном "нападении животных" - передается в ИКС Пентекса для дальнейшего рассмотрения. MagNet также позволяет Magadon анализировать медицинские тенденции в любой географической области, что позволяет корпорации подстраивать свои тайные операции так, чтобы привлекать как можно меньше внимания. Если ЦКЗ проводит полевое исследование в Айдахо, Magadon становится полностью легальным в этом штате на время исследования. Если в маленьком городке в Новой Англии наблюдается большое количество врожденных дефектов, корпорация рассматривает возможность создания в этом районе неонатального центра - и для получения прибыли, и для проведения исследований.

их нарушение". Такому умению манипулировать людьми могут позавидовать и вампиры.

Одна из программ, которая заслуживает особого внимания, - это отдел КМК. Если какая-либо сторона (скажем, ваша стая) попытается публично унижить компанию, члены КМК будут первыми представителями Magadon, которые отреагируют на это. В каждом отделе КМК работают бывшие дикторы Омни и журналисты-расследователи, которые умеют перенаправлять внимание и сваливать вину на других. Это перекрестное опыление также гарантирует, что сотрудники КМК знают кого-то в СМИ практически в каждом населенном пункте, даже в тех областях, где Омни и Vesuvius не представлены. Если разоблачение не будет быстрым и широкомасштабным, последующее сокрытие будет полным - и грязь будет убрана под ковер с помощью Первой Команды, если потребуется. Если ситуация будет подходящей, "отраслевая интервенция" КМК найдет способ тонко возложить вину на конкурентов Magadon, при этом якобы защищая их.

ГЕРОНТОЛОГИЯ

Не так уж много дополнительных страданий можно причинять хрупким пожилым людям, но ГерДив удастся максимально использовать свой ограниченный потенциал. Многие продукты ГерДив хорошо работают в соответствии с заявленными характеристиками - кто заметит, что кости 88-летней пациентки разрушаются немного быстрее или что она жалуется на боль сильнее, чем должна при текущей дозировке? Однако наибольший вклад этого подразделения в человеческие страдания проявляется в домах престарелых, которыми оно управляет совместно с Autumn Health Management Systems. Многие семьи бросают своих прабабушек и прадедушек в такие учреждения и оставляют их гнить, за исключением обязательных визитов по праздникам. Это один из самых больших источников подопытных для Magadon. Без постороннего внимания к пациентам в контролируемых условиях можно изучать действие десятков новых химических и сверхъестественных веществ. Сотрудники таких учреждений умеют выдавать бессвязные сообщения о жестоком обращении за старческое слабоумие, что еще больше затуманивает проблему и держит пациентов в плену.

ПЕДИАТРИЯ

Педиатрия, хотя и вносит свою лепту в распространение несчастий и порока, должна быть очень осторожной в своих действиях. Если скандал в сфере здравоохранения с участием взрослых был бы достаточно плохим, то скандал с участием детей может привести к краху всей корпорации. Поэтому большая часть работы Педиатрии на службе у Вирма имеет долгосрочные, а не краткосрочные последствия. Например, многие лекарства, производимые этим подразделением, содержат химические или сверхъестественные компоненты, которые вызывают у пациентов депрессивные эффекты низкого уровня. Это заставляет молодого пациента формировать негативные ассоциации с медицинским обслуживанием: "Если врачи хорошие, то почему лекарства, которые они мне дают, заставляют меня чувствовать себя так плохо?". Такие рассуждения продолжаются до тех пор, пока пациент превращается в молодого взрослого, который избегает медицинской помощи при незначительных недомоганиях, пока они не становятся слишком серьезными, чтобы их игнорировать. В свою очередь, такое избегание в конечном итоге приводит к увеличению медицинских счетов и, будем надеяться, к увеличению использования продукции других подразделений компании Magadon.

Программа лечения подростковой депрессии, по которой Педиатрия сотрудничает с ПсихДив, является самым опасным проектом подразделения, по крайней мере, если речь идет о Гару. Он слишком глубоко запрятан, чтобы Гару и кинфолки могли о нем знать, хотя они уже начинают замечать его последствия. В конце 1980-х годов исследователи Пентекса начали делать успехи в изучении "ликантропии". Нарушения обмена серотонина (нейрохимического вещества, контролирующего агрессивное поведение) у испытуемых привел ученых к теории, что оборотничество может быть подавлено достаточными дозами антидепрессантов. Первые эксперименты в этом направлении были неудачными - физиология оборотня более чем способна отфильтровывать такие препараты с незначительными последствиями для поведения. Однако дальнейшие исследования показали, что если "ген оборотня" еще не активирован, ингибиторы обратного захвата серотонина могут поддерживать ее в спящем состоянии неопределенно долгое время. Короче говоря, антидепрессанты, принимаемые детьми в возрасте от 10 до 16 лет, могут предотвратить Первое Превращение и, если дозировка сохраняется достаточно долго, могут навсегда подавить природу потерянного щенка Гару. А поведение потерянных щенков в период полового созревания, скорее всего, приведет к назначению антидепрессантов или других препаратов, изменяющих настроение, и Magadon поощряет такое лечение в надежде уменьшить число новых оборотней. Следующее десятилетие покажет эффективность программы.

ЖЕНСКАЯ МЕДИЦИНА

ФемМед - единственное подразделение Magadon, директор которого совершенно не подозревает о тайной службе компании Вирму. Доктор Джулия Миллер - феминистская писательница, которая очень хорошо вписалась бы на большинстве вече Черных Фурий, если бы не место её работы. Под ее руководством компания ФемМед стремится к созданию "фармацевтических препаратов и медицинских методов, способствующих расширению прав и возможностей женщин". Как Миллер поднялась до своей нынешней должности, не будучи оскверненной или уволенной, остается загадкой; наиболее распространенная теория среди тех заключается в том, что ее профеминистские тирады на национальных ток-шоу отвлекают внимание от других подразделений Magadon, которые, возможно, управляются не так "чисто".

Однако все усилия Миллер не избавили ФемМед от представлений Пентекс об "общественном благе". Это подразделение управляет многонациональной сетью женских консультаций совместно с Министерством здравоохранения. Хотя лекарства, выдаваемые в этих учреждениях, обычно соответствуют своему назначению, психологическое воздействие консультаций, сопровождающих большинство процедур, далеко от положительного.

ИНФЕКЦИОННЫЕ ЗАБОЛЕВАНИЯ

Рабочая этика ИЗ очень искренняя. В конце концов, Пентекс хочет, чтобы человечество полагалось на него, а не вымирало полностью. Таким образом, ИЗ действительно пытается вылечить обычную простуду и разработать работающую вакцину против ВИЧ. Однако сам характер работы подразделения дает ему огромный набор потенциального биологического оружия, которое можно использовать, если появится достаточно большая целевая группа. На каждое лекарство или вакцину, созданную этим подразделением, у него есть образец чего-то микроскопи-

ческого и смертоносного - и иногда передает свою информацию и образцы Специальным Проектам для доработки.

Благодаря широкому распространению вакцин ИЗ, они являются идеальным средством для распространения различных носителей скверны в глобальном масштабе. Этот факт не остался незамеченным руководством Magadon и Пентекса, которые время от времени заказывают "изменение" определенных партий вакцин перед отправкой.

ГЕНЕТИКА

Большая часть работы ГенДив - это палка о двух концах. С одной стороны, каждый прорыв приводит к созданию очередного потенциально жизненно важного лекарства или метода лечения. С другой стороны, каждый такой прорыв - это еще один путь к страданиям и смерти во славу Вирма. Однако, поскольку большинство наций хорошо знают об опасностях генетических исследований, менее пикантная работа Magadon в этом отделе держится под таким же строгим контролем, как и производство нервно-паралитического газа Специальными Проектами.

Некоторые из "лучших" работ ГенДив были сделаны в рамках программ вакцинации ИЗ. Под прикрытием вакцинации и прививок, Magadon распространяет генетически измененный материал, который делает получателей более восприимчивыми к определенным заболеваниям - или даже дает им модифицированный штамм одного или нескольких заболеваний, которые разработаны таким образом, чтобы более благоприятно реагировать на продукты Magadon, чем на любое другое лечение. Этот метод в основном используется в странах с менее развитой системой здравоохранения, просто потому, что в таких регионах Magadon легче пролететь под бюрократическими радарными.

Еще одна тонкая доработка этой техники, которая в настоящее время находится на стадии окончательного тестирования, - "бинарные" болезни. Определенные группы населения заражаются спящей болезнью или агентом генетического изменения под прикрытием прививок от гриппа, очистки воды или какой-либо другой широко распространенной медицинской программы (которая часто полностью эффективна в своей заявленной роли). Через несколько месяцев или несколько лет Магадон распространяет активатор с помощью аналогичных средств. Активатор заставляет спящего агента стать полностью активным. Как только симптомы активированной болезни становятся очевидными, Магадон и другие компании Пентекса приступают к ее лечению.

В настоящее время ГенДив отвечает за усилия Пентекса по выделению генов, контролирующих изменение формы. В зависимости от того, чьим отчетам вы верите, программа достигла критического провала или ослепительного успеха. Те немногие Гару, которые подозревают, что такие исследования ведутся, крайне обеспокоены тем, что полное подавление "крови" может оказаться возможным. Если программа будет реализована в достаточно широких масштабах (особенно в общинах кинфолков), такое генетическое изменение сделает нынешнее поколение щенков последними защитниками Гайи.

ЗДОРОВОЕ ПИТАНИЕ

Под знаменем ОЗП компания Nutritional Health распространяет свое влияние и продукты через Америку среднего класса. Многие продукты ЗП, особенно "спортивное питание", вызывают сильное психологическое привыкание (хотя никогда не химическое, подобное никогда

ДВУХКОМПОНЕНТНОЕ ОРУЖИЕ

Термин "двухкомпонентный" используется в военном деле для описания оружия - либо взрывчатого вещества, либо химического агента - которое состоит из двух "частей". Эти два компонента обычно нетоксичны, инертны и безвредны по отдельности; только когда они соединены в правильных пропорциях, они становятся опасными. Это позволяет перевозить большие количества вещества в относительной безопасности, если не допускать случайного соединения двух компонентов. Последние несколько десятилетий Magadon экспериментировал с различными химическими, биологическими и сверхъестественными двухкомпонентными веществами. У этого есть несколько преимуществ, самое заметное из которых заключается в том, что такие неприятные творения гораздо легче перевозить и использовать, не привлекая внимания властей - или Гару.

не пройдет сертификацию FDA), а мощные рекламные кампании "Прыжка Ящерицы" и подобных продуктов гарантируют, что многие молодые спортсмены окажутся в руках Magadon еще до окончания средней школы. Смесь ярких рекламных роликов, агрессивных слоганов и наполовину правильных "советов по тренировкам" на самом деле побуждает спортсменов к занятиям, которые приводят к чрезмерным нагрузкам на их организм, что может привести только к новым прибылям Magadon, поскольку эти люди платят за спортивную медицину для лечения травм, а затем платят снова - из-за спортивных болезней.

Помимо психологической зависимости, порождаемой спортивными напитками и энергетическими батончиками, многие другие продукты ЗП обеспечивают краткосрочное

благополучие за счет долгосрочного здоровья. Пользователи чувствуют себя хорошо, пока регулярно употребляют витамины, но если они прекращают их принимать на несколько месяцев, уровень энергии падает, и они впадают в легкую депрессию, которая, конечно, лучше всего снимается регулярными физическими упражнениями и возобновлением приема БАДов. У людей, которым удастся не принимать продукты ЗП годами, часто развиваются мышечные или скелетные дегенеративные заболевания, которые большинство врачей диагностируют как последствия неправильного питания или наследие старых травм.

ОЗП также производит широкий спектр средств для лечения мелких заболеваний, которые влияют на внешний вид и самооценку людей, от прыщей до ожирения. Эти средства обещают быстрые результаты, и они действительно дают их - но за определенную цену. Люди, заботящиеся о своем имидже, с удовольствием используют таблетки для подавления аппетита и кремы для очищения кожи и радуются быстрым изменениям, которые они видят в зеркале, не замечая связи с новыми проблемами со здоровьем, которые появляются позже. Быстрое средство от прыщей может сделать пользователя более уязвимым к раку кожи; таблетки для похудения часто вызывают язву или хронический метеоризм. Более того, в небольшом количестве таких товаров также содержатся спящие бейны, готовые превратить незадачливого потребителя в нового фомора, наделенного способностями и сквернами, которые являются ироничным поворотом к тому самому состоянию, которое жертва пыталась облегчить.

Что касается профессионального спорта, то компания Nutritional Health курирует Ymir Sports Entertainment, основу EWW и других "экстремальных" видов спорта.



Ymir содержит несколько "тренировочных лагерей" для своих призовых спортсменов, сочетая спортивную медицину и дарованные Вирмом блага в причудливом режиме, который раздвигает границы физического развития человека. Стероидные коктейли ЗП, вызывающие сильное привыкание (а также физические мутации и психологический дисбаланс), являются стандартными пищевыми добавками в этих учреждениях. Ymir также следит за своими призовыми спортсменами, отбирая наиболее способных и психопатичных для последующего набора в Первые Команды.

ПСИХИАТРИЧЕСКАЯ ТЕРАПИЯ

Потеря разума страшна, поэтому ПсихДив следит за тем, чтобы каждый разум, проходящий через сферу его влияния, был использован с максимальной эффективностью. Психоактивные препараты, как известно, непредсказуемы в своем действии, и Magadon использует это явление в своих целях. В продуктах этого подразделения самый высокий процент заражения бейнами на дозу - это все еще невероятно малая доля процента, но гораздо большая, чем, скажем, в лекарствах от артрита ГерДив. Зараженные дозы также часто содержат ингибиторы кратковременной памяти, чтобы заставить пациента забыть о таких "тривиальных" обязанностях, как соблюдение графика приема лекарств. Это помогает Magadon отрицать причастность: если человек с маниакально-депрессивным расстройством совершает серию убийств, а в его крови не находят стабилизаторов настроения после того, как его застрелили полицейские, компания не может нести ответственность за то, что ее препараты не работают. В конце концов, пациент не принимал их, когда совершал свои преступления.

Программа антидепрессантов с низким уровнем воздействия, о которой говорилось выше, - это еще один метод создания психически больных людей на рабочих местах. Magadon надеется, что сможет продавать их без рецепта, сделав их доступными для всех, кто испытывает потребность в легком, легальном эйфоризирующем или снимающем стресс средстве. Хотя эти препараты совершенно безвредны с биохимической точки зрения, они вызывают сильное психологическое привыкание. Повторное употребление вызывает один из двух эффектов. Первый заключается в том, что химический состав организма пользователя начинает перестраиваться таким образом, чтобы отсеивать малоэффективные лекарства, что приводит к необходимости использования более сильных антидепрессантов (отпускаемых по рецепту). Второй - потребитель может начать искать более сильные эйфорики, что приведет его к нелегальным наркотикам. Либо Magadon получает больше денег, либо достигается конечная цель Пентекса. Беспроигрышная ситуация.

ПОТРЕБИТЕЛЬСКИЕ ТОВАРЫ

Это подразделение производит самый широкий спектр товаров, и поэтому имеет наибольшее количество возможностей для распространения влияния Вирма. Многие из "специальных программ", описанных далее в этой главе, применимы к работе ПТ. Нет ни одной плохой вещи, которую не делает ПТ; ее оскверненные продукты и программы повсюду. Обезболивающие, которые не снимают боль, презервативы с дырками, бинты с отвалившимся клеем, антиперспирант со странным запахом - и это только случайная выборка совершенно обыденных вещей. Рассказчику рекомендуется использовать свое воображение и держать персонажей на чеку, чтобы они не

использовали ничего в своих ванных комнатах.

ТЕХНОЛОГИИ И ПРИЛОЖЕНИЯ

Как и в случае с потребительскими товарами, подразделение "Технологии и Приложения" имеет широкий спектр возможностей для распространения хаоса и отчаяния. Многие электронные устройства, производимые этим подразделением, со временем становятся все менее чувствительными или точными: весы могут показывать все более высокий вес, манжеты для измерения давления могут показывать обманчиво нормальные и безопасные показания и т.д. Менее сложное оборудование, как правило, имеет менее тонкие (но не менее заметные) проблемы, такие как шприцы с неточными обозначениями объема или хирургические перчатки с микроскопическими отверстиями.

ОБЩЕСТВЕННОЕ ЗДРАВООХРАНЕНИЕ

Отдел Общественного Здравоохранения якобы занимается исследованиями, направленными на борьбу с наркоманией. Это, конечно, требует, чтобы лаборатории ОЗ имели свободный доступ к запасам героина, кокаина, ЛСД и прочих запрещенных химических веществ. Эти запасы огромны - гораздо больше, чем известно государственным органам. Многие "исследовательские" центры расположены в странах, где нет строгой борьбы с наркотиками, и их работа является прикрытием для переработки и распространения чистых наркотиков. Даже в США безопасность в легальных лабораториях слабая, а сами центры расположены в худших районах городов или рядом с ними, что способствует "кражам". УБН начинает что-то подозревать, что заставляет ОЗ переносить многие из своих операций в Европу или Юго-Западную Азию.

Конгломерат Metcalf Clinics, совместное предприятие Magadon-August, является конечным бенефициаром законных исследований ОЗ по борьбе с наркоманией. Эта сеть имеет центры детоксикации в нескольких странах и сообщает об уровне успешности, не уступающем более известным конкурентам. Однако внутри клиники Metcalf ничем не отличаются от домов престарелых, финансируемых ГерДив: это контролируемая среда, в которой Magadon может проводить тестирование препаратов и никого не спрашивать.

ВЕТЕРИНАРНЫЕ ПРЕПАРАТЫ

ВетДив недавно был реструктурирован на базе Aesop Research Company, корпорации по тестированию продукции, поглощенной Magadon в 1996 году. Перераспределение активов и управления дивизиона радикально изменило фокус работы ВетДив. До поглощения Aesop компания ВетДив концентрировалась на бытовой ветеринарии: здоровье и благополучие домашних животных. Предназначенные в пищу и рабочие животные были второстепенным направлением. В течение последнего года большая часть исследовательских активов ВетДив была переключена на эксперименты на животных, тестирование новых лекарственных формул других подразделений на лабораторных животных. Существующие продукты все еще выходят с заводов, но новые не разрабатываются. Это является источником значительных трений с сотрудниками отдела ветеринарного здоровья, которые работали в подразделении до реструктуризации, и отдел еженедельно теряет исследователей, поскольку они переходят в другие корпорации, чьи программы более "гуманны". Руководство ВетДив приняло к сведению этот исход, и многие бывшие сотрудники Aesop получили указание приостановить или сократить свои программы

тестирования в надежде, что уменьшение числа предполагаемых правонарушений смягчит недоброжелательность, которую вызвала реструктуризация в подразделении.

Одна из примечательных программ, поддерживаемых ВетДив, которая пережила слияние с Aesop, - это Фонд сохранения хищников, находящихся под угрозой исчезновения (ЕРРФ). Действуя в тесной связи с другими группами по сохранению исчезающих видов, эта некоммерческая организация занимается расширением популяции исчезающих видов хищников путем переселения размножающихся пар в изолированные районы дикой природы, которых в ближайшем будущем вряд ли коснется человеческая экспансия (и человеческая охота). ЕРРФ финансируется через столько уровней отмывания, что только самые решительные и опытные специалисты смогут проследить деньги до Magadon (поэтому её профиль представлен здесь, а не в разделе "Общественные знания"). Большинство оборотней, знающих об ЕРРФ, одобряют его, поскольку он представляет собой еще одну надежду для их кинфолков - особенно для почти вымерших больших кошек, которых Бастет считает своими братьями. На самом деле Пентекс прекрасно осведомлен о связи оборотней с различными видами хищников, а программы переселения ЕРРФ позволяют корпорации размещать подозреваемых в размножении животных в местах, за которыми легко вести наблюдение. Несколько Гару, несколько Бастет и один Гураль были убиты или захвачены Первыми Командами при попытке найти себе пару в местах переселения, финансируемых ЕРРФ.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРОЕКТЫ

Специальные Проекты - это наименее известное публике подразделение Magadon - его почти не знают, благодаря тому, что отдел Продаж и Маркетинга мастерски скрыл последний случайный химический разлив в 1993 году. Специализация СП - химические и биологические войны, а его клиентами являются не больницы или пациенты, а правительства. Самым крупным клиентом этого подразделения является армия США, которая направляет миллиарды долларов на исследования биологического и химического оружия гораздо дольше, чем хотелось бы думать рядовому гражданину. СП с радостью впитывает этот денежный поток, позволяя Соединенным Штатам покрывать расходы на исследования, а затем тайно продавать плоды этого труда по всему миру. Специальные Проекты не имеют никаких связей с враждебными правительствами или террористическими группами, но известно, что в них работают несколько десятков бывших агентов разведки в качестве "технических консультантов на местах". Это единственное подразделение Magadon, имеющее собственный торговый персонал, работающий совершенно отдельно от подразделения S&M. Такое разделение служит для повышения способности Magadon отрицать связь с СП, если его неблагоприятная деятельность станет известна.

Как и следовало ожидать, Специальные проекты действительно поставляют Первым Командам Пентекса химические и биологические агенты, специально разработанные для воздействия на оборотней. СП тихо присваивает исследования других подразделений Magadon, особенно ГенДива, ИЗ и ВетДива, для использования в своих программах по борьбе с оборотнями. Ограничивающим фактором в продвижении этих проектов является нехватка живых подопытных.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНЫ

БРАЙАНТ ВАНДЕГРИФТ

Вандегрифт действительно был армейским врачом во время Второй мировой войны; это может легко подтвердить любой человек, имеющий доступ к личным делам армии. Он возглавлял компанию Magadon, пока не ушел в отставку через несколько лет после поглощения его компании Pentex. Однако подозрительные персонажи заметят, что после его отставки в 1961 году о нем нигде нет никаких записей. Это может привести к некоторым интересным теориям заговора, и так оно и есть в Magadon - популярный корпоративный миф гласит, что Вандегрифт все еще жив и контролирует компанию через свое тайное влияние на одного или нескольких членов совета директоров (или притворяется одним из них сам). Во время своего правления он был известен своей безжалостной нетерпимостью к некомпетентности (он лично без предупреждения объезжал объекты Magadon, увольняя целые проектные группы, которые не могли ответить на его вопросы немедленно) и деловым чутьем.

По правде говоря, Вандегрифт все еще рядом, хотя он предпочитает оказывать свое влияние на компанию только тогда, когда это способствует реализации его текущих любимых проектов. После ухода на пенсию он принял несколько новых обликов, в том числе "Сета Маккарта", инспектора по контролю качества, и "доктора Теодора Этерли", нынешнего директора отдела инфекционных заболеваний. Он исследователь, а не бюрократ, и наиболее счастлив, когда работает над восемью различными проектами одновременно.

Вандегрифт среднего роста и телосложения, с каштановыми волосами и глазами и аккуратно подстриженной козлиной бородкой. На вид ему около сорока лет; как и большинство основателей Magadon, он принимает регулярные дозы Анагата F45.6 на протяжении десятилетий. Точные возможности Вандегрифта оставлены на усмотрение Рассказчика. Он человек, и, кажется, не является носителем бейна, но он знает обо всем, что замышляет Magadon, и, возможно, пользовался различными лекарствами, генетическим лечением и/или более сверхъестественными благами. Он первоклассный теоретик медицины (Интеллект 5, а Медицина [вирусология] и Наука [микробиология] - по 6) и любит управлять проектами, которые привлекают его внимание. Рассказчику рекомендуется использовать Вандегрифта в качестве "серого кардинала" Magadon, раздающего приказы и советы по своей прихоти.

АНДЕРСОН МЕРЦ

Мертц, уроженец Нью-Мексико, является кинфолком Черных Спиралей. Сразу после увольнения из армии он отправился домой, чтобы навестить семью, и получил задание: достать из Улья Тринити фетиш, содержащий наполненный силой спящего бейна, достаточно близкого Вандегрифту, чтобы дух обратил его на службу Вирму. Мертц выполнил свою миссию, хотя моральное и духовное разложение Вандегрифта было делом нескольких лет. Фетиш до сих пор хранится у Вандегрифта, хотя он так и не понял, что небольшая обсидиановая скульптура в его кабинете - нечто большее, чем талисман удачи Навахо.

Мертц, хотя и "всего лишь" кинфолк, является спиритуалистом немалой силы. Он ответственен за разработку нескольких связанных с бейнами проектов Magadon, включая умброфренол-6. Он все еще жив и

активен. Его "смерть" в 1963 году была инсценировкой, призванной отвести подозрения от его старения. В настоящее время Мерц является директором Специальных Проектов Магадона. Он по-прежнему использует свое настоящее имя, так как специальные проекты все равно не признаются публично.

ДЖЕЙМС ГРЕЙСТОУН

Преемственность Грейстоуна на посту генерального директора Magadon была абсолютно законной, что редкость для компании, где "жестокая конкуренция" часто имеет буквальное значение. Хотя некоторые члены совета директоров считали, что он будет марионеткой, Грейстоун быстро зарекомендовал себя как независимый, харизматичный генеральный директор, отчасти благодаря обширному досье его двоюродного деда других руководителей. Он является не столько рупором Вандегрифта, сколько его протее, хотя лишь немногие знают о существовании этих отношений, не говоря уже об их истинной природе.

До работы на Magadon Грейстоун работал в Министерстве разведки Великобритании, где участвовал в серии экспериментов по промыванию мозгов и перепрограммированию. Он применил эти методы в своем стиле руководства и считает себя в некотором роде мастером психологического айкидо: он позволяет недостаткам личности своих оппонентов работать на него, направляя их на самообвинение и провал.

Будучи генеральным директором Magadon, Грейстоун имеет доступ к огромному количеству ресурсов Magadon и Pentex, в дополнение к тому, что его наставник полностью осведомлен о планах компании. У него есть две Первые Команды (Команда 41, "Обводящие Мелом", и Команда 72, "Ломающие Ребра"), назначенные в качестве его личных помощников и телохранителей. Его личная сила довольно ограничена в физическом смысле, но одно нажатие кнопки быстрого набора номера - и он может перевернуть мир.

ЖАНИН КУНЦЕ

Прозвище Кунце "Железная Сука" более меткое, чем предполагал испуганный фармаколог, который его придумал. Кунце - Арун Теневыз Владык, исчезнувшая в Берлине в конце 1989 года. Когда она появилась в 1992 году, она прошла Черную Спираль и стала слугой Вирма, приняв Хакакена в качестве личного тотема. Её любимый проект с 1994 года - Внутренний Контроль, отдел Magadon, ответственный за обеспечение внутренней безопасности. Это включает в себя выслеживание и устранение утечек информации, обычно с помощью трупов членов семей тех, кто несет ответственность за утечки.

Терминаторы Кунце - в большинстве своем обычные люди; им просто нравится иметь большие рычаги влияния на своих коллег - сотрудников Magadon. Многие из них - бухгалтеры, фармакологи и другие профессионалы, чья работа обычно не считается такой уж пугающей, и они фанатично благодарны Кунце за то, что она подняла их из глубин заурядности. Ее личные взвод громил, Первая Команда 64 ("Гарроты Красной Ленты"), состоит из Стеклохода, ставшего Черной Спиралью, специалиста по менеджменту, двух бухгалтеров Феректои и телепата-дознателя из проекта "Одиссея".

МЭТЬЮ ДЭВИСС

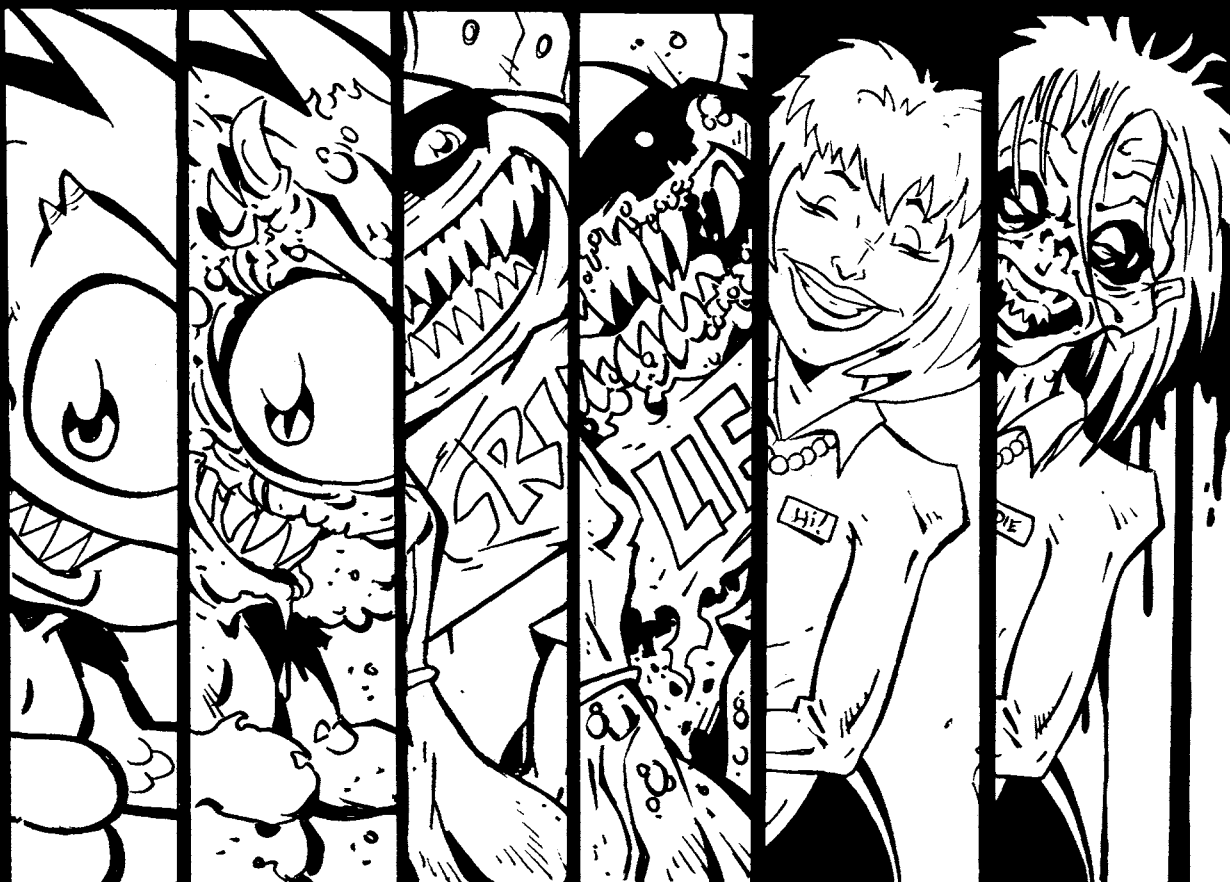
Мэтью Дэвисс, получивший в службе безопасности Pentex кодовое имя Орест, - худший кошмар компании Magadon. Бывший армейский врач, который ставил слово "армия" перед словом "врач", он был одним из самых важных сотрудников компании с момента ее основания и до поглощения Pentex. Каким-то образом Дэвисс сумел раскрыть значительную часть правды о Pentex и использовал эту информацию, чтобы отложить выкуп почти на год, играя в политические и финансовые игры с отделом приобретений Pentex. Когда он начал проигрывать эту кампанию, он изменил тактику, угрожая обнародовать всю имеющуюся у него информацию, которая была бы правдоподобной. Сначала Pentex попытался купить его молчание; когда это не удалось, для обеспечения его сотрудничества была направлена Первая Команда. Дэвисс узнал о готовящемся нападении и сбежал, оставив в своей лаборатории заминированную канистру с едким вариантом VX.

С 1959 года Дэвисс ведет единоличную войну против Пентекса, предпочитая Magadon. Он четыре раза пытался убить Вандегрифта (однажды госпитализировал его на полтора года с пулевым ранением обоих легких), спас две стаи Саботажников и передал информацию еще дюжине, а также саботировал бесчисленные производственные мощности и административные комплексы. Служба безопасности Magadon знает его как свихнувшегося борца за права животных со связями с правыми военизированными группировками и имеет приказ пристрелить его на месте.

Дэвисс, как и Вандегрифт, перед уходом из компании прошел целый ряд передовых процедур. Ему удалось украсть запас препарата анагата F45.6, который сохранит ему 28-летний возраст еще как минимум два десятилетия. Физически он может сравниться со многими Арунами в Криносе. В умственном отношении он мастер партизанской войны и один из лучших в мире токсикологов. Он знает все, что стоит знать о Magadon, и многое о Пентексе. Если у него и есть слабость, то это его мономания. После 40 лет борьбы с Вирмом Дэвисс не помнит, зачем он начал. Он чертовски параноидален, и ему наплевать на сопутствующий ущерб, лишь бы его цель погибла. Рассказчики могут использовать Дэвисса в качестве "ангела-хранителя", оказывающего своевременную помощь стаям, которые забрались слишком глубоко. Они также могут использовать его как наглядный урок того, что происходит с людьми, которые слишком долго сражаются с Вирмом без внешнего понимания, за что они сражаются.

РУКОВОДСТВО ПО СОВРЕМЕННЫМ ПРЕПАРАТАМ

Magadon производит более 1000 различных химических веществ и других товаров, включая те, которые не являются строго фармацевтическими. Каталогизация каждого из них заняла бы больше места, чем эта книга. Этот раздел представляет собой обзор лекарств и других химических веществ, с которыми персонажи игроков, скорее всего, столкнутся либо как потребители, либо как жертвы.



Эффекты описывают механические эффекты данного вещества. Некоторые наркотики упоминаются как наносящие "[ударные] повреждения"; это для тех Рассказчиков, которые решили побаловаться с Пересмотренными правилами (доступны на нашем сайте или при работе с **Vampire Revised**). Все остальные, просто имейте в виду, что повреждения, обозначенные как таковые, по желанию, заживают быстрее (для смертных), чем огнестрельные раны и тому подобное.

Форма - это форма, в которой вещество встречается чаще всего: твердый препарат, принимаемый перорально (таблетка или капсула), жидкость для инъекций и так далее.

Доступность описывает легкость приобретения вещества.

Соппротивление Ядам говорит о том, как на вещество влияет самый распространенный Дар Гару, имеющий дело с чужеродными веществами. Если не указано иное, другие Дары, такие как Адаптация и Выживаемость, действуют так же, как и Соппротивление Ядам.

ЛЕКАРСТВА ОБЕЗБОЛИВАЮЩИЕ

Это общая классификация для большого количества коммерчески доступных и рецептурных препаратов, предназначенных для облегчения слабой и умеренно сильной боли. Наиболее распространенными обезболивающими средствами низкого уровня являются ибупрофен, ацетаминофен, и аспирин; наиболее известным средним средством является кодеин. Слабые обезболивающие средства действуют путем уменьшения накопления хими-

ческих веществ, связанных с болью и воспалением. Более сильные оказывают различные неврологические и физические эффекты в зависимости от своего химического состава.

Эффекты: Легкие обезболивающие снимают штраф за уровень здоровья Поврежден (Hurt). Они не оказывают игрового эффекта на более тяжелые формы ранения, но могут иметь ролевые эффекты на усмотрение рассказчика. Более сильные обезболивающие, отпускаемые по рецепту, снижают штрафы от ран на два, но снижают Восприятие и Сообразительность субъекта на одну точку, пока находятся в его организме. Самые сильные легальные обезболивающие средства даются только госпитализированным пациентам, которые, как ожидается, не будут двигаться в течение некоторого времени. Они снимают все штрафы от травм и боли, но снижают Ловкость и Ментальные атрибуты субъекта на две точки.

Форма: Легкие обезболивающие почти всегда представляют собой твердые таблетки или капсулы; более сильные встречаются в твердой или жидкой (пероральной или инъекционной) форме.

Доступность: Легкие обезболивающие можно приобрести везде, где продаются безрецептурные препараты, за символическую плату (Ресурсы •). Сильные обезболивающие доступны только по рецепту врача, но их легко найти на улице.

Соппротивление Ядам Не действует, так как обезболивающие не наносят вреда и не распознаются духами как угрожающие.

АНЕСТЕТИКИ (МЕСТНЫЕ)

Более специфические, чем обезболивающие, местные анестетики действуют путем блокирования передачи всех сенсорных импульсов от пораженного участка к мозгу. В результате пациент не чувствует боли от травмы, но также не может ощущать давление или температуру - единственным способом определить, что происходит с этой частью тела, является взгляд.

Эффекты: Эффекты местного анестетика остаются на усмотрение рассказчика, но предполагаемое преимущество - это снятие всех штрафов от одной конкретной раны (пуля в бедре, раздробленное предплечье), что обычно представляет собой снятие штрафа в 1-3 кубика. Однако при использовании поврежденной части тела персонаж имеет половину своей обычной ловкости (округлите вниз) - трудно стрелять или управлять автомобилем, когда ваша рука ощущается как кусок теплого мяса на конце руки.

Форма: Местные анестетики почти всегда вводятся в жидком виде. Очень редко (в основном в стоматологии или травяных сборах) они представляют собой пасту, которая намазывается на соответствующую область.

Доступность: Местные анестетики используются для определенных медицинских процедур и легально доступны только через врача. На улице их можно найти с умеренной легкостью: не то чтобы их было трудно достать, но спрос на них невелик.

Сопrotивление Ядам: нет эффекта, если только персонаж сознательно не использует Дар, чтобы нейтрализовать анестетик; для этого требуется три хода.

ДЕКОНГЕСТАНТЫ/

АНТИГИСТАМИННЫЕ ПРЕПАРАТЫ

Эти вещества облегчают симптомы незначительных аллергий и других респираторных дискомфорта. Они подавляют реакцию организма на посторонние вещества, такие как пыльца, и ограничивают приток крови в пазухи, тем самым предотвращая выделение слизи и внутренний отек, который приводит к застою.

Эффекты: На оборотней деконгестанты не действуют, поскольку иммунная система Гару предотвращает аллергические реакции на любые пустяковые вещества (хотя и не блокирует аллергические реакции, вызывающие реальный ущерб). Однако кинфолки и другие люди могут использовать деконгестанты для облегчения последствий дефекта "Аллергия", если аллергия вызвана вдыхаемым или переносимым по воздуху веществом. По усмотрению рассказчика, персонажи-люди могут испытывать сонливость.

Форма: Обычно твердые таблетки или капсулы, хотя часто встречаются и жидкие назальные спреи.

Доступность: Везде, где продаются лекарства без рецепта, за символическую плату (Ресурсы •).

Сопrotивление Ядам: никаких дополнительных эффектов. Перевертыш я-табализм предотвращает любые негативные побочные эффекты, такие как сонливость.

АНТИДЕПРЕССАНТЫ

В некоторых культурах существует определенная социальная стигма, связанная с использованием антидепрессантов: считается, что это дурной тон - признать, что вы не можете контролировать свои эмоции без химической помощи. Однако в последнее десятилетие эти препараты стали более распространены - отчасти благодаря агрессивному маркетингу Magadon и кампании по продвижению Пензака и его непатентованных аналогов. Антидепрессанты используют различные химические пути,

делающие принимающего более жизнерадостным и менее агрессивным. Наиболее распространенные из них, SRI (ингибиторы обратного захвата серотонина), работают путем контроля способности мозга использовать серотонин, нейротрансмиттер, который подавляет часть "бей" в реакции "бей или беги".

Эффекты: Эффекты антидепрессантов на людей в основном основаны на отыгрыше; они могут вызвать изменение Маски (но не Натуры) и могут подавлять различные психические и психологические недостатки по усмотрению рассказчика.

На Гару, однако, антидепрессанты действуют иначе. Они не вызывают изменений в поведении или личности, но вместо этого влияют на Ярость субъекта. У оборотня, регулярно принимающего антидепрессанты, постоянная Ярость уменьшается на 1 после недели применения. После полного месяца приема Ярость снижается на 2. Пока персонаж принимает антидепрессанты, игрок не может тратить опыт на повышение Ярости. Если персонаж прекращает прием препаратов, потерянная Ярость возвращается через три дня, и он получает дополнительную точку Ярости на следующую неделю, после чего Ярость возвращается к своему обычному значению. Пока у персонажа есть дополнительная точка Ярости, все броски на Бешенство делаются со сложностью -1. Эти модификаторы не могут опустить Ярость персонажа ниже 1 или поднять ее выше 10.

Действие антидепрессантов на Гару, которые еще не изменились, особенно неприятно, а оборотни только начинают осознавать, сколько потерянных щенков могут быть навсегда потеряны для них. Пока не Превратившийся оборотень принимает антидепрессанты, он не подвергнется Превращению, за исключением самых крайних обстоятельств (на усмотрение Рассказчика). Если он продолжает принимать антидепрессанты на протяжении всей своей юной взрослой жизни (с момента полового созревания до 20 лет или около того), его Ярость навсегда утрачивается, и он никогда не сможет Превратиться. Он считается Гару в генетических целях и не подвержен Делирию, но он никогда не станет полностью Гару.

Антидепрессанты влияют на химический баланс мозга и могут иметь различные побочные эффекты. Самые распространенные из них - бессонница, повышенная физическая чувствительность и нервозность. По усмотрению рассказчика они могут оказывать на Гару (или других принимающих) более тревожные побочные эффекты.

Форма: Почти всегда твердая пилюля, капсула или таблетка.

Доступность: Антидепрессанты отпускаются по рецепту, но при достаточном финансировании и смекалке их можно найти на улице.

Сопrotивление Ядам: Персонаж не теряет Ярость от длительного применения антидепрессантов и не подвержен побочным эффектам, но теряет один пункт Гнозиса из-за постоянной низкоуровневой активности Дара. Это не помогает противостоять другим токсинам; для борьбы с ними Дар должен быть полностью активирован, с обычными затратами Гнозиса.

СТИМУЛЯТОРЫ

Стимуляторы действуют химически различными способами. Физиологически они рассеивают усталость и незначительно обостряют чувства. Однако их воздействие на нервную систему, как правило, ведет к чрезмерной возбудимости: его пальцы слегка дрожат, и он не может усидеть на месте. В больших дозах они могут вызывать

бессонницу или диарею. В этой статье рассматриваются коммерчески доступные стимуляторы, которые большинство правительств считают безопасными; более сильные стимуляторы описаны ниже.

Эффекты: Выносливость персонажа повышается на единицу при бросках, чтобы оставаться бодрым или сопротивляться легким депрессантам или седативным средствам. Однако ловкость снижается на единицу для тонких манипуляций (хирургия или взлом замков). На грубые двигательные навыки (в том числе используемые в бою) это не влияет.

Форма: Некоторые стимуляторы доступны в форме таблеток, отпускаемых без рецепта. Некоторые безалкогольные напитки и кофе могут похвастаться повышенным содержанием кофеина, что позволяет достичь практически такого же эффекта. Во многих племенных культурах были найдены эквиваленты, часто это жевательные листья.

Доступность: Практически везде.

Сопротивление Ядам: Если персонаж сознательно активирует Дар, чтобы ослабить действие стимулятора, штраф к ловкости снимается.

СЕДАТИВНЫЕ (ДЕПРЕССАНТЫ)

Различные вещества действуют как седативные средства, хотя их механические эффекты одинаковы. В целом, седативные средства блокируют высвобождение нейрхимических веществ, вызывающих тревогу и другие связанные с ней эмоции, и препятствуют передаче определенных нервных импульсов. В малых дозах седативные препараты успокаивают пациента и вызывают чувство покоя (а иногда и легкую эйфорию). В более высоких дозах они вызывают сон. Хотя эти препараты часто используются в медицинских целях, чаще всего для купирования судорог и успокоения хирургических больных, ими злоупотребляют на улице и в высшем обществе из-за их эйфоризирующего действия. Передозировка седативных средств может привести к повреждению мозга, коме или смерти, особенно если человек также употребляет алкоголь.

Эффекты: Малые дозы вдвое снижают Смекалку, уменьшают Ярость оборотня на единицу и увеличивают Силу Воли на единицу для определения реакции на Делирий. Умеренные дозы вдвое снижают все ментальные атрибуты, уменьшают Ярость на два и увеличивают Силу Воли на два для определения реакции на Делирий. Большие дозы вызывают потерю сознания: игрок должен преуспеть в броске Выносливости (сложность 8; оборотни добавляют половину своей Ярости к этому броску) или персонаж заснет в течение (Выносливость -2) минут. Что считать "низкой", "умеренной" или "высокой" дозой, остается на усмотрение Рассказчика.

Передозировка седативных средств (более чем в два раза превышающая количество, необходимое для того, чтобы лишить персонажа сознания; рассказчикам рекомендуется использовать это в случае ошибок при бросках на медицину или многократных инъекций со стороны обезумевших от Делирия врачей) снижает случайно определенный психический атрибут на одну точку, если бросок на Выносливость (сложность 7) неудачен.

Форма: Слабые седативные средства обычно выпускаются в форме таблеток. Более сильные почти всегда представляют собой жидкости для инъекций или вдыхаемые газы.

Доступность: Слабые седативные средства отпускаются по рецепту; более сильные не используются

(легально). Все они доступны на улице; стоимость и сложность приобретения возрастают с увеличением силы.

Сопротивление Ядам: Все эффекты нейтрализуются.

АНТИБИОТИКИ

Сегодня существует широкий спектр антибиотиков, от антибиотиков широкого спектра действия, используемых в качестве профилактических мер, до тех, которые применяются для лечения одного конкретного вида бактерий. Большинство антибиотиков действуют по одному

ДРОТИК С ТРАНКВИЛИЗАТОРОМ

Транквилизаторы быстрого действия - это подгруппа седативных препаратов. Они в основном используются в исследованиях на животных для умиротворения подопытных, хотя некоторые формулы предназначены для использования в больницах для пациентов, которых необходимо умиротворить для их собственной безопасности и безопасности врачей. Именно с этими успокоительными средствами персонажи игроков чаще всего сталкиваются во враждебной ситуации.

Эффекты: Быстродействующий транквилизатор имеет "рейтинг оглушения" от 1 до 30 (это не термин реального мира, а игровая механика, заменяющая много мучительно сложной химии). Низкий рейтинг оглушения представляет собой что-то, используемое на лабораторных животных; высокий может быть чем-то, предназначенным для слонов. Когда персонажу вводят транквилизатор, рассказчик бросает рейтинг оглушения химиката, а игрок бросает рейтинг выносливости персонажа (сложность 6; оборотни добавляют половину своей Ярости к выносливости). Если персонаж имеет равное или большее количество успехов, выстрел не имеет эффекта. Если у транквилизатора больше успехов, персонаж получает один иллюзорный "уровень повреждений" каждые (Выносливость) ходов. Это не реальный урон - он представляет собой постепенную потерю мышечного контроля и сознания, которой подвергается жертва. Однако его нельзя поглощать, так как этот постепенный "урон" является отображением эффекта химического вещества, не поддающегося сопротивлению (предыдущий бросок Выносливости определял способность персонажа сопротивляться ему). Этот "урон" исцеляется со скоростью один уровень в час.

Если персонаж подвергается слишком сильному транквилизационному воздействию, он может получить необратимые неврологические повреждения. Каждые три "уровня здоровья" после "недееспособности" переводятся в один уровень реального (смертельного) урона. Обратите внимание, что оборотень, потерявший сознание, возвращается в форму породы, поэтому этот урон не будет восстановлен, пока персонаж не очнется... если он очнется.

Форма: Жидкость для инъекций.

Доступность: Легально для специалистов по обращению с животными (надзиратели, смотрители зоопарков) и медицинского персонала. Приобретение на улице возможно, но сомнительно из-за низкого спроса и, соответственно, низкого предложения.

Сопротивление Ядам: действие транквилизатора полностью сводится на нет.

“ТЫ ЧУВСТВУЕШЬ СЛАБОЕ ПОКАЛЫВАНИЕ”

Наркотики и яды могут быть доставлены различными способами. Вот некоторые из способов, которыми персонажи игроков могут использовать - или встретить - вещества, описанные в этом разделе.

Ядовитое кольцо: Печально известное "кольцо с ядом" Борджиа (и Теневых Владык), использовавших мышьяк, не было, вопреки некоторым легендам, примитивной иглой для подкожных инъекций. Скорее, это было украшенное драгоценными камнями кольцо с хитро спрятанным отделением. В нем хранилось небольшое количество яда в виде порошка, который подсыпали в питье жертвы. Репродукции таких колец сегодня являются модными аксессуарами в некоторых кругах, где они чаще всего используются для сокрытия запасов наркотиков. Для использования такого кольца по первоначальному назначению требуется бросок Ловкость + Знание Улиц (сложность равна Восприятие + Бдительность жертвы).

Шприц: Не нуждается в пояснении. Разумно носить его с надетым защитным колпачком, чтобы избежать случайного укола. Использование шприца в ближнем бою требует одного действия для подготовки, затем второго действия для атаки и броска Ловкость + Рукопашный бой или Ловкость + Медицина (сложность 6; вы либо используете его как оружие, либо целитесь в места, где лекарство подействует быстрее всего). Если атакующий получает только один успех при броске атаки, он успешно нанес удар, но не успел сделать инъекцию - шприц остается торчать из жертвы. Шприц довольно хрупок и разрушается при любой успешной попытке парирования.

Скрытый шприц: Некоторые компании выпускают шприц-ручки для скрытого использования диабетиками, которые должны ежедневно делать инъекции инсулина. Они почти неотличимы от обычных шариковых ручек. Достаточно опытный химик, имеющий доступ к соответствующим материалам, вполне может заправить такую ручку другим веществом.

Автоинъектор: Автоинъекторы - это подпружиненные, активируемые ударом шприцы, предназначенные для самолечения военнослужащих. Они содержат морфин (для оказания первой помощи в полевых условиях) или атропин (для реагирования на атаки нервно-паралитическим газом). Автоинъектор представляет собой трубку с резиновой мембраной на одном конце и простым механическим предохранителем. Чтобы использовать автоинъектор, пострадавший совершает одно действие, чтобы взять его в руки и воткнуть в бедро; все остальное делает механизм. Если персонаж пытается применить автоинъектор на нежелательном субъекте, то это рассматривается как атака шприцем, но даже один успех при броске атаки активирует автоинъектор.

Дротиковые ружья: Это оружие, выпускаемое в форме пистолета или винтовки, стреляет дротиками с помощью сжатого воздуха. Чаще всего они используются для стрельбы транквилизаторами по животным, хотя некоторые Первые Команды используют дротики с другими веществами. Они рассчитаны на один выстрел и стреляют со сложностью 7, и практически бесшумны. Пистолет имеет дальность стрельбы 10 ярдов и может быть спрятан под курткой. Дальность стрельбы винтовки составляет 30 ярдов, и ее нельзя спрятать.

и тому же принципу: они препятствуют способности бактерий размножаться или убивают их полностью, разрушая клеточные стенки бактерий. Многие антибиотики могут вызывать аллергические реакции при неправильном использовании или могут стать причиной опасных заболеваний, реакции с другими препаратами. Они также имеют широкий спектр потенциальных побочных эффектов, начиная от тошноты, ухудшения зрения, судорог и заканчивая печеночной недостаточностью (хотя последнее встречается крайне редко).

Эффекты: Антибиотики широкого спектра действия добавляют один пункт к выносливости персонажа для противостояния всем бактериальным инфекциям. Специфические антибиотики добавляют три пункта выносливости для сопротивления определенному типу бактериальной инфекции. Если нанести их на открытую рану в течение часа после ее нанесения, вероятность заражения значительно снижается (на усмотрение рассказчика, но вероятность возникновения такой неприятности, как гангрена, значительно ниже - и это особенно важно для незаживающих ран с обострением, например, нанесенных немытыми когтями Черной Спирали). Обратите внимание, что антибиотики совершенно не помогают при вирусных инфекциях, только при бактериальных.

Аллергические реакции вызывают от одного до восьми уровней летального урона, наносимого в течение одного-двенадцати часов. Это должно использоваться для драматического эффекта, а не для убийства персонажей игроков. Большинство взрослых людей в развитых странах знают, есть ли у них аллергия на определенные антибиотики

(такие как производные пенициллина или препараты сульфоксида), и многие из них носят небольшую медицинскую бирку с такой информацией.

Форма: Наиболее распространены твердые таблетки, за ними следуют жидкие инъекции. Одними из первых широко используемых антибиотиков были порошки, которые посыпали на открытые раны, и они до сих пор используются многими вооруженными силами в качестве мер первой помощи для военнослужащих, у которых нет возможности сразу попасть в больницу.

Доступность: В развитых странах их обычно прописывают, и их редко можно найти на улице из-за низкого спроса. В местах, где нет общественного здравоохранения, доступность антибиотиков на черном рынке возрастает - в Лос-Анджелесе их продажа не приносит большой прибыли, но южноамериканские фермеры, никогда не видевшие больниц, гораздо охотнее соглашаются на цену продавца.

Сопротивление Ядам: нет эффекта, если только персонаж специально не активирует Дар, чтобы нейтрализовать действие антибиотика, в этом случае он полностью аннулируется. Гару не страдают от побочных эффектов антибиотиков благодаря своему сверхъестественному метаболизму.

ХИМИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Химическое оружие - это химические вещества, специально предназначенные для обезвреживания, ранения или крупномасштабного убийства людей. Каждое вещество, перечисленное в этой категории, имеет ещё один

ДМСО

Диметилсульфоксид - это неактивный химикат, печально известный тем, что в 1960-70-х годах его смешивали с ЛСД и использовали для смазывания дверных ручек полицейских машин. ДМСО - это жидкость, которая заставляет кожу впитывать все, что находится на ней (грязь) или в жидком растворе с ДМСО (наркотики или токсины).

параметр: **Защита.** Здесь описываются меры, которые можно предпринять для предотвращения воздействия химического вещества.

ПЕРЦОВЫЙ АЭРОЗОЛЬ

Это не химическое оружие в военном смысле этого слова, но многие гражданские лица и полицейские используют его для самообороны. Это концентрированное натуральное вещество, которое добывают из перца чили. Он действует путем раздражения глаз и носовых пазух, что приводит к нарушению зрения и дыхания в течение нескольких мгновений после контакта, а также к сильной боли в пораженных областях. Теоретически это обездвиживание позволяет применителю убежать или нейтрализовать себе пострадавшего.

Эффекты: Перцовый аэрозоль обычно выпускается из небольшого баллончика под давлением. Пользователь должен преуспеть в броске Ловкость + Огнестрельное оружие или Ловкость + Рукопашный бой ("химический спрей" является возможной специализацией для обоих навыков). Как только жертва поражена, ее восприятие падает до 1 для зрения и до 0 для запаха и вкуса. Она теряет четыре кубика на все броски,

зависящие от зрения (включая броски атаки в бою) и выносливости, и два кубика на все остальные. Эти штрафы уменьшаются вдвое через (10 - [2 x Выносливость]) минут и полностью исчезают еще через (30 - [2 x Выносливость]) минут.

Если персонаж использует Обостренные Чувства или находится в форме Люпус, когда попадает под действие спрея штрафы и длительность эффекта удваиваются.

По усмотрению Рассказчика (лучше всего использовать для драматического эффекта), люди с низкой выносливостью могут испытывать потенциально смертельную аллергическую реакцию на перцовый спрей. Рассматривайте такую ситуацию, как если бы жертва подверглась воздействию удушающего агента (см. ниже), или используйте любой метод повествования, который покажется вам наиболее подходящим.

Форма: Перцовый баллончик представляет собой красно-оранжевую жидкость, которая обычно распыляется из баллончика под давлением.

Доступность: Баллончики с перцовым аэрозолем можно найти в большинстве хозяйственных магазинов, универсамов или оружейных магазинов по цене менее 20 долларов. Перцовый баллончик разрешен к ношению, и является как юридически, так и социально приемлемым средством самообороны.

Сопротивление Ядам: этот дар не действует на перцовый баллончик, так как состав полностью органический и нетоксичен для Гару.

Защита: Лучшая защита от этого вещества - не попасть под струю спрея. В противном случае противогаз (или мокрая ткань, повязанная на рот и нос, и пара плавательных очков) обеспечивает полную защиту.



СРЕДСТВА ДОСТАВКИ

Перцовый аэрозоль и слезоточивый газ - это химическое "оружие", которое применяется наиболее часто, и, следовательно, с которым чаще всего сталкиваются или используют персонажи игроков. Вот некоторая информация об обычных устройствах, используемых для распыления этих веществ. Обратите внимание, что Пентекс (и другие агентства, которые отличаются отсутствием заботы о человеческой жизни, например, террористические группы) могут использовать вариации этих устройств с более смертоносными веществами. Рассказчикам рекомендуется руководствоваться здравым смыслом: баллончик с перцовым аэрозолем, наполненный VX, был бы нелепым, а газовая граната, содержащая фосген, имеет больше смысла.

Баллончик с перцовым аэрозолем: Это стандартное устройство для распыления перцового спрея, которое обычно доступно гражданским лицам и полиции. Это баллончик размером с ладонь с откидным предохранительным колпачком над спусковым крючком для большого пальца. Сложность 7, дальность 3, скорость 1, "обойма" 3, размер КА (на самом деле, его легко сжать в ладони и спрятать в руке при слабом освещении). Эффекты соответствуют стандартным правилам использования перцового баллончика. Аналогичные устройства (с идентичными характеристиками) также используются для слезоточивого газа; они разрешены только для использования правоохранительными органами.

Медвежий спрей: Более крупный контейнер перцового спрея с немного более высокой концентрацией действующего вещества, который можно найти в магазинах туристических принадлежностей вблизи диких мест. Он предназначен для использования против медведей и других крупных хищников. Сложность 6, дальность 6, скорость 1, "обойма" 10, размер КА. Действие в соответствии с правилами использования перцового спрея. Устройства такого размера почти никогда не продаются в городах. Эти характеристики можно применить и к персональным баллончикам со слезоточивым газом, которые некоторые полицейские силы все еще выдают вместо перцового спрея, с корректировкой эффектов для соответствующего химического вещества.

Распылитель для подавления беспорядков: Это полупортативное устройство, напоминающее бытовой огнетушитель, используется тюремной охраной и полицией для усмирения бунтовщиков. Обычно он наполнен одним из вариантов слезоточивого газа, а не перцовым спреем. Владелец такого устройства не делает бросок атаки при выстреле - вместо этого примерно коническая область, простирающаяся на 10 ярдов, пропитывается веществом, и все, кто находится в ней, должны преуспеть в броске на Ловкость + Уклонение (сложность 8) или пострадать от последствий. Пользователи должны надевать противогазы, так как нет гарантии, что облако не сдует обратно на них. Распылитель может стрелять один раз за ход и имеет 12 выстрелов. Эффекты соответствуют правилам применения слезоточивого газа. В США они не слишком распространены за пределами тюремных арсеналов; большинство американских полицейских предпочитают

использовать гранаты со слезоточивым газом, чтобы держать бунтовщиков на расстоянии броска, а не приближаться на расстояние, которое требует распылитель.

Граната со слезоточивым газом (ручная): Это цилиндр размером примерно с укороченный аэрозольный баллон, снабженный запальным механизмом с типичным расположением штифта и рукоятки, характерным для всех современных гранат. Когда рукоятка отпускается, начинается химический процесс, высвобождающий газ, и граната начинает испускать слезоточивый газ в конце следующего хода. В результате реакции, активирующей газ и высвобождающей его, выделяется довольно много тепла, достаточно для того, чтобы воспламенить легко-воспламеняющиеся предметы, если граната упадет на них. Тот, кто попытается поднять гранату (например, персонаж в толпе, которая только что был отравлен газом), получает два уровня здоровья аггравированного урона (поглощение по сложности 6) и ожоги рук, по которым его можно будет легко опознать, если его позже арестуют. Граната со слезоточивым газом создает в неподвижном воздухе облако радиусом 10 ярдов.

Граната со слезоточивым газом (гранатометная): Это стандартный газовый снаряд для гранатомета. Он примерно такого же размера, как граната со слезоточивым газом, но может быть активирован только в результате катастрофического повреждения или выстрела по назначению. У многих таких гранат выпускные отверстия расположены так, что газ выходит под высоким давлением, в результате чего снаряд покачивается на земле; тот, кто пытается его подобрать, должен преуспеть в броске на ловкость (сложность 8), и обожжет руки так же, как с ручной гранатой. Если кто-то прямо попадает под брошенную гранату, он получает пять кубиков урона [ударного].

Дробовик "Barricade Buster": Запущенные гранаты движутся с достаточно низкой скоростью, поэтому, хотя они и пробивают оконное стекло, они не пробивают двери или стальные панели. Этот специализированный патрон 12 калибра нашел ограниченное применение среди спецназовцев в качестве средства усмирения в ситуациях с забаррикадовавшимися подозреваемыми. Это граната со слезоточивым газом размером со снаряд дробовика, снабженная металлическим пенетратором, который пробивает армированное защитное стекло, дерево толщиной до двух дюймов или дверь автомобиля, а затем выбрасывает свой газообразный боеприпас на дальнюю сторону барьера. Объем образующегося газа довольно мал (достаточно, чтобы заполнить одну среднюю по размеру классную комнату или гостиную), но это все, что требуется во многих подобных ситуациях. Персонаж, попавший под прямой выстрел такого снаряда, получает восемь кубиков урона [ударного]. Из-за размера и формы патрона Barricade Buster он не может нормально подаваться в полуавтоматический дробовик - его можно использовать только в помповом или переломном оружии. Кроме того, у него плохие баллистические свойства: при стрельбе таким патроном нормальная дальность дробовика делится на 5.

СЛЕЗОТОЧИВЫЙ ГАЗ

В эту категорию входят различные химические соединения (CS, CN, CR), которые, как и перцовый спрей, предназначены для нелетальной нейтрализации агрессоров. Слезоточивый газ обычно используется полицией при борьбе с толпой, освобождении заложников и в ситуациях с баррикадами. Как и перцовый аэрозоль, он действует путем воспаления глаз и носовых пазух, ухудшая зрение и дыхание. В отличие от перцового аэрозоля, слезоточивый газ также вызывает раздражение кожи, головокружение, мучительный кашель и тошноту.

Эффект: Слезоточивый газ начинает действовать на следующий ход после первоначального воздействия. Жертва теряет три кубика при всех бросках, связанных со зрением или выносливостью, и два кубика при большинстве других бросков (исключения на усмотрение Рассказчика). Если воздействие длится более одной минуты (20 ходов или около того, гораздо дольше, чем длится большинство боев), игрок должен бросить Выносливость (сложность 6); неудача означает, что и персонажа приступ тошноты, и он не может предпринимать никаких действий, кроме рвоты и ползания, без успешного броска Силы Воли (сложность 7). Все эффекты сохраняются в течение (10 - Выносливость) минут после окончания воздействия, и жертва уменьшает на один кубик все броски на выносливость еще на час.

Если персонаж использует Обостренные Чувства или находится в форме Люпус, то штрафы и длительность эффекта удваиваются.

Форма: В естественном виде слезоточивый газ представляет собой кристаллический порошок с небольшим радиусом действия - некоторые специалисты по борьбе с вредителями советуют рассыпать его на чердаках и в подвалах, чтобы избавиться от грызунов. Когда слезоточивый газ используется полицией, этот порошок растворяется в жидкой среде и распыляется в виде аэрозоля (обычно из гранаты, но иногда из переносного контейнера).

Доступность: Слезоточивый газ легально доступен большинству сотрудников правоохранительных органов (хотя они должны впоследствии обосновать его применение). Гранаты со слезоточивым газом, как ручные, так и гранатометные, легко найти на улице; большинство торговцев незаконным огнестрельным оружием тоже могут достать газовые гранаты.

Спротивление Ядам: этот Дар сводит на нет все эффекты слезоточивого газа. Однако газовые облака обычно непрозрачны и могут ухудшить видимость, как дым.

Защита: Противогаз обеспечивает полную защиту в краткосрочной перспективе, хотя одежда имеет тенденцию впитывать остатки газа и может продолжать выделять пары в течение нескольких дней после воздействия. Влажная ткань, положенная на нос и рот, снимает все штрафы, кроме тех, которые связаны со зрением; это распространенное средство, используемое участниками беспорядков.

ГАЗ ДЛЯ БЕСПОРЯДКОВ

Также известный как адасит, этот вариант слезоточивого газа в основном используется полицией и войсками в бывшем Советском Союзе и его странах-сателлитах, где "гуманные" методы борьбы с толпой уступают место эффективным мерам. Его действие аналогично действию слезоточивого газа, но более интенсивно и с дополнительными эффектами в виде болезненных спазмов в животе и потери контроля над всеми процессами пищеварения.

Эффект: Как со слезоточивым газом, но увеличивает все штрафы еще на один кубик и удваивает продолжительность эффекта. Кроме того, пораженный человек получает три кубика поглощаемого ударного урона. Если урон не поглощен, жертву одолевает сильная рвота и потеря контроля над мочевым пузырем и кишечником на (15 - Выносливость) минут, в течение которых она не может предпринимать никаких действий без траты пункта Силы Воли.

Форма: Как у слезоточивого газа.

Доступность: Адамсит очень трудно достать за пределами бывшего Советского Союза или Восточной Европы, просто потому, что он пользуется там таким большим спросом, что его мало экспортируют. В западном мире его количество ограничено, а цены очень высоки (минимум четыре точки в Знании Улиц и бросок Знания Улиц [сложность 9], чтобы найти).

Спротивление Ядам: Как со слезоточивым газом, и персонаж автоматически сопротивляется слабительному эффекту.

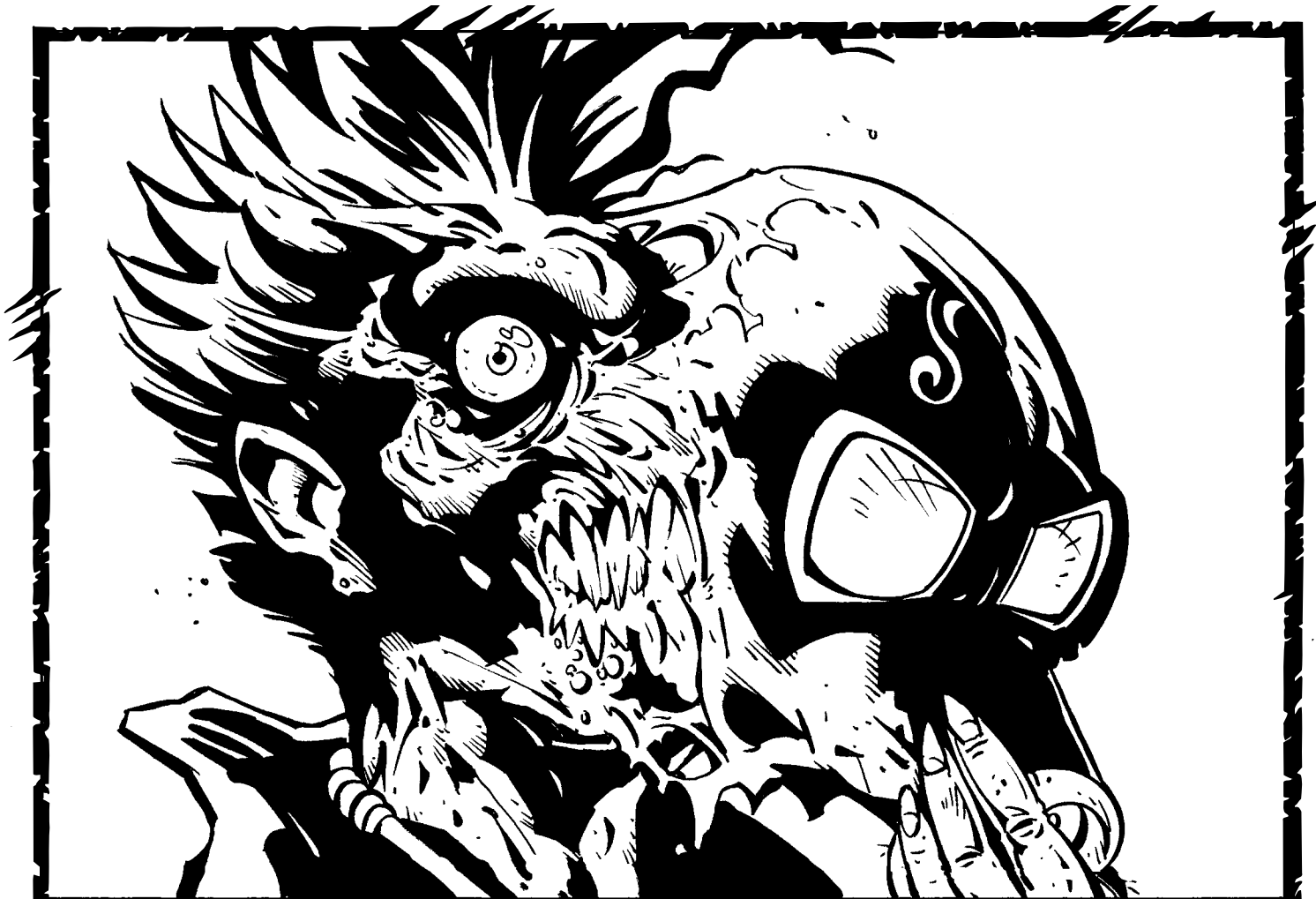
Защита: Как от слезоточивого газа.

КОЖНО-НАРЫВНЫЕ АГЕНТЫ

Кожно-нарывные агенты (иприт, люизит, CX) были одним из первых химических оружий, использованных в Первой Мировой войне. Теоретически они скорее выводят из строя, чем убивают, но их воздействие достаточно сильно, чтобы во многих случаях привести к летальному исходу. КН замедленного действия, их эффект проявляется постепенно в течение одного-десяти часов после воздействия на жертву. Они вызывают образование волдырей и долговременных рубцов на всех открытых поверхностях тела. При вдыхании газа его действие распространяется на легкие. При попадании в глаза газ может вызвать необратимую слепоту.

Эффекты: Когда персонаж подвергается воздействию КН, Рассказчик бросает один кубик; полученный результат - это количество часов до того, как химикат начнет наносить повреждения. Если персонаж полностью вымоется (простого быстрого душа будет недостаточно; обеззараживание требует минимум 30 минут мытья) до истечения этого времени, дальнейшие эффекты будут сняты. В противном случае жертва медленно получает 12 кубиков атравмированного урона в течение 6 часов (один уровень здоровья каждые полчаса или около того). Этот урон поглощается одним броском Выносливости (сложность 8, оборотни добавляют к Выносливости половину своей Ярости [с округлением вниз]). Если персонаж получает более двух уровней урона, он может получить временное или постоянное повреждение глаз или слепоту, или постоянное снижение внешности или выносливости на один пункт (рубцы на коже или в легких) по усмотрению рассказчика.

Форма: КН имеют газообразную форму. В зависимости от используемого химического соединения они либо не имеют запаха, либо имеют сильный едкий запах. Эти химикаты производятся только в военных боеголовках (артиллерийские снаряды, бомбы, сбрасываемые с воздуха, и ракетные боеголовки) - маленькие контейнеры не производятся, хотя различные террористические организации способны создавать импровизированные переносные контейнеры (размером с чемодан или термос).



Доступность: Доступность кожно-нарывных агентов ограничена международными договорами. Они могут быть созданы только в полностью оборудованной специализированной лаборатории, и создатель, скорее всего, умрет от отравления, если не будет соблюдать надлежащие меры предосторожности. Есть подозрения, что несколько террористических организаций обладают способностью производить кожно-нарывные агенты, а большинство крупных химических или фармацевтических компаний имеют необходимые лаборатории и знания. Компания Magadon производит различные кожно-нарывные агенты в небольших количествах для определенных клиентов, но Pentex обычно не использует их против Гару из-за их отсроченного эффекта.

Соппротивление Ядам: Гнозис персонажа добавляется к броску на поглощение, и персонаж получает дополнительные эффекты, только если получает более трех уровней урона.

Защита: Герметичные очки или противогаз защищают глаза жертвы (хотя если кожа загрязнена, то последующий контакт с лицом все равно может загрязнить глаза), устраняя возможность повреждения глаз. Респиратор или противогаз предотвращает попадание отравляющего вещества в легкие, устраняя потенциальное повреждение внутренних органов и добавляя 3 кубика к броску поглощения. Полностью герметичный костюм химической защиты предотвращает любой контакт, что сводит на нет все эффекты кожно-нарывного агента - хотя любой, кто прикаснется к внешней стороне защитного костюма до того, как он будет обеззаражен, рискует получить низкоуровневое воздействие (на усмотрение Рассказчика).

УДУШАЮЩИЕ АГЕНТЫ

Также относящиеся к Первой Мировой войне, удушающие агенты (АС, СК, синильная кислота, фосген) были одними из первых химикатов, специально разработанных для убийства. Их действие проявляется в течение нескольких минут после воздействия, и они убивают в течение получаса. Кровяные агенты работают за счет того, что легкие жертвы не дают кислороду поступать в кровь - другими словами, быстрое удушье.

Эффекты: Когда персонаж впервые вдыхает вещество, рассказчик бросает один кубик и уменьшает результат вдвое; это количество минут до того, как персонаж начнет получать повреждения. Удушающий агент наносит 16 кубиков агgravированного урона в течение 15 минут (один уровень здоровья в минуту или около того). Урон поглощается одним броском Выносливости (сложность 8, оборотни добавляют к Выносливости половину своей Ярости [с округлением вниз]). Если персонаж выживает, но получает четыре или более уровней урона, он навсегда теряет одну точку выносливости из-за повреждения легких.

Форма: Как у кожно-нарывных агентов, см. выше.

Доступность: Как кожно-нарывные агенты, см. выше. Пентекс экспериментирует с удушающими агентами в качестве потенциального оружия против вампиров, но пока не смог провести достаточно "натурных" испытаний, чтобы быть уверенным в эффективности этих веществ против пиявок.*

*Зачем душить вампира? В английском языке это "blood agents", у нас - удушающие. В любом случае, они мешают транспорту кислорода к тканям (грубое обобщение) - Прим. переводчика

Соппротивление Ядам: Гнозис персонажа добавляется к броску на поглощение, и персонаж не теряет выносливость, независимо от того, сколько урона он получил - при условии, что он выживет.

Защита: Противогаз или респиратор не дает удушашему агенту проникнуть в легкие, предотвращая тем самым все повреждения. Персонаж без маски может попытаться задержать дыхание, используя те же правила, что и при утоплении (см. "Оборотень: Апокалипсис", с. 198); выносливость персонажа определяет, как долго он сможет не дышать.

НЕРВНО-ПАРАЛИТИЧЕСКИЕ АГЕНТЫ

Нервно-паралитические вещества - это самое быстродействующее, самое смертоносное и самое страшное химическое оружие, которое производится сегодня. Они включают такие печально известные названия, как зарин (GB), зоман (GD), табун (GA) и VX, и были первоначально разработаны во время Второй Мировой войны. Нервно-паралитические вещества убивают, блокируя передачу нервных импульсов - жертва теряет весь мышечный контроль и в конечном итоге задыхается от невозможности нормально делать вдох. Однако, прежде чем умереть, она проходит через такие приятные на вкус ощущения, как помутнение зрения, стеснение в груди и затрудненное дыхание, затем начинаются непроизвольное слюнотечение, мочеиспускание и дефекация, мышечные спазмы по всему телу и кратковременная кома. Все это происходит в течение пяти минут или менее. Нервно-паралитические вещества проникают через кожу и могут быть смертельными в объеме 1/100 000 000 от массы тела субъекта. В пересчете на килограммы эти вещества даже более смертосны, чем стратегическое ядерное оружие.

Эффекты: Когда персонаж впервые вступает в контакт с нервно-паралитическим веществом, рассказчик бросает один кубик и уменьшает результат вдвое. Это количество ходов до того, как персонаж начнет получать повреждения. Нервно-паралитическое вещество наносит 24 кубика аггравированных повреждений, которые поглощаются одним броском Выносливости (сложность 9, добавьте половину Ярости оборотня к броску поглощения). Эти повреждения наносятся со скоростью один уровень здоровья за ход, пока все они не будут нанесены или жертва не умрет. Выжившие обычно получают постоянные неврологические повреждения (выживший теряет по одной точке Атрибутов за каждый полученный уровень урона, Атрибуты выбираются случайно).

Против нервно-паралитических агентов можно использовать быструю инъекцию атропина - яда-антагониста нервно-паралитических агентов. Если персонаж подвергся воздействию, атропин прекращает все дальнейшие повреждения, начиная с хода после его введения. Если персонаж получил инъекцию атропина без воздействия, он получает 10 кубиков поглощаемого летального урона. При инъекции жертва получает урон и поглощает его, но не поглощенный урон наносится со скоростью один уровень здоровья в полчаса.

Нервно-паралитические агенты обнаруживаются как запятанные Вирмом (сложность 8 при броске Чувства Вирма) просто в силу философии, лежащей в основе их разработки и создания.

Форма: Нервно-паралитические вещества жидкие при комнатной температуре и обычно применяются в виде аэрозолей. Однако открытый контейнер с жидким нервно-паралитическим агентом испарит достаточно частиц, чтобы убить всех в комнате за минуту или меньше.

Доступность: Даже не думайте приобретать его для личного пользования. Нервно-паралитический газ - это то, о чем сняты кошмары; существует множество международных договоров, запрещающих его. Специальные Проекты не производят нервно-паралитические вещества; они просто предоставляют правительствам и организациям клиентов знания о том, как сделать их самостоятельно, и отступают на случай, если кто-то напортачит. На сегодняшний день Пентекс использовал нервно-паралитические вещества только в четырех операциях, три из которых были проведены в Амазонии против предполагаемых каернов.

Соппротивление Ядам: Гнозис персонажа добавляется к броску на поглощение, а урон наносится со скоростью один уровень здоровья в два хода.

Защита: Лучшая защита от нервно-паралитического газа - это транспортное средство военного класса или полностью герметичный бункер. Полный защитный костюм с внутренней подачей воздуха также защитит, хотя его внешняя сторона должна быть обеззаражена, прежде чем владелец сможет безопасно снять его. Теоретически, комнату в жилище можно изолировать от газовых атак с помощью соответствующих строительных материалов и нескольких часов работы, но это никогда не проверялось.

ЖАРКО, ЖАРКО,

ПЛАМЯ ЯРКО!

ХОРОША В КОТЛЕ ЗАВАРКА!

В дополнение к конкретным планам каждого подразделения, которые описаны в соответствующих разделах, Magadon имеет довольно много проектов, которые заслуживают отдельного внимания. Они представляют особый интерес для Гару, поскольку являются более непосредственной угрозой для защитников Гайи, чем большинство программ отделов. Это не значит, что они единственные угрозы, просто они не так легко вписываются под эгиду какого-либо одного подразделения - и имеют несколько более сверхъестественную направленность, чем большинство дивизионных проектов.

МЕДИЦИНСКАЯ СЕТЬ РЕЗЕРВАЦИЙ

Magadon пока не смог выделить точные генетические последовательности, вызывающие ликантропию - это одна из областей, в которой агенты Вивер опережают агентов Вирма (см. ДНК в **Книге Вивер**). Однако контакты Пентекса в ФБР (см. "Отдел Специальных Дасследований" в **Проекте "Сумерки"**) навели его на определенные этнические группы, которые с высокой вероятностью могут быть источниками Гару. Не все из них являются группами, против которых Магадон может действовать: Ирландское и немецкое население слишком широко распространено, чтобы быть надежной целью, а многие из них слишком интегрированы в свои сообщества, чтобы их можно было легко отличить. Однако многие коренные американские племена до сих пор ведут образ жизни, который в значительной степени отделен от их соседей европейского происхождения. Это отделение помогает им

сохранять традиции, которые в противном случае были бы потеряны из-за смешения с более многочисленным населением США и Канады, но также делает их более заметными - и они являются еще одной этнической группой, которую Пентекс и его союзники определили как тесно связанную с оборотнями.

Медицинская сеть резерваций - это бывшая программа Autumn Health Management Systems, которую Magadon взял под свой контроль на начальной стадии. Это обманчиво простая программа. Многие коренные американские племена до сих пор живут в резервациях или в общинах, которые окружают эти резервации. Из-за экономических трудностей и социального давления доступное им медицинское обслуживание гораздо ниже по качеству, чем у их более благополучных и цивилизованных соседей. МСР - это серия клиник, расположенных в резервациях или рядом с ними и предназначенных для коренных американцев. Эти клиники предоставляют современное лечение по минимальной цене (большинство расходов берет на себя Magadon в обмен на налоговые льготы) и укомплектованы сотрудниками Magadon, чья подготовка сосредоточена на заболеваниях, наиболее распространенных среди их групп пациентов. Это гуманитарное предприятие, и о самоотверженном персонале Magadon, который приносит современную медицину многим из последних действительно обездоленных людей в стране, было написано несколько репортажей.

Конечно, фраза "слишком хорошо, чтобы быть правдой" здесь до боли точна.

В настоящее время программа МСР все еще находится на стадии сбора информации. Под прикрытием "скрининга на редкие генетические дефекты, характерные для изолированных популяций", всех пациентов клиник МСР просят предоставить образцы крови и тканей. Эти образцы вместе с медицинской картой пациента и видеозаписями обследований направляются в лабораторию Magadon в Северной Дакоте для анализа и каталогизации. Они сопоставляются с "приобретенными" файлами ФБР о криминальной истории субъекта, если такая имеется, и любых предполагаемых связях с тем, что Отдел Специальных Расследований ФБР называет "ликантропами типа А".

Как только МСР получит достаточно информации, чтобы Magadon смог сформулировать план действий, ожидается, что направленность проекта радикально изменится. По большинству прогнозов, до этого момента пройдет не более двух лет. В настоящее время Magadon оценивает различные варианты действий МСР. Лидером в этих продолжающихся дебатах является "программа иммунизации", используемая для доставки специально разработанного генетического агента, который устранил способность субъектов передавать "генетическую последовательность ликантропа" своему потомству. В противном случае, массовая стерилизация также является вариантом, хотя огласка подобных практик принесет вред, перевешивающий потенциальные выгоды.

ФАЛЬШИВЫЙ ВИРМ

Военные давно знакомы с концепцией развертываемых приманок: если вы посылаете множество безобидных целей, которые выглядят так же, как и ваши реальные силы, врагу будет гораздо труднее обнаружить и уничтожить реальные угрозы. Пентекс адаптировал эту тактику для борьбы с Гару; силы Вирма хорошо знают, что их противники могут чувствовать присутствие скверны, и Вирм Фо - один из ответов Magadon на эту способность.

Фальшивый Вирм - это сверхъестественное вещество, распределенное в случайно выбранных дозах лекарств производства Magadon. Оно необнаружимо и химически

инертно; его присутствие не изменяет или снижает эффективность любого лекарства или продукта питания, в котором он находится. Его единственный эффект - на сверхъестественном уровне: после употребления Фальшивый Вирм наделяет несчастного "аурой Вирма". В течение примерно недели (10 дней минус Сила Воли жертвы; помните, что у обычных людей сила воли в среднем равна 3), Чувство Вирма показывает, что субъект запятнан Вирмом (сложность 5). Если субъект будет убит, находясь под этим эффектом, аура немедленно рассеивается.

Никаких других эффектов от Фальшивого Вирма нет. По сути, "запятнанный" человек на самом деле не испорчен Вирмом (по крайней мере, не от Фальшивого Вирма, хотя если он уже был испорчен другими способами, он останется таким). Весь смысл Фальшивого Вирма в том, чтобы заставить Гару думать, что кто-то испорчен, когда на самом деле он совершенно чист и безвреден.

Для Пентекса это служит нескольким целям. Первая - замаскировать реальные действия Вирма, скрыв их в дымовой завесе из совершенно неосведомленных приманок. Гару гораздо труднее найти настоящих агентов Вирма, когда каждый в округе кажется таковым. Вспомогательным эффектом этого является деморализация Гару за счет видимости подавляющей силы: оборотень, который видит врага повсюду, будет очень нервным и будет гораздо более нерешительным в своих действиях.

Вторая цель Фальшивого Вирма - сделать Гару более параноидальными. Они не застрахованы от его воздействия; Теневой Владыка, принявший обезболивающее с Фальшивым Вирмом для снятия похмелья, будет пахнуть Вирмом, когда явится на вече. Однако если он будет убит стражами, его труп не будет выглядеть запятнанным - что приведет к еще большему количеству обвинений, отрицаний, вызовов и подозрений.

Наконец, Магадон надеется, что Фальшивый Вирм спровоцирует некоторых более вспыльчивых Гару на открытые нападения на невинные цели. Если в средней школе прививки от гриппа напичканы Фальшивым Вирмом, и стая горячих щенков разорвет несколько десятков своих "испорченных" одноклассников во имя "борьбы с Вирмом", они будут дискредитированы в глазах как старших, так и смертных властей..

Если здравомыслие возобладает, эффект Фальшивого Вирма можно легко развеять с помощью Обряда Очищения (сложность 4).

ПРИМАНКА ДЛЯ БЕЙНОВ

Хотя такие приманки, как Фальшивый Вирм, эффективны для отвлечения внимания от истинных сил Вирма, Magadon также понимает ценность сеяния беспорядочного террора и отчаяния. Благодаря своей глобальной сети распространения фармацевтический конгломерат прекрасно подходит для распространения всякой скверны в безумных, на первый взгляд, формах. Приманки для бейнов - один из таких предметов: эквивалент духовного минного поля, привязанного к невольной смертной жертве.

Физически Приманка для бейнов представляет собой крошечную таблетку из порошка кости Танцоров Черной Спирали, достаточно маленькую, чтобы поместиться внутри, например, таблетки обезболивающего - большинство Приманок для бейнов распространяются под такой маскировкой, спрятанные в пузырьках с Tyranull, Seldaphed или другими безрецептурными препаратами. Если Приманку для бейна раздавить (например, при жевании),

она распадается на белый порошок с горьким вкусом. Если же его проглотить, инертная оболочка растворяется в желудке жертвы, и приманка попадает в аппендикс (если аппендикс уже удален, приманка выводится и вымывается, не становясь активной).

Надежно закрепившись в аппендиксе жертвы, Приманка для бейнов вводит пару крошечных зондов в кровотоки своего хозяина, высасывая крошечное количество питательных веществ для поддержания своего функционирования. Через несколько дней она начинает излучать тонкий зов через Пенумбру, привлекая всех бейнов, которые окажутся поблизости. Однако Приманка не призывает бейнов действовать против своего носителя - она, так сказать, вне зоны доступа. Вместо этого бейны концентрируют свою активность на окружающих. Сила призыва Приманки для бейнов зависит от силы его носителя, так как он использует ее собственную психическую энергию для питания своих призывов. За каждую точку постоянной Силы Воли хозяина Приманка призывает одного или нескольких бейнов с общим Гнозисом 10. Эта активность увеличивается постепенно: не более 10 точек Гнозиса в неделю. Например, жертва с Силой Воли 4 будет окружена бейнами с общим значением Гнозиса 10 в первую неделю пребывания, 20 Гнозиса во вторую неделю, 30 в третью неделю и 40 в последующие.

Приманка для бейнов имеет ограниченный период функционирования, прежде чем разрушится. Когда она становится активной, Рассказчик делает бросок Силы Воли хозяина (сложность 6). Каждый успех - это два месяца, в течение которых приманка остается активной, прежде чем рассыпаться в пыль и выйти из организма жертвы. Когда это произойдет, Рассказчик должен тайно бросить Выносливость жертвы (сложность равна количеству месяцев, в течение которых действовала приманка). Неудача означает, что Приманка вызвала у жертвы аппендицит; проваленный - рак толстой кишки.

Пока в человеке находится Приманка для бейнов, он в незначительной степени запятнан Вирмом (сложность обнаружения 10; сложность 4, если смотреть из Умбры). Приманку для бейнов можно удалить с помощью операции (расширенный бросок Интеллект + Медицина [сложность 8]: один бросок в час, для удаления аппендикса необходимо шесть успехов) или с помощью Обряда Очищения. Обратите внимание, что обнаружить Приманку для бейнов очень сложно; обычно Чувство Вирма не указывает на конкретную часть анатомии запятнанного человека. Гару могут стать носителями Приманки для бейнов.

БЭЙН В БУТЫЛКЕ

Как отмечалось ранее, Magadon добился определенного успеха в работе с бинарными веществами, как химическими, так и биологическими. Эффективность этих программ вдохновила более эзотерических исследователей Magadon на попытку сделать нечто более сложное: бинарные инвазии бейнов. Эта техника все еще довольно редка из-за большого объема работы, но постепенно она демонстрирует признаки прогресса.

Первая фаза заражения "бутылочным Бэйном" происходит на фабрике Magadon. В одну упаковку таблеток или бутылку сыворотки попадает спящий бейн, связанный в ней теургами Черной Спирали или человеческими специалистами. Затем лекарство отправляется аптекарю или в больницу, как и любой другой препарат. Пациент, получивший его, также

получает маленького пассажира: спящего духа Вирма, который тихо прикрепляется к нему и погружается в дрему.

Вторая фаза заражения готовится аналогичным образом, хотя обычно она наступает спустя месяцы или годы. Продукты компании Magadon и других компаний Pentex содержат следовые количества умброфренола-6. Это инертное, не обнаруживаемое химическое вещество, получаемое из жидких выделений нескольких видов бейнов, обладает уникальным свойством действовать как стимулятор на спящих духах. Другими словами, спящий бейн (или другой дух), чей носитель вступает в контакт с умброфренолом-6, мгновенно пробуждается. Невольный субъект мгновенно попадает под действие бейна и обычно превращается в полноценного фомора в течение шести часов.

Во многих случаях активный бейн не проявляет никаких внешних признаков. У субъекта просто происходит радикальное изменение личности и физических возможностей. Это особенно верно в отношении бейнов, которые "упакованы" в безрецептурные и рецептурные препараты, которые, как известно, имеют сильное негативное взаимодействие с другими веществами. Истории о том, как люди смешивали алкоголь и наркотики и сходили с ума становились на вечеринках, иногда являются результатом этой программы.

Человек с прикрепленным к нему дремлющим бейном не проявляет никаких признаков заражения в физическом мире (сложность 10 для обнаружения с помощью Чувства Вирма). Однако в Умбре это болезненно очевидно. Дремлющий бейн может быть безопасно отделен от своего носителя с помощью Обряда Очищения, проводимого в Умбре, или же его можно удалить более опасным способом - в бою, хотя это иногда убивает носителя в процессе.

ПРОГРАММА ЛАТЕНТНЫХ ЭКСТРАСЕНСОВ-ИНВАЛИДОВ

В 1950-х годах в Европе был представлен препарат под названием Талидомид в качестве средства для лечения тошноты и бессонницы у беременных женщин. Прежде чем он был одобрен для использования в Соединенных Штатах, сотни детей, принимавших талидомид, родились с серьезными физическими врожденными дефектами, включая отсутствующие или ластообразные конечности и тяжелые пороки развития желудочно-кишечного тракта. Талидомид был немедленно изъят из продажи; лишь недавно его вновь начали применять, но очень осторожно, в качестве возможного средства для лечения некоторых видов кожных заболеваний и рака.

В конце 1960-х годов первые дети, родившиеся с дефектами, вызванными талидомидом, вступили в период полового созревания. Наблюдательный статистик Magadon,

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Рассказчикам следует помнить: хотя многие темы, затронутые в этой главе, довольно деликатны, врожденные пороки являются одной из самых острых тем в области медицины - особенно для женщин, которые хотят иметь детей или беременны. Узнайте порог чувствительности ваших игроков, прежде чем предлагать им эту главу; возможно, в этом будет немного больше личного ужаса, чем некоторые из них готовы вынести, даже в игровой ситуации.

работающий на объекте проекта Одиссея в Германии, заметил удивительную тенденцию: примерно 2% этих детей проявляли ту или иную психическую активность, что на несколько порядков выше, чем у населения в целом. Он сообщил об этом своему начальнику, и исследователи Одиссеи немедленно приступили к поиску взаимосвязи между химической структурой талидомида и психической активностью.

Двенадцать лет и несколько тысяч испытуемых спустя Magadon и Одиссея не продвинулись дальше в поисках ключа к разгадке связи талидомида с экстрасенсорными способностями. Программа была на грани закрытия, когда другой статистик, опираясь на слабый проблеск подозрения, представил еще один набор цифр: дети, родившиеся с физическими уродствами, независимо от причины, имели более высокий уровень психической активности, чем дети без дефектов. Триггером, который искала Одиссея, был не сам талидомид, а некий неопределенный фактор в человеческом мозге, который повышает уровень психического потенциала в период полового созревания, чтобы компенсировать физические недостатки.

После этого открытия Одиссея и Magadon приступили к совместной программе тестирования и вербовки людей с ограниченными возможностями. За последнее десятилетие ряды активных экстрасенсов Одиссеи почти утроились; Проект является одной из немногих областей, где такие люди могут не только тягаться, но и превзойти "нормальных" людей. Некоторые исследователи предлагают намеренно изменять препараты Magadon, чтобы вызвать определенные специфические врожденные дефекты, в надежде найти надежное средство для создания сильных экстрасенсов, но ни в Magadon, ни в рамках проекта Одиссея такой программы нет. Если бы такие шаги были предприняты, ощутимых результатов не было бы по крайней мере в течение десятков лет; тем не менее, это предложение циркулирует всякий раз, когда обсуждается распределение финансирования. В настоящее время у Пентекса есть большой резерв потенциальных рекрутов для проекта Одиссея - людей, которые будут глубоко лояльны и готовы много работать в обмен на обучение своим скрытым экстрасенсорным способностям.

СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫЕ ПРЕПАРАТЫ

Помимо различных "обычных" продуктов (как легальных, так и нелегальных), Magadon является основным источником специализированных химикатов Пентекса, использование которых в той или иной мере помогает Вирму. Приведенный ниже список - не окончательный, а лишь отправная точка. Рассказчикам предлагается дать волю своей буйной фантазии.

ДЕЛЕРЕКС ЛЮПУС-7

Одна из главных проблем, с которой сталкиваются войска, поддерживаемые Пентексом, в борьбе с оборотнями - это Делирий. Трудно поддерживать сплоченность подразделения, когда большинство солдат бегут в безумном ужасе от чего-то, что их мозги воспринимают как жестокого, неубиваемого хищника. Делерекс Люпус представляет собой синтетический препарат для подавления реакции "бей/бег", полученный из различных источников, включая феромоны агрессии подопытных Черных Спиралей. Версия 7 в основном

устраняет проблемы предыдущих формул с химической лоботомией после длительного применения, хотя некоторые опасности все же существуют. Некоторые члены Первой команды утверждают, что ДЛ7 вызывает импотенцию и нарушения сна, хотя клинических доказательств этому нет.

Эффекты: При введении ДЛ7 делает пользователя невосприимчивым к Делирию на (6 - Выносливость) часов. В течение этого времени интеллект и сообразительность получателя снижаются на 1 каждый (минимум 1). Если персонаж использует ДЛ7 более одного раза за 24-часовой период, игрок должен бросить Выносливость (сложность 5 + количество доз ДЛ7, принятых за последние 24 часа). Неудачный бросок означает, что персонаж навсегда теряет одну точку Интеллекта (персонажи с нулевым Интеллектом становятся неиграбельными овощами).

Форма: ДЛ7 представляет собой прозрачную голубую жидкость. Она распространяется среди персонала Первых Команд и других сотрудников Пентекса в автоинъекторах, если ожидается активность Гару. Если сотрудники не знают о природе Гару, им говорят, что борцы за права животных или другие группы, враждебные интересам Pentex, угрожают использовать галлюциногенные газы против компании. Этикетки на автоинъекторах подтверждают эту легенду, содержащую множество сложной медицинской терминологии, которая переводится соответствующим образом.

Доступность: Серия Делерекс Люпус доступна только в Magadon, хотя она широко распространена в Пентексе. Саботажники добыли образцы версий 4 и 6 и используют их в качестве отправной точки для создания искусственного газа, вызывающего Делирий.

АНАГАТ F45.6

Для остальных работников Пентекса анагат F45.6 является одним из чудодейственных препаратов Magadon. Он замедляет процесс старения примерно в десять раз, обеспечивая при постоянном приеме значительное увеличение продолжительности жизни. Известно, что несколько членов совета Pentex принимают F45.6. Этот препарат является общепризнанным элементом медицинских планов высшего эшелона, он существует с конца 1940-х годов, когда Magadon Corporation была еще Magadon Limited. Сейчас об этом уже никто не задумывается.

Если бы правда когда-нибудь стала известна, геронтологический дивизион Magadon был бы уничтожен Первыми Командами в течение недели.

Анагат F45.6 не является продуктом Magadon, хотя компания перепаковывает и распространяет его в рамках корпоративной структуры Pentex. Он производится дочерней компанией, которая была одним из первых деловых партнеров Magadon Limited: Campesi Gerontological Research. Magadon пытается проанализировать F45.6 с тех пор, как Campesi передала первую партию в конце 1947 года. Однако химический коктейль, из которого состоит этот препарат, слишком сложен, чтобы его можно было полностью проанализировать, поскольку он содержит следы нескольких сверхъестественных веществ, которые невозможно воспроизвести в лаборатории.

CGR тайно поддерживается семьей вампиров Джованни, случайными сообщниками Пентекса. На самом деле, ранее это был проект покойного Энцо Джованни. F45.6 содержит кровь вампира в очень слабом разведении,

смешанную с несколькими десятками веществ разного действия. Этого недостаточно, чтобы создать полноценных слуг или промыть мозги, что неразбавленная "vitae", похоже, вызывает ("гулей" и "Кровные Узы", соответственно, если вы используете **Vampire: The Masquerade**), но увеличивает продолжительность жизни субъекта и делает его более восприимчивым к методам гипнотического внушения, которые чаще всего используют вампиры. Однако с тех пор как Энцо и пятеро его потомков были убиты в 1998 году, CGR осталась без стабильных поставок вампирской крови, необходимой для производства F45.6. До сих пор им удавалось поддерживать производство за счет использования замороженных запасов, но они иссякают и CGR найти новый источник. Несколько руководителей CGR подозревают, что Энцо использовал F45.6 для манипулирования своими членами совета директоров и был убит, когда это обнаружилось, и они ожидают, что топор Первой Команды обрушится на CGR со дня на день.

Эффекты: Анагат F45.6 замедляет процесс старения принимающего (одна доза в месяц) в 10 раз. Это не имеет игрового эффекта в краткосрочной перспективе, но может позволить Рассказчику создавать руководителей Пентекса, которые хитры не по годам. Анагат F45.6 действует только на "нормальных" людей: всем, кто обладает какими-либо сверхъестественными характеристиками, кроме случайных достоинств или недостатков, не повезло. По усмотрению рассказчика, все попытки использовать вампирские способности контроля разума на принимающем F45.6 имеют -1 сложность.

Форма: F45.6 представляет собой бледно-желтую жидкость. Вводится посредством инъекции.

Доступность: Из-за ограниченных поставок это средство доступно только руководителям Pentex с зарплатой \$80 000 в год или выше. Иногда сотрудникам более низкого ранга предоставляется "специальный вариант медицинского плана": обычно его получают пожилые исследователи, которых Pentex не хочет потерять из-за старости.

ПСИФРЕНОЛ

Используемый персоналом проекта Одиссея для усиления своих способностей, псифренол является боевым препаратом для экстрасенсов. Он повышает скорость рефлексов, когнитивные способности и уровень энергии на короткое время. При введении людям,

которые не являются психически активными, это потенциально смертельный нейротоксин. Псифренол производится в очень ограниченном количестве, потому что его получают из спинномозговой жидкости мертвых экстрасенсов. Этот факт не настолько секретен, как хотелось бы Magadon, но большинству медиумов Одиссея на это наплевать - эндорфиновый всплеск, который является основным побочным эффектом псифренала, снимает моральную неуверенность в его источнике. При чрезмерном употреблении псифренол может вызвать необратимые неврологические повреждения.

Эффекты: Когда Псифренол вводится экстрасенсу, он остается активным в течение (10 - Выносливость) ходов. В течение этого времени персонаж получает одно дополнительное действие в ход, получает одну точку во всех Ментальных Атрибутах и получает количество дополнительных кубиков на все броски психической силы, равное его модифицированному Интеллекту.

За каждую дозу псифренала после первой, которую персонаж использует в течение 24 часов, игрок должен бросить Выносливость (сложность 5 + количество доз псифренала, принятых за последние 24 часа). Провал наносит экстрасенсу один уровень летального урона и уменьшает его постоянную Силу Воли на одну точку. Провал имеет тот же эффект, что и неудачный бросок, но также навсегда снижает каждую из экстрасенсорных способностей персонажа на одну точку.

Если Псифренол ввести нормальному человеку, он наносит 7 кубиков аггравированного урона, по одному уровню урона в ход. Он не действует на сверхъестественных существ, кроме людей-экстрасенсов.

Форма: Псифренол представляет собой прозрачную желтую жидкость со слабым кисловатым запахом. Magadon и проект Одиссея упаковывают его в автоинъекторы без маркировки для использования экстрасенсами Одиссея.

Доступность: Морг/лаборатория проекта Одиссея в Таосе, Нью-Мексико, является единственным действующим производством псифренала. Умершие (или убитые) экстрасенсы отправляются туда для немедленного "извлечения". Его запасы не слишком велики, и Pentex пойдет на многое, чтобы заполучить труп экстрасенса, который ранее не был связан с компанией. Один неповрежденный труп дает примерно десять доз препарата.

MAGADON
Magadon — создавая лучшего тебя.





Breweries & Distilleries

*Алкоголь делает из людей дураков. А люди сами
такие дураки, что потворствуют этому.*

— Роберт Бенчли

Мужчина был высоким, грузным и красивым, как будто побитым непогодой. Его волосы стали железно-серыми у висков, он был одет в джинсы и блеклую фланелевую рубашку. Он вышел на сцену легкой походкой и повернулся лицом к камере с приятной улыбкой.

"Здравствуйте. Я Джереми Кинг, президент компании King Breweries, и я здесь, чтобы поговорить с вами о чем-то очень важном для всех нас: о чистой воде". Кинг поставил одну обутую ногу на валун и принял серьезное выражение лица. "Чистая вода - это то, что придает нашему пиву терпкость. Мы и не мечтали о том, чтобы сварить хоть одну бутылку пива King, не убедившись, что используем самые чистые ингредиенты, а это значит начать со свежей, чистой воды из горного родника. Мой прапрадед был в составе экспедиции, которая нашла верховья этой реки, и с тех пор моя семья берет её прохладную, чистую воду для приготовления лучшего пива. Вот почему мы в компании King заботимся о чистоте воды в нашей стране. Мы знаем, что значит чистая вода для нас, и мы знаем, что она значит для вас. Вот почему компания King создала Фонд AquaClear 2001, благотворительную организацию, занимающуюся очисткой наших..."

"Господи Иисусе, что это за запах?" Покрасневший и разъяренный, Кинг повернулся посмотреть, кто это сказал. Виновником оказался оператор, лицо которого приняло выражение полного отвращения. Прохладный ветерок с воды проносился над съемочной площадкой, и

вся всемогущая группа скривилась от отвратительного запаха, который доносился с ветерком. Кинга, однако, запах не заботил.

"Все в порядке, Джереми", - сказал режиссер рекламного ролика, круглолицый маленький человек в синей ветровке и джинсах. В первый же съемочный день режиссер узнал, что Джереми очень, очень любит, чтобы все его сотрудники, даже те, кто работает недолго, вели себя и одевались в соответствии с традициями King. Это означало джинсы, ботинки и абсолютное следование прихотям Кинга. "Мы можем вырезать это на монтаже. Продолжай с того места, где остановились. Все в порядке. Правда." Конечно же, остался невысказанным тот факт, что все, что было в этой воде, пахло как трехнедельный труп, оставленный на обочине дороги.

Кинг сплюнул в реку. "Лучше бы вы смогли исправить это на монтаже, потому что я не буду делать еще один дубль. Если не сможешь, это будет последняя реклама Кинга, которую ты снимаешь, и точка. И уберите этого засранца со съемочной площадки, немедленно. Если он получает зарплату, переведите его в уборщики. Если нет, вышвырните его с площадки. И возьмите с него плату за время, которое мы только что потратили впустую, потому что этот неженка не мог подышать свежим воздухом".

"Конечно, Джереми", - согласился директор. "Как скажешь". И он поспешил прочь, чтобы выполнить приказ Джереми Кинга.

РАСКРЫТИЕ СПРУТА

King Breweries and Distilleries - это фактически сборная солянка из семи различных корпоративных образований, размер которых варьируется от небольшой, полностью принадлежащей компании микропивоварни в Род-Айленде до самой King Breweries, четвертого по величине производителя пива в США. King Breweries and Distilleries - это название зонтичной организации и холдинговой компании Pentex, в которую входят все семь компаний.

King Breweries является самой крупной из компаний, находящихся под эгидой этого филиала Pentex. Остальные шесть, в порядке убывания, следующие:

King Spirits, которая производит различные дистиллированные алкогольные напитки для продажи под маркой King и связанными с ней марками.

Ruskaiya Distilleries, производитель водки, которая продает свою продукцию различным репакерам и реселлерам

Dragon Valley Vineyards, новичок в высококонкурентной винной индустрии Калифорнии

King Imports, американский дистрибьютор ряда европейских, азиатских и карибских сортов пива.

Thaw Beverages, которая производит сельтерскую воду, тоники и другие напитки.

Ten Tickle Ales, микропивоварня, полностью принадлежащая и финансируемая King Breweries.

Каждая из них должна выполнять две задачи: Быть прибыльными (8% - минимально допустимая маржа, иначе покаты головы - и такие угрозы Pentex не всегда фигуральны), и продвигать общую программу Pentex, способствуя разложению планеты. Как и в других дочерних компаниях Pentex, подавляющее большинство сотрудников компаний King не имеют ни малейшего представления о том, что они занимаются чем-то, кроме производства дешевого алкоголя. Они приходят на смену, усердно работают, чтобы выпустить продукцию, и уходят домой, с зарплатой (чуть ниже, чем в среднем по отрасли), не имея ни малейшего представления о том, что они делают что-то хуже, чем навязывание ничего не подозревающей публике очередного американского пива массового производства. Разумеется, это именно то, что нравится высшему руководству, и это часть причины успеха компании King. Подпитывая в сотрудниках постоянную тревожность рассказами об исчезающей доле рынка (ложными), сокращающейся прибыли (правдивыми) и предстоящих увольнениях или реорганизациях (в наши дни это всегда возможно), руководство держит своих работников в постоянном страхе перед безработицей или еще чем-нибудь похуже. Это заставляет персонал работать на пределе возможностей, чтобы произвести больше выпивки, продавцов - неистово пытаться доставить ее на полки магазинов, а все остальные слишком боятся потерять работу, чтобы требовать повышения зарплаты, улучшения условий труда и тому подобного.

С другой стороны, King бесплатно предоставляет сотрудником шесть бутылок пива (или эквивалент) в неделю, плюс большие скидки на другие продукты. Не так много людей ведутся на это, но те, кто делает это, как правило, являются "пожизненными" сотрудниками компа-

нии - теми, кто никогда не ноет о низкой зарплате или условиях труда и, похоже, никогда не ищет другую работу. Большинство таких людей рано или поздно переходят в ночную смену, которая имеет свою уникальную репутацию - особенно в самой компании King Breweries.

КОРПОРАЦИЯ

King Breweries and Distilleries ничего не производит, ничего не продает и ничего не делает - разве что вершит судьбы различных компаний, находящихся под ее эгидой. Зарегистрированная в штате Делавэр, KBD состоит из небольшого руководящего состава с огромным бюджетом на поездки, а также секретарского и юридического аппарата для обеспечения функционирования всей организации. Вся организация уместится на одном этаже принадлежащего Pentex здания в центре Денвера, откуда и приходят ужасные диктаты "Корпорации" (как ее называют в дочерних компаниях). Распоряжения могут касаться чего угодно - от цвета этикетки продукта до состава всей партии пива, и горе тому менеджеру среднего звена, который не отреагирует на одно из таких распоряжений немедленно. Корпорация каким-то образом всегда точно знает, кто делает то, что ему сказали, а кто нет, и реагирует соответственно. Те, кого просто увольняют, - счастливчики; действительно упрямых сотрудников переводят в другое место в организации, где их упрямство и агрессивное сопротивление авторитету могут быть использованы... лучше. Тот факт, что служебные записки, которым должны следовать сотрудники, зачастую в лучшем случае являются чушью, а в худшем - бессмысленным бредом, не является оправданием. У корпорации есть свое видение того, что компания должна делать - как для рынка, так и для своих сотрудников - и, по ее мнению, все работает просто отлично.

Еще хуже, чем служебные записки из головного офиса, - это вызывающие сердечные приступы внезапные инспекции, когда руководители и бухгалтеры из корпорации без предупреждения заглядывают в филиал, на завод или в офис продаж, чтобы узнать, как идут дела. Ответ на этот вопрос должен быть "отлично", иначе корпоративная команда даст рекомендации по улучшению ситуации. Рекомендации могут быть самыми разными: от уничтожающих моральный дух увольнений и снижения заработной платы до полной реорганизации, но они никогда не бывают приятными. Более того, ожидается, что пиво (или вино, или водка, или что угодно) будет литься без перерыва даже в периоды радикальных потрясений; несоблюдение производственных квот сулит повторный визит инспекции.

В основном, однако, корпорация занимается тем, что определяет курс финансового и духовного будущего различных компаний Кинга. Именно Корпорация устанавливает тонкий баланс между продвижением скверны и получением прибыли. Именно Корпорация решает, что в бутылке Ten Tickle Summerfest будет больше "добавок", чем в бутылке водки "Русская", и почему. И да поможет Бог каждому, кто решит спорить, перечить или иным образом навлечь на себя гнев корпорации. В конце концов, сотрудники заменяемы. Компании заменяемы. Но корпорация никуда не денется.



ОТВРАТИТЕЛЬНАЯ ПРАВДА

Корпорация именно такова, какой кажется. Здесь принимаются решения, влияющие на жизни и души тысяч, если не миллионов людей. В то время как рабочие в Dragon Valley, Ten Tickle и тому подобных местах могут догадываться, что что-то не так, а руководство этих компаний имеет представление об ограниченном зле, находящемся в их компетенции, только в Корпорации видна общая картина. Именно здесь семья Кинг увидела будущее в том виде, в котором его показал Pentex, и приняла эту картину.

Семья Кинг твердо контролирует всю империю King. Это семейный бизнес, в который постоянно вовлекаются двоюродные братья, племянники и т.д., а тех, кто уходит в другое место, сторонятся. С другой стороны, предпринимаются целенаправленные усилия по подготовке юристов, бухгалтеров и т.п. внутри семьи, чтобы не полагаться на посторонних. Женщинам не рекомендуют вступать в семейный бизнес, поскольку он считается "мужской работой", а большинство старших Кингов не приемлют даже мысли о женщинах на руководящих должностях.

Главой компании и, соответственно, всего конгломерата является Джереми Кинг. Его отец, Декстер, еще жив, но находится на аппарате искусственного дыхания из-за того, что было описано как "дегенеративное заболевание легких". Поскольку Декстер ушел с дороги, Джереми правит железной рукой, окруженный консультативным комитетом, состоящим из двух его братьев, Дэвида и Луиса, и полудюжины двоюродных братьев, дядей и представителей следующего поколения.

ДЖЕРЕМИ КИНГ

Биография: Джереми воспитывался в роскоши, но рано решил, что хочет большего. Для Джереми было все только самое лучшее: частные репетиторы, частные школы и тому подобное. Но отец Джереми, Декстер, был суровым человеком, который уважал тяжелую работу, и он заставлял каждого из своих сыновей провести хотя бы одно лето, работая на пивоварне. По словам Декстера Кинга, это было необходимо, чтобы понять ценность доллара и суть бизнеса. И вот, когда Джереми было 15 лет, он провел лето, работая в главном здании пивоварни, выполняя разнообразную работу, чтобы приобрести знания о производстве.

Джереми никогда не простил своего отца за это. В то лето он много работал и научился всему, что мог предложить завод. Он вернулся в школу и получил 4,0 балла, что позволило ему поступить в Дартмут. Оттуда он поступил в Уортонскую школу бизнеса, а затем вернулся домой, чтобы занять свое законное место в иерархии King.

Именно Джереми завязал первые предварительные, тайные контакты с Pentex по поводу покупки King. Именно Джереми стал посредником в сделке и представил ее совету директоров как свершившийся факт. А когда Декстер возразил, именно Джереми обратился к своим новообретенным покровителям за помощью, чтобы те помогли убрать его отца с дороги.

И вот теперь Декстер лежит на больничной койке с трубками в горле и ненавистью в глазах, потому что знает, что именно его сын как-то подстроил болезнь, которая разрывает его легкие на окровавленные куски. Джереми каждый день навещает отца и рассказывает ему

о том, как идут дела в бизнесе, потому что, как он говорит медсестрам, он уверен, что отец хотел бы знать.

Джереми контролирует повседневную работу раскинувшейся на всю страну империи King. Осознавая, что то, что он сделал со своим отцом, легко может быть сделано с ним, он окружил себя фанатично преданными кузенами, дядями и им подобными. Тех, кто, как ему кажется, склонен слишком спорить с его политическими решениями, он отправляют в дочерние компании или местные офисы, а верных сторонников вознаграждает. Кинги всегда были прагматичной семьей, и урок усваивается быстро.

Образ: Джереми красив, в хорошем смысле этого слова. Создаваемый им образ любителя активного отдыха - лишь отчасти образ; он действительно любит верховую езду, охоту и другие занятия на свежем воздухе. Просто ему больше нравится зарабатывать деньги и навязывать свою волю.

Джереми - загорелый и подтянутый мужчина 45 лет, с легкой улыбкой, которая никогда не сходит с его острых голубых глаз. Он предпочитает одеваться слегка неформально, но настаивает на формальной деловой одежде для своих сотрудников и помощников. Рост Джереми чуть больше шести футов, а вес - 200 фунтов. В студенческие годы он играл полузащитником в Дартмуте, и его телосложение до сих пор отражает это.

Подсказки для отыгрыша: Вы главный, и вы правы. Любой, кто не может выдержать ваш темп, - слабак, любой, кто сомневается в вас, - идиот, а любой, кто встает на вашем пути, - тормоз. Другие люди в буквальном смысле не имеют для вас значения, хотя вы рано научились притворяться искренним и заинтересованным. В вашем сердце есть особое место для издевательства над отцом. Старый добрый папа может быть правым наглецом, но он с первого дня был категорически против сделки с Pentex, и его просто сводит с ума ярость при виде того, как интегрировали Кинга.

Примечание: Джереми обычно имеет как минимум одного телохранителя, ненавязчиво витающего поблизости. Хотя сам Джереми оказался удивительно устойчив к Банам и другим формам духовного вторжения, он быстро использует фомори для своей защиты, если это необходимо. Большую часть времени он предпочитает держать монстров подальше от глаз. В конце концов, у него есть имидж, который нужно поддерживать.

ДЕКСТЕР

Если и есть в King человек, способный разрушить планы Джереми, так это его отец, Декстер. Прикованный к больничной койке и находящийся в постоянной, раздирающей агонии из-за болезни легких, Декстер все еще держится за свои способности благодаря сочетанию упрямства и садизма своего сына. Джереми очень старается, чтобы сначала умерло тело его отца, а затем его разум, чтобы он мог насладиться осознанием стариком собственного распада.

Это может стать гибелью Джереми. Декстер - хитрый ублюдок, и он держит руку на пульсе всего, что делает его сын. В первую очередь потому, что Джереми стремится рассказать ему обо всем в упомянутых подробностях, но также и потому, что есть еще несколько Кингов, преданных старику, и эти кроты в империи Джереми держат Декстера в курсе того, что Джереми не передал.

По своей сути Декстер Кинг - крайне неприятный человек. Он озлоблен, желчен, отличается ужасающим расизмом и сексизмом, и в целом такой злобный разочарованный автократ, какого только можно себе представить. Более того, он был таким еще до того, как его легкие начали отказывать, и, по всей вероятности, большинство Гару с радостью воспользовались бы возможностью избавить планету от такого пятна на ее лице. Но перед выбором: Декстер или Джереми, Гару, стремящиеся сместить Кинга, могут оказаться вынужденными заключить неприятный союз с ужасным стариком из King Breweries.

ДРУГИЕ КИНГИ

Дэвид Кинг

Дэвид - брат Кинга, который не слишком часто появляется на публике. В то время как его брат Джереми заключал финансовые сделки с Pentex, Дэвид заключал более темные сделки. Он все еще более или менее влезает в костюм, но некоторые выпуклости под Версаче становятся заметными и смущающими.

Мотивация Дэвида - зависть и страх перед Джереми. Это означает, что он делает все возможное, чтобы угодить брату и подчиниться ему, но при этом ненавидит его и тайно замышляет потрясающе гротескную месть. Однако кажется маловероятным, что Дэвид когда-нибудь наберется смелости и сделает что-нибудь своему брату. Джереми прекрасно понимает, что чувствует Дэвид, и счастлив подыгрывать ему до тех пор, пока он выполняет свою работу.

В настоящее время Дэвид занимает должность главного операционного директора компании King Breweries and Distilleries и отлично справляется с обязанностями. Джереми может быть движущей силой King, но именно Дэвид заставляет все это работать на ежедневном уровне. Его потеря будет абсолютно разрушительной для всего концерна King.

Луис Кинг

Луис - полная противоположность Дэвиду, искренне и полностью преданный Джереми. Будучи на десяток лет младше своего старшего брата, Луис всю жизнь боготворил Джереми и с радостью делает все, что Джереми от него требует. На самом деле, Луис недавно перенес небольшую реконструктивную операцию, которая немного подправила его нос, заострила подбородок и во всех отношениях сделала его еще больше похожим на своего босса.

Насколько Луи по-щенячьему покладист внутри семьи, настолько же он по-бульдожьему покладист за ее пределами. Будучи штатным юрисконсультom Кинга (он руководит командой из четырех штатных юристов и довольно обширным отделом помимо них), он наводит ужас в зале суда. Честно говоря, Луис редко выигрывает дела. Он либо запугивает оппозицию, заставляя ее подписать смехотворное соглашение, либо затягивает дело в пучину апелляции и повторных слушаний, которые неизбежно изматывают его оппонентов.

Ян Тапер

Тапер - новый человек в King, и он тоже хочет занять место Джереми. Являясь членом семьи Кингов по браку, а не по крови, Тапер в настоящее время возглавляет инспекционные группы на местах. Он использует эту должность для того, чтобы собрать союзников и информацию для переворота, и считает, что его время придет примерно через два года. Он даже пытался договориться

с Декстером Кингом, но тот отказывается помочь чужаку забрать законное наследство его семьи. Однако Тапер - терпеливый человек, и он будет ждать, пока Декстер одумается.

Джереми прекрасно осведомлен об амбициях Яна, но относится к нему легкомысленно. В конце концов, он не настоящий Кинг.

ПОЧЕМУ?

Судя по всему, Короли - чрезвычайно успешная, крепко сплоченная семья. Они не являются родственниками Черной Спирали; более того, большинство из них довольно привлекательны, в безвкусном, среднеамериканском смысле. У них есть деньги, власть, политическая сила и бесплатное пиво, когда они этого захотят. Почему же они бросают Пентекс?

Ответ прост: Высокомерие. Короли смотрят вокруг и видят все так, как им хочется - в пределах дозволенного. За пределами этих пределов, однако, все не так радужно. Короли ничего не могут сделать с Anheuser-Busch, хотя очень хотели бы, и это кипятит их кровь. Они - короли, черт возьми, и тот факт, что мир упрямо отказывается соответствовать всем их желаниям, - это постоянный камень преткновения в их счастье. Бросив вызов Pentex, они гарантируют, что в случае успеха программы господства Короли посмеются над своими соперниками в последний раз. А раз ликероводочная промышленность находится под их контролем, что мешает им расширить свои горизонты?

Поэтому Короли точно знают, что они делают. Приказы из корпорации, которые кажутся такими непонятными, на самом деле соответствуют более широкому видению всей семьи компаний. Каждая из них играет свою роль как на законном рынке, так и в скрытых планах, и Короли очень внимательно следят за своими владениями. Они знают, кто из их менеджеров является человеком, кто нет, а кто находится в пути. Они знают, какой привкус коррупции сеет или может сеять каждая из их компаний, и они точно измеряют поток нечистот.

ЖЕМЧУЖИНА КОРОНЫ: KING BREWERIES

King Breweries - это не все и вся в империи Кинга, но это, безусловно, самая крупная и важная из компаний. Она была основана в 1884 году Артуром Кингом, британским иммигрантом, который оказался в Колорадо с рецептом пива, небольшим стартовым капиталом и множеством соседей, умирающих от жажды. С тех пор некогда небольшой семейный бизнес превратился в чудовищный конгломерат, охвативший практически все аспекты алкогольного бизнеса. Компания является крупным игроком в местной и даже национальной политике, одним из крупнейших производителей пива в мире и силой, с которой приходится считаться, а семья Кинг по-прежнему контролирует деятельность компании так же жестко, как и раньше. Одним из условий выкупа Pentex, при котором Кинги получили акции Pentex равной стоимости, было сохранение за семьей автономии в управлении. Как ни удивительно, их новые владельцы согласились. В конце концов, Кинги и так прекрасно справились с работой Pentex своими силами. Зачем им мешать?

ОТВРАТИТЕЛЬНАЯ ПРАВДА

Вопреки ожиданиям, компания King Breweries не варит чудовищные чаны с пивом, испорченным Вирмом, которое превращает полчища жаждущих пива ребят и футбольных фанатов в алчных, капающих ихором чудовищ (по крайней мере, тех, кто еще не находится в таком состоянии). Помните, что King продает много пива, и если бы одной упаковки было достаточно, чтобы превратить покупателя в фомора, то либо страна была бы наводнена монстрами, либо кто-то из FDA вмешался бы. В конце концов, у Pentex есть влияние, но не настолько, чтобы скрыть что-то такого масштаба.

Вместо этого основной пивной бизнес компании King сосредоточен на мелочах. Их пиво не является тератогенным. Наоборот, они чуть тяжелее других сортов пива. Они вызывают чуть большее похмелье на следующий день. Они вызывают чуть больше привыкания и наносят чуть больше вреда вашей печени, чем аналогичное пиво других пивоварен. Они делают злых пьяниц немного злее, а саморазрушительных пьяниц - немного саморазрушительнее. Они делают шатающегося неудачника, которому нужно добраться до дома, еще более неохотно отдающим ключи и вызывающим такси, и они способствуют пьяному дебошу - вандализму, нападению и тому подобному - чуть больше, чем могли бы.

Другими словами, все, что они делают, происходит крошечными крупинками. Это едва заметно в конкретной банке или бутылке, или даже в воздействии на отдельного потребителя.

Но помните, они продают много пива. Очень много.

ПИВОВАРНЯ

Пивоварня King's Brewery - это чудовищное сооружение, которое стоит на берегу реки Блю-Ривер, забирая из нее воду для производства и извергая обратно осадок и побочные продукты производства пива. На самом заводе работает более 9000 человек, и это не считая расположенных поблизости офисов руководства, отдела логистики и тому подобного. Пивоваренный завод, который возвышается на шестнадцать этажей и заполнен массивными медными чанами для варки пива, работает непрерывно, в три смены, круглые сутки. Частная дорога ведет к задней части цеха розлива, где всю ночь снуют грузовики, загружаясь продукцией King и развозя ее по миру. Офисы руководителей завода и тому подобное занимают верхние этажи собственно пивоварни, но большая часть здания отдана под сам процесс пивоварения.

Безопасность на заводе очень жесткая. Компания King не только параноидально относится к своим сотрудникам, но и беспокоится о корпоративном шпионаже. В обычных обстоятельствах подобные вещи являются эндемичными для отрасли, но с учетом дополнительных ингредиентов, которые King добавляет в свои сорта, кража рецептов может привести к катастрофе. В связи с этим существует ряд контрольно-пропускных пунктов, через которые должен пройти каждый, кто приближается к фабрике, и на каждом из них необходимо предъявить удостоверение личности. Вооруженная охрана стоит на всех контрольно-пропускных пунктах и патрулирует всю территорию King. Большинство из этих охранников - обычные люди, любящие играть мускулами; некоторые - чуть большее. Однако все они носят с собой

Однако все они носят с собой штурмовые винтовки и достаточное количество боеприпасов, чтобы уничтожить небольшую страну или вторгшуюся стаю Гару.

В отличие от многих своих конкурентов, King не предлагает экскурсий с бесплатным пивом в конце. Вместо этого пивоварня, по сути, является вотчиной семьи Кинг, и они делают все возможное, чтобы держать посторонних на расстоянии. От сотрудников ожидается абсолютная и бесприкословная лояльность, хотя руководство не всегда старается ответить взаимностью. Условия труда на пивоварне не соответствуют стандартам, если не сказать опасны, но любого сотрудника, который жалуется, клеймят "нарушителем спокойствия" и обращаются с ним соответствующим образом.

ПРОДАЖИ И МАРКЕТИНГ

Пятеро руководителей сидели за столом переговоров, устремив глаза на встроенный в стену широкоэкранный телевизор. На экране неумолимо крутилась бесконечная череда рекламных роликов. Покрытые потом и кровью спортсмены под светом софитов доводили себя до предела снова и снова, а зычный голос за кадром призывал потребителей узнать, способны ли они на такое.

"Господи", - вздохнул один из руководителей. "Какого черта мы до этого не додумались?".

"Мы додумались", - сказал человек слева от него, и все рассмеялись.

ПРОДАЖИ

Как и конкуренты, компания King работает на основе комиссионных продаж, с бонусами за объем продаж. За исключением тех торговых представителей, которые работают напрямую с крупными сетями ресторанов, каждый представитель имеет географическую территорию и эксклюзивные права на работу с дистрибьюторами на этой территории. Разумеется, такие правила подталкивают торговых представителей к попыткам переманить клиентов друг у друга, и в торговом крыле головного офиса царит веселая война. Заказы регулярно саботируются или отгружаются в короткие сроки, факсы крадутся, ролодексы крадутся, и сотрудники отдела продаж делают все возможное, чтобы уронить показатели конкурентов и одновременно поднять свои собственные.

Модель продаж, которую использует компания King, очень интересна. Торговые представители вознаграждаются больше за перемещение единиц товара, чем за получение прибыли. Представители, которые продают больше всех за определенный период (квартальные гонки всегда очень ожесточенные, но праздничные выходные почти так же конкурентны), получают бонусы. Тех, кто отстает, переводят на все менее привлекательные территории, а их ожидаемые показатели растут.

Любопытно, что в отделе продаж компании King работают исключительно мужчины, поскольку компания воспитывает в своих продавцах почти психотическую агрессивность мачо. Однажды по несчастливой случайности, сотрудник отдела маркетинга начального уровня по имени Мелани Торрес была одним роковым

ДЖО ШЕСТЬ БУТЫЛОК

"Джо Шесть Бутилок" - жаргонизм в ликеро-водочной промышленности, обозначающий потребителя пива, среднего представителя так называемой демографической группы "рюмка и пиво". Низшие сорта пива продаются специально для этого вымышленного среднего потребителя. Компания King, однако, взяла эту маркетинговую концепцию и цинично продвинула ее на шаг вперед: Они фактически создали рекламную кампанию, основанную на "Джо Шесть Бутилок", который изображается как среднестатистический пьющий пиво парень, чьи дела (договор с соседом, чтобы спрятать инструменты друг друга, и ни одному из них не пришлось делать работу по дому, создание "чрезвычайных ситуаций" дома, которые нужно устранить вместо того, чтобы сходить с женой по магазинам, отказ встать с дивана, чтобы выгулять собаку, пока бедное животное само не откроет дверь в отчаянии, и так далее) прославляют абсолютное разгильдяйство. Рекламная кампания прошла на ура, и теперь Кинг делает состояние, продавая футболки, кружки, брелки и т.п. с надписью "Джо Шесть Бутилок". Конечно, это всего лишь шутка - но это шутка, прославляющая лень, обман и, прежде всего, выпивание шести упаковок пива в день, несмотря ни на что. И каким-то образом, каким-то образом, некоторые из этих слов могут дойти до нас.

утром назначена в отдел продаж; после обеда она уже была в отделе кадров, подав полдюжины жалоб на домогательства, а на следующий день она "ушла в отпуск". Она до сих пор не вернулась, и с того дня в отделе продаж работает ровно ноль женщин. Это и хорошо; даже самый воспитанный продавец неизбежно поддается давлению со стороны коллег.

Чтобы победить в гонке за более высокими цифрами, продавцы прибегают к единственному средству в своем арсенале: скидкам. Чем больше предлагаемая скидка, тем больше King может позволить себе купить дистрибьютор, и тем меньше места на полках у этого дистрибьютора для чужой продукции. А поскольку скидки так велики, а цены так низки, немногие дистрибьюторы могут найти в себе смелость отказаться от закупки различных продуктов King. Тот факт, что дистрибьюторы теперь могут позволить себе устанавливать цены на King намного ниже цен на другие марки, также помогает вытеснить с полок такие марки, как Budweiser и Miller, несмотря на то, что King регулярно занимает седьмое место или даже хуже в большинстве независимых вкусовых тестов американского пива.

К несчастью для конечного результата, большие скидки означают меньшую прибыль, и больший процент от каждой продажи идет на накладные расходы. Это простая математика: если вам нужно продать на сто банок пива больше, чтобы заработать столько же денег, вам также придется заплатить за производство еще ста банок. Однако единственным указанием руководства в этом вопросе является требование продавать еще больше пива и компенсировать потери объемом. Поэтому скидки становятся все больше, поскольку количество отгруженного товара увеличивается, и все больше и больше King попадает в магазины.

СЕТИ И ДИСТРИБЬЮТОРЫ

В компании есть два торговых представителя (текущая кадров на этой должности настолько высока, что один офисный остряк прикрепил табличку с надписью "Следующий!" на каждый соответствующий стол), которые работают исключительно с сетями ресторанов и предприятий общественного питания. Крупные сети общественного питания, такие как ARA, имеют эксклюзивные контракты с десятками стадионов и других подобных заведений, что означает, что они могут предложить холодное King в руки 100 000 человек одновременно. Здесь, как и на обычном рынке, компания King работает за счет настолько низкой цены, что у покупателей буквально не остается выбора, кроме как подписать контракт - горе тому агенту по закупкам, который откажется от цены, которая на 40% ниже, чем у ближайшего конкурента. Опять же, маржа прибыли King ничтожно мала, но, продавая так много пива так дешево, они вытесняют другие бренды и формируют лояльность клиентов среди любителей пива, которым нравится платить меньше.

Что касается ресторанов, то King прилагает все усилия, чтобы заключить эксклюзивные контракты с общепитами и региональными сетями, делая пиво King единственным доступным в этих ресторанах. Большинство из них - это "семейные" или "американские" рестораны, с довольно скудными меню (в каждом, например, есть вариация жареного в кляре лука), которые одинаковы от франшизы к франшизе. Другими словами, это рестораны, где клиент знает, что он получит, независимо от того, находится ли он в Дубьюке или Детройте, и именно это ожидание является причиной того, что клиент продолжает возвращаться. Если компания King сможет сделать приятное, прохладное, освежающее пиво King Lager частью этих ожиданий, то для ее влияния - и, по совпадению, для ее прибыли - не будет границ.

МАРКЕТИНГ

По сравнению с управляемой, целеустремленной бандой отдела продаж, маркетинг - это хаотичное безумие странных идей, огромных бюджетов и причудливых реализаций. Креативный маркетинг является ключом к захвату доли рынка в так называемых "пивных войнах" - от успешной рекламной кампании, как, например, "Лягушки" Budweiser или "Джо Шесть Бутылок" от King, завясят миллионы долларов продаж и миллионы американцев, говорящих о вашем продукте после просмотра вашей рекламы. Придумать крылатую фразу, которую будут повторять возле кулеров и в спорт-барах - это бесценная реклама, поэтому в компании King непропорционально большое количество людей работает именно над этим.

Сферы деятельности маркетинга разбиваются на несколько более мелких областей: Промоакции в магазинах, телевизионная и печатная реклама, конкурсы и маркетинговые исследования. Идея, по крайней мере, насколько известно сотрудникам, состоит в том, чтобы сделать King доминирующей компанией на рынке - сделать так, чтобы когда американцы думали о пиве, они думали о King.

Большая часть рекламы King вращается вокруг псевдосредневековой темы. Слоганы, такие как "Испей же еще кружку!" и "Король повелевает пить!".

Хотя вся кампания довольно пошловата (актер, изображающий "Короля" явно перебрал с товарами своего королевства), она добродушна, узнаваема и довольно эффективна. Упаковка, постеры и т.п. выполнены в той же тематике, и в результате последние несколько лет King занимается незначительным, но прибыльным бизнесом, спонсируя реконструкторские фестивали. Самое главное, что все это стоит недорого, а это то, что любит слышать Джереми Кинг.

ОТВРАТИТЕЛЬНАЯ ПРАВДА

Однако на самом деле цель немного иная. Вместо того чтобы догонять Anheuser-Busch, Miller и других гигантов индустрии, King хочет вывести их из строя. Идея заключается в том, чтобы сделать маркетинговое присутствие достаточным, чтобы заставить Budweiser и других производителей перерасходовать значительные средства на борьбу с King. В краткосрочной перспективе это работает на другие компании. Кроме "Джо Шесть Бутылок", большинство других "специальных" кампаний King - "Монстр Пивенштейна"; катастрофическая кампания с говорящими аниматронными эму, сидящими в баре и болтающими с австралийским акцентом, попивая King; "Пивной аллигатор"; многочисленные рекламные ролики с бывшими спортсменами или музыкантами - все они были крайне неудачными и дорогостоящими, поскольку не захватили воображение публики. С другой стороны, они заставили конкурентов потратить непомерные суммы денег на борьбу с каждой из этих кампаний и влить в маркетинг ресурсы, которые в противном случае могли бы пойти на исследования, повышение безопасности на заводе или устранение экологических проблем.

ДЕВКИ KING

Конечно, в наши дни вы не продаете пиво, если не выпускаете плакаты, календари и т.д. с изображением сексуально одетых женщин, которые по странному совпадению держат в руках банку вашего продукта. King's не является исключением из этой тенденции, хотя они пошли немного дальше, чем большинство их конкурентов. В частности, у King есть труппа моделей, которые выступают под названием "Девки King". Их работа заключается в том, чтобы появляться на мероприятиях, спонсируемых King, в своей "униформе" - либо в БДСМных/фентезийных нарядах с очень глубоким вырезом, либо в прозрачных, почти невидимых купальниках, в зависимости от случая - и стараться не выглядеть скучающими, пока на них glareют толпы любителей пива.

Как понятно всем, кроме бедных дураков, которые надеются, что им препадет, множество Обольстителей регулярно сменяют друг друга в рядах Девки. Это служит для поддержания интереса "фанатов", так как King всегда устраивает большой праздник по поводу дебюта новой Девки, а также помогает зрителям думать, что у них есть шанс встретиться с одной из Девки, когда они подойдут поближе. По понятным причинам это обеспечивает огромные толпы на любом мероприятии, где присутствуют Девки. А еще King снимает сливки с интереса СМИ к личной жизни Девки.

ЦЕЛЕВЫЕ РЫНКИ ИГРЫ ДЛЯ ВЕЧЕРИНОК

Одним из самых успешных маркетинговых маневров компании King за последнее десятилетие стали плакаты "Королевские законы вечеринок", которые были переданы дистрибьюторам и розничным торговцам для бесплатной раздачи своим клиентам. Плакаты адресованы (и особенно привлекательны для) любителей пива студенческого возраста, и на то есть веские причины: Это просто переработанные правила огромного количества питейных игр. В настоящее время наличие копии "Королевских законов вечеринок" считается обязательным условием для любого подвала студенческого братства; если не считать этого, наличие правил для игры в пивной понг (или любой другой) избавляет новичков от необходимости признаваться в том, что они не знают, о чем, черт возьми, говорят их собратья.

Логика "Королевских законов вечеринок" проста: Научите людей играть в питейные игры, и они будут пить больше. Если они будут пить больше, то прибыль возрастет (или, по крайней мере, объем продаж), а это означает, что большее количество слегка подпорченного пива будет выливаться в глотки людей. А поскольку различные продукты линейки King разработаны так, чтобы вызывать тяжелое похмелье, то в результате возникает эффект пропущенных занятий, меньшего количества хорошо выполненных заданий (или выполненных вообще), и в целом все больше студентов проводят все больше времени, сидя на грязном диване в подвале и захлебываясь еще шестью бутылками King. Процесс самоподдерживается, чему способствуют "дополнительные законы", напечатанные на боках специальных банок "King's Oktoberfest Brew".

Тот факт, что King's Oktoberfest Brew выходит в сентябре, как раз когда студенты возвращаются в школу, не остался незамеченным группами наблюдателей, которые обвиняют пивоварню в поощрении пьянства среди несовершеннолетних и потворстве студенческому рынку. В ответ King проводит кампанию "Ты должен пить ответственно!", но продажи пива Oktoberfest Brew растут каждый год с момента появления этой линейки в 1996 году.

KING И ПОЛИТИКА

Хотя существует множество компаний, которых можно обвинить в бездумной погоне за прибылью и наплевательском отношении к обществу, это обвинение нельзя предъявить компании King. На самом деле, компания King проявляет большой интерес к политике и тратит значительные средства на кампании и политиков, которых она поддерживает.

С другой стороны, не все довольны тем, каких кандидатов поддерживает King. Все они относятся к крайне правому концу политического спектра, начиная от консервативных республиканцев с антиэкологическими программами и заканчивая случайными кандидатами от Американской социалистической рабочей партии (большинство знают ее как Американскую нацистскую партию). Кандидатов, которых поддерживает King, можно отличить по их крайне жесткой позиции в отношении окружающей среды. Один из них даже официально заявил, что, поскольку скоро наступит конец света, Бог

будет разочарован, если мы за это время не используем все возможные природные ресурсы. King поддерживает этих кандидатов до последнего (и даже больше), а в ответ, как только они приходят к власти, они начинают активно отменять экологические нормы, которые наносят ущерб прибыльности компании King.

Хотя никто еще не поймал King на нарушении закона о предвыборных кампаниях или подкупе должностных лиц, несомненно, есть множество сенаторов, конгрессменов и других чиновников, которые прыгают, когда Джереми Кинг говорит прыгать. Неофициально этот контингент в Вашингтоне известен как "Вся королевская рать", что вызывает много смеха в прессе Вашингтона, но ничего не мешает их эффективности как единого политического блока.

KING И ЭКОЛОГИЯ

Пивной компании следует показать, что она занимается не только тем, что разливает пиво и собирает пирамиды банок. Именно поэтому King потратила много времени и денег на то, чтобы все узнали о ее кампании AquaClear 2001 Foundation - крестовом походе по очистке внутренних водных путей, которые были загрязнены промышленностью. Компания King неустанно покупает рекламное время на телевидении, чтобы восхвалять достоинства чистой воды и этой программы. В большинстве роликов фигурирует Джереми Кинг, который принимает образ любителя отдыха на свежем воздухе, искренне рассказывая на камеру о том, как важна для него чистая вода. В 1998 году рекламные ролики фонда AquaClear 2001 транслировались более 400 раз. Никто из зрителей не может не убедиться в том, что компания King вносит свой вклад в защиту окружающей среды.

Правда, как всегда, немного туманнее. Фонд AquaClear 2001 полностью подчиняется King. Его главным администратором является Джереми Кинг. Совет директоров фонда состоит из членов семьи Кингов или их близких знакомых по бизнесу. Персонал фонда сократился до шести человек по сравнению с восемью годом ранее - оба биохимика уволились, и не было предпринято никаких усилий, чтобы их заменить. Накладные расходы, которые обычно составляют от 35% до 47% для обычной благотворительной организации, в AquaClear составляют более 85%. Большая часть этих расходов идет на гонорары и командировочные для членов правления. Зарплата сотрудников фонда, с другой стороны, намного ниже средней, что означает, что организация не только с трудом привлекает хороших людей, но и с трудом удерживает их в штате после их прихода. Все расходы, от канцелярских принадлежностей до поездок и оборудования для тестирования, должны утверждаться советом директоров, который склонен к микроменеджменту и будто бы случайному отклонению запросов.

Другими словами, под эгидой фонда делается не так уж много, но маркетинговая кампания убеждает общественность в том, что AquaClear 2001 - это мощная сила очистки водных путей Америки. В конце концов, они не стали бы тратить так много средств на рекламу, если бы не достигли успехов в борьбе с загрязнением, правда?

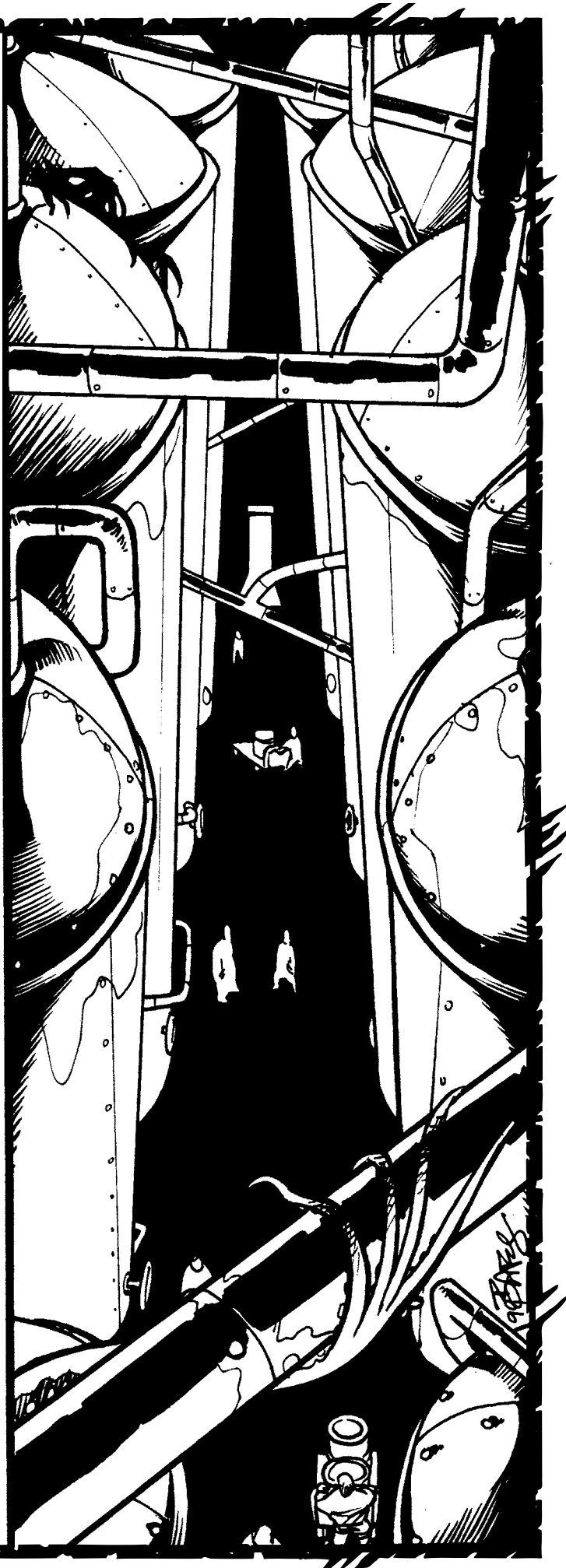
Говоря простым языком, фонд AquaClear 2001 - это фикция. Его немногие оставшиеся сотрудники - фанатики,

которые считают себя последней, лучшей надеждой обратить King на путь экологической корректности. Они не понимают, что их держат именно за их фанатизм. King хочет создать себе хороший образ в глазах либералов (которые последовательно отвергали продукцию компании по идеологическим соображениям), и поэтому им нужен представитель, разглагольствующий о экологии. В то же время они ничего не добиваются, только помогают King выглядеть хорошо из-за гипотетического спасения окружающей среды. Недавнее исследование рынка показало, что растущий процент потребителей выбирает King именно потому, что считает, что это помогает окружающей среде. Ирония не осталась незамеченной корпорацией, которая заказала новый цикл рекламных роликов для летнего сезона.

ОТВРАТИТЕЛЬНАЯ ПРАВДА

Не стоит удивляться тому, что заботу King о чистой воде можно охарактеризовать как "бесконечно малую". Удивительно то, насколько компания способствует возникновению той самой проблемы, против которой она так решительно выступает. Пивоварение не является "чистой" отраслью промышленности, и оно производит огромное количество отработанных жидкостей. Большинство пивоваренных заводов очищают эти отходы, прежде чем сбрасывать их в водоемы. King этого не делает, и стоки с их главного пивоваренного завода настолько грязные, что отравляют все на расстоянии до 60 миль вниз по течению. На воде остается коричневая пленка, а в глубине бурлит что-то мутное. Никто точно не знает, что там содержится (даже команда AquaClear 2001 не смогла идентифицировать некоторые из найденных веществ), но это нечто токсичное и долгоживущее. Если бы завод King прекратил работу завтра, потребовалось бы десять лет интенсивной очистки, чтобы река снова стала достаточно чистой для жизни рыбы.

Это не ускользнуло от внимания Агентства по охране окружающей среды (EPA) и некоторых газет и журналов, но есть определенные препятствия для борьбы с King в Колорадо. Во-первых, компания является одним из крупнейших работодателей штата. Это означает, что любые санкции против King ударят по корню экономики штата, а это значит, что политики очень осторожно относятся к подобным действиям. С другой стороны, King оказывает значительную поддержку многим кандидатам, когда приходит время взносов на избирательную кампанию, и эти люди не собираются делать ничего такого, что поставит под угрозу их финансовую поддержку, когда наступит следующий год выборов. Это означает, что экологическое законодательство, которое может повлиять на деятельность компании King, потрошится в комитетах, что агенты EPA или местные чиновники, которые поднимают шум по поводу загрязнения окружающей среды компанией King, переводятся на другую должность или увольняются, и что любой, кто хочет выступить против компании King на ее территории, сначала должен пройти через слои очень влиятельных людей, кровно заинтересованных в том, чтобы пиво текло..



То же самое относится и к освещению в прессе. Нападите на King в печати, и вы потеряете рекламу King. Более того, вы также потеряете рекламу всех, кто связан с King. Вы потеряете покровительство сотрудников King - и да, на входе и выходе с завода есть контрольно-пропускные пункты, где служба безопасности проверяет сумки на "контрабанду" и, по совпадению, следит за тем, что люди приносят на завод и выносят с завода. Вы теряете сбыт, так как сети, обязанные Кингу, перестают поставлять ваш журнал. А если вы продолжаете упорствовать даже после всего этого, King потащит вас в суд и будет вести дело до тех пор, пока вы не сможете больше оплачивать судебные издержки и не будете вынуждены пойти на соглашение.

В итоге компания King может делать практически все, что ей вздумается - а это действительно очень много - и ей это сойдет с рук. Это очень выгодное соглашение, и компания King намерена сохранить его как можно дольше.

МЕНЬШИЕ ФИРМЫ

Под зонтиком King находится множество компаний, каждая из которых нацелена на определенную нишу, а также играет определенную роль в общем плане. Большинство ветвей корпоративного древа King практически не имеют ничего общего друг с другом, и многие сотрудники, скажем, Dragon Valley Wines даже не знают, что у них есть корпоративная связь с Thaw Beverages. Тем не менее, под эгидой King действует диверсифицированная группа компаний, имеющих международный охват.

KING SPIRITS

Хэл боролся со сном, а сидящий перед ним человек все говорил об односолодовом, двухсолодовом, стосолодовом и, как он понял, о солодовом молоке. Этот убудок вцепился в Хэла в самом начале вечеринки с единственной целью - доказать, что его марка виски лучше, и вот уже полтора часа Хэл не мог от него отделаться.

Если я не засну, подумал Хэл, то мне придется прибить парня, чтобы просто удрать.

"...Понимаете, у "Илы" действительно более мягкий вкус, но "Обан" во всех остальных отношениях лучше. Вы согласны?"

Сделав над собой усилие, Хэл сосредоточился. Этот надоедливый человечек стоял там, с бокалом и самодовольной улыбкой на лице, осмеливаясь возразить Хэлу. Ну и хрен с ним, подумал Хэл. Если он смеет мне...

"Слушай, приятель, знаешь, что я пью? Я пью "King". А знаешь, почему я его пью? Потому что от него я так быстро и так сильно надираюсь, что могу даже час выслушивать такого маленького тупицу, как ты. Так что продолжай говорить. А я? Я возьму еще один стакан своего скотча".

Он топает к бару, оставляя маленького человечка в ошеломленном изумлении и, к счастью, в тишине.

King Spirits - это филиал конгломерата King по производству крепких алкогольных напитков, хотя они практически уступили рынок водки компании Ruskaiya. Компания также расположена в Колорадо, примерно в

пяти милях от главного пивоваренного завода, компания King Spirits является менее крупным, но столь же оживленным предприятием.

King концентрируется на крепких спиртных напитках - виски, джине и тому подобных. Здесь не производят ликеры или другие слабоалкогольные напитки, так как Джереми Кинг сам пресекает эту идею каждый раз, когда ее предлагают. King придерживается суровых, тяжелых напитков и намеренно создает себе репутацию производителя алкоголя, который пьют настоящие мужчины.

Благодаря низким ценам на всю свою продукцию (что неудивительно, учитывая низкое качество ингредиентов и низкие накладные расходы), King продает большое количество дистиллированных спиртных напитков, особенно несовершеннолетним и бедным клиентам. Например, цена на джин King Gin составляет 40% от цены на аналогичный продукт Tanqueray; это означает, что любой, кто ищет дешевый способ напиться, направляется прямо к полке King. Это означает, что рынок более высокого класса ускользает от King, но King и не за этим охотится.

ОТВРАТИТЕЛЬНАЯ ПРАВДА

У King Spirits нет конкретной цели, как у Ten Tickle или Dragon Valley. Скорее, это гигантская игровая площадка и лаборатория. Все, что попадает в бутылки другой компании King, сначала тестируется в King Spirits. Если что-то сработает здесь, то будет работать везде - и это сокращает все эти надоедливые исследования рынка и полевые испытания. Таким образом, бейны помещаются в одну партию здесь, и конечное место назначения этих бутылок отмечается и наблюдается. Тератогены попадают в партию Everclear там, и опять же, путь продукта отслеживается. Так и происходит; Кинг нашел способ превратить исследования в прибыль, хотя и не в том смысле, который был бы понятен инвесторам.

ПЕРСОНАЛ

Адам Розье - менеджер завода King Spirits, и именно он следит за тем, что идет в ту или иную партию того или иного вида спиртного. Розье фактически является Кингом по браку, хотя его жена намного умнее его и, по сути, управляет заводом через него. Розье - лысеющий, слегка полноватый мужчина с выражением вечного удивления на лице, но с пространственной памятью уровня электронных таблиц. В своей ограниченной области знаний он великолепен, но в остальном он совершенно теряется без своей жены. Чем дольше он находится вдали от нее, тем более податливым становится, что может быть очень полезно для тех, кто хочет узнать секреты завода.

KING IMPORT COMPANY

На столе, вокруг которого объезжает камера, стоит шесть бокалов пива. Пять из них были бледно-желтого цвета, свойственного американскому пиву массового производства, а шестой - глубокого, почти светящегося красного цвета. "Красный означает опасность", - говорит глубокий голос, который больше подходит футбольному комментатору. "Красный означает волнение. Красный означает приключение.

Красный означает, что вам стоит остановиться".

Камера резко останавливается, фокусируясь на единственном бокале красного пива. "Но ты ведь не собираешься останавливаться?". Рука тянется и поднимает бокал. За кадром слышатся звуки питья и довольное "Ахххх", затем пустой бокал со звоном опускается на стол.

"Kiley's Red. Если тебе хочется начать там, где все остальные останавливаются".

Компания King Imports, расположенная в городе Норуолк, штат Коннектикут, отвечает за доставку лучших сортов пива в Соединенные Штаты. Пиво, ранее доступное только в Ирландии, Ямайке, Китае и Западной Африке, теперь можно найти на полках магазинов по всей стране благодаря усилиям сотрудников King Imports. Если это пиво хорошее, King найдет способ доставить его в США, невзирая на тарифы, ограничения на импорт и все остальное, что стоит на пути. Если бы пиво было всем, что компания King привозит в страну, они были бы героями корпоративной Америки и заслуживали бы той похвалы, которой их осыпают поклонники пива от моря до моря.

К сожалению, это не так.

Основанная в 1992 году для борьбы с успехом таких сортов пива, как Guinness и Harp, компания King Imports на не варит пива. Являясь побочным подразделением, полностью состоящим из давних сотрудников King, компания делает все возможное, чтобы привезти в Америку под своей эгидой самые лучшие - или, по крайней мере, самые признанные - сорта пива со всего мира. Договоренности варьируются, но обычно King устанавливает строгое соглашение об эксклюзивных правах на импорт, которое означает, что только они имеют законное право ввозить это пиво в страну. Любое нарушение означает юридическую войну, которая обычно заканчивается тем, что пивовар оказывается под ногтем у King.

В более редких случаях King лицензирует эксклюзивность и право производить пиво с этикеткой импортера в самих США. Самым успешным соглашением такого рода были Kiley's Red и Kiley's Gold, пара ирландских сортов пива, производимых в Колорадо на главном заводе King. Kiley's продается как импортное, но любой, кто прочитает мелкий шрифт на бутылке, быстро узнает постыдную тайну этого пива.

Большинство отгрузок King Imports осуществляются в Нью-Йорке и Сан-Диего, где находятся склады и распределительные центры других предприятий Pentex; совместное использование площадей сокращает накладные расходы по всей цепочке. Другие преимущества такой схемы очевидны: совместное пространство означает, что King гораздо проще ввозить контрабандой товары для других подразделений конгломерата. В конце концов, кто будет проверять контейнер с пивом на наличие токсичных отходов? Когда King особенно параноичен, он просто разливает их в бутылки.

ОТВРАТИТЕЛЬНАЯ ПРАВДА

King Import Company действительно импортирует пиво. Компания импортирует очень много пива, очень хорошо и очень прибыльно. Более того, пиво, которое она импортирует, как правило, превосходно (за заметным

исключением в виде Kiley's) и компенсируют множество грехов King, по крайней мере, в глазах серьезных любителей пива.

Однако с различными импортными сортами пива King's связано и многое другое. Запрещенные химические вещества, ввоз или вывоз которых противоречит международным нормам. Живые животные и растения, часто редкие или токсичные, которые доставляются через King Import, чтобы избежать регулирования или обязательных периодов карантина (не один новый патогенный микроорганизм вырвался на свободу со склада King). Более непонятные грузы, начиная от вампиров с колом в сердце и заканчивая еще не вылупившимися яйцами чудовищ. Все это можно найти в грузах, King Imports, которые затем разгружаются и перенаправляются другим компаниям Pentex.

Хотя King - не самый крупный импортер, связанный с Pentex, именно он привлекает меньше всего внимания посторонних. Именно поэтому он идеально подходит для доставки наиболее важных грузов. Хотя у King нет подкупленных таможенных агентов, она поддерживает дружеские рабочие отношения с огромным их количеством в Нью-Йорке и Сан-Диего, а подарки в виде бесплатной продукции (особенно дорогой, из Ирландии или Китая) обеспечивают отсутствие пристального внимания к грузам King.

ПЕРСОНАЛ

Сердцем деятельности King Imports является глава компании Джулия Линделл. Как и многие другие президенты подчиненных Кингу компаний, Джулия не совсем человек, хотя все ее сотрудники - люди. Вместо этого она - отдавшийся Вирму Коракс, чей уникальный талант находить секреты и раритеты одинаково хорошо помогает ей привозить новое пиво и тысячелетние артефакты из разрушенных городов Мали. Линделл проводит большую часть времени в полевых условиях, но постоянно поддерживает связь с головным офисом через различные электронные средства. Немногие из ее сотрудников знают, на каком континенте она находится изю сегодня, но она, похоже, всегда знает, чем они заняты, и не терпит бездельников. Кроме того, на каждом побережье у нее есть отряд отобранных лично грузчиков, которые занимаются деликатными аспектами перевозок. Все они преданы ей лично и без колебаний делают все необходимое для того, чтобы все шло гладко.

Еще один человек, без которого King Imports вообще не смогла бы функционировать, - это бухгалтер фирмы Карл Бейлор. И хотя бюджет на пиво Бейлору сравним с его зарплатой, он мастер составления фальшивых накладных и жонглирования цифрами, так что никто не заметит бочку яда кураре в последней партии Cerveza Regina. Бейлору сильно за сорок, у него светлые волосы и объемное пузо, что является прямым результатом слишком частых проб продукции во время долгих ночей в офисе. Он делает то, что делает, из чувства личной преданности Линделл, граничащего с эротической одержимостью; его несколько не волнует, что он прикрывает, пока она просит его об этом.

RUSKAIYA DISTILLERIES

"На вкус как дерьмо". Мэри скорчила гримасу, от которой остальные присутствующие разразились хохотом. "Кто купил это дерьмо?"

На диване напротив подросток с немного одутловатым лицом поднял стакан, наполненный водкой и апельсиновым соком. "Йоу, Мэри. Чего ты хочешь от пойла за 11 баксов за бутылку? Если хочешь чего-то приличного, дай мне больше денег". Кто-то бросил ему смятый доллар. Он поймал его, ухмыляясь, и умудрился при этом пролить половину своего напитка.

"Черт с ним. Если ты хочешь купить дешевое дерьмо, убедись, что ты купил хорошее дешевое дерьмо". Мэри взяла бутылку с прилавка. На этикетке было написано "Царица" и изображена перезрелая женщина в том, что какой-то художник предположительно посчитал одеждой русской императрицы. Это было похоже на обложку плохого фантастического романа. "Серьезно, Рэй?"

"Нет никакой разницы, Мэри. Все они на вкус как дерьмо".

"Все?"

"Все".

Те, кто может оценить хорошую водку, обычно соглашаются в одном: если она произведена в США, то лучше всего использовать ее для чистки клемм аккумулятора. Хотя Финляндия и Россия поставляют в Соединенные Штаты водку замечательного качества, Америка еще не произвела по-настоящему великой водки. Отчасти такое положение дел объясняется невезением, отчасти просто обстоятельствами. Однако за большую часть этой проблемы ответственна Ruskaiya Distilleries.

Компания Ruskaiya расположена в Сомервилле, штат Массачусетс, в неприметном кирпичном здании в двух шагах от памятника Банкер-Хилл. В той или иной форме она существует с момента окончания сухого закона (и даже раньше). Сомервилль всегда был городом "синих воротничков", одно время здесь была самая высокая плотность населения в Новой Англии, и мужчины, которые жили и работали здесь, любили водку. Компания Ruskaiya удовлетворяла их вкусы, производя крепкий и, что еще важнее, дешевый алкоголь. По мере того как промышленность Сомервилля уходила, Ruskaiya изменила свой бизнес. Вместо того чтобы просто продавать местную продукцию, она стала бутилловщиком, продавая свой продукт под именами и этикетками других компаний. За последние два десятилетия, когда вы покупали водку марки "Царица", или "Киевская", или "Казачья", или любой другой марки, которая намного доступнее, чем "Смирнофф" или "Финляндия", вы покупали Ruskaiya.

Именно этот бизнес, в конечном счете, и привлек King. Дело не в том, что Ruskaiya производит водку. King Distilleries тоже делает водку, и при небольших усилиях может производить больше, чем Ruskaiya когда-либо могла себе представить. Вместо этого, привлекательность компании заключалась в широкой дистрибуторской сети и относительной анонимности. В конце концов, покупатели Ruskaiya не кричат на каждом

углу, что у них в бутылках чужая водка. Так что Ruskaiya проникает повсюду, оставаясь незамеченной, и это именно то, чего хочет Кинг.

ОТВРАТИТЕЛЬНАЯ ПРАВДА

Так что же за страшная тайна скрывается за операциями Ruskaiya? На данный момент - абсолютно ничего. Именно это и пугает в них. Они - туз в рукаве, карта, которая ждет, когда ее разыграют. Хотя в их нынешнем бизнесе нет ничего ужасного - пойло есть пойло, независимо от этикетки, - в нем нет ничего активно злонамеренного. Ruskaiya просто продается все большему и большему числу покупателей и разливается во все больше и больше бутылок, пока полки магазинов не переполнятся их продукцией. Чем больше переупакованной Ruskaiya на полках, тем больше вероятность того, что покупатели получат продукт компании, независимо от того, какой "бренд" они выберут.

А это значит, что когда корпорация - или ее хозяева - решат, что пора что-то подмешать в эту водку, остановить их будет невозможно.

ПЕРСОНАЛ

Ruskaiya - полномасштабный ликероводочный завод, который работает в три смены круглосуточно, плюс небольшое подразделение по отгрузке. В компании 220 сотрудников. Подавляющее большинство работает на самом заводе или в связанных с ним отделах розлива и складирования. Офисы руководства, в которых работает гораздо меньше сотрудников, расположены в пристройке к самому ликеро-водочному заводу.

Inside the Distillery

Водка - один из старейших дистиллированных спиртных напитков и один из самых простых в производстве. При этом, если за последние три десятилетия на Ruskaiya и были произведены какие-либо улучшения на заводе, компания скрыла их с удивительной ловкостью. Оборудование для дистилляции было установлено в 1950-х, и с тех пор его практически не обслуживали, не говоря уже о модернизации. Трубы дрожат и скрипят, протечки - обычное явление, и нередко половина оборудования оказывается неисправной. Временные заплатки и исправления становятся постоянными, потому что нет ни бюджета, ни времени на более качественный ремонт. Короче говоря, весь завод - это тесная развалина с перегретым, изношенным оборудованием, опасными испарениями и перегруженными работой людьми. Несмотря на все это, ему удается производить замечательное количество водки, но ценой бесчисленных поломок и несчастных случаев.

Для посторонних завод представляет собой непроходимый лабиринт из высоченных машин, обжигающе горячих труб, подвесных дорожек и пара. Любой человек, блуждающий по нему без проводника, может заблудиться в считанные секунды, а для того, чтобы сделать жизнь нарушителя несчастной и короткой в случае необходимости, имеются всевозможные инструменты и приспособления.

Возможно, самым важным ключом к успеху Ruskaiya является ее директор по продажам Михаил Чарый. Чарый - бородатый, усатый мужчина русского происхождения (когда нужно, понять его становится практически невозможно из-за акцента), специализирующийся на продаже своего продукта в чужих бутылках. Хотя прямые продажи Ruskaiya пострадали во время пребывания Чарого на посту директора по продажам, расширение другого бизнеса компании было значительным и устойчивым. Чарый - превосходный продавец, и именно его мастерство, как ничто другое, позволяет компании King продолжать продавать водку Ruskaiya под этикетками всех остальных.

Хотя Чарый - простой человек, и не самый лучший из их числа. Его обычная тактика ведения переговоров включает в себя все: от тонких угроз до не очень тонких угроз и поиска способа получить компрометирующие фотографии своего собеседника за столом переговоров. Однако рано или поздно все они подписывают контракт, и Чарый получает хорошие комиссионные.

Корпорация заметила успех Чарого и заинтригована. В настоящее время они делают ему предложения, чтобы узнать, не хочет ли он начать подниматься по карьерной лестнице в Денвер, и он проявляет по этому поводу интуицию. Конечно, Чарый не знает, что его ждет, если он поднимется по карьерной лестнице, но это маленькое откровение не было упомянуто как часть предлагаемого бонусного пакета.

THAW BEVERAGES

"Виски с содовой, Джеймс?" Деверо взял с барной стойки два стакана и неопределенным жестом указал ими на своего гостя.

"Не возражаю", - ответил его друг, который вместо этого смотрел в окно эркера на океан внизу. "Чудесное у тебя место, Дерек. Абсолютно чудесное".

"Спасибо; на это полжизни ушло". Раздался звук откупориваемой бутылки, а затем успокаивающее бульканье скотча, льющегося на лед.

"Что ж, оно того стоило". Джеймс Холтон сделал несколько шагов к стакану и с восторженным вниманием уставился на воду. "Что бы вы ни сделали, чтобы получить это место, оно того стоило".

Деверо усмехнулся, подойдя к своему другу с полными стаканами в руках. "Не задавай мне никаких вопросов, и тебе не придется давать показания". Оба мужчины рассмеялись, когда Холтон взял свой стакан и поднял его к свету.

"Черт. Что ты туда налил, Дерек? Алка-Зельцер?" "Вовсе нет". Деверо потягивал свой напиток. "Просто содовая. В ней есть немного шипучки, вот и все". "Действительно, немного шипучки", - недовольно сказал Холтон, но тоже поднес стакан к губам. "Салют, друг мой."

Деверо улыбнулся ему в ответ. "Салют".

Thaw Beverages - редчайшая из редких компаний: компания King, которая проигрывает свой рынок. Canada Dry и Schweppes делают все, что делает Thaw, и делают это лучше. Thaw неуклонно теряет долю рынка уже шесть лет подряд, и если бы не смесители, предназначенные для работы с другими продуктами



King, корпорация, без сомнения, уже выдернула бы вилку из розетки. Однако, это означает, что сотрудники Thaw знают, что над ними уже занесен нож. Они знают, что их существование висит на волоске. И они готовы сделать абсолютно все, чтобы сохранить их.

Кинг основал Thaw в 1979 году, пытаясь заработать на увлечении диетической газировкой. В то время как различные диетические продукты Thaw - Diet Thaw, Thaw Free и Summer Thaw - потерпели крах и были забыты, побочные продукты, такие как содовая и тоники, пошли в гору. Корпорация заметила это, изменила фокус и организацию Thaw и превратила компанию в производителя миксеров, которые должны были сопровождать спиртные напитки, выпускаемые King Distilleries. Созданная маркетинговая синергия значительно увеличила продажи Thaw, и в течение десятилетия компания была стабильным двигателем прибыли King. Однако с наступлением 90-х годов статус Thaw на рынке стал неуклонно снижаться под натиском Schweppes, Seagrams и им подобных. Сейчас компания держится на волоске, но это не значит, что ее руководство не мечтает о реванше.

ОТВРАТИТЕЛЬНАЯ ПРАВДА

Казалось бы, с содовой трудно сотворить много зла. В конце концов, это всего лишь газированная вода. Тут негде спрятаться злу и скверне. При нормальных обстоятельствах так бы и было, но оставшиеся сотрудники Thaw знают, что сейчас не нормальные обстоятельства. Именно поэтому им удалось превзойти самих себя, приготовив нечто особенно мерзкое.

Темный секрет Thaw - в его пузырьках, а именно в уникальном запатентованном процессе газирования, который используется во всех газировках Thaw. В процессе газирования в жидкость подается углекислый газ, но, как и в любом процессе газирования, в системе Thaw присутствует еще кое-что. Что-то неприятное.

В частности, гиперактивное газирование, свойственное всем напиткам Thaw (маркетинговые исследования показали, что одной из основных причин отвращения потребителей к этой марке было то, что каждый раз, когда они открывали бутылку Thaw, примерно треть содержимого выливалась в виде пены), сама по себе ничего не делает. Однако он тщательно рассчитан на то, чтобы злить, раздражать и иным образом активировать всех бейнов, попавших под его воздействие, а это значит, что любой, даже слегка зараженный бейном, кто отпивает из стакана Thaw Ginger Ale, ускоряет процесс своего собственного осквернения.

Однако это не тот случай, который вернет компании Thaw клиентов, поэтому некоторые сотрудники стали действовать более активно. В частности, они решили освободить место на рынке. Конкуренты Thaw в последнее время столкнулись со множеством случаев промышленного саботажа - от заражения партий содовой до порошкового стекла, подсыпанного в еще не заполненные бутылки. До сих пор другим компаниям удавалось замалчивать эти

КТО ЗНАЕТ?

Большинство сотрудников компании Thaw, от кладовщика до большинства руководителей, понятия не имеют, что они продают что-то, кроме газировки. Необычная степень газирования? Это как раз то, что делает напитки Thaw особенными; у них даже есть маркетинговая кампания, построенная вокруг этого.

Единственные сотрудники, которые действительно знают, что с газировкой происходит что-то еще - кроме тех, кто взял на себя ответственность саботировать конкурентов, - это Джефф Флидер и глава отдела исследований и разработок доктор Элспет Брэй. Бухгалтерам, которые спрашивают, почему некоторые дорогие ингредиенты закупаются оптом, угрожают или увольняют. Научным сотрудникам, которые вслух задаются вопросом, зачем нужны такие неэффективные процессы и громоздкие рецепты, говорят, чтобы они заткнулись, занимались своими делами или готовили резюме. Любой, кто упоминает об этих аномалиях за пределами компании, получает судебные иски - подписка о неразглашении, которую должны подписать все сотрудники, является железной - или "посещение" несколькими друзьями Флидера из кадрового резерва корпорации.

Мотивация Флидера в этом случае достаточно ясна: он уже не совсем в себе, и каким-то образом ему пришлось в голову, что возня с его клиентами побудит их пить больше Thaw. Брэй, похоже, действует из комбинации корпоративной лояльности - она является сотрудником Pentex, осведомленным об основных целях корпорации, - и извращенного научного любопытства. Опросы о вкусовых качествах, которые Thaw рассылает на места, наполовину разработаны самой Брэй, чтобы она могла понять, как именно ее напитки влияют на покупателей.

инциденты. Это означает, что слишком энергичным сотрудникам Thaw придется идти на большее.

ПЕРСОНАЛ

Ядро команды Thaw - это все, что осталось от славных дней конца 1980-х годов. Президент компании Джефф Флидер - худой, нервный человек, страдающий от глистов. Он постоянно пьет таблетки для желудка и запивает их содовой Thaw Club Soda, что ничуть не облегчает его состояние. Флидер - постоянная мишень для оскорблений со стороны корпорации, после которых он срывается на подчиненных. При нормальных обстоятельствах они бы массово уволились, но сейчас не нормальные обстоятельства. В остальной индустрии ходят слухи, что бывшие сотрудники Thaw немного... странные, и поэтому они вряд ли найдут новую работу. Это означает, что они должны держаться за Thaw, но обида на Флидера и конкурентов, бурлящая под поверхностью, создает напряженную, ядовитую обстановку.

Сам Флидер когда-то был порядочным человеком, но это было 15 лет назад. Теперь он неуравновешенный,

злобный тип, склонный к приступам гнева и внезапным побегам в туалет для руководителей (чтобы освободить ежедневную порцию глистов). В нем происходят и другие, более тонкие изменения, но пока они не проявились - по крайней мере, там, где были свидетели.

DRAGON VALLEY WINES

Двое мужчин стояли и смотрели, как солнце садится над бесконечными рядами виноградных лоз. На пышных растениях тяжелели виноградные гроздья, и последние лучи заходящего солнца делали их почти светящимися. Небо было темно-синим, без единого облачка от горизонта до горизонта. Картина была идеальной, и мужчины наблюдали за ней в молчаливом восхищении, пока солнце не опустилось за горизонт и чары не рассеялись.

"В этом году будет прекрасный урожай, Эрл", - сказал тот, что был пониже ростом, и его собеседник кивнул. "Насыщенные, сладкие, в них много сахара. Это будет наш лучший год за долгое время".

"Ага". Эрл потер глаза, его руки обветрились от многолетней работы с почвой. "Это будет чертовски хороший урожай. Ты знаешь, что это значит?"

Другой мужчина кивнул. "Угу. Это значит, что завтра мне снова придется опрыскивать почву, не так ли?"

"Совершенно верно, сынок", - сказал Эрл. "Ты все правильно понял".

До недавнего времени компания Dragon Valley Wines была маленькой винодельней в калифорнийской долине Напа, вино которой продавалось в основном в Калифорнии и нигде больше. Все изменилось, когда деньги King хлынули в компанию, когда они выкупили Dragon Valley, расширили ее и превратили в крупного игрока на рынке вина среднего ценового диапазона. С маркетинговыми мускулами King, Dragon Valley смогла сломать ранее тесную сеть дистрибуции, и теперь она продается от побережья до побережья как конкурент Fetzer, Kendall-Jackson и другим доступным винам из США. При удивительно низкой цене в 8-12 долларов за бутылку, Dragon Valley стало любимым вином аспирантов и двадцатилетних студентов, а также получило удивительно хорошие отзывы от многих отраслевых изданий.

В последнее время Dragon Valley приобрела еще больше недвижимости и стала производить несколько более широкий ассортимент вин. Вопреки ожиданиям, они не занимаются производством "вина в коробке", но они спокойно осваивают нижний сегмент рынка, используя альтернативные торговые марки. Если винтажи Dragon Valley отличаются неизменно высоким качеством, то другие марки - Deer Hall, столовое вино, и Pyrrhus, серия напитков с фруктовым вкусом, напоминающая Boone's Farm или Mad Dog 20/20, - это дрянь, сделанная из отходов производства вина.

ОТВРАТИТЕЛЬНАЯ ПРАВДА

Секрет Dragon Valley не в бутылках. Он в винограде - или, точнее, в лозах. Виноградные лозы - вьющиеся растения, и обычно существуют пределы их роста и размера. Но не так с теми сортами, которые выращивает Dragon Valley. Эти лозы немного агрессивнее, чем их

обычные, свободные от скверны сородичи. Они растут с поразительной скоростью, производя гроздья кроваво-красного винограда с остроконечными семенами. Даже белый виноград имеет отчетливый розовый оттенок, который некоторые эксперты пытаются объяснить избытком железа в почве Долины Дракона. Скорость роста лоз в Долине Дракона позволяет винодельне получать урожай раньше всех окружающих виноградников, что означает, что они, как правило, первыми попадают на рынок.

Но скорость роста - не единственная странность лоз Долины Дракона. Они, если не сказать больше, голодны. Их корни уходят в землю на сотни ярдов и начинают на новом месте. Если они найдут другую лозу - скажем, проберутся под землей через границу участка и попадут на другой виноградник - лозы Долины Дракона задушат и заменят эти лозы. Если они найдут воду, то осушат ее. Посетители заметили, что на территории Долины Дракона не так уж много насекомых и даже мелких животных.

Однако эта нездоровая жизненная сила не только остается в лозах, она проявляется и в плодах. Виноград Долины Дракона необычен тем, что, несмотря на свой крупный размер, он имеет почти тревожно высокое содержание сахара. А еще в винограде есть нечто другое, концентрированная эссенция той же нездоровой энергии, которая оживляет виноградники. Даже процесс брожения не может уничтожить эту эссенцию, и она попадает в вино.

PYRRHUS

В настоящее время существует не более полудюжины вкусов Pyrrhus, все они поставляются в ярких бутылках с изображением легендарного сына Ахиллеса на лицевой стороне. На самом деле в напитках Pyrrhus очень много сахара и алкоголя и мало чего бы то ни было другого, несмотря на то, что на этикетках заявлен настоящий фруктовый сок. Надежные (и трезвые) наблюдатели, которые пробовали этот напиток, описывают его как "сок жука со спиртом", но это вполне устраивает любителей этого напитка.

Хотя можно было бы ожидать, что Pyrrhus под завязку полон бейнами, это не так - по крайней мере, помимо довольно сомнительной природы самого напитка. Вместо этого, сочетание сахара, алкоголя и легкого эйфоризирующего вещества делает любого, кто пьет этот напиток, легкой мишенью для находящихся рядом бенов и им подобных. Кроме того, это сочетание снижает сопротивляемость одержимости того, кто пьет этот напиток. Хотя обычно пьющий Pyrrhus одержим лишь временно, в течение нескольких часов одержимости он будет вести себя так, как сочтет нужным дух. Единственное, что можно сказать точно, - посторонние люди увидят нечто странное и, возможно, опасное.

Если жертве повезет выжить, она может списать все на алкоголь, но это при условии, что она выживет, а это не всегда случается.

ВИНА

Фраза Виноградники Долины Дракона - это неправильный термин. На самом деле существует только одна лоза, тянущаяся вверх неизвестно откуда глубоко в недрах земли. Конечно, она разделилась на множество растений, разделилась на фрагменты ради маскировки и расширения, но если вы проследите самые тонкие корни достаточно глубоко, то обнаружите, что все они заканчиваются в одном и том же месте. Конечно, проследживать корни до конца - не очень хорошая идея. Лозы не любят, когда кто-то копается в их почве, и обычно принимают меры.

В большинстве случаев лианы предпринимают полумеры, чтобы замаскировать свою природу. То есть, они не делают ничего слишком необычного, но, похоже, получают неистовое удовольствие от того, что заставляют наблюдателей нервничать. Они шуршат, когда нет ветра, меняют положение, когда кто-то повернулся спиной, и всячески пытаются вывести наблюдателей из себя. Но если кто-то подойдет поближе и попытается выяснить, что же происходит на самом деле, лианы будут вести себя совершенно вегетативно.

Но если кто-то действительно начнет исследовать лозы, то Эрл, Джон и Марсель, вооружившись ружьями и заряженными на медведя, придут на зов. Виноделы знают, как охотиться на Гару, хотя и не совсем понимают, откуда у них эти знания.

Каждый, кто ест виноград с лозы Долины Драконов, обязательно должен выплюнуть косточки. Если он этого не сделает, семя прикрепится к стенке желудка и начнет прорастать. Через год бедный глупец окажется в том же состоянии, что и молодые Уидены: лозы пронизывают их насквозь и тонко контролируют все, что они делают. После пяти или около того лет, в течение которых лозы срастаются с ним таким образом, жертва выходит в поле и ложится

умирать. Из его тела прорастают побеги лозы, которые тянутся вниз и соединяются со своим нечестивым родителем и вверх, чтобы начать цикл заново. После того как лозы продержатся целый год, их невозможно удалить, не убив носителя, но осторожная операция может помочь до наступления критической стадии.

Если на лозы нападают, они защищаются с необычайной жестокостью. Стандартная тактика включает в себя обматывание лоз вокруг лодыжек нападающих, чтобы повалить их на землю, а затем в ход идут корни и побеги сверху и снизу. Лозы и корни способны вгрызаться в плоть жертвы со скоростью один уровень здоровья в ход при успешном броске Ловкость + Драка (сложность 6, если цель удерживается другими лозами, сложность снижается до 3). Лозы твердо верят в чрезмерную жестокость, и для обеспечения собственной безопасности они втянут в схватку столько побегов, сколько смогут. Если Гару будет достаточно глуп, чтобы забрести в центр виноградника до начала исследования, его могут атаковать буквально сотни лоз. Огонь заставляет лианы отступить, но если ситуация достаточно отчаянная, побеги могут пожертвовать собой, чтобы затушить факел или другое пламя.

Однако у лоз есть не одна боевая тактика. Они любят удушение, когда им это сходит с рук, что случается слишком часто. В более редких случаях, лозы ставят подножку и удерживают жертву, затем опускают ей в рот жирные, спелые виноградины и отпускают. Несчастный бродит, свободный - по крайней мере, до тех пор, пока проглоченные им семена не начнут расти.

Физические: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 4

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 1, Смекалка 4 (только для боя).

Таланты: Бдительность 3, Атлетика 2, Драка 5, Эмпатия 3

Неудивительно, что любой активный ингредиент, побуждающий к безудержному росту, оказывает пагубное воздействие на человеческий организм, и бурлящее вещество в винах Dragon Valley не является исключением. После употребления оно способствует такому же безудержному росту у людей, как и у виноградных лоз. Те, кто регулярно пьет вино Dragon Valley, часто сообщают, что чувствуют себя моложе, теряют вес, а иногда даже начинают отращивать волосы. Увы, за все это приходится расплачиваться; цена за обновленную жизненную силу извлекается на клеточном уровне, что приводит к значительному увеличению случаев заболевания раком. По мере того, как все большему числу любителей напитка Dragon Valley ставят диагноз рака желудка и печени, риск того, что истинный виновник будет установлен, растет - но очень медленно. В конце концов, все знают, что вино не является канцерогеном, верно?

Верно.

ПЕРСОНА

Самый важный человек в Dragon Valley - Эрл Уиден, или, по крайней мере, он был бы им, если бы вообще был человеком. К сожалению, он им не является уже несколько лет - с тех пор, как его выкупил King. Все, что связано с виноградниками, связалось и с ним. Точнее, лозы вошли в него - они проросли сквозь подошвы его ног много лет назад и проникли внутрь, и теперь то, что оживляет их, движет и им. О, он все еще выглядит и звучит как человек, но он ходит босиком по земле, когда может, и если вы внимательно прислушаетесь, когда он говорит, вы услышите шелест ветра в листьях.

Эрл управляет делами в Dragon Valley, планируя все - от времени посадки до того, какое дерево будет использовано для бочек. В последнее время его решения стали немного более непоследовательными, но это просто лозы говорят с ним, а кто знает вино лучше, чем они. В обычных обстоятельствах два его сына, Джон и Марсель, могли бы протестовать, но в них тоже поселилась лоза.

TEN TICKLE ALES

Более трех веков назад Виллем Тен Тикл приехал в Новый Амстердам - современный Нью-Йорк - из своего дома в Роттердаме. Он привез с собой семью и, что самое ценное, свой многовековой рецепт отличного пива. В течение десятилетий пиво Ten Tickle Ales славилось как лучшее во всем Новом Свете - но потом Виллем умер, и его рецепт растворился в тумане времени. Триста лет секрет знаменитого пива Ten Tickle был потерян для всего мира и оплакивался лишь немногими ценителями.

До сегодняшнего дня. Благодаря сочетанию усердных исследований, любви к хорошему пиву и щепотки удачи, мы в Ten Tickle Ales смогли найти оригинальные рецепты, которые использовал тот самый мастер-пивовар. Еще лучше то, что мы смогли использовать их, чтобы вы тоже могли насладиться вкусом ледяного, восхитительного Ten Tickle Brew так, как это мог сделать сам Виллем три века назад.

Надеемся, что вам понравится пить его так же, как нам нравится его варить.

- С этикетки бутылки "Ten Tickle's Rip Van Winkle Ale"

Ten Tickle Ales - это эксперимент King, причем не один. Во-первых, это первый неуверенный шаг компании на рынок крафтового, который в течение многих лет неуклонно снижал прибыль крупных производителей. В компании царит настоящая паника, что, несмотря на все их усилия, взрыв крафтового пивоварения на рынке сделает все их усилия бесполезными. В конце концов, нет смысла отвоевывать долю рынка у Anheuser-Busch, если они с той же скоростью уступают свою собственную долю Sam Adams.

Вторая причина для беспокойства заключается в том, что никто, связанный с King, не пытался варить хорошее пиво буквально десятилетиями. В условиях жесткой конкуренции на рынке микропивоварен один неверный шаг может стать причиной гибели предприятия. Вот почему Корпорация нервничает, и вот почему они работают в "детских перчатках".

ОПЕРАЦИИ И ИСТОРИЯ

В колонии Новый Амстердам действительно жил Виллем Тен Тикл, или, точнее, Виллем Тен Тикилл, и он действительно был пивоваром. Однако на этом сходство с официальной историей, которую распространяет King, заканчивается. Тен Тикилл бежал из Роттердама на шаг впереди властей, которые даже в те относительно спокойные времена хотели избавиться человека с такой дурной репутацией, как у "волшебника Виллема". Так он попал в Новый Амстердам, где открыл магазин в долине Гудзона он занимается производством самых разных напитков, а пиво является лишь побочным занятием для оплаты счетов. Его рецепты пива, конечно, неплохи, но они не являются чем-то из ряда вон выходящим. Однако у них есть два достоинства. Во-первых, они имеют репутацию старых, что некоторые люди всегда готовы спутать с хорошим. Во-вторых, они были найдены вместе с другими рецептами Тен Тикилла, среди которых были различные яды, зелья и другие, менее пикантные

ЗАЛОГ КАЧЕСТВА

TEN TICKLE

Каждая бутылка Ten Tickle Ale, будь то высоко оцененный вишневый ламбик или еще только разрабатываемый Pumpkin Pie Ale, имеет этикетку с историей Ten Tickle (цитата выше) на задней стороне и фотографией самого Виллема Тен Тикилла со скрещенными руками и сардонической ухмылкой на лицевой стороне. В зависимости от сорта пива, который разливается в бутылки, изображение Тен Тикла имеет соответствующую форму - шапка Санта-Клауса для рождественского Wassail Ale, бейсболка для Summerbrew и так далее. Однако внимательные наблюдатели заметят несколько тревожных деталей. У Тена Тикилла (портрет сделан с оригинала, который совершенно случайно был спасен с распродажи недвижимости; картина каким-то образом оказалась в раме под другой) есть только одна густая, кустистая бровь, которую он, очевидно, не потрудился выщипать или ухаживать. Кроме того, его безымянные пальцы заметно длиннее средних.

В прошлые века оба этих признака считались бы явным доказательством того, что Тен Тикилл - оборотень. Хотя нет никаких доказательств того, что волшебник Виллем был Танцором Черной Спирали, нет и доказательства обратного. Более вероятным сценарием является то, что он был кинфолком, и что он был очень, очень хорош в своем деле.

вещества. Эти формулы нашли применение в других подразделениях Пентекса, а банальное нежелание выбрасывать хоть что-то означало, что когда King открыл микропивоварню, рецепты пива, которые они использовали, были рецептами старого Виллема.

Сегодня компания Ten Tickle Ales базируется в Вест-Уорвике, штат Род-Айленд, примерно в 20 минутах езды от Провиденса. Офисы, завод и склад находятся на одной территории, а штат из 14 человек занимается всем - от варки пива до бухгалтерского учета, упаковки и отгрузки. King занимается маркетингом и дистрибуцией Ten Tickle через компанию King Imports; связь между владельцами компании держится в тайне, насколько это возможно. Хотя многие крупные пивоварни владеют полными или частичными долями в различных микропивоварнях, любители крафтового пива предпочитают иллюзии, и лучше держать такие связи в тайне ради прибыли.

На данный момент Ten Tickle придерживается стандартной схемы распространения для небольшой пивоварни. К примеру, King тщательно следит за тем, чтобы различные продукты Ten Tickle были доступны только в Новой Англии и на северо-востоке, так как слишком быстрое распространение пива микропивоварни вызовет вопросы. Вместо этого King

стремится завоевать местную популярность и пустить сарафанное радио, чтобы любители пива в Калифорнии потянулись к дистрибьюторам за новинкой. После этого Ten Tickles будет повсюду в США, а пивные снобы смогут гордиться тем, что "открыли" новый сорт пива.

УРОДЛИВАЯ ПРАВДА

Все те отвратительные вещи, которые можно ожидать от пивоварен King Breweries? Они относятся и к Ten Tickle Ales. King очень сознательно продвигает Ten Tickle на рынок пивных снобов, отказываясь от броскости и гламура в пользу более тонкого метода соблазнения. Тихие закадровые голоса, которые читает актер от лица самого Виллема Тен Тикла, составляют основную часть рекламы пивоварни. Идея заключается в том, чтобы убедить потенциальных любителей выпить в том, что они на самом деле лучше, чем все эти выпивохи, и что их возвышенные вкусы заслуживают лучшего (и, по совпадению, гораздо более дорогого) продукта. В конце концов, любой может пить King's Lager; его цена составляет всего 8,99 доллара за ящик. Однако нужно обладать действительно тонким вкусом, чтобы требовать пива (скажем, Ten Tickle SummerBrew), которое продается почти за ту же сумму за бутылку - и чертовски хорошей маркетинговой кампанией, чтобы убедить потребителей, что относительно небольшое улучшение вкуса стоит дополнительных денег.

Независимо от этого, маркетинг компании King для Ten Tickle в значительной степени играет на чувстве превосходства над их же основным рынком, подчеркивая тот факт, что они лучше и умнее. Конечно, само пиво создано для того, чтобы усилить это надутое чувство собственной важности, делая любителей Ten Tickle все более высокомерными и все более нацеленными на защиту своего любимого напитка. Весь этот цикл самоподкрепляется, и рано или поздно снобы Ten Tickle даже не хотят выходить на улицу, чтобы выпить холодного пива; они предпочитают оставаться дома и наслаждаться своим идеальным пивом в уединении. И вот тогда секретные ингредиенты Виллема наконец-то начинают действовать....

ПЕРСОНАЛ

Ten Tickle - небольшое предприятие, но в нем есть несколько важных сотрудников, без которых весь бизнес рухнул бы. Главный из них - Альфонс Мишо, квебекский эмигрант и президент Ten Tickle Ales. Любопытно, что Мишо не поднимался по карьерной лестнице в компании King. Он покинул Квебек в 1992 году после нескольких проблем с законом (ходили слухи, что он, возможно, слишком энергично помогал делу независимого Квебека), приехал в Род-Айленд и провел несколько бесплодных лет, пытаясь открыть крафтовую пивоварню. Его усилия привлекли внимание корпорации как раз в то время, когда семья Кинг решила, что пора заняться нишевым пивным рынком, и они выкупили его.

Мишо откровенно не волнуется, что он продал свою душу вместе со своим предприятием; у него наконец-то есть деньги, успешный продукт и даже поклонники.

Часть условий продажи заключалась в том, чтобы он оставил пивоварение пивовару, которого собирался пригласить Кинг, а сам сосредоточился на деловых аспектах. До сих пор все шло хорошо, отчасти потому, что Мишо поверил в шумиху вокруг рецепта Ten Tickyll, а отчасти потому, что корпорация пообещала ему блестящее будущее, если он согласится.

Мишо яростно защищает свое пиво, своих сотрудников и свою компанию. Хотя он еще не фомори, он уже на пути к этому. Любой намек на то, что с его драгоценным пивом может быть что-то не так, приводит его в ярость, и не одна из "бесплатных экскурсий" по пивоварне Ten Tickle была прервана разглашением Мишо. Более того, хотя никто точно не знает, чем занимался Альфонс до приезда в Америку, это явно включало в себя какую-то боевую подготовку, поскольку этот человек силен как бык и умеет драться.

Второй важный винтик в механизме Ten Tickle - Джош Эстес, пивовар. Эстес был приглашен для работы над рецептами Ten Tickle из более крупного научно-исследовательского отдела компании King, и он принес с собой богатые знания в области пивоварения. К сожалению, он также обладает садистскими наклонностями, но его коллеги - те, кого он не прогоняет, - объясняют это "артистическим темпераментом". Не раз кто-нибудь находил мертвое животное, плавающее в чане с брагой, хотя вопрос о том, кто кинул туда труп - Джош или кто-то, недовольный им, - остается открытым.

В любом случае, Эстес почти психопат, когда дело доходит до защиты своих драгоценных сортов пива, и будет кричать на любого, от самого ничтожного туриста до самого могущественного руководителя Корпорации, который осмелится сделать ему предложение по улучшению любого из его напитков. В редких случаях, когда Мишо и Эстес ссорятся, вся остальная компания покидает здание.

Что касается того, кем именно является Эстес, можно с уверенностью сказать только то, что это не человек. Одна бывшая сотрудница клянется, что видела, как он дегустировал новую партию, погружая в нее язык - с расстояния четырех футов. Он грузный, но не толстый, и иногда кажется, что его руки сгибаются в тех местах, где у него не должно быть суставов. Но он выиграл желанную награду журнала Hops "Пивовар года" за 1999 год, так что кто будет жаловаться на него за то, что он немного эксцентричен, даже в том, что касается его анатомии?

ТАК ЧТО ЖЕ ДЕЛАТЬ?

Имея на руках всю эту информацию о компании King и ее разнообразных субкомпаниях, возникает вопрос: Что я могу с ней сделать? Какие истории я могу из этого извлечь? В конце концов, сколько раз можно повторить трюк с бейном в бутылке, не доводя ситуацию до абсурда? Поначалу это покажется сложным. В конце концов, против бутылки не попрешь, а "налет на пивоварню" дает ограниченные возможности для развития. Но King - коварная и многогранная корпорация, а это означает множество

множество коварных и многогранных заговоров, которые ждут своего часа.

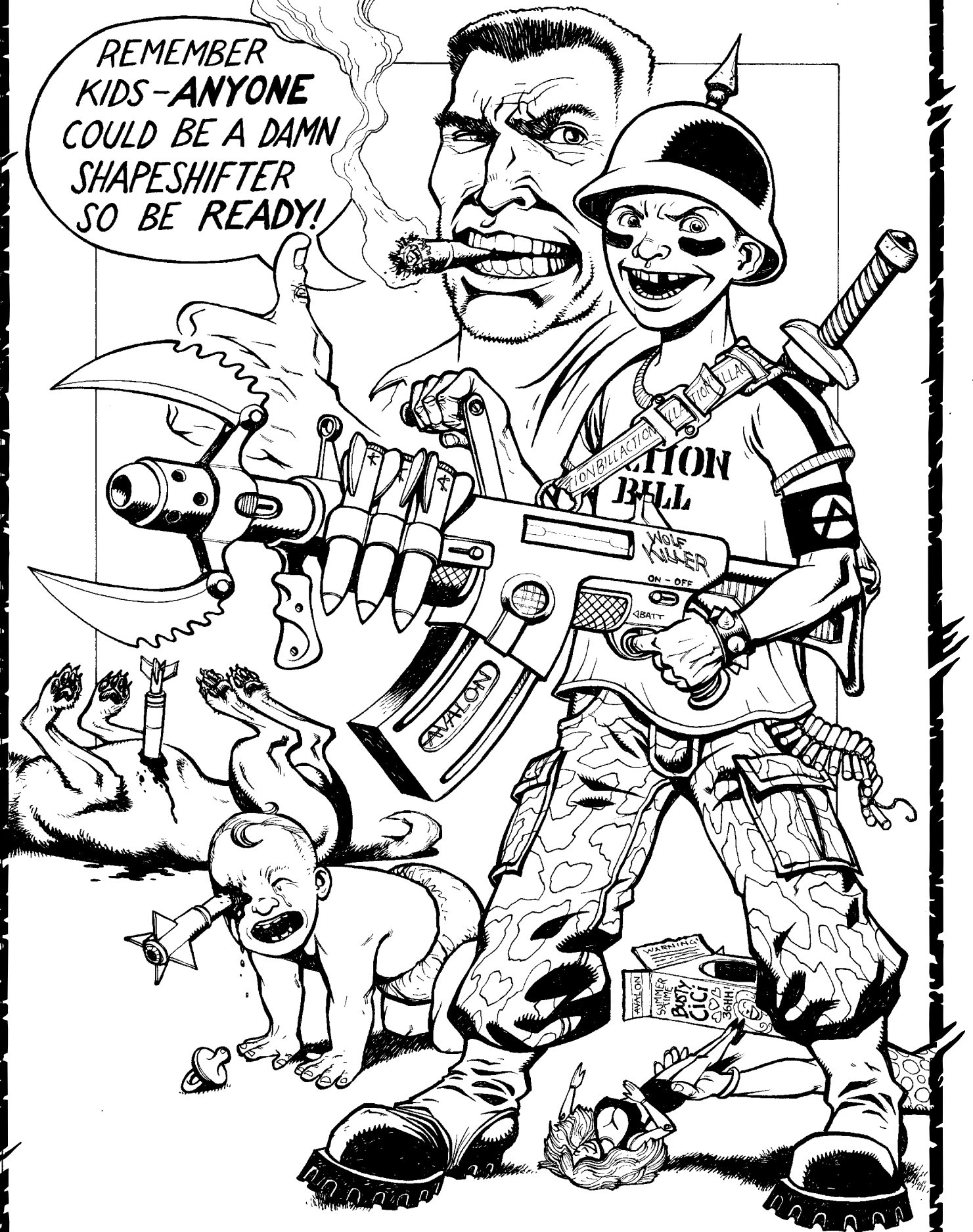
Политическое влияние Кинга - один из вариантов. Если герои столкнутся с особенно неприятным сбросом отходов, они могут захотеть отследить токсины до их источника, только обнаружив, что сброс теперь совершенно законен. Это заставит их искать законодателей, которые имеют скрытые связи с King.

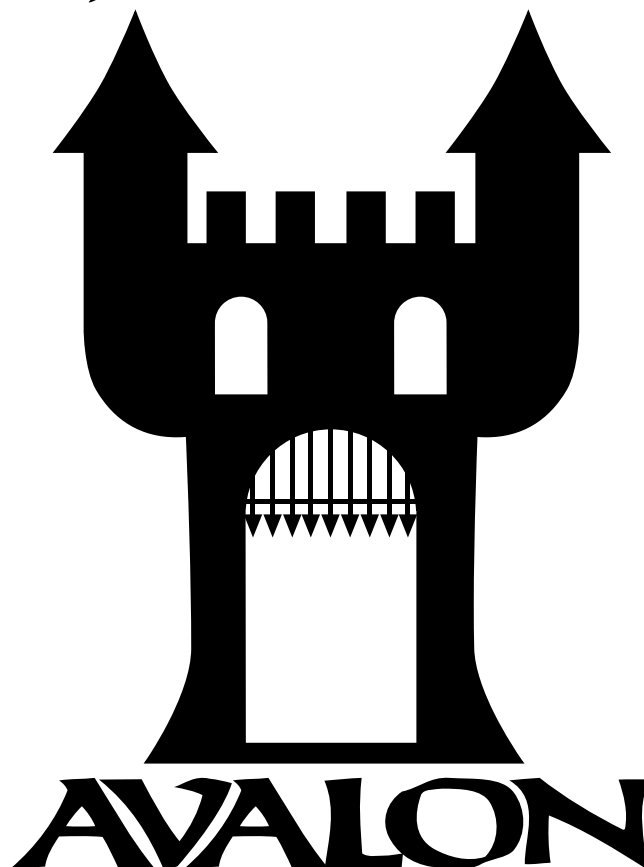
Другая возможность - работать через AquaClear 2001. Персонажи могут рассматривать членов команды как потенциальных союзников или как опасных мошенников, которых необходимо уничтожить. Раскрытие слоев обмана за фасадом - это неизбежный следующий шаг, когда откроются глубины скверны King.

Более мелкие предприятия, связанные с Кингом, также предлагают массу возможностей. Экскурсия на пивоварню Ten Tickle - в качестве прикрытия для попытки украсть рецепты старого волшебника Виллема. Наблюдение за нашествием плотоядных лиан в Калифорнии и попытка отследить их источник. Увидеть, одержимого под воздействием Pyrrhus, и внезапно оказаться по колено в бейнах. Отследить партию чего-то мерзкого, которая прибывает вместе с импортным пивом. Все они служат отличными отправными точками для идей расширенной хроники, и все они избегают очевидного. Кинг творит коварное зло, и нет никаких причин, по которым вы не можете делать то же самое.



REMEMBER
KIDS-ANYONE
COULD BE A DAMN
SHAPESHIFTER
SO BE READY!





*Кто вечность за игрушку отдаст?
За счастья миг кто купит долгий стон?
Кто срубит древо, яблоком прельщен?
— Шекспир, Обесчещенная Лукреция*

Погром в торговом центре

(Рейтер) Владелец магазинов и родители были ошеломлены, когда более трехсот детей в возрасте от четырех до 17 лет ворвались в магазин ZгауТоу в торговом центре Палм-Кост в поисках последнего Карманного Монстра, плюшевой черепахи "Зеленый Лео". Десять детей были доставлены в больницу с незначительными травмами, еще несколько детей были осмотрены на месте происшествия врачами скорой помощи. Джон Винсент, региональный менеджер Zгау, заявил: "Мы думали, что дети стали для нас

неожиданностью. Для будущих релизов мы наняли дополнительную охрану и, возможно, организуем что-то вроде лотереи". Карманные Монстры, линейка продукции Avalon Inc., стали востребованными предметами коллекционирования. Появления "Пропавшей Рыси" и "Крокобилли" вызвали подобные инциденты в торговых центрах, в том числе один случай, когда маленькую девочку чуть не затоптали насмерть дети и взрослые, пытавшиеся заполучить игрушку. Представитель Avalon Inc. ситуацию не прокомментировал.

Добро пожаловать в милый, пушистый, многомиллионный мир индустрии игрушек. Здесь есть литой пластик всех цветов, большеглазые животные, которые могут носить мини-лучевые пистолеты или что угодно, лишь бы вытащить доллар из кошелька родителей, отчаянно желающих убедиться, что у их детей есть последняя, величайшая новинка гипермаркета. Маркетинговые команды Avalon Incorporated работают практически безостановочно, чтобы их акции продолжали расти за счет продажи того, чего требует публика для своих детей. Но компания выходит далеко за рамки игрушечных поездов, милых кукол и трехколесных велосипедов. Не факт, что именно Avalon положила начало мрачному тренду в детских игрушках - понятию "грубее и дороже", но они точно воспользовались этим. Avalon дает детям именно то, что они хотят: насилие, шум и сверхстимулы.

НЕ ПРОСТО ИГРУШЕЧНИКИ

Рассказчики, вы, возможно, задаетесь вопросом, как, черт возьми, использовать компанию по производству игрушек в качестве врага в вашей кампании Оборотней. Что ж, мы ответим вам прямо. Если вы заставите секретарш и производственные бригады Avalon сражаться с кучкой Вендиги, люди просто потеряют голову. Даже большинство обученных охранников не смогут противостоять банде злобных оборотней. Ключ к успешному использованию Avalon в хронике - помнить, что дети они хрупкие. Хрупкие.



А теперь повторите это снова. Верно, Авалон любит быть скрытным в том, как он развращает молодежь. Конечно, у них есть несколько отвратительных фетиш-игрушек, испорченных Вирмом, но большинство их продуктов более утонченные в своем зле. Вы получите более точное представление позже, но чтобы разжечь ваши аппетиты, подумайте о некоторых из этих вещей:

- Avalon Incorporated, следуя предложению некоторых высокопоставленных лиц в Пентексе, делает огромное пожертвование игрушек нескольким детским домам. Там не будет бейнов, но многие дети, поиграв с кучей фигурок Бравого Билла®, укомплектованных миниатюрным крупнокалиберным автоматическим оружием, могут начать думать, что насилие - это крутой способ решения проблем. Взрывать штуки - это весело! Может быть, они опробуют это на следующем благонамеренном взрослом, который попытается отправить их спать до полуночи, возможно, с помощью крутого самодельного пистолета, о котором они узнали из замечательного мини-комикса, прилагаемого к каждой фигурке.

- В ту же гуманитарную помощь Avalon включает несколько кукол Сиси® вместе с упаковками модной одежды и аксессуаров. Дизайнерские голубые джинсы куклы не подойдут ни для чего шире соломинки для газировки, а когда Сиси® "надевает" эту облегающую одежду, ее голосовой чип жалуется на то, что она слишком много ест и растолстела как корова. Посыл прост: любой, кто не может влезть в джинсы второго размера, - настоящая свинья и ничего не стоит. Девочки вспоминают об этом, когда в следующий раз решаются побаловать себя мороженым, а воспитательница недоумевает, почему все они проводят большую часть ночи в туалете.

Представьте себе, какое влияние на детей может оказать подобная пропаганда и подавление чувства собственного достоинства. Avalon хочет, чтобы дети росли злыми и обиженными. Он не стремится править миром, он просто делает его более жестоким и менее заботливым. Пусть родители думают, что игрушки Avalon - лучший способ утихомирить детей; неважно, с чем они играют, лишь бы не лезли к маме с папой. Нормализация насилия и ненависти к себе - таков путь Avalon. Именно так они лучше всего служат стремлению Вирма к осквернению и разрушению.

И последнее, что в свете нынешних событий, к сожалению, необходимо сказать. Хотя игрушки и игры, безусловно, могут оказывать влияние на детей и их отношение к жестокости и насилию, они не являются единственным фактором в превращении детей в убийц. В этом процессе участвует целый ряд элементов, включая участие родителей, жизненный опыт и даже нейробиологию. Слишком просто сказать, что игрушка или игра сами по себе заставляют ребенка переступить черту и стать убийцей. Avalon - это вымышленная корпорация, которая сознательно и открыто делает худшие из возможных игрушек, чтобы нанести вред самооценке и моральному развитию детей. Думайте о них не как о подражании производителям игрушек в реальном мире, а как о самом мрачном отражении этих компаний, попавших в сети Вирма. Quod erat demonstratum.

ИСТОРИЯ AVALON

Мэриан Букер, руководитель отдела разработки проектов и дизайна компании Avalon, нервно теребила застежку на своем новом костюме, сидя в небольшом конференц-зале с важными гостями Avalon. Кэтрин Моллет

прочитала последний проект программного заявления. Проклятый Джеральд Бринеган и его игры в мачизм, - проворчала Мэриан. У ее коллеги из оперативного отдела было какое-то глупое, устаревшее представление о том, что "две деловые женщины" автоматически сближаются. Мэриан считала, что Кэтрин Моллетт более чем подходит Джеральду. Да и она сама, если уж на то пошло. Их уважаемая гостя не без причины поднялась до должности главного менеджера по кадрам в Пентексе.

Через несколько минут Моллетт подняла голову, на ее губах, увлажненных косметикой, появилась легкая улыбка. "Очень интересно, мисс Букер. Мне нравятся мотивационные стратегии, которые вы использовали. Важно, чтобы сотрудники воспринимали себя активными членами команды, а не одноразовыми шестеренками. У вас здесь есть все, чтобы заставить их поверить в это, с заметками о процессе и создании команды. Это должно заставить их просить больше работы". Ее улыбка расширилась, как у тигра, встретившего раненую антилопу в открытом поле, подумала Мэриан. "Я так хочу увидеть больше".

"Тогда я начну наш аудиовизуальный материал от мистера Дайала", - сказала Мэриан, переходя к своему ноутбуку и включая DVD и современный портативный проектор Tellus. Несколько избранных сотрудников медиа-службы работали круглосуточно, чтобы собрать настоящую историю корпорации, а не приторно-сладкую версию, которую Мэриан и Джеральд отправили в работу, чтобы набрать новых сотрудников и дистрибьюторов. Дэниел предупредил, что Кэтрин хочет знать правду как можно более подробно, поэтому Мэриан сама внесла много дополнений в последнюю минуту.

Когда экран озарился цветовой вспышкой и логотипом Avalon, шелковистый голос Дэниела Дайала начал рассказ. Логотип сложился в изображение основателя Avalon. Мэриан наблюдала, как Моллетт внимательно рассматривает его выдающуюся внешность и блеск интеллекта в голубых глазах. Он выглядел гораздо лучше, чем на старой фотографии в ее собственном досье. Да и выглядел он не на 45, если подумать.

Avalon Incorporated, развлечения для сегодняшнего и завтрашнего дня. Это наш девиз и моя личная мантра. Здравствуйте, я Дэниел Дайал, генеральный директор и основатель Avalon. Г-жа Моллетт и другие уважаемые члены Pentex и его дочерних компаний, добро пожаловать в Мемфис. Мы надеемся, что эта презентация даст вам полное представление об истории Avalon, покажет, как наши цели, интересы и начинания слились воедино, чтобы создать компанию, которая ставит и выполняет ключевые пункты нашей миссии". Кэтрин Моллетт подняла бровь в ответ на это пустое и избыточное заявление. Мэриан внутренне застонала, гадая, не взял ли он это с сайта "Презентации для чайников", который она часто посещала, но Моллетт продолжала внимательно слушать рассказ Дайала без комментариев.

Как вы знаете, я начал работать в Avalon в 1968 году. Я был старшим стажером в Pentex, работал в отделе координации проектов. Это было время молодости, зенит, который, возможно, уже никогда не повторится. Молодежь обладала силой и энергией; у некоторых из них даже была цель. Но при всем этом они были податливой категорией населения, на которую не обращали внимания. Я спросил себя, если бы существовал какой-то способ повлиять на этих молодых людей, чего можно было бы достичь? Действительно ли на молодежь так трудно повлиять и

использовать для нашей цели? В каком возрасте эта молодежь будет наиболее доступна? Как мы могли бы охватить их и сделать более полезными компании? Тогда и родилась идея Avalon. Если бы я мог производить и продавать игрушки, которые не обязательно создавали бы среду для насилия, а скорее поощряли бы естественную склонность к эгоизму, стремление к удовольствию и жажду ощущений, которые есть у всех детей, я мог бы действительно повлиять на будущее. Но давайте посмотрим правде в глаза. Ни один мейнстримный дистрибьютор, каким бы жадным он ни был, не захотел бы продавать материалы, которые были бы откровенно ужасными и отвратительными или, если украсть слово из одного из шедевров Кубрика, ультранасильственными. Возможно, с 1968 года ситуация изменилась, и я хотел отметить, как замечательно мы работаем с нашим партнером по Pentex - компанией Herrick's Retailers. Тем не менее, нам приходится идти по тонкой грани между игрушками, которые интригуют детей своей откровенной мерзостью, и игрушками, которые не заинтересуют блюстителей прав потребителей".

Экран переключился на диаграмму, и голос Дайала продолжил повествование.

"В 1930-х годах Пиаже написал о когнитивном развитии детей, а в 1960-х годах Колберг дополнил его, написав о нравственном развитии детей. Конечно, за прошедшие годы они оба подверглись серьезной критике, и, безусловно, все этапы развития изменчивы, но я думаю, что они служат прекрасной основой для наших собственных теорий развития детей при создании игрушек. Я знаю, г-жа Моллетт, что вы квалифицированный психолог, но для неспециалистов в аудитории позвольте мне кратко изложить суть".

Стадии развития Пиаже:

- **Сенсорная/моторная** (от рождения до 2 лет). Характеризуется потребностью в ощущениях и исследовании.

- **Дооперациональный** (2-7 лет). Ребенок занимается подражанием, ищет сенсорный ввод и в целом рассматривает мир только с точки зрения себя; он не может представить, например, что пруд существует для каких-либо других целей, кроме его собственного желания играть в нем.

- **Конкретно-операциональный** (7-11 лет). Ребенок находит свою собственную личность, понимает ограниченные абстракции и может понять причину и следствие.

- **Формально-операциональный** (12 лет и старше). Ребенок старшего возраста и подросток способен к более сложным абстрактным рассуждениям.

Стадии морального развития Кольберга:

- **Прекоventionalная** (от рождения до 10 лет). Ребенок определяет, что правильно, либо по заранее определенным правилам, установленным взрослым или указанным, например, в игре, либо по приятным ощущениям.

- **Конвенциональная** (10-16 лет). Ребенок понимает, что причинять боль другим просто неправильно, и что определенные законы и порядки необходимы для обеспечения справедливости.

- **Постконвенциональная** (16 лет и старше). Молодой взрослый человек может достичь или не достичь этой стадии, на которой он приходит к пониманию того, что законы и ценности относительны.

"Теперь, конечно, вы должны понимать, что я пере-

сказал многие тома текста всего лишь в этих нескольких предложениях, но этого достаточно для наших целей. Внимательно посмотрите на выделенные мною стадии "дооперациональная" и "доконвенциональная", поскольку именно на эти возрасты и установки ориентировано большинство наших продуктов. Мы хотим дать детям игрушки, которые стимулируют их чувства и заставляют их чувствовать себя хорошо, одновременно подрывая их понимание добра и зла. Мы хотим предоставить им игры и занятия, которые побуждают их часто заниматься рефлексивным подражанием и самоуничтожением. Таким образом, наши потребители, дети, которые играют с нашей продукцией, не переходят к последним стадиям обеих схем развития, несмотря на хронологический возраст. Насколько я понимаю, Pentex будет рад видеть взрослых, у которых нет самостоятельности мышления, апатичных и саморазрушающихся. В последние месяцы я уделял много времени развитию последней из этих целей. Фактически, это новое направление, которое я хотел бы использовать".

Диаграмма перетекла в кинофильм с изображением фабрик и игрушек, на всех из которых был логотип Avalon.

"Чтобы продолжить мою собственную историю, давайте вернемся в 1968 год, когда я был стажером в Pentex. Хотя я уверен, что при вашем мудром руководстве, мисс Моллетт, ситуация улучшилась, в те дни даже у старшего стажера было мало возможностей. Я был в канцелярской крысой, и как выпускник колледжа с образованием в области менеджмента и социологии, я находил перспективу подсчета скрепок и управления мимеографами довольно удручающей. Я использовал скудное наследство, полученное от пожилой тети, для производства того, что должно было стать первым крупным продуктом Avalon, - оригинального Гуся Гуши. Это была сенсация. Упакованные в банки, подходящие для маленьких рук, и по цене всего четвертак за банку, дети расхватывали их. Я производил эти товары с помощью друзей в своей однокомнатной квартире. Это был настоящий подвиг - я хранил эти банки в гостиной! Я сам продавал их нескольким розничным продавцам игрушек, первоначальный заказ в 10 000 банок был разделен между двумя магазинами. Я заработал \$2500 за вычетом стоимости пиццы и пива для моих помощников, а поскольку наследство покрыло банки, ингредиенты и рекламу, я вышел в плюс. \$2500 в 1968 году было достаточно, чтобы купить довольно много, учитывая, что очень хороший дом стоил менее \$20 000. Но я не тратил эти деньги на материальные блага. Я вернул прибыль в свою крошечную компанию, получил безвозмездную юридическую консультацию по регистрации от друга и основал Avalon в одиночку. Бравый Билл® последовал по пятам за моим первым успехом и гарантировал Avalon место в индустрии игрушек". Улыбающееся изображение Дайала вновь появилось на экране, складываясь из кадров с Гусями Гуши и другими игрушками.

"Остальное, я уверен, вы знаете. Pentex, впечатленный моими идеями и проницательностью, захотел выкупить мою компанию. Сначала я по понятным причинам не хотел этого делать, ведь Pentex мне практически ничего не дал. Но мне понравились идеи Эдриана Ньюберри по расширению и, ах, улучшению ассортимента моей продукции. Наш мозговой штурм привел к таким успехам, как "Мистер Мистик" и набор для хирургии доктора Чаклза. А Бравый Билл и Гусь Гуши претерпели несколько чудесных обновлений с тех пор, как Avalon стал дочерней компанией Pentex. С новыми продуктами, такими как "Карманные

ПРОГРАММНОЕ ЗАЯВЛЕНИЕ

Avalon Incorporated обязуется предоставлять игрушки, игры и инструменты, способствующие развитию воображения и воображения ребенка. Мы считаем, что детство должно быть временем исследований и открытий. С этой целью мы стремимся дать детям игрушки, которые вызовут и увлекут как их ум, так и руки. Avalon: развлечения для сегодняшнего и завтрашнего дня.

Для наших уважаемых сотрудников мы предоставляем следующее:

- **Направление:** Мы разъясняем всем членам команды наши ключевые области результатов и измеримые цели.

- **Знание процессов:** Мы предоставляем вам возможность обучения, самоменеджмента и понимания системы.

- **Ресурсы:** Вам нужны правильные инструменты для работы. Мы предлагаем новейшие компьютеры Tellus, участие в прибыли и современные рабочие помещения для всех сотрудников.

- **Поддержка:** Avalon поддерживает вас наставничеством, разделением полномочий, взаимозависимостью и системой Рабочих Наград™.

Мы будем рады видеть вас в команде Avalon Incorporated!

Звери" и "Большой Куш", мы надеемся продолжить тенденцию роста в 21 веке".

На экране появился логотип Avalon, а затем экран погас.

МИССИЯ ПОГРОМ

"Конечно, изложение программного заявления и истории не объясняет, что мы планируем под столом, так сказать, - объяснила Мэриан, как только закончился DVD. *Молетт не выглядит счастливой, подумала она. Зачем Дэниел заговорил об апатии? Он говорит так, будто это единственная часть плана. Я думаю, наш гость хочет*

ЗАПИСКА

Кому: Кэтрин Моллетт, директор подразделения, развитие человеческих ресурсов

От: Дэниел Диал, генеральный директор, Avalon Industries

Re: Маркетинговая стратегия с OmniTV и Tellus Industries

Было очень приятно видеть вас на недавнем заседании совета директоров Pentex, Кэтрин. Я в восторге от перспективы расширения нашей линейки Мегамогучная Лига Подростков® через маркетинговое соглашение с OmniTV. Я рад, что вам понравились прототипы, и согласен, что мы могли бы немного укоротить юбку Мэнди Маньячки и удлинить меч Брэда Берзерко на несколько сантиметров. В конце концов, мы хотим, чтобы эти фигурки продавались, не так ли?

Мне особенно нравится компакт-диск Дизайнерское Платье Сиси®. Как мы уже говорили, компьютерные игры, предназначенные только для девочек, сейчас очень популярны, а объединение компьютеров с последними модными тенденциями кажется гигантским скачком в правильном направлении.

Я с нетерпением жду вашего визита в Мемфис.

знать, почему наши продукты не стимулируют немного больше активности. А это дерьмо про то, что Пентекс его отверг? Я не должна была позволить ему уговорить меня на это! Не осознавая, что ее голос почти сорвался, она продолжила. "Вызывая у наших потребителей настроение пассивного принятия, мы в то же время хотим поощрять динамичную перспективу".

"Расскажите мне больше", - сухо сказала Кэтрин Моллетт. "И не тратьте мое время на хеджирование. Мне нужен прямой отчет о том, как цели Авалона сочетаются с целями Пентекса".

Мэриан достала диск и вставила его в ноутбук. Она набрала пароль, и на экране появился новый экран. Моллетт взглянула на него и кивнула в знак одобрения и заинтересованности.

"Мисс Моллетт, я думаю, вы согласитесь, что цели Авалона долгосрочны", - сказала Мэриан. "Мы увидим результаты не через шесть недель, а скорее через шесть месяцев или даже шесть лет. Как говорил мистер Дайал, у нас есть поэтапный план, направленный на каждый из последовательных этапов физического, морального и интеллектуального развития детей". Она указала на экран. "Вот цели деятельности, поставленные Пентексом, и то, как наше вмешательство в развитие детей согласуется с этими целями".

"Итак, вы видите, что по крайней мере две трети наших планов действий касаются влияния на маленьких детей, чтобы они совершали желательные действия, такие как десенсибилизация к оружию, особенно в дооперационном возрасте от двух до семи лет, когда дети стремятся к подражанию и сенсорной информации. Мы также пытались воздействовать на тактильные ощущения и настроить мышление детей на то, что больше - значит лучше, чтобы стимулировать продажи и заложить семена на то время, когда эти дети станут взрослыми".

Моллетт допила свой кофе и внимательно посмотрела на Мэриан.

"Мисс Букер, я думаю, что нам нужно уточнить, что я подразумеваю под словом "активный". Я ни на секунду не предполагаю, что то, что вы, мистер Бринеган и мистер Дайал делаете что-то неправильно. Я полностью согласна

с тем, что направлять молодых людей по пути покорной, заученной деятельности очень важно. Внушения, которые игрушки Авалона тонко внедряют в сознание нашей молодежи, впечатляют. И вы проделали огромную работу, чтобы оставаться на вершине тенденций в индустрии. Я просто немного обеспокоена тем, что Авалон упускает другие важные вещи, некоторые из менее пассивных реакций, которые игрушки вашей компании доводили до крайности".

Мэриан кивнула, видимо, желая получить больше информации, но на самом деле пытаясь улучшить момент для укрепления своей обороны. "Вы можете уточнить? Мы постараемся сделать все необходимое, мисс Моллетт".

"Очень хорошо, вот пример. Благодаря некоторым дополнениям и изменениям, внесенным мистером Ньюберри, старые игрушки, такие как Хирургический набор доктора Чаклза и Новый улучшенный светящийся в темноте Гусь Гуши, подталкивали детей к нестандартному поведению. Они активно выполняли некоторые из планов Пентекса. Но теперь Авалон, похоже, стремится просто влиять на детей, а не подталкивать их к определенному поведению". Моллетт искренне ободряюще улыбнулась. "Позвольте мне повториться. Дело не в том, что апатия и заучивание мыслей не важны. Просто в последнее время Avalon, кажется, все чаще упускает из виду важность ненависти к себе и насилия там, где раньше компания это полностью поддерживала. Карманные Звери, которые, как я понимаю, были вашим начинанием, стал приятным исключением. Мне понравилась присланная вами вырезка об ажютаже в торговом центре! Но, по понятным причинам, как представитель материнской компании Avalon, я обеспокоена кажущейся сменой парадигмы в дизайне и разработке, которую я здесь вижу". Она сделала паузу, чтобы перевести дух. "Возьмем технологию голосового чипа, которую мистер Дайал продвигает в следующем выпуске всех фигурок. Довольно заманчивая идея о том, что дети будут просто сидеть и слушать, как их игрушки разговаривают друг с другом, оставляя ребенка пассивным наблюдателем. Это весьма интересно,

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ЦЕЛИ PENTEX И AVALON

Цель Pentex	Цель Avalon	Пример
Десенсибилизация	Апатия, Сенсорная перегрузка	Игрушки, которые действуют независимо от участия ребенка. Предметы, которые способствуют повторению и побуждают к подражанию. Суггестивное использование цвета и текстуры, которые привлекают детей к товарам. Использование опасного оружия в качестве нормативного во всех фигурках и играх по мере необходимости.
Материализм	Культура потребления	Игрушки по низким ценам. Игры, пропагандирующие идею о том, что богатство и жадность являются положительными и желанными. Куклы, внушающие, что общественные представления об образе тела являются правильными, что приводит к стремлению к потреблению материальных благ вместо индивидуальной самооценки.
Урбанизация	Разрастание как мегатренд	Расширения городского пейзажа для всех фигурок (например, таунхаус для Сиси, штаб-квартира Бравого Билла, расположенная в городе). Игры, которые пропагандируют крупные города как передовые, а сельскую местность как мертвые земли. Премиальные постеры с изображением ультрасовременных городских пейзажей, прилагательные к некоторым товарам.

почти как трехмерное телешоу в их собственной спальне. Но чем это отличается от реального просмотра чего-либо на OmniTV? Вы понимаете, к чему я клоню? Диверсификация необходима, и я обеспокоен тем, что Avalon слишком активно вторгается на территорию, на которой Omni и Tellus справляются хорошо. Это просто нерентабельно".

Обе женщины вздрогнули, когда дверь конференц-зала открылась и вошел Дэниел Дайал. Мэриан вздохнула с облегчением; ей казалось, что Моллетт тащит ее в глубокие воды, не давая возможности сделать вдох. Мэриан знала, что Дэниел наблюдал за происходящим с закрытого телевизионного монитора, и, взглянув на лицо гостя, поняла, что Моллетт тоже знала об этом.

Дэниела открыто и искренне улыбнулся и крепко пожал руку Моллетт. "Кэтрин, приношу миллион извинений за опоздание на брифинг. Я заканчивал отчет о продажах для Франклина Рубина и хотел, чтобы результаты были готовы, чтобы поделиться ими и с вами. Я рад сообщить, что, как и предсказывалось, доходы за четвертый квартал оказались рекордно высокими".

Моллетт одобрительно наклонила голову. "Это прекрасно, Дэниел. Мы как раз говорили об изменении некоторых продуктов и целей Avalon".

"Да, я немного слышал об этом", - ответил он, присаживаясь рядом с ней. "И я думал о том, как лучше всего убедить тебя в том, что мы идем верным курсом". Он побарабанил пальцами по столу. "Хорошо, давайте на минуту задумаемся о будущем. Я знаю, что Pentex ориентируется на 21 век, и мне нужно, чтобы вы увидели, что я тоже нацелен на это. Я пытаюсь расширить усилия Avalon, не ограничиваясь выращиванием детей-убийц, а превратить их в полезных, жаждущих граждан, готовых потреблять все, чем их кормит Пентекс. Возможно, не сейчас, а через пять, десять, даже двадцать лет". Взгляд Дэниела приковывал ее к себе. "Скажи мне, Кэтрин, что бы ты предпочла - десятилетнего ребенка, который отрывает крылья бабочкам и крадет комиксы у своих приятелей после того, как изнасиловал пуделя, или миллионы взрослых людей, которые поглощают фастфуд О'Толли, бездумно работая на конвейере Magadon? Разве не стоит немного перекроить настоящее, например, с помощью технологии голосовых чипов? Потому что те дети, на которых я пытаюсь просто повлиять, как вы выразились, это те стеклянноглазые тридцатилетние из следующего тысячелетия".

Моллетт не нашла, что ответить.

ЛЮДИ

После обеденного перерыва они перешли на новую территорию, отложив на время вопрос о целях и методах компании. Кэтрин Моллетт пообещала просмотреть некоторые из новых материалов, которые ей дал Дэниел, поделиться идеями с Ньюберри и вернуться к ним через несколько недель. Джеральд Бринеган присоединился к группе, как только обсуждение перешло на сотрудников и производственные вопросы.

Джеральд прочистил горло и включил новую презентацию. "Как вы знаете, у нас есть четыре подразделения: PR и Маркетинг, Управление Реакцией Потребителей, Инженерно-производственный отдел,

ТЕМА И НАСТРОЕНИЕ

Тема "Авалона" - развращение невинных. Avalon отличается от других дочерних компаний Pentex тем, что не тратит много времени на разрушение окружающей среды или прямое развращение взрослых, которые в любом случае могут встать на путь алчности (коллекционные игрушки для взрослых - относительно новая для них концепция). Вместо этого Avalon берет тонкие рамки морального и интеллектуального развития ребенка и извращает их, тонко и жестоко. Дети - не взрослые; они все еще учатся отличать хорошее от плохого. По своей природе они эгоцентричны. Конечно, большинство детей вырастают из этого по мере приближения к взрослой жизни, но Avalon стремится сохранить эти детские черты поведения у взрослых. Таким образом, компания действительно влияет на взрослых, хотя и на длинной дистанции; они закладывают основу в детстве и стараются, чтобы все было готово к крайней гадости со стороны других дочерних компаний позже.

Настроение Avalon - это энтузиазм и предвкушение вперемешку с неуверенностью. С самого начала своего существования компания по производству игрушек была активным и полным энтузиазма партнером в схемах Pentex. Дайал, Бринеган и Букер - большие защитники своего бизнеса и преданы ему. Но новые взгляды Дайала озадачивают всех, кроме него самого. Бринеган и Букер так же, как и Моллетт, недоумевают, почему происходит смена парадигмы в целях Avalon и замыслах Диала. Они надеются, что он либо найдет способ порадовать Pentex своими новыми идеями, либо вернется к тому, чего хотят они. Ни один из них не хочет покидать компанию.

Рассказчики могут придумать несколько сценариев "что если" о будущем Авалона и экстраполировать их на то, что лучше всего соответствует потребностям их хроники.

Тестирование и Применение. Основные сотрудники первых двух подразделений работают в нашем главном офисе в Мемфисе. Инженерно-производственное подразделение и подразделение тестирования и применения фактически объединены в каждом из четырех крупных центров, расположенных в Атланте, Чикаго, Далласе и нашем новейшем центре в Лас-Вегасе. Одна из причин, по которой мы находимся в этих городах, заключается в том, что мы привлекаем многих наших стажеров из программ по изучению семьи и потребительских ценностей. Многие колледжи с такими программами находятся в часе езды от центров Avalon. Многие специалисты в этой области хотят работать в индустрии игрушек, и это дает нам возможность просеять множество претендентов и найти тех, кто понимает нашу миссию". Он слегка усмехнулся, и Моллетт ответила улыбкой.

"В свете некоторых материалов, которые вы нам прислали, - продолжал Джеральд, - мы усиленно работаем над моральным духом сотрудников. Поощрения и разделение прибыли увеличились на 15%. В прошлом году мы также повысили зарплату в среднем на 10%."

"Что было лишь крошечной частью нашей прибыли-

ли", - быстро вмешалась Мэриан. "Как вы знаете, в четвертом квартале мы получили рекордную прибыль. Так что повышения были незначительной частью этого. Важно, как вы заметили, чтобы лучшие сотрудники были счастливы и продуктивны. Очень продуктивными".

"Для большинству сотрудников, особенно дизайнерам и инженерам, - сказал Джеральд, - работа доставляет удовольствие. Нам действительно приходится делать очень мало для того, чтобы они были вовлечены в работу. Некоторые не потакают своим мрачным представлениям об игрушках, но на каждого из них приходится множество настоящих проказников". Он усмехнулся и задумался о новых коллекционных игрушках для взрослых, которые выйдут осенью; чертежи попали к нему на стол только вчера, и Джеральду пришлось провести еще одну ночь за изучением своей продукции.

СОТРУДНИКИ

Джеральд продолжал свою лекцию, протягивая Моллетту янтарную папку с логотипом Avalon. "Это резюме всех данных, которые я сейчас представляю, мисс Моллетт, так что вы можете ознакомиться с ними на досуге. Итак, вернемся к нашей организационной стратегии. Офис в Мемфисе занимается только менеджментом, но в каждом из наших четырех производственных центров работает около 500 сотрудников. Около 450 из них работают на сборочной линии; остальные 50 распределены между инженерами и испытателями продукции. Кроме того, в каждом из четырех центров у нас есть четыре-пять сотрудников связей с общественностью и маркетинга и управления реакцией потребителей - на случай, если придется ежедневно принимать незначительные решения по таким вопросам. Не могут же они звонить в Мемфис каждый раз, когда нужно выбрать цвет для нового платья Сиси".

"И это хорошо согласуется с замечанием о самостоятельности в миссии", - согласился Моллетт. "Но не беспокоит ли вас, что Avalon все еще относительно мал, особенно по сравнению с более крупными конкурентами?"

"Пока что наш размер эффективен, не слишком большой, но и не слишком маленький. Мы, конечно, надемся на рост в ближайшем будущем, но в настоящее время у нас приемлемый баланс", - заключил Джеральд.

PR и Маркетинг (PRM)

"Как и следовало ожидать, PRM, которые также включают в себя отдел продаж, получают значительную часть финансирования. Реклама и информирование наших потребителей и дистрибьюторов о новых продуктах имеют решающее значение. Мы используем новейшие компьютерные технологии, как вы видели из некоторых сегодняшних аудиовизуальных материалов, чтобы сделать наши презентации запоминающимися и привлекательными. Кроме того, мы постоянно делаем пожертвования детским домам и посылаем работников в Herrick's и другие универмаги и магазины игрушек с бесплатными призами и бесплатными образцами минифигурок и даже излишками Карманных Монстров. Например, у нас был большой успех, когда пара практикантов из колледжа провела демонстрацию в местном магазине игрушек Zray's. Они оделись в костюмы Билла и одного из его врагов из В.О.Л.К. и устроили битву перед большой аудиторией. Публика была в восторге! И продажи в этом магазине росли несколько недель после этого. Так что, возможно, OmniTV и наши собственные дизайнеры захотят влить немного настоящего кровопролития в Бравого Билла."

"Это зависит от уровня регулирования", - вздохнул Дэниел. "У нас действительно было несколько мини-пакетов с кровью, разумеется, поддельной, в специальном выпуске Бравого Билла в конце 1970-х годов. Они хорошо продавались, но благодаря какой-то проклятой группе родителей, большинство дистрибьюторов отказались. Теперь это коллекционная редкость".

"Может быть, мы сможем помочь в этой области", - пообещал Моллетт. "В любом случае, - сказал Джеральд, - реклама имеет решающее значение для нашего бизнеса. Большую часть работы мы выполняем своими силами, просто в силу особого характера нашей продукции. И мы делаем так много маркетинга и рекламы, что это более экономически эффективно".

Управление Реакцией Потребителей (УРП)

"Это самое новое и самое маленькое подразделение компании. Их работа тесно связана с маркетингом, но это больше чистые исследования, чем разработка планов по использованию продаж. Это также хорошее место для стажеров. Большая часть того, чем занимается УРП, - это телефонные опросы, в ходе которых родители спрашивают об использовании продукции Avalon. Конечно, мы получаем некоторые жалобы, но большинство вопросов направлены на получение прямой количественной информации, например, сколько часов в день ваш ребенок играет с игрушкой X, или какие игрушки Avalon предпочитает ваш ребенок, и так далее. Основная информация, которую мы можем использовать против защитников прав потребителей, утверждающих, что наши игрушки не способствуют разнообразию и тому подобное. Как кто-то может жаловаться на Сиси и образ тела, например, когда у нас есть сотни девочек на пленке, которые свободно говорят, как сильно они любят своих новых кукол? Какая любящая мамочка оторвет Сиси от счастливого - а значит, менее требовательного - ребенка?"

"Другая работа УРП, как вы, наверное, догадались, заключается в работе с негативным общественным мнением. Мы позаимствовали у Magadon стратегию, которая оказалась наиболее эффективной. Несколько сотрудников УРП притворяются потребителями. Эти люди путешествуют по всей Северной Америке, покупая игрушки. Они выясняют, кто из дистрибьюторов и розничных продавцов хорошо осведомлен о нашей продукции, а кто не проявляет энтузиазма. Они узнают *гораздо* больше, чем мы бы узнали, отправляя официальных представителей. Кроме того, мы получаем информацию из первых рук о том, что продается и каковы цены. Конечно, у нас есть много точных данных о продажах, но этот небольшой кусочек качественного исследования из первых рук очень полезен".

Инженерно-производственный отдел (ИП)

"Хотя мало кто из наших дизайнеров игрушек, инженеров и работников производственных линий знает о корпоративных связях Avalon с Pentex, тем не менее, они отлично справляются с выполнением наших общих целей. Как мы все уже говорили, не требуется никаких реальных усилий, чтобы эта часть команды была в восторге от своей работы. Большинство из них охотно работают более 40 часов в неделю".

"Бывают ли у вас сотрудники, которые, подобно сотрудникам заводов, работающим по оборонным контрактам, таких как Nastrum Enterprises, отказываются от производства, э-э, сомнительных предметов?" - спросила Моллетт.

"Конечно, у нас всегда есть несколько любопытных, неприятных типов", - признал Джеральд. "Но они, как правило, быстро покидают компанию. Остальные, что ж, они любят свое место работы. Особенно довольны дизайнеры; многие из них пришли сюда, потому что мы были гораздо более открыты для их идей, чем другие крупные компании по производству игрушек. У нас довольно низкий уровень текучести кадров, и если у кого-то из тех, кто работает у нас какое-то время, и есть какие-то сомнения, никто об этом не говорит".

"Наш новый процесс отбора значительно сократил текучесть кадров, - добавила Мэриан, - Базовый психологический экзамен обычно подсказывает нам, кто будет хорошим членом команды, а кто нет". Моллетт одобрительно кивнула.

"Если обратиться к цифрам, то из примерно 2000 сотрудников в четырех региональных центрах 1800 - это рабочие, занятые на производстве. Они управляют машинами для литья пластмасс, упаковывают наши фигурки и готовят материалы к отправке. Из оставшихся 200 человек около 40 - дизайнеры. Это "идейные люди", которые разрабатывают наши игрушки. Они тесно сотрудничают с 80 или около того инженерами, которые решают, как воплотить идеи в производство. Позвольте мне добавить, что мы действительно привлекли много инженеров, имеющих опыт в аниматронике, CAD-CAM и компьютерной анимации. Это ускорило производство. И последнее, но, конечно, не менее важное: у нас есть около 80 испытателей продукции, которые берут наши игрушки в дорогу, чтобы посмотреть, что думают дети. Удивительно много местных детских садов вблизи региональных центров были чрезвычайно готовы сотрудничать с нами в этом отношении".

Дэниел поднял руку. "Я хотел бы добавить одно небольшое замечание к презентации Джеральда, Кэтрин. Примерно год назад, перед самым открытием завода в Лас-Вегасе, каждый производственный центр выпускал только два или три продукта. Например, завод в Атланта выпускал только линии Сиси и Бравый Билл, а в Чикаго - только настольные игры и так далее. Но анализ нашей технической эффективности показал, что это замедляло время доставки продукции розничным торговцам. Если в Чикаго происходило длительное отключение электричества, это полностью сбивало наш выпуск Ядерного Бабаха. Поэтому мы сделали центр в Лас-Вегасе диверсифицированным; он производит все игрушки и игры, которые мы сейчас продаем".

"И как это работает?" - спросила Моллетт.

"На удивление хорошо. Конечно, первоначальные затраты на строительство были значительно больше, чем в других центрах, но увеличение производительности было достаточным для того, чтобы оправдать подобный переход на всех наших фабриках".

"Тогда держите меня в курсе", - ответила Моллетт. "Если вы уверены, что такой шаг в скором времени обеспечит прибыль, я готова дать ему шанс". Она посмотрела на часы. Джеральд, Мэриан и Дэниел бросили быстрый взгляд друг на друга.

Тестирование и Применение (ТП)

"Как мне известно, вам скоро надо в аэропорт, поэтому я буду краток в своих комментариях по тестированию и применению", - сказал Джеральд, прочищая горло. "Как я уже говорил, мы получили

много предложений от детских садов, расположенных вблизи наших производств, о проведении полевых испытаний нашей продукции у них. Большинство сотрудников, проводящих испытания, имеют опыт работы с детьми, и малышам не требуется особых усилий, чтобы опробовать новые крутые игрушки. Мы думаем, что именно поэтому в регионах, где расположены наши центры, наблюдается самый высокий уровень продаж. Распространение идет хорошо, а бесплатные образцы продукции стимулируют большее потребление".

"Не говоря уже о том, что детские сады, где мы проводим тестирование, часто находятся в районах с крайне низким уровнем дохода", - сказал Дэниел, подмигнув. "Так что дети, которые громче всех кричат об игрушках, которые мы часто предоставляем бесплатно, и наслаждаются тематикой "перестреляй их", - это те, кто может быть предрасположен нанести наибольший ущерб".

"Другие продукты мы тестируем прямо в наших центрах. Даже взрослые любят наши игры, особенно Ядерный Бабах. Демографические данные показывают, что большинство работников производственных линий не достаточно умны, чтобы разобраться с правилами "Большого Куша", но она любима инженерами и разработчиками продуктов". Он пропустил вперед несколько слайдов на ноутбуке, закончив презентацию сияющим логотипом Avalon.

Несколько мгновений Моллетт молчала, просматривая свои записи на предмет вопросов в последнюю минуту. Закрыв органайзер, она переложила все материалы, которые ей дали, в свой портфель. Наконец, после того, как она еще раз прохладно осмотрела их, она заговорила.

"Что ж, спасибо всем за интересную презентацию. Естественно, я хочу более подробно рассмотреть то, что мы сегодня здесь обсуждали, прежде чем передать рекомендации по улучшению производства и миссии Avalon как дочерней компании Pentex. Я хочу сказать, что, на мой взгляд, многие вещи продвигаются хорошо. Но я также хочу, чтобы вы знали, что я... обеспокоена несколькими ключевыми областями. На сегодня достаточно. Полагаю, найдется кто-нибудь, кто отвезет меня в аэропорт?"

"С превеликим удовольствием, Кэтрин", - сказал Дэниел, провожая гостью из комнаты.

Мэриан и Джеральд несколько мгновений смотрели друг на друга. Затем она спросила: "Тот ящик виски "King" все еще стоит у тебя в кабинете, Джеральд?"

"Да", - ответил он, в его голосе чувствовалась усталость. "Принеси его в мой. Я думаю, что смогу выпить целую бутылку в одиночку, но возьми два стакана".

РАЗУМ ЗА МАСКАМИ

Кэтрин Моллетт устроилась в кресле первого класса, взяла бокал шардоне и включила ноутбук, чтобы сделать небольшой обзор литературы, с облегчением отправляясь домой после визита в Мемфис. В Avalon все шло более или менее так, как ожидалось. Некоторые вещи были интересными, например, резюме продуктов, но большая часть была довольно скучной, то же самое дерьмо, которое она слышала от большинства дочерних компаний. Вызвав досье по Avalon, Кэтрин мрачно подумала о том, сколько стоило хакеру взломать личные записи Чейза Ламонта о самых высокопоставленных сотрудниках Avalon, но, черт побери, она попросила этого засранца поделиться своими материалами по Дайалу, Бринегану и

Букер. Конечно, у нее был доступ к их подробным файлам HRD, но она знала, что в этом триумвирате есть нечто большее, чем кажется на первый взгляд, и что Ламонт это достанет.

С первого взгляда она увидела, что записи о Дайале, Бринегане и Букер, очевидно, были переписаны с мини-диктофона, который ее соперница постоянно носила с собой. Несмотря на то, что она хотела, чтобы Ламонт сгил во всех мыслимых адах, Кэтрин должна была признать, что взгляд этого человека был оригинальным, даже если он был немного бессознательным. Когда самолет набрал крейсерскую высоту, она легко погрузилась в материал.

Дэнниел Дайал

Что можно сказать о Дэнниеле Джозефе Дайале? Это уравновешенный деловой человек 45 лет, который не перестает производить впечатление на людей при первой встрече. Именно по этой причине я вздрогнул, когда меня представили ему на прошлогоднем праздничном вечере. Казалось, все в жизни этого парня просто идеально встало на свои места. Тайнственное наследство, которое он использовал для основания Avalon, знание правильного места и времени для представления своего фирменного продукта, этого отвратительного "Гуся Гуши", даже то, что он нашел способ заставить Эдриана Ньюберри рекламировать игрушки в первые годы их существования... все это кажется чертовски удобным. На чьей стороне Дайал? На кого он работает? Никто из моих знакомых не имеет ни малейшего понятия. И почему, черт возьми, они ничего не могут выяснить? Нет ни малейшего признака контакта со стороны неизвестных благодетелей или внешних агентов. Должен признаться, Дайал поставил меня в тупик.

Однако я обнаружил несколько ниточек. Дайал любит объяснять, что его образование связано с бизнесом и социологией. По какой-то причине ни один колледж в этой стране, да и в любой другой стране мира, по крайней мере, по социологии или бизнесу, не имеет на него документов. В середине 60-х годов Дэвид Дайал проходил курсы физики в Массачусетском Технологическом институте, но записи школы за это время неполны из-за пожара, уничтожившего архив. Пожар произошел сразу после того, как вышеупомянутый Дэвид Дайал стал студентом, кстати. Я нашел крайне неясную ссылку на статью о создании реалистичных манекенов, написанную Д. Дайалом. Но больше ничего. Журнал Paradigma, о котором идет речь в ссылке, очевидно, вышел из печати. Никто здесь в Pentex или среди моих коллег никогда не слышал о нем. Я подозреваю, что это было вымышленное периодическое издание, придуманное самим Дайалом в попытке получить определенный статус в своей области.

И последнее, что я заметил о Днале, и это может быть полезно, а может быть и неприятно. Он очень хорошо ладит с двумя своими ближайшими подчиненными, Джеральдом Бринеганом и Мэриан Букер. Они почти как три Горгоны, с радостью превращающие сердца детей в камень. В этом нет ничего плохого, но когда вспомогательные головы становятся слишком дружными, это может означать неприятности для Пентекса. Лучше всего присматривать за этим.

Джеральд Бринеган

Бринеган организован, но, надо сказать, он отнюдь не правилен. Он едва проскочил через государственный колледж со средним баллом C+. По какой-то причине Дайал взял его на работу прямо из школы в 1975 году, как раз в то время, когда продажи Avalon начали расти. Бринеган на несколько лет моложе Дайала, ему около 39 лет, и он далеко

не так комфортно чувствует себя в окружении технологий, как и его босс. По сравнению с Дайалом он почти луддит. Но у Бринегана есть несомненный талант: он может видеть общую картину и упорно идти к цели. Когда он чего-то хочет, он совершенно безрассуден, и, наверное, именно это делает его привлекательным для Дайала. Преимущество Бринегана в том, что он, похоже, полностью и досконально выполняет приказы. Он не позволяет ничему встать на пути приказов Дайала. Я бы сказал, что его непоколебимая преданность удержит его в Авалоне на несколько лет.

Что касается материала для шантажа, есть обвинение в нападении в студенческие годы, условный срок. Похоже на налет студенческого братства на дом сестринства, судя по скудному полицейскому отчету. Ничего существенного в любом случае. Чтобы добраться до Бринегана, я подозреваю, нам придется напрямую угрожать его интересам в Авалоне. Не сомневаюсь, что это заставит его нервничать.

Мэриан Букер

Если Бринеган немного медлителен, то Мэриан Букер с лихвой это компенсирует. По моим наблюдениям, она верная собачка президента Avalon, но ее раздражает его

РАБОЧИЙ ПРОФИЛЬ

Мариан,

В соответствии с вашей просьбой, здесь представлены основные характеристики наших сотрудников из отделов проектирования и дизайна, производства и маркетинга. Надеюсь, это поможет в работе над вашим отчетом.

Джеральд

Инженер

Типичный инженер компании Avalon - мужчина, около 28 лет, холост или недавно женился. Около 25% имеют как минимум одного ребенка. Он имеет четырехлетнее высшее образование в области промышленной инженерии, автоматизированного проектирования или в смежной области, обычно в аккредитованном техническом вузе. Средняя стартовая зарплата составляет около 40 тыс. \$ плюс льготы. Инженеры с высшим образованием зарабатывают примерно на 10 тыс. \$ больше. Инженер обычно работает 48 часов в неделю.

Линейный работник производства

Как правило, линейные работники Avalon имеют диплом о среднем образовании или аттестат зрелости. В среднем они зарабатывают около 20 тыс. \$ в год, плюс премии и сверхурочные; большинство сотрудников работают около 44 часов в неделю. По существующим данным, женщины составляют чуть более 60% рабочей силы в этой области. Большинство из них замужем, а 58% имеют как минимум одного ребенка.

Координатор по маркетингу

Работник отдела маркетинга и связей с общественностью компании Avalon чаще мужчина (65%), чем женщина (35%), хотя эти показатели, похоже, меняются. Он зарабатывает примерно 30 тыс. \$, плюс льготы, при средней продолжительности рабочей недели 42 часа. Как правило, работник имеет четырехлетнее высшее образование в области бизнеса, рекламы или смежной области. Около половины работников этого сектора состоят в браке, а 34% имеют одного или нескольких детей.

манера вести дела в стиле 70-х годов и неспособность догнать реальный мир в плане технологий и управления, особенно когда она находится в стрессовой ситуации. На самом деле, я бы сказала, что Букер почти не отстает от нашей собственной королевы сук, Моллетт. В любом случае, эта женщина хороша. У нее диплом бизнес-школы Лиги плюща, около пяти лет первоклассного опыта и превосходное понимание тенденций в индустрии игрушек. И она довольно привлекательна для своих 30 лет. Но мисс Букер не кажется мне женщиной, которая хочет использовать свою внешность для чего бы то ни было, даже

когда есть удачная возможность. Она скорее перехитрит своего противника, чем переспит с ним (или с ней). Букер - настоящий визионер, и Дайалу, что бы он ни задумал, повезло, что она на его стороне. Похоже, у них крепкие, коллегиальные рабочие отношения.

Но у этой женщины есть свои пороки. Она курила и нюхала изрядную долю наркотиков во времена учебы в университете, и, хотя она, очевидно, уже отошла от этого, Букер любит выпить. Я написал парням из King, чтобы они время от времени присылали ей бесплатный ящик. Если потребуется, наши люди из Отдела Специаль-

ПРОГОВОРИМ ЭТО ВСЛУХ

Если вы являетесь поклонником игры Mage: The Ascension, читая о Дэниеле Дайале и его новом видении Avalon Incorporated, вы начали что-то подозревать. Если говорить прямо, то Дайал - падший маг, бывший изобретатель Сынов Эфира, не меньше. Он не варрава, как таковой, но у него есть несколько совершенно беспорядочных идей о человечестве. Эти идеи появились у него с самого начала, задолго до того, как Пентекс вошел в его жизнь (что может объяснить его неспособность продвинуться в своей Традиции). Да, он мерзкий тип, который получил предложение от кого-то (или чего-то, возможно) примерно через 15 лет после того, как он создал Avalon, а компания стала дочерним предприятием Pentex. Он ухватился за пресловутого золотого гуся, когда ему предложили, и уже не оглядывался назад.

Так кто же является благодетелем Дэниела? Точно сказать нельзя. Что бы это ни было за существо, оно снабжает Дэниела идеями о новых игрушках и играх, чтобы запереть детей в стазисе развития. То, что дети превращаются в механических трупней, лишенных самостоятельного творчества, вполне удовлетворяет его потребности. По его мнению, дети хаотичны и непредсказуемы, их трудно привести в идеальный образ стазиса. Что может быть лучше, чем превратить их в пассивные вместилища для своих представлений о том, какими могут быть люди? Дэниел не знает истинной природы своего благодетеля; он думает, что его "наставник" может быть каким-то высокопоставленным технократом в Итерации X или в Новом Мировом Порядке, заинтересованным в массовом производстве материалов для воздействия на Спящих. И Дэниел считает, что раз уж Традиции отвернулись от него, то почему бы не заключить сделку с бывшими союзниками Эфиритов - Технократами?

Хотя Дэниел, как правило, с готовностью выполняет волю того, кто его вдохновляет, время от времени он сбивается с пути, потому что контролируемые Вирмом надсмотрщики в Пентексе обычно придерживаются противоположной точки зрения на все, что связано с Вивер. Они хотят, чтобы игрушки Avalon порождали хаос и непредсказуемость, насилие и хаос. Моллетт нанесла свой визит в Мемфис отчасти для того, чтобы посмотреть, чем, черт возьми, занимается генеральный директор Avalon. Ее босс, Адриан Ньюберри, надеялся увидеть еще более резкий рост неустойчивого поведения детей. Превращение детей в зомби тоже важно, но это должно быть только частью более крупной схемы, по превращению их всех в эгоцентричных, безжалостных маленьких монстров. В любом случае, он и Моллетт будут следить за Avalon.

Бедные Мэриан и Джеральд, при всех своих нервных тиках и мерзких привычках, не имеют ни малейшего представления о том, что на самом деле замышляет их босс. Они считают его немного чокнутым, но довольно умным и не слишком неприятным при всей его эксцентричности. Они знают и поддерживают разрушительные планы Пентекса и общие цели компании, и о поддержке Вирма и Большой Картины они знают больше, чем их босс.

Кэтрин Моллетт понимает, что с Дайалом что-то не так; она просто не может объяснить, что. Ей хорошо известно, что Пентекс имеет множество разнообразных связей с огромным количеством странных существ, таких как Черные Спирали, Шабаш и даже причудливая семья фомори - Дом Балор. Она сама нанимала убийц-шайтанов из Красного Круга; заключение сделок с мерзкими тварями из других измерений не выходит за рамки расчетов Моллетт. С другой стороны, она не мастер Искусства, и разбираться в тонкостях Истинной магии и политики магов ей не под силу. Дайал заинтересовал ее именно потому, что кажется абсолютно испорченным, но при этом не несет никаких заметных пятен Вирма. Это головоломка без очевидного решения, а Кэтрин Моллетт не любит загадок.

У вас, как у рассказчика, есть несколько вариантов развития событий. Вы можете продолжить историю в том виде, в котором она представлена здесь. Или же вы можете полностью отказаться от связей с магами, Вивер или Технократией и сделать Дэниела обычным корпоративным магнатом, оскверненным Вирмом; например, пусть Дэниел контролируется Вирмом Потребления Кхаалубхом или служит какому-нибудь другому Вирму, который купается в жадности. С другой стороны, Дэниел может быть просто невероятно остроумным и тонким агентом Вирма; его интерес к превращению детей в бездумные маленькие автоматы - это просто его способ выразить влияние Вирма. В любом случае, интерес Моллетт, вероятно, просто рутинная проверка. Ее пытливые вопросы - совершенно нормальное поведение руководителя материнской компании, внимательно следящего за дочерним предприятием. Возможно, она даже хочет переманить Дэниела в свою команду. Интересным осложнением здесь может стать то, что он уже работает на Чейза Ламонта. Что может быть лучше для завоевания расположения главного конкурента Моллетт, чем войти в ее доверие и снабжать Ламонта информацией? Дэниел может даже предложить Моллетт пакет акций компании, чтобы завоевать ее доверие.

Короче говоря, используйте Avalon так, как это лучше всего соответствует вашим интересам и идеям для будущего сюжета в вашей хронике.

ных Проектов смогут придумать что-нибудь, чтобы заставить ее вести себя хорошо.

ПРОДУКЦИЯ

Игрушки Avalon являются основой его существования - и его мерзости. Возможно, Дэниел Дайал и начал создание зловещих приманок для детей, но Мэриан Букер и различные дизайнеры с радостью продолжили этот процесс. Хотя каждый дизайн должен пройти через Мэриан и, в конечном счете, через Дэниела, большинство дизайнеров считают, что их лучшие работы одобряет. И обычно они получают большую свободу творчества, чем рассчитывали. И Дэниел, и Мэриан иногда берут идею дизайнера низшего уровня и используют ее как свою собственную (после того как заставят беднягу подписать все юридические бумаги), но они сводят эту деятельность к минимуму, чтобы позволить лучшим и самым ярким творческим умам генерировать больше идей для "грязных" игрушек. В отличие от многих дочерних компаний Pentex, руководство Avalon очень легко мотивирует своих сотрудников. Многие инженеры и дизайнеры с радостью тратят дополнительное время просто потому, что работа кажется им очень увлекательной. Линейный производственный персонал лишь немного меньше стремится к этому, возможно, потому что они получают долю прибыли, а также бесплатные образцы продукции. Но они не понимают, что их доля мизерна по сравнению с огромными суммами, которые приносит Avalon. По сравнению с работниками компаний, не входящих

в Pentex, они получают крохи. Тем не менее, для среднего рабочего на линии этого вполне достаточно, чтобы купить несколько новых игр Tellus для домашнего компьютера или пару раз в неделю сводить семью О'Толли.

Следующие игрушки и игры являются одними из фирменных продуктов и бестселлеров компании Avalon. Рассказчикам понравится придумывать новые предметы, чтобы напугать игроков и встряхнуть персонажей.

СИСИ®

Сиси и ее друзья Маффи, Эмма (британский импорт) и Хелена - это аналог Бравого Билла для девочек. Линия Cici - это 11-дюймовые фигурки с множеством аксессуаров, таких как Кондоминиум Сиси™, Собачка Маффи™ и Велотренажер Эммы™. Нет нужды говорить, что для каждой куклы доступны сотни блистерных упаковок крутой, модной одежды. У каждой фигурки свой индивидуальный стиль; Сиси, например, предпочитает французскую высокую моду, а Маффи - одежду из Новой Англии. Но независимо от выбора одежды, все куклы невероятно худые и непропорциональные. Avalon не упоминает, что любая молодая женщина с такой фигурой, как у Сиси и ее приятельниц, скорее всего, умерла бы от голода, сердечной недостаточности или других проблем со здоровьем. Обтягивающая одежда отражает это; ребенку приходится прикладывать усилия, чтобы натянуть джинсы Сиси на фигурку.

Там, где другие компании, производящие игрушки, отказываются от рискованных тем среди кукол, у Сиси и ее подруг - татуировки, пирсинг, откровенно короткие юбки и оголенные груди. Новой разработкой Дайала для этой линии стал голосовой чип, активируемый ребенком. С помощью чипа Сиси и ее друзья "узнают" имя ребенка и охотно ведут беседы о том, как важно быть худым и красивым, а не толстым и уродливым. Когда ребенок соберет все фигурки с голосовыми чипами, они начнут вести свои собственные разговоры, исключая ребенка, превращая его в пассивного наблюдателя в их диалоге.

С момента появления этой линейки в начале 1970-х годов компания Дайала выпустила ряд специальных коллекционных изданий. Одной из самых популярных была кукла "Постыддерный холокост" - Сиси с реалистичными радиационными ожогами и короткой панковской стрижкой. Большой популярностью пользовалась и кукла "Сиси-Городской коммандо", у которой был большой пистолет и огромная сумка с косметикой. В планах на будущее - выпуск специальных изданий (Сиси-Правительственный дознаватель), CD-ROM с дизайном одежды от Tellus и анатомически правильная Сиси только для взрослых. К большому разочарованию Дайала, маркетинговые исследования показали, что кроссовер Бравый Билл/Сиси не будет пользоваться большим спросом.

БРАВЫЙ БИЛЛ®

Линейка Бравый Билл, основанная на анимационном шоу OmniTV Бравый Билл и Опасный Отряд (и одноименном комиксе Vesuvius), является одной из основных у компании. И она претерпела множество изменений. Последняя 11-дюймовая фигурка стала более высокотехнологичной, стройной, подвижной и мускулистой, чем когда-либо, а к каждой упаковке Бравого Билла всегда прилагается какое-нибудь интересное дополнение, например, мини-комикс о самодельном оружии или руководство по основам компьютерного взлома (а также много иллюстраций с большим количеством сцен с героем).

НОВЫЙ РЕКЛАМНЫЙ РОЛИК

Дэниел, это первый набросок; дайте мне знать, что ты думаешь! Мэриан

Диктор: Новинка от Avalon...

Мать: Я закрываю два завода. <берет карту> И посылаю эоактивистов к... тебе! <указывает на брата>

Брат: <показывает карту> Ха! Защитный контракт! Ты меня не тронешь.

Сестра: <бросает кубик, перемещает жетон по доске; приземляется на угловое поле. <Крупный план логотипа "Большой куш" на коробке> О, нет! <улыбается>

Мать, отец, брат <к сестре>: Какой у тебя куш? <все смеются>

Диктор: От создателей "Ядерный Бабах" и "Ну и чё?" это... "Большой Куш", игра о продвижении и приобретении. Как генеральный директор собственной корпорации, вы должны превзойти другие компании путем повышения цен, враждебного поглощения и саботажа. Заключайте сделки... и нарушайте их! Сделайте так, чтобы акционеры были довольны! Эксплуатируйте детей, ведите ценовые войны, совершайте налоговые махинации, закрывайте заводы и открывайте новые, и все это для того, чтобы получить лучший Куш.

Большой Куш, настольная игра Avalon.

Мэриан, это интересный материал, но боюсь, для публики это будет немного чересчур. Сделайте второй набросок и раскадровку и будьте тоньше, ладно?

Спасибо. Дэниел

Билл и его секретные агенты сражаются с плохими парнями по всему миру, особенно со злыми приспешниками В.О.Л.К. Цель сериала - исказить представления детей о последствиях насилия. Несмотря на все крутые взрывы, погони на вертолетах, перестрелки и бои кунг-фу, никто и никогда не пострадает. Вся идея причинно-следственной связи просто игнорируется. Именно по этой причине производителям "Бравого Билла" удалось отбиться от протестующих против насилия.

Подавляющее большинство продукции не имеет явных вредных последствий, кроме выкачивания маминых и папиных денег (помимо двух десятков фигурок, есть еще транспортные средства, специальное оружие, видео, аксессуары и... да мало ли что еще) и усиления эффекта телешоу. Однако время от времени Pentex настаивает на более силовом подходе; поэтому такие товары, как специальный полицейский значок Бравого Билла (фетиш, который помогает детям научиться нарушать правила, чтобы получить желаемое - бесплатно при наличии двух доказательств покупки любого продукта Бравого Билла), вкраплены среди стандартных товаров. Дайал до сих пор сопротивлялся требованиям начальства о выпуске автоматического пистолета Бравого Билла, который заставит детей играть с настоящим 9-миллиметровым пистолетом, зная, что связь Бравого Билла с насилием с применением оружия среди детей уничтожит всю франшизу. В настоящее время Avalon совершенствует официальный сайт Бравого Билла - еще одна нагрузка на мозг ребенка.

КАРМАННЫЕ ЗВЕРИ

Детище Мэриан Букер, Карманные Звери - это очаровательные маленькие мягкие игрушки, частично реальные животные и частично фантастические монстры. Они милые, мягкие и недорогие. Ни один из них не несет в себе никакой скверны Вирма но они являются приманкой для жадных взрослых и детей, которые устраивают безумный ажиотаж, где бы ни продавались игрушки. Когда первые Карманные Звери появились на рынке, Мэриан отправила несколько "покупателей" из отдела управления реакцией потребителей компании Avalon, чтобы убедиться, что эти товары раскупаются как горячие пирожки. Горстка "покупателей" появилась в магазинах игрушек по всей стране, и когда двери открывались, они вбегали внутрь и начинали кричать о Карманных Монстрах, предлагая в 10 раз больше розничной цены, чтобы заполучить определенного зверька (например, "Зеленого Лео"). Розничные торговцы были озадачены, но в восторге. Они получили дополнительную прибыль, что, в свою очередь, вызвало резкий спрос на заказы от Avalon. Но это было не самое приятное, по крайней мере, для Мэриан Букер. Она наслаждалась сообщениями о том, как толпа за толпой топчет друг друга при появлении на рынке новой волны Монстров. До сих пор несколько десятков человек были ранены в драках за новейших Монстров в первый день их выпуска. К радости Avalon, рынок коллекционных Карманных Монстров не подает признаков упадка - проницательная маркетинговая кампания (с лозунгом "Не дай им убежать!") и несколько удивительно увлекательных карточных и видеогр сделали игрушки более ценными, чем когда-либо.



PET PAL

Эта электронная игрушка появилась в самом начале увлечения цифровыми питомцами. Она представляет собой предмет в форме калькулятора с большим ЖК-экраном и рядом кнопок внизу, обозначенных как "Кормить", "Поить", "Играть", "Ругать" и "Чистить". Питомец, обычно щенок (хотя котята занимают второе место), лает, скулит, прыгает вокруг и гадит (в последнем случае на ЖК-дисплее появляется комок; если его оставить, щенок наступает на него и начинает пачкать экран. Если не убирать за ним каждый раз, "беспорядок" начинает заполнять экран). Как и настоящая собака, щенок лает и скулит, когда голоден, хочет пить или жаждет внимания, и игрок должен обеспечивать его днем и ночью.

Чем эта игра отличается от множества других цифровых питомцев, поистине отвратительно: негласная цель - дать животному умереть, лишая его пищи и воды. Когда животное лает или скулит (а чем голоднее оно становится, тем громче), ругань ненадолго утихомирит его. Наконец, после нескольких дней истощения животное перестает двигаться и теряет способность реагировать. Вскоре после этого экран вспыхивает, и животное показывается в цвете, с крыльями и нимбом, сидящим на облаке и поющим красивую мелодию. Послание: убивать щенков и котят от недостатка внимания не страшно, потому что в конце концов они попадают в хорошее место. Самые новые версии этих игрушек имеют несколько концовок; ребенок может перезапустить игру и увидеть, как животное умирает новым способом, снова и снова.

Некоторые дети оттягивают окончательную смерть животного, кормя его каждые пару дней, а не несколько раз в день; цифровое изображение медленно исчезает на глазах ребенка. Нет нужды говорить, что это один из продуктов, который больше всего нравится садистам из совета директоров Pentex.

ЯДЕРНЫЙ БАБАХ

Дайал корит себя за то, что не придумал эту концепцию в 1970-х годах. Компания Avalon, нажившись на увлечении коллекционными картами прямо под носом у Black Dog, объединила игральные карты со стандартной настольной игрой и создала Ядерный Бабах, самую продаваемую настольную игру об атомном уничтожении. Это стратегическая игра для двух-шести игроков, каждый из которых берет на себя роль нации, обладающей ядерным потенциалом. Игроки могут создавать и разворачивать обычные и ядерные силы, а также дипломатические и шпионские сети.

Игра начинается с того, что все живут в мире, свободно перемещают армии, заключают союзы, занимаются шпионажем и так далее. Все знают, что война рано или поздно случится, поэтому на данном этапе задача состоит в том, чтобы занять наилучшую позицию ко времени, когда состояние обороны ("Defcon") достигнет 0 и придется запускать ракеты.

В конце концов, жадность до скудных ресурсов или влияния, обидчивость или простая воинственность приводят к небольшим вооруженным конфликтам в странах третьего мира. Если игроки - умные дипломаты, им могут сойти с рук некоторые войны. Теоретически, дипломатия может поддерживать игру вечно, но карты осложнений (разыгрываются каждый раунд) делают победу дипломатическим путем невозможной (например, "Шпионы противника пытались проникнуть в ваше правительство; -1 к Defcon" или "Подлодка с баллистической ракетой затону-

ла рядом с вашей крупнейшей гаванью; -2 к Defcon"). Когда чей-то Defcon достигает нуля, он должен объявить войну кому-то другому. Эти двое (и их союзники) обмениваются ударами. Эта фаза продолжается до тех пор, пока одна из сторон не будет уничтожена или не сможет действовать. Тогда Defcons сбрасываются, и фаза мира начинается снова. Игра заканчивается, когда уничтожены города всех игроков, кроме одного.

На прошлое Рождество вышло первое дополнение, в котором подробно описаны правила выпадения радиоактивных осадков (позволяющих убивать гораздо больше врагов), нейтронных бомб (уменьшающих численность вражеского населения и позволяющих оккупировать вражеские города) и модернизации ракет. В октябре следующего года выйдет второй набор дополнений, включающий биологическую войну и спонсируемый государством терроризм (позволяющий играть неядерными странами).

КАКАЮШАЯ СЮЗИ

Какающая Сузи - это большая, мягкая кукла размером с ребенка, предназначенная для девочек младше, чем типичная аудитория Сиси. Она удивительно реалистична и имеет свою собственную линию одежды, хотя она гораздо более ограничена, чем у Сиси. Сюзи также поставляется с детским питанием, подгузниками и бутылочкой, а в последних поставках Avalon даже поставляют две батарейки типа АА. Когда они установлены, Сюзи становится как никогда реалистичной. Она постоянно плачет, и ребенок никогда не знает, смена ли подгузника, кормление или многочасовая прогулка успокоят шумную куклу, ведь ее еда и позывы к туалету до жути похожи на настоящего ребенка. Если вынуть батарейки, то Сюзи выключится, но крышку батарейного отсека почти невозможно открыть неуклюжими маленькими пальчиками. И кукла плачет громче, когда ребенок возится с крышкой, что делает ее неуправляемой. Единственное, что поначалу успокаивает Сузи, - энергичная встряска. В конце концов, даже это не может заставить ее замолчать. Ребенку приходится впадать в ярость и ударять куклу об пол или об стену, чтобы заглушить ее вопли. И тогда Сюзи непоправимо сломана, маме и папе пора покупать новую.

Возможно, неудивительно, что о Сузи кричали больше защитников прав потребителей, чем о любом другом продукте Avalon. Продажи резко упали, и никакие маркетинговые ходы не улучшили ситуацию. Если Мэриан Букер и Дэниел Дайал не смогут придумать какую-нибудь новую идею для этого продукта, он скоро уйдет в прошлое.

МЕГАМОШНАЯ ЛИГА

ПОДРОСТКОВ! ОТ OMNITV

Брэд Берсерко, Мэнди Маньячка, Энцо Эксито и Пит Паник - они и есть Мегамошная Лига Подростков! Несмотря на нелепые имена и скучные, повторяющиеся сюжеты, это шоу стало огромным хитом на OmniTV, и Дэниел Дайал был рад получить контракт на линейку фигурок. Четверо подростков, учащиеся средней школы Камелот, регулярно сражаются с Гордо Танаки и его людьми-собаками с планеты Задоз, пользуясь советами своего наставника Доктора Дензи. Как и в десятках похожих шоу, в сюжетах всегда присутствует некая угроза со стороны Танаки, незначительный подростковый

подсюжет и эпичная битва между внезапно появившимся гигантским монстром Танаки и самими подростками на их гигантском антропоморфном роботе-истребителе "Защитник Справедливости" (Мегамощный Электрический Защитник Справедливости!). Недавно из-за этого шоу бывший подростковый хит Рыцари Ангста был закрыт, хотя несколько персонажей перешли в школу Камелот. Фигурки Лиги Подростков удивительно похожи на реальных персонажей, возможно, потому, что актеры были моделью для дизайнеров и инженеров Avalon. Сам сериал полон лукавых сексуальных намеков; в конце концов, почему Мэнди - единственная девушка, живущая вместе с тремя подростками и каким-то ученым средних лет на секретной базе "Мега Сила"? Всегда ли она носит эти соблазнительно короткие юбки и халтер-топы? И производит ли впечатление на ребят то, что именно она всегда готовит завтраки для Лиги, пока парни полируют свое оружие? Несколько азиатско-американских групп протестовали против этнического стереотипа Танаки как безжалостного злодея с сильным акцентом, но без особого успеха.

ЗАПИСКА

From: Дэниел Дайал

To: Мэриан Букер

Re: Рынок взрослых коллекционеров

Очевидно, взрослые превращаются в такой же большой рынок, как и дети. Составьте для меня проспект и профиль по взрослым, коллекционирующим игрушки, хорошо? У меня есть несколько интересных идей, например, анатомически правильные Сиси и Билл, а также несколько более взрослых фигурок. Эти люди готовы заплатить целое состояние за горячие штучки. Я приложил несколько газетных и журнальных статей для наших файлов.

ЗАПИСКА

From: Мэриан Букер

To: Дэниел Дайал

Re: Предварительный анализ рынка взрослых коллекционеров

Я думаю, что вы угадали что-то важное. Средний взрослый коллекционер игрушек кажется нашим идеальным клиентом. Многие из них имеют образование не ниже среднего; большинство бросили колледж, потому что были слишком "свободолюбивы", чтобы мириться с академическими строгостями. Таким образом, они умны, но ленивы и недисциплинированы. Некоторые из них финансово независимы, но большинство живут дома с родителями и подрабатывают в музыкальных или игровых магазинах, используя все свои скудные средства для покупки высокотехнологичных гаджетов, ролевых игр и да, уникальных, единственных в своем роде игрушек. Они охотно тратят на них каждый цент, в ущерб алиментам, одежде и даже еде.

Я предлагаю, чтобы наш первый коллекционный предмет для взрослых был необычным, настоящим душешителем жаб. Как насчет экшн-байка Сиси и Билла, в комплекте с двумя хорошо одетыми пластиковыми, позирующими фигурками? Мы могли бы даже включить мини-комикс о том, как Сиси и Билл отправляются в Лас-Вегас или Атлантик-Сити. Я знаю, что прогнозы на этот продукт среди аудитории от 6 до 12 лет были не впечатляющими, но, судя по прогнозам, он будет пользоваться большим спросом среди аудитории от 18 до 23 лет. Дайте мне знать, что вы думаете, и я назначу встречу команды дизайнеров.



Avalon делает фигурки еще более экстремальными, чем их телевизионные собратья. Пластиковые пистолеты больше, юбка Мэнди короче, а боевые машины издадут в два раза больше шума. Как и другие линейки экшн-фигурок Avalon, Мегамогшная Лига Подростков имеет массу аксессуаров, таких как "Мегамогшная Секретная База", "Мегамогшный Электрический Чемпион Справедливости" (три фута высотой!) и "Набор "Лунная Миссия". Конечно же, у Мэнди и ребят есть свои наборы одежды и крутые спортивные автомобили, такие как внедорожник Брэда и турбо-байк Энцо.

ПЕЙЗАЖИ

Как и большинство компаний Pentex, Avalon снаружи выглядит вполне обычно. Никто из проезжающих мимо не заподозрит ничего необычного в штаб-квартире компании и производственных центрах. Однако внутренности этих заводов содержат больше, чем кажется на первый взгляд.

ШТАБ-КВАРТИРА

Офис Avalon, в котором располагается руководство высшего звена, отдел маркетинга и связей с общественностью, а также отдел по работе с потребителями, представляет собой красивое пятиэтажное здание в промышленном районе Мемфиса. На первом этаже расположены приемная и кафетерий для сотрудников, в центральной части здания находятся три лифта и лестничная клетка. На этажах со второго по четвертый расположено около 40 офисов и несколько небольших конференц-залов. Пятый этаж занимают исключительно Дайал, Букер и Бринеган, а также их вспомогательного персонала. Здесь также находится несколько частных конференц-залов и огромный зал заседаний, оборудованный по последнему слову техники. Вход на пятый этаж осуществляется только по специальному пропуску.

РЕГИОНАЛЬНЫЕ

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЕ ЦЕНТРЫ

Региональные центры в Лас-Вегасе, Атланте, Чикаго и Далласе более или менее похожи друг на друга, причем Лас-Вегас является самым новым и самым отлаженным подразделением. Каждый завод имеет три этажа. Верхний этаж предназначен для подготовки сырья, которое закупается у других компаний Pentex, таких как Good House и Rainbow Incorporated. На втором этаже происходит сборка продукции, а на первом - ее расфасовка, упаковка и отгрузка. К каждому центру примыкает более роскошный двухэтажный офис, в котором располагаются инженерные службы, региональное управление и отдел разработки и тестирования продукции; в каждом центре около пятидесяти офисов, небольшой кафетерий и около дюжины конференц-залов.

ОБЗОР БЕЗОПАСНОСТИ

Хотя компания по производству игрушек, кажется, не нуждается в защите так, как, скажем, фармацевтическая корпорация или оборонный завод, Avalon не пренебрегает этим аспектом своей деятельности. Помимо постоянной угрозы корпоративного шпионажа, и Pentex, и Iteration X предупреждают об опасных злоумышленниках, которые могут нацелиться на компанию либо из-за ее миссии, либо из-за ее принадлежности к материнской компании.

ВИД ИЗ УМБРЫ

Если стая молодых Гару заподозрит, что Avalon Inc. является филиалом Вирма, есть шанс, что они соберутся на сафари по миру духов. Вот краткий обзор.

Во-первых, умбральная структура компании варьируется в зависимости от того, какую секцию фабрики посещают персонажи. Например, из Умбры производственные цеха фабрики выглядят ничем не отличающимися от других - мрачные, серые и заросшие паутиной (хотя это и не совсем пауки-бейны, Узорные Пауки выглядят не здоровыми), с несколькими мелкими бейнами, подпортышими настроение на сборочных линиях.

Инженерный отдел - это совсем другая история. Именно здесь задумываются игрушки и испытываются прототипы. В каждом уголке стоит зловоние Вирма. Немногие духи здесь здоровы, а бейны витают поблизости, просто чтобы насладиться изощренным злом, которое творят "проказники", создающие эти мерзости.

Офисы отдела маркетинга в Умбре довольно зловещи, заманчивы, но смертельно опасны. Ощущение благополучия пронизывает воздух, делая всех, кроме самых сосредоточенных нарушителей, немного легкомысленными и беспечными, и так и должно быть. Чистая вода и сладко пахнущая пища отравляет посетителей дурманящим запахом. Гару может выпустить из клетки беспомощный дух Гайи только для того, чтобы увидеть, как он превращается в ужасного бэйна. Пути к отступлению, кажется, перекрыты покрытой слизью паутиной или охраняются страшными зверями, в то время как ясные тропы уходят вглубь комплекса. Это место изощренных ловушек.

С ростом популярности продукции Avalon появилось новое тревожное явление: энергии скверны, окружающие компанию, в сочетании с "любовью" и верой, которые дети направляют на игрушки, позволили им проявиться как духи Умбры. Вторгшиеся в умбральную версию главного офиса могут оказаться в окружении отряда Бравого Билла и его друзей (с очень реалистичными автоматами и гранатами) или быть соблазненными неотразимой Сиси. Поскольку предсерийные игрушки не имеют продолжения, Гару не придется иметь дело с "Приседающей Салли" или "Дровосеком Джимом с Пружинной Бензопилой", которые будут выпущены к рождественскому ажиотажу. К счастью, Карманные Звери не проявились, поскольку жадность и зависть ассоциируются с этими чучелами больше, чем любовь или вера.

Безопасность на объекте имеет три основные формы:

Люди

Как правило, Avalon использует наемных охранников для наблюдения за своими заводами и офисами. Они мало чем отличаются от тех, кого можно встретить в любой другой компании, хотя их, как правило, больше, и они оснащены самым современным нелетальным оружием. Кроме того, несколько специалистов по безопасности и детективов под прикрытием следят за сотрудниками на предмет любых признаков нелояльности (термин, охватывающий широкий спектр правонарушений, от продажи секретов дизайна до игры в компьютерные игры в рабочее время).

При определенных обстоятельствах, например, во

время визита официальных лиц Pentex или при наличии мощного оборудования, Pentex предоставляет в распоряжение Avalon более подготовленные и оснащенные команды. Такая охрана может включать Первую Команду или даже Танцоров Черной Спирали.

Электронные системы

Электронная безопасность в Avalon намного жестче, чем человеческая. Мощные детекторы движения, камеры, электронные глаза и даже детекторы вибрации можно найти в любой важной зоне главного офиса и производственных центров. Каждые 10 минут или чаще проводится специальная диагностика системы, чтобы выявить любое вмешательство в работу систем безопасности. Большинство сотрудников имеют чипы на своих идентификационных бирках, что позволяет распознавать их с помощью компьютерных сенсоров, расположенных во всех помещениях и коридорах. Если посторонний человек находится в запретной зоне, бесцветный усыпляющий газ заполняет ее. Входы в более чувствительные зоны могут быть оборудованы электрическими решетками для нанесения почти смертельных ударов, гелем или пеной для затруднения движения и удушения, а также стационарными лазерными установками для поджаривания нарушителя.

Особые меры

В особо чувствительных зонах, таких как кабинеты руководителей и помещения для испытаний прототипов, нарушителей ждет сюрприз. В ключевых местах установлены аниматронные роботы, изображающие Билла и различных членов его Опасного Отряда, которые оживают при обнаружении проникновения; ночью они часто бродят по коридорам сами по себе. На самом деле аниматроники - это модифицированные киборги, известные как Нурел Intelligence Technologies, Mark IV (или, в просторечии, НИТ Mark IV, модель 1950-х годов). Устаревшие, но все еще крепкие, эти НИТ Mark были куплены у Итерации X (действующей через несколько фронтов), которая отправила их на списание (некоторые из технократов решили, что было бы интересным экспериментом использовать их на таком сумасшедшем, как Дайал). Дэниел Дайал управляет ими из своего кабинета; лишь небольшая горстка руководителей знает, что это нечто больше чем аниматронные куклы, а сам Дайал, возможно, не осознает их истинной природы. Дайал любит эти игрушки и постоянно возится с ними. Одну из них он даже использовал для привлечения внимания на конвентах любителей игрушек, где она голосом Бравого Билла рассказывала о том, как сила делает правым. К радости детей по всему миру, эта штука говорит на восьми разных языках, в зависимости от того, какая программа запущена. Именно так, НИТ Mark Бравый Билл может сказать ребенку готовиться и целиться как на японском, так и на английском языке.

НИТ Mark находятся в постоянной связи с компьютерами, контролирующими систему безопасности. В случае сигнала тревоги андроиды загружают данные с камер и сенсоров и могут отреагировать на приказ о применении контрмер. Если соединение неожиданно обрывается, НИТ Mark автоматически переходит в режим боевой готовности и следит за обстановкой.

Вариант Mark IV Бравый Билл выглядит как безобидный манекен, пока не атакует. Его можно запрограммировать на отдачу приказов голосом персонажа. Андроид способен здраво мыслить, хотя у него отсутствует инстинкт самосохранения, и он не отступит, если ему не прикажет начальство (Дайал или Итерация X) или по завершении конкретной миссии.

Физические: Сила 5, Ловкость 2, Выносливость 5

Социальные: Харизма 1, Манипуляция 1, Внешность 2

Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 2, Смекалка 3

Способности: Бдительность 2, Компьютер 2, Драка 2, Запугивание 1, Лингвистика (английский, испанский, французский, немецкий, японский), Исследования 2, Безопасность 2, Технология 2

Сила Воли: 0

Уровни здоровья: ОК (x6), -1, Короткое замыкание

Рейтинг Брони: 5

Атаки: Удар (сложность 6, урон 6), Шоковое касание (сложность 6, урон 4 за заряд, 5 зарядов); звуковое оглушение (200 децибел заставляет всех в радиусе 20 ярдов терять сознание от боли, если они не пользуются берушами; вычитает 3 кубика из всех действий).

НЕСКОЛЬКО ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫХ ЗАМЕТОК ДЛЯ РАССКАЗЧИКА

Теперь, когда вы прочитали об Avalon, давайте поговорим более конкретно о том, почему оборотни захотят принять участие в избавлении от этой угрозы. Что здесь может их заинтересовать? Почему их должны волновать мерзкие игрушки человеческих детей? Конечно, ни один ребенок Гару не захочет игрушку от Avalon, не так ли? Ну, дети есть дети, даже если в душе они воины Гайи. Какой оборотень позволит своему отпрыску играть с чем-то таким отвратительным, как Сиси из Постядерного Холокоста?

Прежде всего, на всем Avalon лежит пятно порчи. Покидая фабрики, игрушки несут лишь слабый запах скверны, если только они не специально разработаны (как, например, Специальный Полицейский Значок Бравого Билла), в этом случае они явно заражены Вирмом. Но сами фабрики, как и многие их работники, откровенно воняют скверной и явным зловонием. Ни один истинный Гару не оставит эту угрозу без внимания, даже если она исходит от такой, казалось бы, безобидной компании по производству игрушек. Более того, если кто-то из оборотней узнает, что Avalon - компания Пентекса, этого будет достаточно, чтобы подтолкнуть их к действию.

Во-вторых, оборотни могут оказаться в ситуации, когда им придется защищать людей от изощренного промывания мозгов и развращения со стороны Avalon. Да, Красным Когтям, возможно, будет наплевать, но Дети Гайи точно будут. А если им удастся привлечь на свою сторону Гару из других племен, тем лучше. Дети Гайи лучше других понимают, что осквернение людей в конечном счете угрожает всем.

Наконец, есть вопрос о кинфолках. Пожалуй, больше, чем Гару, эти люди могут стать незадачливыми жертвами Avalon. Выбирая игрушки на Рождество, Хануку или день рождения, они так же уязвимы перед ловким маркетингом Avalon, как и любой другой покупатель. На первый взгляд, Сиси выглядит как изящная кукла; Карманный



Монстр - милая плюшевая зверюшка. Проблема заключается в том, что приходит позже.

Просто для того, чтобы дать волю творчеству, вот несколько сюжетов для использования Avalon в продолжающейся хронике Оборотней.

В первый день Рождества

Продажи игрушек Avalon, естественно, резко возрастают в праздничный сезон... и, как ни странно, так же резко возрастает частота детского насилия. В маленьком городке, расположенном неподалеку от септа оборотней, пара детей, одетых в одежду команды "Опасного Отряда Бравого Билла" со значками "Полиция Особого Назначения", убили киркой местного городского бомжа. Полиция ошеломлена тем, что подобное могло произойти в их городе. Однако им неизвестно, что бомж был кинфолком Костегрызов. Независимо от того, ладят ли местные гару с этим племенем или нет, неприятности с кинфолками нельзя игнорировать. Оборотни могут начать собственное расследование, которое в итоге приведет их к значкам, кишашим бейнами, и, возможно, прямо в Avalon.

Запах фабрики

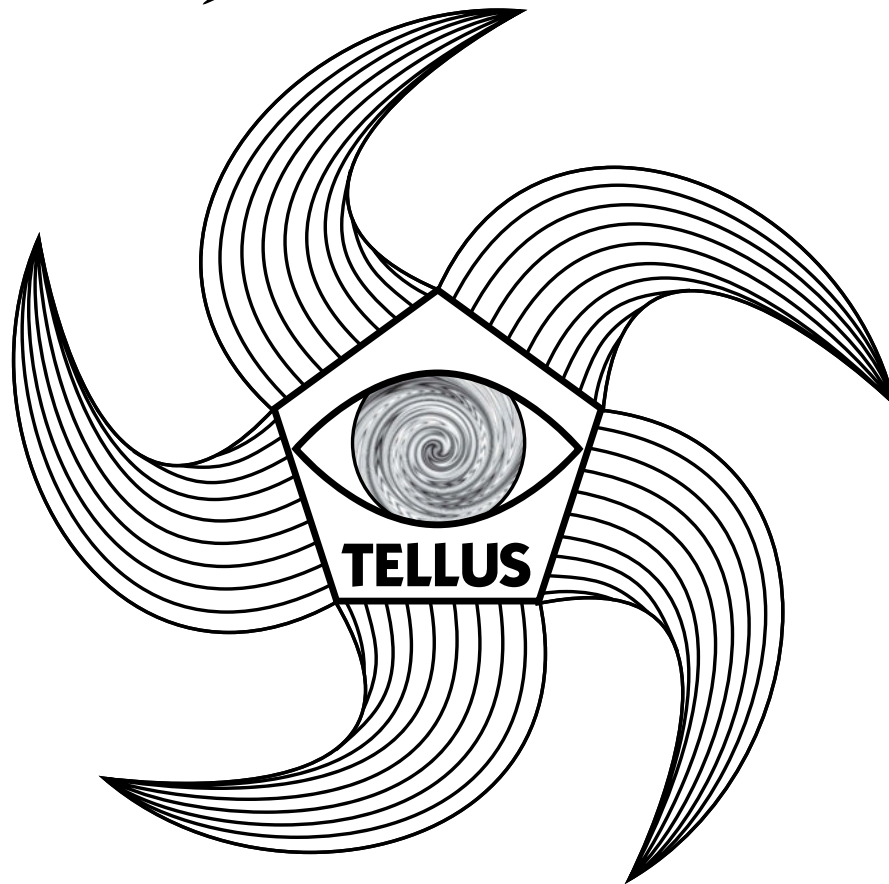
Неважно, успели ли они почувствовать мерзость Avalon в предыдущем приключении или просто случайно обратили внимание на заводской пейзаж в Умбре, в конце концов, оборотни, вероятно, захотят напасть и уничтожить производственный центр

Avalon. Как они это сделают? Прибежать и просто взорвать это место - всегда интересный вариант, но вы можете спокойно предложить им узнать больше о компании и ее целях, проведя разведку. Затем они могут устроить большую драку с охранниками Дайала и местными бейнами.

Заводные дети

Когда персонажи игроков-оборотней возвращаются с задания, уставшие и израненные, они не особо задумываются о том, что добрая тетя Мэри, кинфолк, присматривающая за юными Гару и кинфолками, внезапно отлучилась по срочным личным делам, оставив детей на произвол судьбы. Но когда дети начинают вести себя как маленькие зомби, септ понимает, что что-то не так. Что могло превратить их в такие автоматы? И кто в этом виноват? В воздухе нет запаха Вирм. Ну, пока они играют со своими куклами Сиси и Голосовыми Чипами Бравого Билла, с ними, вероятно, все в порядке... Это игра с большим количеством персонажей, в которой родители-оборотни обнаруживают, что их детям медленно промывают мозги в тупую пассивность их кукол, которые делают все, что они говорят (и думают) за них. Обратите внимание, что когда взрослые попытаются отобрать игрушки, дети придут в ярость. Должна получиться веселая драка, поскольку когти и клыки плохой инструмент против собственных детей.





“Вращай, стреляй, умри умри умри!”

— Строчка из рекламы нового джойстика

Господа, я не хочу тратить ваше время, но я думаю, что в последнее время средства массовой информации раздули из мухи слона - я уверен, что у всех вас гораздо больше опыта, чем у меня.

Я глубоко убежден, что насилие в видеоиграх не порождает жажды насилия в реальной жизни. То же самое верно для любого средства развлечения. Посмотрите на изменения в киноиндустрии и на телевидении; являются ли они причиной сегодняшнего уровня преступности? Я думаю, что нет. Подобные проблемы обусловлены такими факторами, как злоупотребление наркотиками - и, если вы простите мне мою наглость, мы не совсем ориентируемся на наркоманов в наших играх. У них нет денег на игры.

Что мы делаем, так это обеспечиваем разрядку, и, что более важно, безопасную разрядку. Границы между реальностью и фантазией очень четко определены. Индустрия компьютерных игр, и в частности компания Tellus Enterprises, стремится к тому, чтобы эти границы были безошибочными. Реальная жизнь - это явно не видеоигра, господа; наши клиенты прекрасно это знают, и это лежит в основе привлекательности продукта. Наши клиенты не киборги, не рыцари в доспехах или футуристические полицейские - они обычные люди, которые просто хотят притвориться на некоторое время, а затем вернуться в безопасность своей реальной жизни. Понимаете, в видеоигре, как только вы закончили летать на космическом корабле, уничтожая маленьких зеленых человечков, вы можете выключить игру и уйти. Она не остается с вами.

- Абрахам Ригель, генеральный директор Tellus, выступая перед комитетом сената по борьбе с насилием в видеоиграх.

**Это не просто игра
Это новая реальность**

Забудь себя

ОБЗОР

В современном мире возрастающих appetитов, где массы хотят, чтобы их развлечения были удобно упакованы и приносили полное удовлетворение, одна компания на голову выше своих коллег в деле выпуска выпуска электронных развлечений. Эта компания - Tellus, софтверный магнат, который стал

известен своими неистовыми, жестокими играми, которые затягивают как заядлых геймеров, так и случайных игроков. В сфере, где имидж - это все, Tellus, несомненно, стал "плохим парнем" индустрии видеоигр, упиваясь своим похуизмом и беспрецедентной привлекательностью для детей старшего возраста и подростков. Примечательно, что они также являются издателем образовательного программного обеспечения, предоставляемого школам по низким ценам (хотя в Мировой Тьме можно представить, каковы бюджеты этих школ).

Что касается стирания границ между реальностью и играми, Tellus находится в авангарде. Их графические технологии передают цвета в нужных оттенках; их физические движки - предмет зависти большинства других студий. Когда вы пускаете пулю в голову врага в игре Tellus, вы получаете самое точное представление о входных и выходных отверстиях, брызгах крови и отдаче. На самом деле, среди некоторых высокопоставленных лиц Pentex ходит шутка, что удивительная правдоподобность самых жутких игр Tellus объясняется склонностью команды программистов тайком убивать людей "во имя науки".

Как обычно, они ошибаются.

Они сбрасывают со счетов генерального директора.

ИСТОРИЯ

Как и большинство других издателей программного обеспечения, Tellus - относительный новичок на корпоративной игровой площадке. Она была основана программистом-гением с большими ресурсами в 1985 году, еще до того, как большинство людей услышали о Nintendo. На заре своего существования компания насчитывала всего дюжину сотрудников, но ей удалось удержаться на плаву. Tellus начала играть на рынке всего, что было популярно; сначала это был Commodore 64, затем игры для Apple и клонов IBM, и так далее. Когда рынок начал уменьшаться, они смирились со своими потерями и удержались, когда другие компании мерли как мухи.

Однако по-настоящему Tellus начала заявлять о себе в 1989 году, когда вышла игра Downfall. Одна из немногих игр-головоломок, которая смогла противостоять непревзойденному Тетрису, Downfall увлекла тысячи геймеров на долгие часы. Деньги, полученные от Downfall и ее бесчисленных продолжений, Tellus направила на дальнейшую разработку игр, даже наняв на некоторое время консультанта-психолога, чтобы помочь понять, какие игры могут привлечь внимание игрока и удержать его. Примерно в это время владелец и идейный вдохновитель Tellus Абрахам Ригель начал искать возможных инвесторов - и встретил Дэнфорта Стерна. Они с самого начала нашли общий язык, и вскоре Tellus оказался под крылом Pentex.

В 1992 году Tellus приобрела немоющее японское издательство Tetsumomo Studios, которое проигрывало борьбу за признание и прибыль на рынке с жесткой конкуренцией. Tetsumomo подверглась ожидаемой реструктуризации и стала известна как Tellus of Japan. С новым притоком поддержки, а также как свежего видения продуктов с "изюминкой", Tellus of Japan постепенно стала гораздо более успешной, чем когда-либо была Tetsumomo Studios.

(Интересно, это было исключительным случаем.

Успешные японские издатели гораздо чаще выкупали американские студии, чем наоборот. Тот факт, что Tellus была достаточно здорова, чтобы перевернуть это дело, встревожил некоторых издателей из Штатов, но воодушевил многих других; на некоторое время Tellus стала героем американской индустрии программного обеспечения за свой патриотический поступок. Еще один повод повысить престиж компании...)

В последнее время индустрия программного обеспечения превратилась в жестокий бизнес, и лишь немногие компании смогли удержать то, что у них было, не говоря уже о том, чтобы расти и процветать. Tellus стала падальщиком; всякий раз, когда очередная компания-разработчик терпит банкротство, Tellus всегда может предложить новое место наиболее перспективным выжившим. А благодаря высокому престижу, которым пользуется Tellus в отрасли, мало кто из тех, кто им действительно нужен, отказывается. Для Tellus это даже лучше: новички обычно вкладывают всю душу в свою работу, создавая все новую и новую интеллектуальную собственность, которую выжмут досуха, пока их создатели не перегорят и не уйдут - и, конечно, Tellus сохраняет права.

В конце 1997 года Tellus выкупила испытывающую трудности Sunburst Enterprises International, дочернюю компанию Pentex, которая переживала не лучшие времена. Tellus получил активы Sunburst и лучших сотрудников по выгодной цене, а Sunburst получил столь необходимый толчок к развитию (конечно, после необходимой реструктуризации).

В настоящее время Tellus находится в фантастической форме. Благодаря своему (почти буквальному) компьютерному мастерству, они являются одним из двух фаворитов в гонке домашних консолей. Недавний запуск в производство 128-битной машины, Turphoon, всколыхнул гонку "консолей следующего поколения". Реклама их игр с девизом "Око Бури" и изображением "Electronic Eye" Tellus (обычно в центре логотипа Turphoon), мягко светящегося на черном поле, регулярно появляется в спортивных программах, мультфильмах, подростковых драмах и других высокоэффективных рекламных блоках. Дети выстраиваются в очереди в магазинах, чтобы заполучить последнюю игру Tellus в день релиза, и даже Sunburst демонстрирует неплохие, если не сказать исключительные, результаты.

В общем, это отличные новости для Tellus - и плохие новости для широкой публики.

ОРГАНИЗАЦИЯ

Несмотря на высокодоходный характер отрасли, Tellus совсем не является растущей монолитной структурой. На самом деле, большая часть ее структуры вращается вокруг генерального директора, который благодаря личным качествам и репутации обеспечил Tellus значительную часть его нынешнего престижа в отрасли. Однако, в отличие от большинства руководителей Пентекса, Ригель на самом деле довольно компетентен как в управлении, так и в электронных премудростях. Он и его "элита" имеют железный контроль над компанией, а это значит, что мало что происходит без их ведома.

Чтобы адекватно понять интенсивную природу фэндома техноигров и их продукции, возможно, стоит освоить некоторый жаргон. У настоящих фанатов видеоигр - тех, кто предзаказывает игры, как только магазин начинает принимать заказы, отпрашивается с работы, чтобы быть первым в очереди в дни выхода основных релизов, и тратит все свободное от игр время на написание FAQ, чтение прохождений от корки до корки и обсуждение спецификаций игр в Интернете - есть свой собственный жаргон. Хотя пытаться заучить игровой журнал от корки до корки было бы излишеством, небольшое знание этого жаргона и того, как он используется, может помочь передать вашим игрокам бешеный, одержимый техникой характер этой конкретной потребительской базы.

(Возможно, некоторые из вас уже погружены в эту субкультуру и прекрасно понимают, о чем идет речь. В таком случае, вы уже идеально подготовлены к проведению истории о Tellus. Веселитесь).

Один из лучших способов подготовиться к сессии по теме Tellus - порыться некоторое время в группах видеигровых новостей (rec.games.video.sony и rec.games.video.nintendo - отличное начало; вы наверняка найдете и другие) и начать собирать "характерные" слова. Вам не обязательно быть лично знакомым с фактами о количестве полигонов в видеоигре, настройке камеры, замедлении или текстурировании - множество людей готовы жаловаться на эти вещи в Интернете, даже не понимая, о чем они говорят. Эти слова звучат красиво и заставляют говорящего казаться умным (ну, теоретически), поэтому кого волнует, верны ли ваши факты или нет? Люди обратят на вас внимание, если вы опубликуете что-то с темой, написанной заглавными буквами и двадцатью восклицательными знаками, независимо от того, как много вы на самом деле знаете о теме.

Журналы о видеоиграх также могут дать некоторое представление, хотя они требуют немного больше вложений. Тем не менее, может оказаться полезным

почитать страницы писем, разделы технических характеристик и обзоры, чтобы понять, что заводит геймера и как именно он описывает это чувство.

Ниже приведены несколько понятий, которые можно бросать тут и там; конечно, есть и другие, которые стоит использовать, но вы, вероятно, получите наибольшую пользу от этих.

E3: Выставка электронных развлечений, по сути, крупнейший конвент в индустрии. Компании часто планируют свои программы, приурочивая их к анонсам на E3, потому что именно там начинается самая большая шумиха. Передовое оборудование, яркое программное обеспечение и смущенно улыбающиеся девушки у стендов - отличительные черты этой выставки, и любой фанат, достойный этого звания, продаст свою сестру, чтобы попасть туда и увидеть новейшие игры раньше других.

ToA: Tellus of America. Заядлые компьютерные гики всегда обращают внимание на то, переводит ли американская компания-разработчик их любимые японские игры, поэтому "знающие" люди склонны заваливать свои электронные письма, сайты и журнальные статьи рассуждениями о том, чем занимаются ToA и ToJ. Недоброжелатели Tellus (обычно это ярые поклонники Sega, Sony и Nintendo), а также фанаты Tellus, считающие себя "остроумными", обычно используют аббревиатуру "TnA".

ToJ: Tellus of Japan. Считается некоторыми фанатами единственной компанией, издающей стоящие игры.

Twitch-игры: Игры, в которых требуется быстрая скорость реакции, а не планирование, например, шутеры. Фанаты любят защищать эти игры, утверждая, что они развивают зрительно-моторную координацию и скорость мышления. Повсеместно Ходящие по Стекла спят спокойно, зная, что если Апокалипсис можно предотвратить с помощью хорошей мелкой моторики, то молодежь всего мира справится с этим.

Tellus of America базируется в северной Калифорнии, на разумном расстоянии от центра электронной промышленности, но достаточно далеко от Лос-Анджелеса и других действительно крупных городов, чтобы, если случится что-то ужасное, Tellus не оказался в центре зоны городских боев. Его главный комплекс имеет удобные размеры, гораздо более заметные из Пенумбры (как радужный лабиринт, которым он и является), чем из физического мира. Именно здесь выполняется большая часть работы, хотя многие руководители чаще всего работают удаленно, а сторонние разработчики, работающие на Tellus, посещают его лишь время от времени.

У Tellus есть три подразделения, заслуживающие особого внимания: Tellus of Japan (расположенное в сорока милях от Осаки), Tellus of Europe (с центром в Манчестере, Англия) и Sunburst Enterprises (расположенное в Силиконовой долине). Первые два подразделения занимаются разработкой игр, хотя Tellus of Europe чаще переводит игры, чем придумывает новые. Sunburst

продолжает производить аппаратное обеспечение и иногда программное обеспечение для бизнеса.

Что касается отношений с Советом директоров, то ухудшение психики Дэнфорта Стерна означает потерю Tellus статуса "любимого сына". Однако, когда слабеет один покровитель, другие уже облизываются, ожидая возможности заполучить сверхприбыльную компанию в качестве своего собственного проекта. Чейз Ламонт хочет выступить в роли нового большого папочки Tellus в рамках возможного поглощения активов Стерна; Киро Ямазаки хотел бы получить Tellus в свое распоряжение в качестве средства исправления своего собственного утеряннного влияния; Франческо хочет заполучить Ригеля из племенных соображений; Кэтрин Моллетт просто не хочет, чтобы у Ламонта было больше личной власти, чем у неё. На данный момент Ригеля устраивает их игра; ему все равно, с кем иметь дело, лишь бы они были побеждали и гарантировали Tellus свободу действий.

SUNBURST

Когда-то перспективная компания на рынке персональных компьютеров, Sunburst Enterprises International сегодня является тенью себя прежней, выпотрошенным и вновь собранным подразделением Tellus. Как это ни печально, но Sunburst некого винить в своем несчастье, кроме себя - точнее, своего бывшего генерального директора Дональда Уэйтса. Уэйтс был решительно нелюдимым человеком и порядочной свиньей, чья деловая практика была такой же свинской и недальновидной, как и поведение в целом. Уэйтс был очарован планом "Омега" и "особыми" ресурсами, переданными ему в руки Советом директоров, и с энтузиазмом принял свою роль в разрушении мира. "Зло в каждом компьютере" могло бы стать его личным лозунгом, если бы он действительно имел представление о том, что представляют собой те "сублимирующие подпрограммы", которые он внедрял в свои продукты. Тонкость? Никогда о ней не слышал! Эй, вы можете сделать их еще более мерзкими?

В результате домашние компьютеры Sunburst стали печально известны в отрасли как еще более ненадежные, чем даже другие ПК. Конечно, у них были свои сильные стороны, но слишком многие пользователи жаловались на мигрени, крайнее неудобство в использовании, необратимые сбои диска и другие недуги - и вполне обоснованно. Бейны, запечатанные в аппаратуре Sunburst, хоть и были крошечными, источали злое влияние, которое превращало работу на Sunburst в сущий ад. Слухи распространялись, и клиентская база просто уменьшалась.

Выкуп Sunburst компанией Tellus дал компании новую жизнь, но дорогой ценой. Большинство сотрудников были уволены в ходе реструктуризации. Сам Уэйтс был заменен, и с тех пор никто ничего не слышал о "Большой Свинье". (Особенно неприятный слух среди "осведомленных" сотрудников Pentex гласит, что Уэйтс был... почетным гостем на гавайской вечеринке, которую Ригель устроил вскоре после поглощения).

В настоящее время Sunburst выполняет двойную роль для своего покровителя Tellus. Во-первых, это удобный источник исправного оборудования по сниженным ценам; Tellus живется гораздо легче, если она может сделать оборудование на заказ в любой момент. Во-вторых, Sunburst более или менее находится на переднем крае дизайна аппаратного обеспечения, специализируясь на том, чтобы сделать компьютеры более удобными для пользователей; то, на что у них не хватает собственного технологического потенциала, они компенсируют промышленным шпионажем. С момента поглощения они были вполне платежеспособны и неуклонно догоняли других крупных производителей персональных компьютеров. Такое быстрое развитие добавило Sunburst привлекательности на фондовом рынке, и большинство инсайдеров отрасли внимательно следят за компанией. По сути, Sunburst - это удобный отвлекающий маневр: Tellus удастся избежать неприятностей, потому что люди, следящие за деятельностью Вирма, обычно игнорируют программную сторону дела и внимательно изучают аппаратную, поскольку "именно там происходят все настоящие инновации".

Sunburst зарабатывает большую часть своих денег на типично непотичных отношениях с другими дочерними компаниями Pentex; Sunburst снабжает офисы большинства



холдингов Pentex. Только в тех областях, где эффективность компьютеров должна быть максимальной (например, в лабораториях Магадона), сотрудники работают на компьютерах, хоть немного более надежных, чем компьютеры Sunburst. Возможно, самым красноречивым фактом является то, что хотя большинство "хрюшек" и менее ценных сотрудников Tellus работают на оборудовании Sunburst, действительно ценные сотрудники работают на лучшем, что может предложить индустрия. Несмотря на это, сам Ригель с гордостью использует компьютер Sunburst - но, учитывая, что он переделал его полностью и вселил в него самых надежных духов, этот технофетиш вряд ли можно считать типичным компьютером компании.

TELLUS OF JAPAN

Компания, ранее известная как Tetsumomo, неплохо себя зарекомендовала с тех пор, как перешла под эгиду Tellus - в финансовом смысле, конечно. Семена скверны, пустившие корни в каждом дочернем предприятии Pentex, так же глубоко укоренились в японском филиале Tellus, и это начинает проявляться. Но с общественной точки зрения Tellus of Japan - это история успеха, пример того, как не справляющаяся компания превратилась в эффективное, динамичное и очень известное предприятие.

Главная роль ToJ - дать корпорации долю на ключевом японском рынке. Хотя ключевой там является консольная индустрия, Япония выпускает множество игр, от традиционных спортивных игр, шутеров и файтингов до головоломок, survival-horror'ов, ролевых игр и даже таких странных предложений, как "симуляторы свиданий". В последней категории игроку предстоит взаимодействовать с несколькими цифровыми женщинами, пытаясь разгадать, какие "козыри" и поведение они могут использовать, чтобы наконец начать встречаться с одной из них. Сама концепция не может не радовать американское руководство Tellus; на сегодняшний день одним из крупнейших секретных проектов является стремление сделать "симуляторы свиданий" не только приемлемыми, но и популярными на Западе. Сама мысль о применении методов модификации поведения в игре, которая вполне может оказать ключевое влияние на то, как игрок будет общаться с противоположным полом, вызывает мурашки у членов Совета директоров при одной только мысли об открывающихся возможностях.

Но, как и многие другие японские издательства, ToJ публикует множество материалов, которые в конечном итоге попадают на американские берега. Специализация ToJ включает в себя всегда популярные файтинги, а также ряд

ДОСТОЙНОЕ НАЧИНАНИЕ

В компьютерной индустрии устаревание наступает очень быстро. Вы можете оказаться с полным складом компьютеров, которым всего полгода, но они уже устарели, и никогда не продадутся. Ни один производитель не может себе позволить, чтобы они занимали место, а тем более платить за них налоги. Sunburst ничем не отличается от других производителей, и, как и большинство других производителей, избавляется от своего старого оборудования ради налогового вычета. И, как и у большинства других производителей, у них есть прекрасное место для сбыта этой рухляди, который также обеспечивает отличный пиар в процессе:

Они передают это оборудование в школы.

ролевых игр с явно сомнительным - то есть "взрослым" - содержанием. Учитывая довольно лояльное отношение к наготу и почти педофильским фетишам в Японии, издатели могут выпускать на рынок то, что в Штатах было бы ограничено специализированными магазинами для взрослых. Конечно, самые экстремальные из этих игр не переводятся на английский язык (и, если уж на то пошло, обычно это сторонние игры, имеющие лишь слабую связь с ToJ). Тем не менее, они пользуются популярностью среди американских геймеров, покупающих импортные игры.

Ролевые игры ToJ обычно представляют собой угрюмые проекты, наполненные жуткой графикой, злодеями с темой "испорченной невинности" (другими словами, часто похожими на мирных жителей или детей) и героями, которые должны принять свою темную половину, чтобы спасти положение. Их файтинги, как и все остальное, на что наклеен логотип "Electronic Eye", являются самыми современными в плане дизайна персонажей и анатомических подробностей. И, конечно же, довольно жестокими. ToJ работает и по лицензии, обычно для мрачных аниме-сериалов, таких как Burn Fist Summoning, но недавно они приобрели довольно "легкую" лицензию. С помощью нескольких недовольных программистов, которые раньше работали на конкурирующую компанию, ToJ превратила и без того прибыльную лицензию "Карманные Звери" в дьявольски невинную на вид, довольно увлекательную и вполне прибыльную серию видеоигр.

ТЕХНОКРАТИЯ И TELLUS

Искушенные в магии рассказчики могут задать вопрос, почему Технократия не проявила интереса к Tellus Enterprises. В конце концов, индустрия видеоигр приносит тонны денег, что вполне может заинтересовать Синдикат, а также является возможным средством манипулирования массами, о чем может подумать НМП. Tellus может показаться выгодной перспективой, верно?

И да, и нет. Видите ли, сколько бы денег ни зарабатывал бизнес видеоигр, это все равно семечки по сравнению, скажем, с Microsoft. В результате Синдикат больше интересуется практичными программами, которые были бы интересны всем, особенно более деловым покупателям. Забудьте о Ричарде Гэрриоте - Синдикат хочет видеть Гейтса в своем кармане.

Однако, что еще более важно, "Док" Ригель знает о существовании Технократии, хотя и не до конца понимает, что она собой представляет. Поэтому, чтобы перестраховаться, он создает подразделение Sunburst имидж места, где создаются настоящие передовые технологии в области домашних компьютеров. Используя как мирские слухи, так и некоторую помощь духов, Ригель старательно создает у "истинного инсайдера" впечатление, что именно в Sunburst произойдет следующий большой прорыв - например, который заставит CD и DVD выглядеть антиквариатом. Пока что технократы, которым не все равно, купились на это.

ПОВЕСТКА ДНЯ

Как и их коллеги из OmniTV, Tellus занимается десенсибилизацией. Для них это не обязательно означает бросать в зрителей (образно говоря, разумеется) кровавые куски мяса, пока они не перестанут даже морщиться - хотя, конечно, они, безусловно, обеспечат "самые кровавые смертельные случаи в индустрии", если это то, что фанатам нравится. В их планы входит не только приучение детей всех возрастов к насилию и жестокости в формате видеоигр, но и очень тонкое воспитание лояльного отношения к воровству и пиратству.

В некотором смысле продукция Tellus - это как наркотик, по крайней мере, те игры, на которые есть спрос. После того как вы начнете изучать все миссии для Slaughtercraft, вам будет очень трудно вернуться к какому-либо другому виду развлечений. Их игры чертовски затягивают, а Tellus точно подбирает время выхода дополнений, чтобы они совпадали с тем моментом, когда игрок, наконец, выжмет из игры последние капли геймплея. В результате все больше и больше людей проводят огромное количество времени перед своими компьютерами и консолями, вместо того чтобы учиться общаться с реальными людьми. Когда план "Омега", наконец, потребует от Tellus "выдернуть вилку из розетки", вокруг окажется множество людей, полностью потерявших чувство ориентации и нуждающихся в руководстве. И это именно то, что Pentex предоставит.

Несмотря на надежды некоторых руководителей Pentex, насилие в видеоиграх не обязательно приводит к жажде насилия в реальной жизни. Однако оно имеет приемлемый вторичный эффект, особенно когда речь идет об играх Tellus; оно повышает ставки, что приводит к желанию большего насилия в самих играх. Геймеры любят видеть больше крови и больше мяса, желательно с максимальной детализацией и как можно более высокой частотой кадров. Совет надеется, что этот растущий масштаб "больше, быстрее, кровавее, больше", наряду с ростом насилия на телевидении и в кино, приведет к десенсибилизации общества к насилию в целом, оставляя в его душах дыры для просачивания скверны. До сих пор они терпеливо ждали результатов; если нетерпение возьмет верх, то они могут начать подбрасывать бейнов в игры просто от скуки.

Тем не менее, подстрекательство к насилию - это лишь часть планов Tellus по широкомасштабному изменению поведения. Конечно, определенное мерцание света может вызывать судороги у некоторых зрителей, но какая от этого польза? Вместо этого некоторые программисты Tellus экспериментируют с узорами, которые будут воздействовать на эмоциональные центры зрителей, усиливая любую реакцию - от ярости до внушаемости. И всегда популярные сублиминальные сообщения часто фигурируют в списках "дел" менеджеров, хотя большинство программистов, занимающихся этой частью деятельности Tellus, считают их устаревшей концепцией.

(В качестве примечания, одним из самых секретных "черных проектов" Tellus в настоящее время является исследование некой психотропной подпрограммы, которая может вызывать бешенство у оборотней и других восприимчивых существ, вызывая таким образом очень неприятные случаи домашнего насилия прямо в сердце вражеского дома. Если этот план удастся, то множество любящих семей кинфолков будут разорваны на части

своими безумными детьми Гару, находящимися в состоянии психотического Первого Превращения).

Ирония судьбы заключается в том, что Tellus также имеет тайный план поощрения пиратства - в конце концов, рассуждает Ригель, это не только способствует всеобщему неприятию правительства и власти, но и снижает продажи конкурентов не меньше, чем наши собственные, если не больше. Конечно, само собой разумеется, что это маленькое побочное предприятие не является общеизвестным даже на уровне руководства. Сотрудники, естественно, взбунтуются, если узнают, что Tellus урезает их средства к существованию во имя какого-то "великого замысла". Кроме того, если кто-то из сотрудников Tellus утащит зарегистрированную в офисе программу для домашнего использования или распространит в Интернете взломанную версию проекта конкурирующей команды, это будет его инициатива. Еще одна душа на крючке...

В результате таких махинаций компания Tellus стала мировым лидером в области электронных развлечений, соперничая даже с Sony и Nintendo в вытягивании четвертаков из детей и долларов из их родителей. Продукция компании Tellus очень привлекательна и пользуется спросом, ее руководители имеют большие и толстые счета в банках, а множество глянцевого журналов обожают новейшие продукты Tellus в надежде получить больше рекламных долларов от Tellus. Большинство членов совета директоров Pentex просто ошеломлены тем, что такая "новомодная причуда" может принести такой невероятный доход и проникнуть в дух потребителя. За редким исключением (например, Чейз Ламонт), директора не понимают успеха Tellus - но он им определенно нравится.

ПРОДУКЦИЯ

Tellus разделяет свое внимание на игры для персональных компьютеров и игры для домашних консолей; оба подразделения очень хорошо поддерживаются и являются жизнеспособными конкурентами в своих областях. Было бы глупо пытаться составить полный список продуктов Tellus; откровенно говоря, каталог всех их продуктов занял бы в два раза больше места, чем эта глава. Вместо этого ниже перечислены лишь некоторые из наиболее заметных релизов, выпущенных Tellus. Не стесняйтесь дополнять список по своему усмотрению; беглый взгляд на местный магазин программного обеспечения показывает, что каждую неделю появляется все больше продуктов, многие из которых быстро забываются, так что развлекайтесь, составляя собственные графики релизов.

Tellus просто не программирует для детей, которые находятся примерно на уровне детского сада или около того; они оставляют эту демографическую группу Avalon, так как не хотят связываться с повышенным вниманием, окружающим продукты для маленьких детей. Никаких "Текстовых приключений Бравого Билла" для дошкольников - пока что. (Конечно, Ригель следит за тем, как развивается рынок программного обеспечения для дошкольников; можете не сомневаться, что по мере его роста Sunburst обязательно начнет предлагать тонкие маленькие "дополнения" для семей с компьютерами!)

Вместо этого, игры Tellus ориентированы на рынок шести-восьмилетних детей, и - что удивительно - на этом уровне они почти всегда носят "образовательный" характер, особенно с упором на экологические игры, такие как A Wolf's Life и The Big Pond. Хотя руководство Pentex сначала

FEAR THE UNKNOWN

DEATHMIST

LOKDS of the CRYPT II



отнеслось к такому решению со скепсисом, Ригель вскоре помог им прозреть. Зловещая красота этих игр заключается в том, что они не приукрашивают красные зубы и когти природы. Они постепенно учат детей, что некоторые животные, чтобы выжить, должны убивать, и как можно чаще, чтобы сохранить здоровье (основное отличие игр от реальной жизни заключается в том, что хищники охотно убивают ради развлечения или когда они не голодны). И в результате воздействия этих игр на детское подсознание дети либо начинают получать удовольствие от убийства тех, кто слабее, либо настолько убеждаются в безжалостности природы, что не хотят иметь с ней ничего общего. В любом случае, Pentex остается доволен, и поэтому он одобрил планы Tellus по разработке большого количества образовательных программ со скрытыми сообщениями.

Самым мощным и влиятельным продуктом в арсенале Tellus на сегодняшний день является Tellus Turphoon, 128-битная машина с DVD-приводом, обратной совместимостью и умеренной склонностью к перегреву. Хотя это не самая технически совершенная консоль, у нее есть два преимущества: она довольно проста в программировании и за ней стоит очень успешная маркетинговая кампания. Поэтому ее аналоговый контроллер немного хрупок, а картриджи памяти стоят дорого. Поэтому она не очень хорошо работает с аксессуарами сторонних производителей, имея тенденцию поджариваться при подключении более дешевых контроллеров или периферийных устройств. Она довольно дешевая, на ней доступно множество игр, а ее собственные игры - эталон в области "взрослых" игр.

По всем этим причинам консоль любима подростками и имеет довольно высокий рейтинг среди геймеров постарше, которые любят смотреть, как взрываются головы, и называют это "взрослыми играми".

Игры, которые программирует подразделение Tellus для ПК, относительно стандартны по своей концепции (шутеры от первого лица, такие как Exit Wound; приключения в сеттинге темного фэнтези, такие как Lords of the Crypt, и так далее). Конечно, Tellus настаивает на добавлении особого "штриха Tellus". Обычно это означает одну или две геймплейные особенности, которыми не воспользовались конкуренты, но, что более важно, это означает производственные ценности. Дизайн персонажей в наиболее популярных предложениях Tellus - на высшем уровне, окружение - удивительно угрюмое, саундтреки - завораживающие, а монстры - по-настоящему пугающие. Закоренелые геймеры склонны насмехаться над ПК-играми Tellus, считая их красивыми, но не привносящими ничего нового (по меркам ребят, которые проводят больше времени, мечтая о следующем поколении консолей, чем играя в игры текущего). Но казуальные геймеры расхватывают игры Tellus как горячие пирожки.

Новые веяния редко минуют Tellus, и потому как только ММО стали набирать популярность, компания приложила усилия, чтобы отхватить свой кусок пирога. И это не очередное безликое фэнтези в стиле Dungeons & Dragons с расслабленными хоббитами и разноцветными драконами. Вместо этого главной онлайн-игрой Tellus является Terminus, "темное совре-

менное фэнтези". Действие игры разворачивается в мрачном урбанизированной среде ближайшего будущего, в городе размером почти со штат в Новой Англии. Различные "районы" занимают место городов и горных хребтов; монстры, бродящие по "сельской местности", - это смесь демонов, вырвавшихся из ада, мутантов, сверхъестественных существ, таких как вампиры и зомби, киборгов-убийц, культистов и даже обычных людей. Персонажи учатся выживать в этом городском лабиринте, овладевая навыками скрытности и убийства, становясь мастерами оружия, увеличивая арсеналы, изучая запретные оккультные силы и улучшая себя в кибернетической или биоинженерной клинике. Естественно, Terminus гораздо более пророческий, чем многие думают. Группа программистов воплотила свое собственное пророчество об Апокалипсисе увиденное в навязанных бейнами лихорадочных снах.

И хотя Terminus, как и любая другая игра, успешно завладевает вниманием публики (зачастую даже больше, поскольку игроки готовы часами собирать деньги и опыт, чтобы пройти "еще один уровень" перед сном), истинная природа программы еще более зловещая. Terminus - это своего рода отборочный процесс, средство, с помощью которого Tellus отслеживает игроков с... "потенциалом". Игра периодически выставляет игрокам оценки (без их ведома), основываясь на тех действиях, которые они совершают во время игры; например, достаточно ли они отчаянны в начале игры (или достаточно злобны в дальнейшем), чтобы убивать мирных жителей ради денег на еду? Охотно ли они записываются на "улучшение тела" в различных клиниках в окрестностях Терминус Сити, чтобы получить дополнительную силу, которой они жаждут? Играют ли они в целом с тем холодным прагматизмом, который ценит Пентекс? Эти оценки сопоставляются с проверкой кредитоспособности (в конце концов, большинство игроков оплачивают свое время в сети с помощью кредитной карты), а полученные данные регулярно отправляются в Pentex. Имена тех, кто выделяется нестандартным подходом к "решению проблем" и кредитной историей, предполагающей готовность работать на Pentex в соответствующем качестве, попадают в очень специфичный "лист ожидания", который распространяется среди различных подразделений Pentex, заинтересованных в этом. Многие ценные потенциальные фоморы, которые иначе не были бы обнаружены, попали в поле зрения Пентекса, проведя часок-другой в Терминус Сити.

И, конечно, Tellus предлагает множество новых игрушек для тускло освещенных залов игровых автоматов и прокуренных бильярдных по всему миру. Они как можно быстрее увлеклись файтингами, ответив на Street Fighter II и Mortal Kombat такими играми, как Brawl Devil (в настоящее время в четвертой инкарнации Brawl Devil Giga) со сражениями сверхъестественных монстров, и Gang Beating (с прекрасно смоделированными разбитыми бутылками, выкидными ножами и подобным оружием). Домашние порты этих игр получились довольно неплохими, хотя для многих фанатов до сих пор нет ничего лучшего, чем мчаться в зал игровых автоматов с горстью жетонов в руках.

И последнее замечание: стоит подчеркнуть, что эта индустрия очень велика. Хотя игра стоит меньше крупнобюджетного голливудского фильма, бюджета многих из

них хватило бы на десять или двадцать независимых фильмов. Первая футбольная игра для платформы Turphoon компании Tellus стоила около двадцати пяти миллионов долларов, включая расходы на рекламу и тому подобное. В 1998 году, Playstation принесла Sony больше прибыли, чем все остальные её предприятия вместе взятые. Хотя Tellus далеко до таких печатных станков, как Endron или OmniTV, это достаточно прибыльное предприятие, приносящее более чем достаточно денег для финансирования всевозможных неприятных тайных исследовательских проектов. Хотя это ни в коем случае не Microsoft, за Tellus стоит понаблюдать.

МЕТОДОЛОГИЯ

В целом, Tellus принимает безумие быстрого развития индустрии программного обеспечения, с радостью соглашаясь с непрекращающимися требованиями общественности "больше, быстрее, мощнее!". Честно говоря, это вполне соответствует целям начальства; если план "Омега" сработает, то здоровая доза техношока не помешает. Tellus спонсирует исследования, направленные на внедрение компьютеров во все аспекты жизни потребителей, подталкивая общество к тому, чтобы оно все больше и больше зависело от своей электроники. Во главу угла ставится

РЕЙТИНГИ ИГР

В наши дни все видеоигры массового спроса, как и фильмы, оцениваются независимой организацией Entertainment Software Ratings Board. Эта шкала, которая варьируется от "Для всех возрастов" до ограничительных "Подросткам" и "Взрослым", является основной уступкой индустрии обеспокоенным родителям. Совет относительно строг, хотя, учитывая количество программного обеспечения, которое ему приходится рассматривать, несколько сцен, которые в противном случае могли бы потребовать более высокого рейтинга, все же проскальзывают.

В реальном мире из всех игр, получивших рейтинг ESRB, только 1% или около того классифицируются как "только для взрослых"; в "Мире тьмы" эта цифра составляет 3-5%. Tellus несет ответственность за некоторые из этих игр, но вряд ли является единственным нарушителем - реакция против политкорректности создала высокий спрос на грубые, сексуальные и жестокие развлечения, поэтому компании-разработчики, будучи теми, кто они есть, делают то, что продается.

Интересно, что ни один производитель консолей на сегодняшний день (ну, на момент публикации этой книги) не выпустил игру "только для взрослых"; такие игры выходили только для персональных компьютеров. Tellus хотел бы "модернизировать" рынок до ситуации, когда игры для взрослых будут доступны для игровых приставок, но Ригель не хочет делать первый шаг. В конце концов, существует вероятность, что это привлечет нежелательное внимание Гару, поэтому гораздо лучше подождать, пока Sony или Sega (или даже Nintendo) решат заняться рынком игр для взрослых, примут на себя всю ответственность и откроют его для них. А до тех пор, что ж, всегда есть пиратские "беты"...

удобство для пользователя; ленивые люди тоже заслуживают компьютеров, и среднестатистический Джо не должен тратить усилия на изучение того, что делает программа, прежде чем он сможет ее использовать. (Ригель любит подчеркивать этот момент на заседаниях совета директоров, указывая на успех компании AOL).

Современное общество, похоже, вполне оправдывает надежды Tellus. Каждый год Tellus закладывает в свои продукты ряд "проблемных зон", и каждый год они вознаграждаются все более строгими и паническими возгласами со стороны клиентов, которые все больше не способны думать самостоятельно. Когда стали поступать первые сообщения о клиентах, которые приняли приводы CD-ROM за подстаканники, какой-то высокопоставленный руководитель Tellus плясал от восторга. Когда придет время выдернуть вилку из розетки, человечество окажется там, где его хочет видеть Pentex.

У Sunburst есть несколько заводов за границей, где производятся прессы и пишущие приводы для компакт-дисков, и это оказалось весьма прибыльным побочным предприятием. В мире полно людей, которые предпочитают платить за оборудование и воровать игры, поэтому Tellus с удовольствием зарабатывает на них. Кроме того, время от времени оборудование, произведенное Sunburst, ломается после копирования слишком большого количества полосок кода Tellus; но даже в этом случае качество товара таково, что пираты возвращаются за новыми.

Поскольку Tellus имеет полный контроль над играми, которые выпускаются для Turbo и других их консолей (например, Odyssey, 32-битной системы), они могут быть уверены, что никто не опубликует игру, которая им не нравится, для использования на их оборудовании. Их стандарты кажутся большинству разработчиков жестким контролем качества, хотя на самом деле это просто вопрос выбора жанров игр, которые будут приносить высокую прибыль - другими словами, вы не издаете для Turbo то, что может заставить геймера решить, что он зря тратит время на видеоигры. Всегда вознаграждайте покупателя за то, что он сидит перед телевизором с контроллером в руках; если вы не можете сделать это адекватно, Tellus не одобрит вашу игру.

Благодаря высокому "фактору престижа" Tellus, все еще существует множество компаний-разработчиков, которые готовы сделать все возможное, чтобы получить выгодные контракты с Tellus. Более того, Tellus более... благосклонно относится к содержанию сторонних игр; они скорее соглашались на рейтинг "Для взрослых" из-за слишком откровенных костюмов, чем заставят разработчиков вписываться в рейтинг "Для подростков". (В конце концов, подростки все равно купят или украдут игру). Разумеется, игра поставляется в комплекте с тонким маленьким бейн или два, как раз то, что нужно, чтобы дополнительно придать игре шарм Tellus.

Tellus/Sunburst также работает над системой отслеживания программного обеспечения - всего программного обеспечения, - которое устанавливают пользователи, и отправки информации в компанию, когда компьютер подключен к интернету. Теоретически, все, что делает владелец компьютера, может быть привязано к уникальному номеру компьютерной сетевой карты. Как ни странно, Ригель меньше заинтересован в разработке

такой системы самостоятельно и больше заинтересован в корпоративном шпионаже в рамках этого проекта; он убежден, что Microsoft уже довела этот процесс до совершенства.

Наконец, среди совета директоров ходят слухи, что Tellus располагает вирусом, который положит конец всем вирусам, находящимся на последней стадии бета-тестирования. Теоретически, этот вирус представляет собой смесь обычного кода и плодящегося бейна, суперпрограммы, которая может реплицировать себя миллионы раз, адаптируя каждое новое потомство к системе, которую она заражает. Этот мерзкий проект, прозванный "Y20K", должен разрушить сети связи всего мира в течение нескольких секунд после запуска плана "Омега". Сможет ли программа оправдать ожидания, неизвестно, но программисты Tellus могут творить чудеса.

РАБОЧАЯ СРЕДА

Сон - это смерть. Хороший код - бессмертие.

- Настенная табличка в студиях Tellus

Давайте посмотрим правде в глаза: Tellus просто не может работать в стандартной офисной обстановке. В конце концов, они делают действительно хорошие игры, игры, вызывающие привыкание, игры, которые затягивают людей и требуют полной отдачи (исключая все остальное). Вы не можете добиться такой производительности от обычных наемных рабов.

Вы должны использовать *особенных* наемных рабов.

Атмосфера в офисах Tellus нарочито расслабленная - ну, когда не приближается дедлайн. А какой-то дедлайн приближается всегда. Несмотря на это, здесь много места для самовыражения, по крайней мере, на этапе разработки. Программистов поощряют украшать свои кабинеты плакатами, фигурками из боевиков, всякой случайной ерундой - до тех пор, пока это заставляет их течь творческие соки. Конечно, в суперконкурентной индустрии программного обеспечения нет места бездельникам; слишком расслабленного сотрудника ждет грубый шок, когда руководство пойдет проверить сроки. Но сотрудники, как правило, не возражают против этого; в конце концов, они не занимались бы этой работой, если бы она им не нравилась. А когда обстановка перестает им нравиться, уже слишком поздно надеяться на лучшее положение в корпоративной Америке.

РАЗРАБОТКА

Хотя в Tellus значительное количество обычных офисных работников (некомпетентное руководство среднего звена; отдел продаж, который не понимает, что продает; отдел маркетинга, который пытается переделать продукты, чтобы они соответствовали рекламе; руководители, которые не понимают, как устроен рабочий процесс; некомпетентный сетевой администратор; таинственные уборщики, которые полночи обходят здание, делая бог знает что), команды разработчиков - это то место, где сосредоточены большинство ярких личностей в корпорации. Именно эти люди сделали игры Doctor Violence и C-4 Ops тем, чем они стали - вместе со всем, что из этого следует.

Отдел разработки разделен на две практически независимые группы: свежие молодые ребята и те, кто раньше был свежими молодыми ребятами. Разница замет-

на, а процесс эволюции практически душераздирающий.

Новичками в командах разработчиков Tellus иногда движет жадность, иногда "видение", но и то, и другое почти всегда вторично по сравнению со статусом. Для ворчунов, работающих в отделе разработки, статус - это все. Они добровольно приковывают себя к своим столам, пьют газировку, кофе и чай галлонами, и все это ради того, чтобы добиться признания своих коллег (и Ригеля), впахивая неприличное количество кода в отведенное им место. Они так же зависимы от своих игр, как и любой потребитель; мало кто из них предпочтет пойти на пикник с подружкой, чем заполучить в руки последнюю версию ToJ и обшарить каждый дюйм в поисках пасхалок. Да и ramen довольно вкусный, особенно после того, как некоторое время поиграешь в японские игры. Им недоплачивают, но это не имеет большого значения; они занимаются этим бизнесом, потому что любят эту индустрию и потому что хотят достичь мечты - быть дико успешными в создании того, что они любят больше всего на свете.

Естественно, такой оптимизм длится недолго.

Те новички, которые не выгорают полностью и не переходят на работу, где их больше ценят (например, уборщиком в Applebee's), становятся измученными и желчными. Когда приходит осознание того, что они не особенные, они ничем не лучше своих коллег, и у них нет шансов произвести впечатление на своих менеджеров с помощью добродетели - и, когда добродетель не работает, порок берет верх. Ветераны Tellus - коварные люди, с удовольствием играющие в офисную политику ради продвижения по карьерной лестнице. Поскольку их навыки практически бесполезны в более высокооплачиваемых сферах бизнеса, им ничего другого не остается. Страдающие от повреждения сетчатки и туннельного синдрома, часто работающие на второй работе, чтобы свести концы с концами, - эти отчаянные, мрачные души легко поддаются влиянию начальства. Немного коварства и много подхалимажа иногда дают самым хитрым иногда добиться статуса ведущего программиста. Это очень желанная позиция; в конце концов, если ваша команда преуспевает, вы получаете все лавры, и можете легко свалить вину на подчиненного, если проект проваливается. Конечно, это означает постоянное подлизывание к сменяющимся менеджерам, но даже это лучше, чем быть простым программистом до конца своих дней.

У озлобленного программиста есть масса возможностей вершить мнимое правосудие над своими коллегами. Например, программист может попытаться взломать игру, выпущенную конкурирующей командой, а затем тайно выложить ее в Интернет. Аморальные дети скачивают программу, записывают ее на CD, не покупают копию, и вуаля - продажи игры падают, и на ее фоне другие продукты выглядят лучше. Мудрые сотрудники постоянно меняют свои пароли, потому что умные гуру предпочитают смотреть порно с чужих аккаунтов, избегая как расходов, так и неизбежного обнаружения начальством. (Особо сварливые сотрудники любят использовать учетные записи своих менеджеров для скачивания детского порно и тому подобного, просто чтобы понаблюдать за сменой руководства. К сожалению, такие амбициозные персонажи часто обнаруживают, что их менеджер оказался

умнее их...). Некоторые из этих несчастных даже занимаются кражей кредитных карт и различными видами мошенничества за счет компании; в конце концов, нет ничего хуже бывшего идеалиста, который понял, что система не знает пощады, а бунт бесполезен.

Единственные, кому удастся избежать этого прессинга, - это те, у кого есть настоящие способности, те, кому действительно удастся преодолеть офисную грызню и деспотичное руководство и получить признание. Этих счастливчиков быстро рекрутирует Ригель, который назначает их на работу над проектами "более высокого уровня" или даже переводит в другие дочерние компании.

МАРКЕТИНГ

Имидж - это все в бизнесе видеоигр. Между огромными продажами и отсутствием хотя бы беглого упоминания в игровых журналах лежит очень тонкая грань. В результате отдел маркетинга Tellus обладает огромной властью - властью, которая, естественно, перешла на их головы.

Как это ни печально, но сотрудники отдела маркетинга не просто берут любой продукт, который им дают, и придумывают, чем его можно украсить, чтобы он продавался огромными тиражами. Вместо этого их раздутое представление о собственной значимости привело к тому, что они фактически предъявляют требования к программистам, а не наоборот. Во многих случаях ведущие разработчики продукта должны придумать, как подать свой собственный проект в отдел маркетинга, чтобы он получил заслуженный толчок - это означает, что команда должна сделать львиную долю маркетинга для проекта, чтобы люди из отдела маркетинга потрудились напечатать рекламу и тому подобное. И если кто-то из маркетологов считает, что в игре должны быть огнеметы, или что игра будет продаваться лучше, если вы будете сражаться с пришельцами в полом астероиде, а не с вампирами в катакомбах - что ж, лучше вернуться к разработке и переделать код.

Значительный штат художников Tellus технически не является частью отдела маркетинга, но их часто называют "эти пидоры из маркетинга". Этих людей обычно прикрепляют к командам программистов для разработки визуального оформления игры, поручают иллюстрировать руководства и обложки игр, а также создавать иллюстрации для рекламы и собственных журналов Tellus. Примерно половину этих художников можно назвать "творчески большими"; концепт-арты, которые они создают, привели бы их в больницу, работай они где-нибудь еще. Их попеременно ненавидят и уважают за их "видение", в зависимости от того, кого вы спросите - но в целом их ненавидят по другим причинам. Как и многие другие художники, они обладают "художественным темпераментом"; среди прочего, это означает неприятную тенденцию к созданию обложек, которые не имеют с соответствующей игрой ничего общего. Хуже всего (для программистов), что они часто дорабатывают игры на своих иллюстрациях, добавляя новые концепты, которые нравятся менеджеру. Внезапно программисты оказываются в затруднительном положении, добавляя новое оружие, монстров, шаблоны персонажей и уровни

только потому, что менеджеру приглянулся безумный эскиз художника. Скверна наименее безумных не заметна, а от самых двинутых фриков, которые воплощают свои садомазохистские фантазии на бумаге (или в "моделях"), разит Вирмом.

Нынешний глава маркетингового отдела Tellus - Рауль Гален, надутый высокомерный женоненавистник. Он совершенно не знает о существовании каких-либо сверхъестественных существ; он был выбран на эту должность исключительно благодаря своей деловой хватке и мономаниакальному характеру.

СЛУЖБА ПОДДЕРЖКИ

Работа в службе поддержки - это наказание. Это не то, что написано в служебных записках, это не то, что они говорят клиентам или даже сотрудникам, но в офисе принято говорить, что незадачливые люди, застрявшие у телефонов Tellus, оказались там потому, что каким-то образом разозлили руководство. В конце концов, как можно уважать человека, если он целый день отвечает на телефонные звонки и пытается объяснить людям, как работать с приводом CD-ROM?

Несмотря на это, менеджеры тщательно следят за тем, чтобы сотрудники службы поддержки не узнали, насколько низко они стоят на иерархической лестнице; в конце концов, частью создания дружественного имиджа и укрепления зависимости клиентов от щедрости Tellus является наличие функционального отдела обслуживания клиентов. Сотрудники, которые срываются на клиентах или не могут помочь решить проблему, быстро выявляются, увольняются (без рекомендаций) и заменяются другими несчастными, вызвавшими гнев начальства. Те, кто остается, вынужде-

ны отвечать на умопомрачительно идиотские вопросы, пока их тоже не уволят; негласная политика Tellus в отношении менее чем полезной документации не облегчает им задачу. Но все страдания, которые терпит служба поддержки, - это еще один шаг вперед в реализации плана Pentex по подавлению воли масс.

Небольшое утешение, да?

КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА

Отдел контроля качества - это почти такое же наказание, как и отдел обслуживания клиентов, хотя постороннему человеку так не кажется. По сути, сотруднику отдела контроля качества платят за то, что он тестирует игру по восемь часов в день в течение нескольких недель подряд, выявляя ошибки и проверяя уровни сложности, прежде чем представить отчет об игре.

Обычному фанату такая работа кажется работой мечты. Требования к соискателю довольно неортодоксальны: от тестеров ожидают, что они будут знать секретные ходы и скрытые уровни игр всех издательств и жанров. Если вы знаете все атаки Рю из Street Fighter и умеете добывать Сердце Чарнеля в крематории на скрытом уровне Lords of the Crypt, то вы именно тот человек, которого ищет Tellus. Слишком хорошо, чтобы быть правдой, правда? Правда.

Во-первых, сотрудники отдела контроля качества не могут выбирать игру, над которым они работают; он назначается. Даже если вы величайший фанат Doctor Violence, даже если вы создали для него фан-страницу, нет никакой гарантии, что вы получите возможность протестировать продолжение игры. Вместо этого вам могут всучить "Печатание для самых маленьких от



мистера Бананнера" - восемь часов в день в течение четырех недель, с исчерпывающим отчетом в конце. Кроме того, контроль качества - один из немногих отделов, стоящих ниже на тотемом столбе, чем разочарованные (и склонные к садизму) сотрудники отдела разработки. В результате отдел разработки часто пытается обойти контроль качества, подделывая формы утверждения и тому подобное, и это в те моменты, когда они чувствуют себя хорошо.

Все давние сотрудники знают историю с предлагаемым аксессуаром, ImpactVest. На бумаге ImpactVest представлял собой простое периферийное устройство, которое с помощью вибрации давало игроку знать, когда его "ударили", делая игры-стрелялки и тому подобное гораздо более динамичными. Конечно, это почти наверняка не имело бы большого успеха (нетрадиционные периферийные устройства редко пользуются спросом), но это не помешало отделу разработки разработать несколько образцов, а менеджменту - провести цикл тестирования. Быть застегнутым в жилет на пару размеров меньше на несколько недель - уже звучит достаточно плохо, но вдобавок по халатности или преднамеренной гадости проводка в жилете была неисправна. Один из каждых двадцати или около того "ударов" приводил к поражению электрическим током, превращая жизнь в ад на земле для тех заключенных из отдела контроля качества, которые не решились уволиться. В конце концов, проект был отменен после полного тестирования, и это даже не принесло облегчения контролю качества - любое удовлетворение, которое они могли получить от веры в то, что они действительно что-то изменили, быстро утонуло в последующих слухах о том, что все это было просто большим розыгрышем контроля качества.

Единственным спасением является то, что иногда, чисто теоретически, отдел контроля качества служит быстрой точкой входа в разработку. По крайней мере, дважды за последние три года менеджер, ищущий замену выгоревшему сотруднику, брал одного из тестирующих проекта этого выгоревшего сотрудника. В конце концов, есть смысл заменить отсутствующего программиста или дизайнера кем-то, кто уже знает игру вдоль и поперек. Конечно, обратная сторона повышения в отдел разработки заключается в том, что... вам придется работать в отделе разработки.

При всем своем пафосе, отдел контроля качества - одно из слабых мест Tellus: Его низкие стандарты для поступления делают его очень жизнеспособным вариантом для желающих организовать саботаж. Любому Рагабашу было бы довольно просто проскользнуть в Tellus через дверь отдела контроля качества и начать работать оттуда. Однако подвергать себя воздействию потенциально зараженных программ в течение долгих часов каждый день - это серьезный риск, который делает любую такую вылазку более опасной, чем кажется.

МЕНЕДЖМЕНТ

Руководство Tellus, за редким исключением, столь же деспотично, как и руководство в любой другой компании, а в некоторых случаях даже более. Менеджеры - большие поклонники многоступенчатых программ,

броских девизов, которые "повышают эффективность", и даже, не дай Бог, семинаров. Их обязанность двойка: во-первых, они должны держать программистов в узде; во-вторых, они должны постоянно поддерживать моральный дух на высоком уровне. Нет нужды говорить, что невозможно делать и то, и другое одновременно.

В результате руководство обычно сосредотачивается на первой части и делает вид, что работает над второй. Не помогает и то, что менеджеры, как правило, очень обижены на сотрудников отдела дизайна. Если вы дадите им слабинку, программисты начнут ворчать что-то вроде "продукт опаздывает только до выхода, но потом он будет жить вечно" - а это не то отношение, которое способствует здоровому графику выпуска. Хотя им не позволено лично наказывать отдельных программистов, большинство менеджеров довольно рано приобретают навык делать жизнь своих подчиненных несчастной маленькими, незаметными шагами.

Девиз менеджмента можно выразить одним предложением: Если что-то не работает правильно, это вина отдела разработки. Как следствие, если отдел разработки не справляется, значит, нужно повысить дисциплину; да, это значит перерабатывать, приходиться по выходным, и так далее. В этом отношении менеджеры Tellus типичны для своего вида.

Дополнительным удручающим фактором является то, что по какой-то странной причине руководство, как правило, не разбирается в компьютерах и в том, как с ними работать. Ведущий программист знает меньше, чем молодые парни под его началом; его менеджер сам не так уж много знает о компьютерах, и так далее, пока вы не дойдете до руководителей филиалов, которые не умеют печатать более чем двумя пальцами.

Исключением из этой растущей шкалы компьютерной безграмотности является, конечно, Абрахам "Док" Ригель, генеральный директор Tellus, и его элита. Но, опять же, Ригель - исключение во всех отношениях.

• Другие

Конечно, в Теллусе есть множество других отделов. Однако, учитывая, что Теллус не набит до отказа дьявопоклонниками или сверхъестественными существами, не стоит удивляться, что сотрудники, скажем, бухгалтерии, в основном, такие же обычные люди, как и все бухгалтеры. Паранормальные элементы, заразившие Tellus, в основном поселились в высшем руководстве и дизайне продукции, где и происходит действие. Если вам захочется добавить сюда крога Костегризов или призрака перегруженного работой административного помощника, не стесняйтесь. В противном случае можно предположить, что один-три отдела целиком заполнены нормальными людьми, которых в Мире Тьмы якобы большинство. Поверьте, ваши игроки не убьют вас за эти тонкости.

ПЕРСОНАЛ

Как бы тесно ни были спаяны верхние уровни руководства Tellus, не стоит удивляться тому, что среди высших чинов относительно мало открытых слуг Вирма. Даже те, кто в некоторой степени осведомлен о плане "Омега", как правило, мало или совсем ничего не

знают о реальном сверхъестественном зле, которое служит покровителем мегакорпорации.

Руководство верхнего уровня в основном делится на две группы - "профессионалы", те, кто был назначен Советом директоров или пришел на работу по мирским причинам, и "элита", которую нанял лично Ригель. Профессионалы - это, как правило, ловкие приспособленцы с большим запасом корпоративной жадности и безжалостности, но практически не разбирающиеся в компьютерах. Некоторые из них были посвящены в искусства Вирма, а некоторые являются приверженцами лорда Турифуга, который скрывает свою истинную сущность, передавая им загадочные сообщения о распространении десенсибилизации и отрыве от реальности. Элита, с другой стороны, более склонна быть "в курсе"; те, кто не в курсе, - это люди, которые делают то, что от них требуют, просто потому, что это вызов. Элита также более склонна отвлекаться на свои собственные планы, так что еще вопрос, какая группа создает больше проблем для мира в целом.

АБРАХАМ "ДОК" РИГЕЛЬ

"Док" Ригель - это что-то вроде легенды в индустрии компьютерных игр. Его имя фигурировало в бесчисленных играх в качестве шутки, обычно как архимаг, которому приписывают какое-нибудь заклинание разрушения (например, Riegel's Annihilation из Legends of Death) или как владелец какой-нибудь печально известной таверны (например, "Doc Riegel's" в Blast Crater или "The Regal Arms" в Fairlandia Online). Он был одним из пионеров компьютерных игр, электронным волшебником с чутьем на продажу цифрового эскапизма. Бесчисленные программисты восхищаются им как одним из дедушек своей индустрии и готовы на все ради возможности работать на него. К сожалению, добрый Док прекрасно осведомлен о своей репутации. За фасадом всегда непринужденного человека в возрасте около 30 лет скрывается одно из самых раздутых эго в бизнесе, который и так славится чрезмерно раздутыми эго.

И все же нельзя сказать, что самомнение Ригеля не имеет под собой никакой основы. Нельзя отрицать, что у Дока есть преимущество. Немногие оставшиеся старожилы Tellus говорят, что он всегда обладал чем-то вроде "волшебного прикосновения" в том, что касается электроники; он может буквально заставить компьютер показывать фокусы, если ему захочется прикрутить пару сервоконечностей. Однако ни один из его коллег не догадается, что Ригель обладает духовной силой. Но в этом и состоит его фишка - ему удастся идти в ногу с постоянно меняющимся языком технологий, общаясь с самими духами машин.

Эта особенность не так уж удивительна, если знать всю историю: Темный секрет Ригеля в том, что он падший Теург Ходящих по Стекла. Его настоящее имя - Адриан "Паяльный Коготь" МакКиббен, и он был одним из первопроходцев своего сегмента. Однако молодому Адриану никогда не нравилась альтруистическая часть служения планете. После того, как его уличили в использовании своих электронных способностей для пополнения собственных банковских счетов, он бежал из септа и в конце концов инсценировал свою смерть. С помощью заначки на зарубежном счету он быстро сколотил капитал и начал строить новое состояние. В

МЯСОРУБКА ДУХОВ

Уровень 5, Гнозис 8

Ригель владеет единственным в своем роде фетишем - "перепрограммирователем" духов, который он разработал вскоре после того, как дезертировал. Фетиш не особенно портативен; он имеет форму домашнего компьютера с огромным монитором. (В настоящее время фетиш имеет форму iMac; Ригель - достаточно опытный теург, и ему удастся переносить духов из одного вместилища в другое, насколько позволяет технический прогресс). Он способен захватывать, связывать и изменять конфигурацию духов - и все это не выходя из-за стола.

Активировав Мясорубку Духов, пользователь может совершить вариант Обряда Вызова, не пересекая Барьер; однако вызывать можно только духов, связанных с электричеством и/или паутиной Вивер. Пользователь также может провести вариант Обряда Связывания с любым вызванным таким образом духом; фетиш добавляет два к Силе Воли пользователя для целей связывания духа. Наконец, потратив пункт Гнозиса, пользователь может использовать Дар Теурга: Податливый Дух на вызванного и связанного таким образом духа.

Теоретически, теург, имеющий доступ к записям Ригеля или обладающий какими-то другими знаниями о работе Мясорубки Духов, может создать подобный фетиш. Для этого нужно связать духа Вивер и духа Вильда в одном предмете - практически невозможный подвиг.

свойственной Теургам вспышке озарения подросток решил, что только что сформировавшаяся индустрия видеоигр - это то, что нужно. Остальное - история.

Неудивительно, что те немногие Танцоры Черной Спираль, которые знают о достижениях Ригеля, его истинной природе (особенно о его тщательно скрываемом пристрастии к человеческой плоти) и талантах, умирают от желания завербовать его. Сам Франческо тайно встречался с Ригелем, уговаривая бывшего Ходящего по Стекла станцевать по Спираль, чтобы заручиться поддержкой целого племени. Однако Док всегда вежливо отказывался от этих приглашений, заявляя, что придет на посвящение, "как только сроки позволят". Однако с бешеным темпом работы Tellus и постоянно ускоряющимся развитием технологий сроки до сих пор были неизменно неумолимы.

ДЖЕЙМС ЦАЙ

Непритязательный, тихий молодой человек, Джеймс Цай, тем не менее, является одной из самых влиятельных фигур в Tellus. Его должность - "директор по зарубежным ресурсам"; однако, будучи одним из "элиты", он склонен полагаться не столько на формальные полномочия, сколько на хитрость. Цай отвечает за зарубежные заводы Tellus, которые в основном расположены в Индии и Китае. Там дешевая и часто хорошо образованная рабочая сила; это идеальный вариант. Именно на этих заводах

Tellus производит многие из своих CD (и DVD, в случае с "Typhoon"). Хотя многие компании здесь не отличаются честностью, Цай - это пресловутый вор, который ловит воров. В прошлом он был знатоком электроники, который использовал свои таланты для удивительно эффективных преступлений, а теперь Цай использует свои таланты, не дая другим слишком серьезно обокрасть Tellus.

Что делает Цая еще более опасным, так это его связи. Учитывая, что иногда программное обеспечение, отправленное за границу, взламывается, тиражируется и продается мимо кассы, большинство издателей просто скрешивают пальцы и молятся, чтобы это не случилось с их последним проектом. Джеймс, однако, иногда создает исходный код с намерением, что он будет взломан и продан издателем-пиратом. Такой исходный код всегда тщательно маркируется с помощью электронного бейна, и вскоре Tellus начинает преследовать нарушителя, беря под свой контроль эти незаконные каналы. Таким образом, Tellus приобрел не менее четырех пиратских организаций, а Цай получил довольно много рычагов влияния на два азиатских организованных преступных синдиката.

Джеймс, со своей стороны, кажется весьма и весьма обыденным. Однако он определенно "в курсе", когда дело касается таких вещей, как электронные духи и сверхъестественные сущности. Хотя мало кто может сказать наверняка, предположительно он что-то вроде смертного колдуна, возможно, с силами Вирма в качестве вишенки на торте (см. Второе издание Книги Вирма, стр. 141). Несколько раз он делил ужин из человеческой плоти со своим боссом-оборотнем, хотя неизвестно, чья это была идея.

ХАМУРА УДЗИМИЦУ

Скорее феодальный сегун, чем генеральный директор, Хамура Удзимицу - человек, контролирующий Tellus of Japan. Это непримиримый, железный человек, обладающий как видением, так и стремлением воплотить его в жизнь. Всем известно, что Хамура-сама, как его с почтением называют подчиненные и фанаты-всезнайки, раньше работал на конкурирующего разработчика программного обеспечения, пока его гордость не поставила под угрозу его положение в отношениях с боссом. Вместо того чтобы поклониться и извиниться, г-н Хамура перешел к своему запасному плану, который включал поглощение Tellus компании Tetsumoto. Он прибыл во временные офисы, пока еще шла реорганизация, навязал себя присутствующим и был быстро принят на работу.

Теперь Хамура-сама известен своим стремлением не жалеть средств, чтобы обеспечить максимальное погружение в мрачные миры игр ToJ. Его лицо появляется в гляцевых журналах всякий раз, когда он соизволяет дать им интервью, и пожалейте бедного новичка из res.games.video.tellus, который не знает его имени. Всякий раз, когда он выступает в качестве исполнительного продюсера какого-либо проекта, индустрия замирает и обращает внимание - если Хамура-сама готов поставить свое имя, значит, проект хорош.

Хамура высок для азиата, он на полголовы выше своих коллег. Его сильные, почти орлиные черты лица

делают его похожим на даймё, как его называют в индустрии. Более того, он один из немногих высокопоставленных лиц Tellus, обладающих реальными сверхъестественными способностями - на самом деле, в мире, вероятно, нет никого, подобного ему. Хамура - кинфолк Тенгу, хотя он всегда был безжалостен даже по меркам перевертышей. Он был соблазнен Вирмом во время шпионажа в пользу клана и вскоре после своего падения тихо убил свою жену-Тенгу. Но, возможно, еще более ужасным было его обращение с их младенцем-сыном: Используя странный ритуал, каким-то образом добытый из глубин Йоми, Хамура взял яйцо духа, привязанное к его ребенку, и проглотил его, получив часть силы Тенгу. В результате Хамура стал быстрее и выносливее обычного человека, а также получил несколько даров Вирма. Что еще важнее, он обладает исключительно острым чутьем и способностью предсказывать будущее; именно этот дар привел его к нынешнему положению и позволил ему до сих пор избегать мести своих родственников-Тенгу. Японские хенгейокай называли Хамуру своим врагом номер один, но до сих пор им не удалось найти слепое пятно в его пророческом зрении.

СТУДИИ

Как издатель программного обеспечения, наиболее охотно идущий на риск в отношении продуктов, предназначенных для "зрелой" аудитории, Tellus, естественно, привлекает внимание более экстремальных студий. Несколько из них подписали или близки к подписанию эксклюзивных сделок с Tellus (не в пример нынешней политике Squaresoft, которая заключается в том, чтобы разрабатывать только для Sony). Эти студии не расположены прямо рядом со штаб-квартирой Tellus; на самом деле, они могли бы открыть офис практически в любом месте, что дает Рассказчику возможность разместить кусочек оскверненной компании Tellus в непосредственной близости от дома персонажей игроков.

• Nightmare Engine

Nightmare Engine Studios, давно и накрепко связанная с Tellus, является "независимой" только по названию. Ригель обнаружил эту недовольную группу злопыхателей, ютившуюся в крошечном офисе в Арсенке, штат Айова, где они тратили свое время на написание кода и звонки по телефону в местные ток-шоу АМ. Они по-прежнему разыгрывают своих незадачливых соседей, но, по крайней мере, теперь они делают это в более приятном бизнес-парке - даже если шутки стали более злобными. Несмотря на это, компания хорошо справляется с проектами, которые она создала для Tellus. Последним их предложением была игра Lycanthrope: The Rapture - The Bowels of Terra, оказавшийся удивительно популярным шутер от первого лица (ну, или "маулер") про оборотней, защищающих свои извилистые подземные туннели от других захватчиков-оборотней. Нет нужды говорить, что любой Стеклоход, дорвавшийся до игры, не будет в воре.

Девиз команды: Если издатель просит больше крови, кто мы такие, чтобы спорить?

• Fatalistic

Fatalistic - одна из самых элитных студий, занимающихся разработкой игр на фрилансе, имеет заслуженную репутацию перфекционистов. Ультра-хитрые и мега-заносчивые, парни из Fatalistic никогда не довольствуются использованием игровых движков, разработанных другими людьми; на самом деле, они обычно возмущены тем, что им приходится использовать оборудование или программы обработки текстов, которые они не разрабатывали сами. Они жесткие (и, соответственно, успешные) наемники, очень требовательные к статусу и довольно обидчивые. Их отношения с Tellus процветают в основном потому, что они воспринимают Tellus как находящийся на грани экстремального контента, что хорошо сочетается с их целями быть самыми большими, быстрыми и лучшими. До сих пор эти отношения были довольно плодотворными. Их последнее предложение, *Revenant: The Ravishing - Damnation* объединила онлайн-игру и простую консольную ролевую игру в хорошо рассказанную (и хорошо принятую) историю постепенной деградации и проклятия нежити-мародера на протяжении веков резни и разврата. Да, она была основана на оскверненном продукте *Black Dog*, написана на оскверненном оборудовании *Sunburst*, возможно, даже оскверненными программистами - небольшая цена, особенно за статус, который они получили благодаря этому.

Девиз команды: Кто написал это дерьмо? Дайте нам месяц-другой, и мы сделаем что-нибудь получше.

• Wotan Studios

Японская студия, издающаяся под эгидой ToJ, Wotan почти полностью находится под железной рукой Хамуры-сама. Программисты Wotan гордятся своей универсальностью; для них дело чести - с одинаковым успехом выпускать захватывающие RPG, файтинги с безупречной физикой и быстрые шутеры. Wotan не занимается работой по лицензии; все их игры, включая популярную серию ролевых игр *Shadow Lancer*, являются оригинальными. Эта студия представляет особый интерес, поскольку одним из наиболее известных ее дизайнеров персонажей является Катеу Йошихара, художник, пользующийся исключительной популярностью среди японских фанатов - к тому же восточный вампир. Артбуки Кацу (которых в Японии на данный момент выпущено три) пестрят безупречно выведенными садо-мазохистскими образами. Это неудивительно, учитывая силу П'о Куэй-дзина (другими словами, его демонической стороны). Более примечательным является тот факт, что Кацу изучает политику сверхъестественного и включает в свои работы изображения отдельных западных вампиров, духов и других сверхъестественных существ. Вполне возможно, что гару или вампир может узнать в таком артбуке или видеоигре какую-нибудь важную фигуру, метко изображенную в карикатурном виде. Пока что ни один из них этого не сделал - вампиры Запада больше интересуются борьбой за власть, чем но Кацу находится на грани нарушения Завесы своими рисунками. Учитывая, что он с удовольствием выражает свои садистские наклонности не только в своих работах, его неосмотрительность, вероятно, наименьшее из его преступлений.

Девиз команды: Мы создаем миры; если покупатель не забывает, где он находится, мы потерпели неудачу.

МЕРЫ БЕЗОПАСНОСТИ

Как и большинство небольших дочерних компаний Пентекса, Tellus не представляет особой опасности; большинство его сотрудников являются грушами для битья, если говорить о Гару. Однако недавно они получили дополнительное усиление в виде охраны. В качестве жеста доброй воли по отношению к Ригелю Франческо предоставил нескольких своих соратников по Улью на более или менее постоянной основе для охраны главных офисов Tellus. Эти Танцоры не в восторге от низкого престижа (по сравнению с другими делами Черных Спиралей, конечно) этого назначения, и обычно слоняются без дела от скуки (потому что с персоналом точно не стоит разговаривать, и с ним запретили "играть"). Единственное, что они делают, это, конечно, тестируют большинство бета-версий наиболее кровавых предложений Tellus и надеются, что какой-нибудь лазутчик когда-нибудь попытается доставить им неприятности.

Кроме этого, безопасность довольно проста. Человеческие охранники размещены только в зданиях, где проводятся реальные исследования аппаратуры (за исключением штаб-квартиры корпорации, конечно); остальные офисы обходятся датчиками движения, системами сигнализации и прочими обычными средствами.

Однако меры физической безопасности Tellus меркнут по сравнению с умбральной безопасностью. Чтобы нанести реальный ущерб бизнесу Tellus, нужно разобраться с их компьютерной системой, которая представляет собой семислойный торт чисто электронного кошмара. Ригель точно знал, что делал, когда устанавливал главную систему Tellus, а делал он это так: он загружал и без того первоклассную компьютерную систему оскверненными духами Вивер по полной программе. Только Гару с умбральными способностями имеют все шансы даже приблизиться к электронному улью, которым является главный компьютер Tellus в Пенумбре, не будучи кальцинированным, убитым или еще хуже. В этом районе обитает множество бейнов, от испорченных электрических элементаров до приспособленных для этого Чомперов (см. ниже). Ригель прекрасно понимает, что существуют и маги-хакеры, и вплеп в систему несколько неприятных подпрограмм "контрмагии", которые могут выскочить и застать врасплох так называемого адепта виртуальности в самый неподходящий момент. Умбральная безопасность настолько обширна, что просочилась и в простые электронные системы безопасности главных офисов.

Простой мирской взлом - тоже не лучший способ проникновения. (Но чего вы ожидали? Они же компьютерные асы Пентекса!) Tellus установил "фиктивный сервер" с макетами важных файлов и супершифрованием, но любой, кто взламывает эту красную селедку, получает кучу ложных данных и умбральную метку от одного из микро-бейнов, населяющих систему. Каждый хакер, пытавшийся испортить жизнь Tellus по телефонным линиям, был

отмечен, проанализирован, а затем с ним "связались". Один или два получили предложения о работе после такого трюка. Остальные... Что ж...

Конечно, теоретически, если бы кто-то смог получить контроль над главной системой Tellus - и удерживать его - это могло бы стать концом для компании. Саботажник, достаточно умный, чтобы зайти так далеко, вероятно, смог бы придумать, как запустить самоуничтожение Tellus. Но если такой электронный гений уже родился, никто об этом не знает.

ЧОМПЕРЫ

Оно увидело его как раз в тот момент, когда он переходил светящийся перекресток, и вид его остановил его прямо на месте: одна нога стояла на сухой пряди Паутины, другая - на тропинке. Оно было похоже на какого-то рыцаря в потускневших доспехах, со сложными витыми рогами, спиралью выходящими из основных суставов, и красными глазами, светящимися, как угли, из-под затемненного забрала. Но это было неправильно - слишком угловато и нереально. И Бион узнал его.

"Ты, должно быть, шутишь", - вздохнул он, качая головой. "Рыцарь Ривер? Чертов Рыцарь Ривер из Lejjendary Kwest? Нет, черт возьми..."

Он мог бы рассмеяться, но следующий вздох вырвался из его груди, когда молния выскочила из меча духа, врезавшись в него со вспышкой и грохотом. Мир вокруг побелел и загрохотал, а ноги непроизвольно подкосились, вырывая его из паутины. Бион схватился за свой пистолет, даже когда его слух и зрение пытались перефокусироваться. Звон утих, сменившись металлическим, отдающимся эхом ревом рыцаря - ревом, наложенным на влажное, безумное стрекотание. Бион напрягся, напрягая мускулы против удара, который непременно должен был последовать.....

Причудливые Чомперы - одна из многих угроз, которые можно обнаружить в Пенумбральной системе безопасности Tellus, хотя они, безусловно, наиболее отчетливы. Первые несколько из них почти наверняка были "перепрограммированы" Ригелем и его фетишем Мясорубкой Духов; однако теперь они охраняют главные компьютеры Пенумбры Tellus в таком количестве, что невозможно представить, чтобы Ригель успел создать их всех. Каким-то невероятным образом они должны были найти способ размножаться.

Чомперы - это, по сути, видеозлодеи, хотя и не такие мультяшные, как призраки из Пакмана и тому подобное. Нет, эти духи напоминают полигональных монстров более серьезного вида, будь то кровожадный оборотень Эрик Монтрезор из Brawl Devil или многочисленные Горгоны из Lords of the Crypt - игры, которые предоставляют подходящие оболочки для Чомперов, не делаются по мотивам субботных мультфильмов. Учитывая, что некоторые программисты Tellus черпают вдохновение из кошмаров, навеянных бейнами, вполне возможно встретить чомпера, похожего на фурмлинга, Бредущего по Узлам или другого бейна - только с наложенной текстурой с очень сильной пикселизацией.

Хотя Чомперы смертоносны и часто работают парами или небольшими стаями, их нельзя назвать самыми умными духами. У большинства из них интеллект примерно такой, какой можно ожидать от игрового ИИ или духа Вивер низкого ранга; они обычно патрулируют по установленным схемам, и их можно избежать, если зайти им за спину (при условии, что у них есть "спина"). Однако их кривые обучения постоянно улучшаются. Они идут в ногу с технологиями.

Ярость 9, Гнозис 6, Сила Воли 5, Эссенция 60

Чары: Броня, Контроль Электросистем, Вызвать Бешенство, Молния, Материализация (редко), Короткое Замыкание

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ TELLUS

Конечно, вы уже догадались, что Tellus - это естественный враг для ваших Стеклоходов. Его генеральный директор - пятно на имени племени (хотя он хорошо скрывается), их методология - пятно на всей электронной промышленности, и они обеспечивают основу компьютерных систем и безопасности Пентекса. Любой стоящий Стеклоход должен попытаться свергнуть эту кремниевую империю жадности и упадка; более того, оборотень, способный совершить такой подвиг, получит такой Почет, что может гарантированно попасть в Серебряную Летопись.

Однако не стоит упускать из виду один очень важный факт: народ Гару не знает, что Tellus чем-то отличается от любого другого жадного до денег, одержимого маркетингом, "игры для игроков, которые просто хотят убивать" издателя на рынке. Tellus не использует бейнов, когда старая добрая маркетинговая стратегия и подсознательное внушение работают не хуже, поэтому Чувство Вирма не является надежным способом обнаружить игру Tellus.

Ригель, безусловно, является одним из слабых мест Tellus; компания была построена на его репутации, как ни на чем другом, и он компетентен не только в управлении, но и во множестве передовых электронных навыков, которые делают Tellus такой опасной. Если бы его сняли с должности, Совету директоров было бы трудно найти кого-то на его место. Только Теург Танцоров Черной Спирали смог бы повторить некоторые из его особых навыков, а они все безумны. Конечно, в Pentex понимают эту ахиллесову пята, и поэтому Ригель - один из самых защищенных руководителей в западном полушарии (за исключением Совета директоров, конечно).

Во-вторых, хотя разрушить компьютерную сеть Tellus в Умбре будет кошмарно сложно, это будет удар, от которого компания вряд ли сможет оправиться. В их сети хранится не только большая часть файлов компании, но и основное средство для внедрения бейнов в их работы. В рядах Tellus недостаточно активных техношаманов и оборотней, чтобы удовлетворить спрос на вирусных бейнов и

другие продукты, поэтому разрушение сети лишит их возможности внедрять сверхъестественное в продукты.

И хотя кажется, что только Стеклоходы, Костегрызы и другие урра могут столкнуться с Tellus в действии, не забывайте о такой мелочи, как кинфолки. Из всех племен только Красным Когтям не нужно беспокоиться о том, что кто-то из кинфолков принесет домой компьютер Sunburst или задержится в игровом зале, где слишком много автоматов Tellus. Интернет - это хороший способ случайно попасть в руки вируса-бейна, ищущего себе дом, а еще они могут попасть в мобильные телефоны и тому подобное. Умбральные путешественники могут обнаружить в Интернете странные новые виды бейнов,

бейнов, которые кажутся... знакомыми. Несколько оскверненных продуктов Tellus или Sunburst станут отличным способом усилить и без того сильное неприятие технологий Гару до уровня почти паранойи. Весело, да?

Наконец, не забывайте, что Tellus изобилует возможностями для визуального оформления и декораций; бой на заводе по производству аппаратуры, в игровом зале в нерабочее время или на фоне мрачного неоновой пейзажа в Пенумбре офиса разработчиков - все это хорошие способы заставить вашу стаю работать на полную катушку. Возможности ограничены только вашим воображением; в конце концов, зрение лучше любой видеокарты.







Крадлер, Аризона - Полиция была поражена, когда в понедельник вечером вскоре после одиннадцати вечера получила звонок от соседей Эдварда и Юнис Ландерс. 16-летний внук супругов Маркус Маспет, согласно звонку, носился по лужайке перед домом Ландерсов, голый, измазанный кровью и кричащий во все горло.

Полиция прибыла вскоре после этого, взяла Маспета под стражу и обнаружила ужасную сцену. Ландерсы были жестоко избиты различными бытовыми предметами, которые были оставлены в гостиной и на кухне, где были найдены их тела. После составления отчета полиции допросила Маспета, который заявил, что убил своих бабушку и дедушку, "чтобы провести ритуал, который сделал бы меня ребенком Азазеля, живым вампиром".

Маспет добавил: "Зовите меня Белтайн Белиал".

Убийства потрясли крошечную общину, побудив местных родителей к бурным слухам о причинах этого жестокого убийства. Несколько наиболее откровенных жителей Крадлера вышли на митинг к единственному в городе полицейскому участку через несколько минут после того, как был произведен арест. Под скандирование "Освободите Маркуса Маспета!" и "Смерть Маркусу Маспету!" город вскоре оказался в муках общественного возмущения.

Руфус Грейндж, живущий на одной улице с Ландерсами, сказал: "Маркус всегда был проблемным мальчиком, но очень милым и тихим. Он, конечно, очень виноват, если он это сделал. Но я знаю одно - для того, чтобы довести дело до конца, необходима безумная реакция". У вас есть номер телефона 60 Minutes?"

Родственница Маспета (неясно, является ли она его тетей или сестрой), Эмбер Крастхейм, резко высказалась по этому поводу. "Маркус не несет ответственности за свои действия. Тот факт, что его бабушка и дедушка были забывчивыми и дряхлыми и позволяли ему совершать

буйства, не имеет к этому никакого отношения. Не имеет значения, что его мать - наркоманка, которая спит с дальнбойщиками, чтобы купить метамфетамин, и оставила его с бабушкой и дедушкой восемь лет назад. Мы понятия не имеем, кто отец Маркуса, но это и не важно. Важно то, что Маркус играл в видеоигры, ролевые игры и слушал Мэрлина Мэнсона. Очевидно, в этом и заключается проблема, и мы будем подавать в суд на всех, кто причастен к этой трагедии, иск о возмещении ущерба в абсурдном размере. На самом деле, я хотела бы подать в суд на вас за то, что вы рассказываете об этом событии и вызываете у меня стресс. Вы услышите от моего адвоката на дневном телевидении об убытках. Я очень напугана. И, вероятно, опечалена".

Звонок близлежащему издателю ролевых игр Black Dog Game Factory из Атланты, штат Джорджия, привел к пресс-релизу от координатора по маркетингу Дункана Макгрегора, в котором говорилось: "Ради всего святого, неужели вы не можете контролировать свои проклятые выводы детей-паразитов? Алло? Мы издатели, а не няньки. Может быть, если бы вы действительно проводили время со своими детьми вместо того, чтобы сажать их перед телевизорами или отпускать на волю в своих пригородных гнилушках, они бы не пробивали вам головы шлифовальными машинками и не пили вашу паршивую кровь".

Когда мы обратились за комментариями к нескольким внештатным сотрудникам этой секретной индустрии ролевых игр, они бессвязно тараторили, разглашая о какой-то "охоте на ведьм" и делая поспешные, непродуманные ссылки на Первую поправку.

На вопрос о том, как она относится к Ландерсам, Крастхейм ответила: "Кто? А, они. Они мертвы, так что неважно. Кто сделал камеру вашего фотографа? Могу я подать на них в суд?"

ОЧЕНЬ ВАЖНОЕ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Как ни печально признавать, но есть люди, которые слишком серьезно относятся к своим увлечениям. Эти люди не выносят, когда их подкалывают, и, похоже, не способны заметить бесчисленные особенности своих увлечений - и считают любую попытку пародировать эти особенности смертельным оскорблением.

Если вы один из этих людей, из тех, кто относится к посещению конвентов совершенно серьезно и считает любой намек на то, что в ролевом хобби или индустрии могут быть дисфункциональные люди, актом клеветы...

Не читайте дальше.

Остальные, посмотрите, на что похожа ролевая игра в Мире Тьмы. И просто радуйтесь, что в реальной жизни все не так плохо, верно?

ИЗДАТЕЛЬСТВО-ИЗГОЙ

Игры, персонал и философия пресловутой Black Dog Game Factory, одновременно признанные критиками и порицаемые, одновременно любимые и ненавидимые, одинаково приветствуемые и отвергаемые, наложили неизгладимый отпечаток на один из самых маленьких, но самых плодотворных интересов Pentex. Очевидно, навсегда заняв нишу нишевого рынка ролевых игр (который, по претенциозным заявлениям, "революционизировал"), рабы Вирма из Black Dog потрясли индустрию хобби до самых ее основ. Действительно, игровая индустрия, похоже, является микрокосмическим отображением Теллуриана - по крайней мере, в некоторой степени.

Игровая ниша, известная как "индустрия" для тех, кто хочет придать ей больше серьезности, чем она заслуживает, существует в напряженном состоянии, близком к апокалипсису. Ежедневно идет борьба за распространение, новые механики, маркетинг и всегда важную видимость, зеркально отражая борьбу Гару с Вирмом. Подобно павшим племенам оборотней прошлого, игровые компании приносили благородные жертвы (или глупые промахи, в зависимости от того, кого вы спросите) и становились легендой. Однако в конечном итоге в войне за игры на карту поставлено почти столько же, сколько и в битве за предотвращение Апокалипсиса. На кону стоят души, и оружие, которое использует Black Dog Game Factory, столь же предосудительное, как и оружие, используемое на других фронтах войны.

В конечном счете, Black Dog - это компания, которая работает с поп-культурой. Как таковая, она использует самую простую и эффективную тактику в сфере эскапизма: десенсибилизацию. Создавая игры, пропагандирующие нигилизм, беспричинное насилие и бессмысленный, пораженческий радикализм, Black Dog подрывает волю своей аудитории, поощряя энтузиастов терять себя в эпических историях, рассказанных за столом, вместо того, чтобы участвовать в делах, которые могли бы оказать большее влияние на мир.

Игры Black Dog существуют для того, чтобы вызвать одну из трех реакций: апатию, сочувствие или манию. Компания структурирует свои игры следующим образом чтобы зацепить клиента, и с этого момента Black Dog Game Factory направляет энтузиастов игры по пути неизбежного разрушения. Действительно, любое участие в играх Black Dog обрекает игрока на гибель - вопрос лишь в том, сколько времени потребуется, чтобы дойти до этой точки.

МАССЫ

Самая большая демографическая группа Black Dog Games принадлежит к тому, что руководство компании называет "массами". По большому счету, массы - это обычные, повседневные любители игр, в основном на уровне средней школы и колледжа, которые увлекаются играми Black Dog в качестве хобби. Страсть укореняется, и, прежде чем геймер осознает это, он становится зависимым.

Эта "первая стадия зависимости" служит не только для обеспечения долгосрочного успеха игр Black Dog на рынке, но и позволяет гнусному содержанию игр разрушить сознание геймера изнутри. Хотя вначале игрока, возможно, привлекала атмосфера сеттинга или эпические возможности игры в антигероя, вскоре он погрязает в постоянно растущей волне насилия и девиаций, к которым игры побуждают игроков. Вскоре игрок становится полностью десенсибилизированным к жестокости - какое ему дело до того, что в его школе изъяли крэк на четыре тысячи долларов? Кого волнует, что чирлидерша сделала аборт и оставила зародыш в мусорном контейнере за кафетерием? Таким мелочам нет места среди ночных мучений Клотара, Грозы Дев! Почему эти ничтожные смертные не видят его боли?

Массы настолько вовлекаются в подвиги своих героев, что не только перестают отличать фантазию от реальности, но и становятся безразличными. Разрушая моральный хребет игроков Black Dog, Фабрика убирает еще одну опору из инфраструктуры сообщества.

На самом деле, массовость - это немного неправильный термин. Black Dog позиционирует себя как развлекательную альтернативу для "интеллектуальных и творческих личностей", надеясь вызвать чувство превосходства у людей, интересующихся данной тематикой. По сути смесь претенциозных позеров и социальных дебилов, которые "переросли" желание изображать хоббитов и полуэльфийских принцесс, массы объединяет лишь закон средних величин. На каждого начинающего гениального математика, который вступает в фан-клуб Легион Тьмы Black Dog, приходится минимум один жалкий, жирный гик, который никогда бы ничего не добился. Таким образом, массы являются испытательным полигоном, как и все остальное - сотрудники Black Dog тщательно изучают материалы, присланные этими потерянными душами, жаждущими выразить свое безграничное раздражение, и отбирают перспективных членов для будущей работы фрилансером. Остальных он оставляет продолжать покупать книги и тонуть в море выпускаемой продукции.

ПАУЭР-ТРИППЕРЫ

Слишком молодые или эмоционально неразвитые, чтобы принадлежать к массе, пауэр-трипперы вовлекаются в игры Black Dog ради острых ощущений от вымышленного насилия. Значительная часть пауэр-трипперов также получает некоторое удовольствие от контркультурных аспектов игр, но только в том смысле, что это позволяет им чувствовать себя крутыми, когда их персонажи носят черные

плащи и взрывают все вокруг.

Однако Black Dog Game Factory не гордится этим, и при всем своем образе "зрелой ролевой игры" и "Talespinning прежде всего!" она тонко ориентируется на низкую социализацию тех, кто становится пауэр-трипперами. Конечно, глубокий сеттинг игры служит для привлечения толпы, которая становится рядовыми членами масс, но в центре каждой книги находится глава о безумно мощных сверхъестественных способностях, которыми игроки могут вооружить своих персонажей. Каждый персонаж в играх Black Dog обладает огромным потенциалом, выходящим за рамки возможностей простых смертных: от Блайтов Ревенантов и Кармы Ликантропов до Секс-Магии Чернокнижников.

Именно эта коллекция мощных способностей и привлекает в игры пауэр-трипперов - быть смертным не круто. Почему бы не стать одним из нечестивой нежити? Или как насчет Пикси, изменяющего реальность? А еще лучше, почему бы не приобрести все игры и Том Объединения и не создать свой собственный уникальный гибрид?

Очевидно, что вся концепция ролевой игры не укладывается в голове пауэр-трипперов. Они даже не утруждают себя созданием персонажей - они просто собирают списки способностей и дерутся друг с другом.

Несмотря на то, что они пропускают большую часть содержания игры, Black Dog, тем не менее, добивается некоторой полезности от пауэр-трипперов. Это дети, которые убивают своих родителей, мучают животных и расстреливают свой класс в начальной школе. Подталкивая этих неадаптированных социопатов чуть-чуть за черту, Black Dog может послужить катализатором насилия в пригороде и неизбежной

апатии, которая следует за 13-м отравлением няни в этом месяце. Перевозбуждая этих эмоциональных тупиц, игры Black Dog гарантируют, что злодеяния в реальной жизни станут единственным, что сможет вызвать в их гнилых душах хоть какой-то отклик. И в конце концов, Black Dog всегда удастся ускользнуть, оставшись незамеченной. В конце концов, когда очередной кусок белого мусора в майке Korn увозят в участок, кто будет обвинять невинную книгу? Это всего лишь игра....

ГОБЛИНЫ

Black Dog Game Factory также хранит секрет, известный лишь нескольким высокопоставленным сотрудникам студии и ее материнской компании Pentex. Когда каждая книга отправляется в печать, печатники подмешивают в краску химическое вещество и запечатывают в переплетах книг зловонный ихор. За дополнительную плату, составляющую менее одного пенни за книгу, эти химикаты служат для создания легиона рабски преданных квази-фомори, которых знающие люди называют гоблинами.

Приобретая книги Black Dog, будущие гоблины неосознанно подвергают себя воздействию испорченных веществ, которые ослабляют их дух до такой степени, что иногда ими овладевает бейн. И без того предрасположенный к ролевым играм, мрачным фантазиям и остракизму, новорожденный гоблин практически приветствует бейна, который может шептать ему на ухо обещания власти или просто овладеть игроком силой.

Как бы бейн ни лил мед, результат не слишком приятен. Переход к гоблинизму включает в себя болезненное вздутие живота и отсутствие гигиены.

РАЗРАБОТЧИК: ДЕГРАДАЦИЯ

BY ANDRÉ GATES

GoobCon 2000, стенд Black Dog Game Factory. Джейсон О'Келли встречает еще одного фаната

ВЫ ТАКИЕ КРУТЫЕ, ТАРНИ! У МЕНЯ ЕСТЬ ВСЕ ВАШИ ИГРЫ! ЛЮБИМАЯ - РЕВЕНАНТ! У МЕНЯ ЕСТЬ ПЕРСОНАЖ...



ЭТО НЕ ПРИГЛАШЕНИЕ, БЛЯДЬ...

РАССКАЖИ О СВОЕМ ПЕРСОНАЖЕ И УМРИ



СИЛЫ ГОБЛИНОВ-ФОМОРИ

Силы, проявляющиеся в гоблинах-фомори, относительно незначительны, но они и не должны быть впечатляющими врагами. Хотя эти неприятные грани не обязательно незаметны, они точно не являются подавляющими. Гоблины не будут сражаться с оборотнями, но у них будет определенное преимущество перед обычными людьми, с которыми они сталкиваются.

- **Ползучая грязь** - на коже гоблина появляются наросты, которые отслаиваются и возбуждают окружающих, обжигая их кожу, ноздри и легкие. Если кто-то в непосредственной близости от гоблина хочет предпринять длительное физическое действие - бой, физические упражнения, определенные требующие усилий обряды - он должен сделать бросок Силы Воли (сложность 6) через количество ходов, равное его выносливости, или отвлекаясь на удушливое раздражение, вызываемое чешуйками. Это отвлечение влечет за собой любые штрафы, которые сказочник посчитает нужными: Оно может нарушить ритуал или наложить штраф сложности на любые броски, сделанные в присутствии гоблина.

- **Мерзкая жижа** - жирная кожа и свалившиеся волосы гоблина источают отвратительную субстанцию, которая прилипает к его врагам, как масло, заставляя предметы ускользать из их рук. Те, кто прикоснулся к этой гадости, должны преуспеть в броске на ловкость (сложность 6), чтобы использовать инструменты (включая оружие) до конца сцены, в которой они соприкасались с гадостью.

- **Безрадостное забвение** - Отстранившись от нормального общества среди стопок порванных листов персонажей и потрепанных копий "Руководства Чернокнижника по Наведению Парадигмы" (Четвертый Уровень), гоблин привил себе сверхъестественное пренебрежение к социальному договору своей культуры. Обычно это позволяет ему носить глупые костюмы, в которых он выглядит нелепо, или надевать футболки "Толкиен Крут!". Футболки на четыре размера меньше, не

будучи раздавленным насмешками со стороны окружающих его людей. Однако это относится и к другим социальным ситуациям. Если гоблин потратит пункт Силы Воли, он может игнорировать пагубные эффекты любого социального броска или силы, таких как Дары Гару, другие силы фомори, или даже - если случится немыслимое - попытки соблазнения и т.д.

- **Закаленный желудок** - сочетание фоморола из книг и постоянной диеты геймера, состоящей из фанюнов, джолт-колы и шоколадных рулетиков Little Debbie, создало у гоблина высокий уровень толерантности к токсинам. Он не подвержен влиянию ядов, крови вампиров, газов и т.д., пока они принимаются перорально. Они просто перевариваются и выводятся из организма.

- **Хозяин судьбы** - воздействуя своей волей на многогранные кости, используемые в играх, гоблин может гарантировать себе получение определенного броска. Хотя это не слишком полезно для нормальных людей, которым кубики смешной формы ни к чему, фомор научился распространять свою волю и на другие сферы. Фомор может игнорировать одну "1" на любом броске кубиков, тем самым уменьшая свои шансы на неудачу.

- **Вонь конвенции** - Фомор порождает поистине отвратительную вонь, продукт плохой гигиены и духовных ядов. Миазмы ослепляют всех, кто к ним не привык, и исходят от тела гоблина, как волны жара от песков пустыни. Любых персонажей, проваливших бросок на Выносливость + Выживание (сложность 7) в присутствии фомора, немедленно одолевает приступ рвоты, и они получают +1 сложность ко всем физическим действиям до конца хода. Этот штраф не является кумулятивным, но он должен проверяться каждый ход, когда гоблинская вонь может поразить персонажа. Игрок может потратить пункт Силы Воли, чтобы позволить своему персонажу игнорировать зловоние в течение одной сцены.

Гоблинизм также медленно и необратимо сводит жертву с ума, поскольку бейн способствует развитию галлюцинаций и искажает восприятие гоблина. Многие гоблины настолько далеко зашли, что не имеют никакого отношения к реальному миру. Они весело и злобно облачаются в одежды существ из своих фантазий, носят мечи и даже принимают облик своих альтернативных личностей. Вскоре молодой Кевин полностью поддается гоблинизму и становится Зутраксом, Предвестником Маслянистой Гнойности. Гоблины иногда ведут короткую, жестокую жизнь с момента своего изменения, доведенные до ярости своими бейнами, единственное насыщение которых - неостановимая резня. Обычно, однако, они тихо искажают тех, кого затягивают в свои царства фантазии.

Компания Black Dog по лицензии Tellus экспериментировала с видеоиграми в надежде создать то, что предварительно было названо "кибергоблинами". Это начинание не увенчалось успехом, так как кибергоблинизм вызывает невероятное ожирение, обездвиживающее жертв.

Гоблины и создающие их бейны не отличаются особой силой, но им это и не нужно. Гоблины почти

никогда не сражаются на передовой линии конфликта (хотя стая оборотней рассказывает апокрифическую историю о борьбе с ордой гоблинов, состоящей из членов SCA). Вместо этого гоблины ведут тихую жизнь и вербуют членов через общение с играми. Гоблины не участвуют в общественной деятельности. Они оставляют чаевые в размере 5% в лучшем случае (если вообще оставляют). Они не помогают в акциях по сбору консервов, кампаниях по усыновлению домашних животных или волонтерской деятельности в больницах - они слишком заняты играми.

Гоблины последней стадии обычно погибают во время беспорядочных буйств, когда их безумие дошло до такой степени, что насилие становится их единственным выходом. Гоблины на этой стадии деградации срываются, устраивают беспорядки в школе или в офисе, и обычно их милосердно умиротворяет полиция. Хотя мало кто из гоблинов доходит до такой стадии, некоторые все-таки доходят, и вся степень их утонченного разложения становится очевидной в одном грубом проявлении. Подавляющее большинство гоблинов никогда не достигают этой точки, разлагаясь в безвестности.

ТЕХНИКА

Вгонять подростков в депрессию - все равно что ловить в рыбу в аквариуме.

- Барт Симпсон

Менеджеры Pentex были потрясены, когда увидели, как легко и эффективно Black Dog Game Factory выполняет свою работу. Конечно, цифры были небольшими, но соотношение производительности и инвестиций было зашкаливающим. К тому же компания оказалась прибыльной!

Несмотря на то, что Black Dog добровольно остается в индустрии настольных игр, она не глупа. Аналитики и демографы Black Dog знают, что легче добиться результатов на рынке, который предрасположен к тому продукту, который он ищет. Продавать зараженную бейнами туалетную бумагу сложно. Пропагандировать душеспасительный англосаудский чулак, застрявшим на разных стадиях подросткового возраста, - проще простого. Для этого Black Dog Game Factory использует несколько приемов для повышения продаж и эффективности.

Усиление стереотипов

Конфликт - это основа сюжета, и Black Dog разжигает конфликт, чтобы добавить своим играм драматизма. Поощряя извечный менталитет "мы против них", Издательство гарантирует, что у нее всегда есть социальный элемент, против которого ее клиенты могут (пусть и бессодержательно) притвориться бунтарями. Популярными мишенями являются "фанаты", "мажоры" и другие "популярные" группы, которые якобы слишком зацеклены на себе, чтобы ценить творчество и индивидуальность.

Правда в том, что нет ничего творческого или индивидуального в том, чтобы прочитать "Хоббита" 30 раз или знать все цитаты из Монти Пайтон. "Фанат" - это то же самое, что и игрок, только он фанат футбола, а не "Эльф: Резня". Но здесь истина вторична по сравнению с целью, и Издательство позиционирует себя как альтернативу тому, что делают все остальные, для чего стереотипы являются удобным средством.

Сенсационный радикализм

Подлинная социальная критика не только трудна для исполнения, но и зачастую настолько эзотерична, что ее не замечает большая часть аудитории. Что проще и шокирует больше, так это вопиющее (и часто бессмысленное) манипулирование низменными нравами. С этой целью Black Dog наполняет свои книги ненужными персонажами и ситуациями. Бордели, наркоманы, священники, спящие с молодыми мальчиками, и другие якобы "запретные" темы заполняют страницы книг Black Dog, в основном для того, чтобы шокировать родителей и сверстников, но еще для того, чтобы обеспечить удобную причину для моральной паники.

Подобные сенсации, существующие ради самих себя, позволяют игрокам почувствовать, что они восстают против коррумпированных институтов. Несмотря на то, что мало кто из тех, кто играет в эти игры, видел проститутку или может опознать священника-педофила, это позволяет им верить, что им что-то сходит с рук.

Самодовольное высокомерие

Часть "фишки" Black Dog - это современный сеттинг их игр. Это не гиковские бродилки по Артурианским королевствам или занудные космические оперы - это мрачные истории готических улиц, рассказанные на жаргоне и сленге и полные морально неоднозначных анти-

ФОРМУЛА МАКЛАРЕНА

Чернила и клей для переплета, используемые в книгах Black Dog, на самом деле были созданы не компанией Pentex или ее дочерним предприятием, а сумасшедшим владельцем типографии в холодных пустошах Канады. Теоретически, химикат может работать в любой ситуации, но эффект наиболее заметен при использовании в книгах правил. Печатник также добился некоторого успеха, используя химикат в комиксах и узкоспециализированных журналах.

Формула Макларена, названная в честь создателя, не деформирует жертву сама. Вместо этого она действует как маяк для бейнов, которые затем метят жертву как легко поддающуюся влиянию. Со временем игрок соглашается с предложениями бейнов или просто сдается с самого начала. В результате изменения происходят не только благодаря желанию жертвы стать гоблином, но и благодаря усилиям Бейна.

Формула Макларена лучше всего работает на субъектах, которые являются "фанатами" или "фанатиками" своего конкретного хобби. Этот фанатизм создает в них слабость, которой бейны легко пользуются. Конечно, любить оборотней - это круто, - шепчет бейн на ухо своей жертве, - но разве не круче было бы быть оборотнем? Конечно, бедный ребенок так и не превращается в настоящего оборотня, но к тому времени, когда он это понимает, он уже слишком далеко зашел, чтобы что-то с этим поделать.

героев. Фэнтези - это игры для придурков, а романтически-бунтарский сеттинг "Мира Теней" - прогрессивный.

Что, конечно же, полная чушь. В большинстве игр, созданных по системе Talespinner, сюжеты и персонажи были напрямую взяты из Star Trek и романов Терри Брукса. Замените черные кожаные куртки на цепную броню, а ТЕС-9 на бластеры, и трансформация будет полной. Добавьте к этому увековечивание заезженных фэнтезийных тропов, неуклюжие перенесенные в современный контекст - языческие религии, кинематографические силы и одежда эпохи Возрождения - и "инновация" Romantic-Rage превратится в бумажного тигра. Тем не менее, это дает геймерам повод смотреть на них свысока: на тех геймеров, которые все еще играют в "менее зрелые" игры.

Сквернословие и нагота

Едва ли хоть одна страница книги Black Dog обходится без хотя бы одного ругательства, потому что "так разговаривают настоящие люди". Да, настоящие кретины. Конечно, эти книги - не просто самоучители ругательства, на которых цензурно выражающиеся белые мальчики из пригородов могут основывать свой игровой афроамериканский сленг. Каждая вторая иллюстрация - а Black Dog использует множество иллюстраций - изображает какого-нибудь монстра женского пола разной степени обнаженности. При всех своих заявлениях о привнесении зрелости в нишу ролевых игр, изверги из Издательства без колебаний продолжают архетип "бикини с цепями", иногда убирая бикини.

СПОСОБНОСТИ



Я собираюсь вырвать твои ебанные кишки

И показать их тебе.

От тебя и всех тебе подобных меня тошнит.

- Apocalypse Skullfuck, "Feel My Angst".

Способности - это черты, используемые для описания того, что вы знаете и чему научились. В то время как Атрибуты представляют ваш сырой потенциал, Способности представляют то, как вы научились использовать этот потенциал. Вам может не понадобится ничего, кроме ловкости, чтобы выпрыгнуть из движущегося автомобиля, но если вы пытаетесь ухватиться за висящую лозу и перемахнуть через овраг, вам лучше владеть атлетикой. Бросая кубики, вы, скорее всего, будете сочетать Способность с соответствующим Атрибутом, чтобы правильно проиллюстрировать сочетание огромных возможностей и чувствительной к случаю компетентности, необходимых для правильного выполнения задачи.

ТАЛАНТЫ

Таланты определяют интуитивные способности персонажа - то, что он может делать без инструкций, то, что он "просто знает". Единственный способ улучшить таланты - это опыт: нельзя просто посмотреть несколько гонконгских боевиков и стать сраным Брюсом Ли. В некоторых случаях персонажи могут "наработать" определенный Талант (например, потусоваться с крутыми бандитами, чтобы получить точку Запугивания, или узнать, где можно купить наркоту, чтобы получить точку Уличного Респекта), но в большинстве случаев Таланты нужно изучать в школе тяжелых испытаний.

НАДИРАНИЕ ЗАДНИЦ

Иезавель помахала пальцем перед лицом мальчика. "Заткнись, сука, или я разобью твое чертовое лицо, йо!" - крикнула она, и мальчик начал плакать.

*"Как же вы меня достали, Цивилы, - кричала Джез, - потому что всегда "я, я, я", пока дерьмо не перевернется, понимаете, о чем я? Ну, теперь ботинок на другой ноге, мать вашу. Моя парадигма стала абсолютно дерьмовой и динамичной, и пришло время тебе заплатить!" **

Выпустив кипящую ярость своей отверженной души, Иезавель ударила кулаком по лицу мальчика. Она не останавливалась, пока он не перестал дергаться. Вот тебе патриархат...

Талант Надиране Задниц отражает, насколько вы выносливы и насколько сильно вы можете набить задницу панку в ситуации, которая этого требует. Этот талант представляет собой мастерство в безоружном бою, полученное в результате тяжелой жизни на улице или в результате формального обучения боевым искусствам. Эффективные драчуны выносливы, сильны, быстры и жестко настроены - они делают то, что нужно, когда враг оказывается перед ними.

- Новичок: Уродливый слабак.
- Практикующий: Футбольная команда не связывается с тобой на переменах.
- Компетентный: Ты можешь побить своего лицемерного папашу.
- Эксперт: Ты, наверное, самый крутой чернокнижник в своей банде.
- Мастер: Ты смотришь на кого-то, и он умирает.

Используют: Гангстеры, крутые бандиты, опасные парни, чернокнижники

Специализации: Избиение хулиганов, Выбивание дерьма из людей, которые издевались над тобой, когда ты был младше, Вы заставите их заплатить, Избиение свиней.

ПОМЕЩЕНИЯ

Хотя за последние несколько лет фабрика игр дважды меняла местоположение, ее ни в коем случае нельзя назвать проходным предприятием. Первый переезд произошел в ответ на коммерческий успех: для дальнейшего роста и прибыльности компании просто необходимо было помещение для размещения новых сотрудников. Согласно документам компании, произошел несчастный случай со смертельным исходом, но позднее расследование показало, что это был всего лишь стажер. Второй переезд стал результатом нападения стаи Костегрызов. Офисы остались в беспорядке, Black Dog заявила о вандализме, получила огромную страховую выплату и переехала в офис через дорогу.

В настоящее время офис Black Dog располагается в неприязнительном офисном здании бизнес-парка. У здания были различные варианты развития, все из

которых таинственным образом глохли или не выполнялись арендаторами. По большому счету, Black Dog арендует середину здания, а по обеим сторонам расположены пустующие помещения. Один из менее человеческих обитателей офиса Black Dog, Херия на Чердаке, устроил грубую лачугу в одном из этих заброшенных помещений, захламляя пол кучами отбросов и остатками еды. На офисной парковке недавно установили ограничители скорости, чтобы сдерживать пьяные, незаконные заезды, которые сотрудники Black Dog устраивают на машинах других работников предприятий.

Сам офис Black Dog является свидетельством изощренного зла в противовес показному, которое в большей степени воплощают конкуренты по бизнесу - Magicians of the Bay. Непринужденная постмодернистская эстетика оупен-спейса поощряет крысину, бесконтрольную "креативность". То есть,

большинство сотрудников - грязные, ленивые бездельники, которые не могут потрудиться, например, убрать за собой, потому что они, типа, лучше работают без всех этих "правил" и прочего. В таинственно незанятых офисах лежат груды забытых бумаг, устаревшее компьютерное оборудование валяется беспорядочными кучами, а в центральном холле гниют кучи мусора, "подлежащего переработке". Ковры покрыты непонятными пятнами, а над головой висят обветшалые панели подвесного потолка.

Однако не все помещения офиса представляют собой помойную яму. Только большая его часть.

ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ МЕСТА

Black Dog никогда не была компанией, которая складывает все яйца в одну корзину, и менеджеры компании достаточно мудры, чтобы распределить свои гнусные орудия осквернения на большой площади, чтобы избежать подозрений. В конце концов, комната, полная порнографии или покрытая зеленой слизью, может представлять угрозу, но несколько граммов плесени и порножурнал в одном офисе - не такая уж большая проблема.

Компьютерная комната

Жалкий улей отбросов и злодеев, компьютерная комната - это не столько логово системного администратора, сколько кладбище мертвых компьютерных деталей и технофилии. Однако менеджер компьютерных проектов Чез Макдональд умнее, чем можно предположить по его безразличному виду, и в его безумии есть свой смысл. Шпионам и саботажникам придется продираться сквозь цифровой подлесок из старых дисков с играми, неиспользуемых инструкций по применению, немаркированных дискет и груды мусора по колено. Любая попытка найти цифровые записи, хранящиеся в компании, либо окажется бессмысленной, либо займет достаточно много времени, чтобы служба безопасности успела понять, что происходит.

Для компании, так преданно распространяющей зло, одна аномалия возникает в компьютерном отделе: Black Dog Game Factory использует компьютеры Macintosh. Освобожденные от страданий и злобы ПК, сотрудники компании могут сосредоточиться на своей работе, не отвлекаемые ползучей мерзостью рабочей среды Wintel. Кроме того, большинство саботажников и потенциальных хакеров могут только опустить руки, столкнувшись с платформами Мас. Искушенные в запутанных, многослойных протоколах мира ПК, они могут лишь бессильно взирать на простую, понятную ОС и аппаратное обеспечение Мас. Это те немногие, кто не делает пренебрежительных замечаний, чтобы скрыть собственную неспособность.

Конференц-зал

Деловые встречи в творческих компаниях вызывают ужас, поскольку они выжимают все вдохновение из сердец тех, чья работа заключается в том, чтобы подавлять дух в других. Быть вызванным в конференц-зал - тяжелая участь, поскольку это влечет за собой как минимум часовые рассуждения о себестоимости реализованной продукции, поставках и анализе рынка и унылые задания.

Поэтому неудивительно, что в конференц-зале Умбрала поселился Эпифлинг Эннуи. Питаясь страданиями и скукой, которые вызывает конференц-зал,



этот Эпифлинг ведет испорченное, декадентское существование, насыщаясь постоянным притоком эмоциональной пищи. Называющий себя Герцогом Горя дух оказался заперт в своей золоченной клетке, поскольку существование в конференц-зале само по себе вызывает тоску, но Герцог отказывается покидать свою драгоценную пищу.

Комната отдыха

Ни одно место в офисе Black Dog не является таким зловонным, как комната отдыха. Хотя коридоры Издательства - не то место, где можно увидеть резиновое чудовище с щупальцами, именно этого можно ожидать от комнаты отдыха. Мусорная корзина всегда переполнена (и гора мусора вокруг нее возвышается выше человеческого роста). Пища из автомата с закусками настолько сильно напичкана консервантами, что можно перестать стареть, просто постояв рядом. Грязная посуда, инкрустированная первобытными веществами, гниет в раковине, а кофеварка варит вредную, мерзкую субстанцию, похожую на жидкий агент Оранж. Видеоигра Tellus, Brawl Devil Giga, стоит в комнате отдыха, забрызганная неизвестными жидкостями.

Холодильник, однако, сверкает чистотой.

Производственная комната

В этой комнате хранятся все жидкости и химикаты, используемые для смешивания ядовитых элементов с чернилами, здесь же печатаются цветоделения на пленку для обложек книг и тому подобное. Гигантские кипичи сублимированной пыли с надписью ФИКСАТОР ИЗОБРАЖЕНИЙ - НЕ ЕСТЬ! лежат штабелями у стены. Только одному сотруднику одновременно разрешено знать процедуру печати, так что если вдруг "случайно" выяснится, что страницы книг покрыты контактными мутагенами, руководство знает, кто виноват. Ни один сотрудник производственного отдела, когда-либо узнавший секрет процесса печати и покинувший компанию, не остался в живых, хотя большинство нынешних сотрудников считают, что все они переехали. Менеджеры создали для них фиктивные электронные почтовые ящики и фиктивные телефонные номера, так что все верят, что "Робби переехал в Чепел-Хилл", а "Мэтт занимается графическим дизайном в Саванне". Однако токсичная жидкость - это лишь капля в море, поскольку все полноформатные тиражи компании производятся в Канаде, где используются огромные чаны с аналогичными химикатами. Умные и находчивые следователи, возможно, смогут обнаружить бумажный след от Black Dog Game Factory до тихого монреальского пригорода.... (см. с. XX).

Отдел верстки

Из всех отделов Издательства производственный ведет завидное существование. Они получают самые новые компьютеры, самые надежные обновления программного обеспечения и большие рабочие места с окнами. Что неизвестно за пределами компании, отдел верстки также является арсеналом Издательства, на случай если придут Гару или эксперимент по подавлению воли пойдет не так. На светлых столах и полках с материалами в цехе подготовки лежит множество

тонких орудий смерти. Можно найти огромное количество ножей X-Acto, а также несколько кинжалов-таленов, замаскированных под ножницы. Баллончики с аэрозолем также могут служить в качестве перцового спрея или замены напалма. Картриджи с тономом для принтера, содержащие вирулентный контактный яд, находятся в пределах досягаемости любого работника, а в офисах по крайней мере двух графических дизайнеров есть фигурки и другие игрушки с вполне функциональными оружейными аксессуарами. Если ничего не помогает, в качестве импровизированного снаряда можно бросить любой из сгоревших компьютеров.

Склад

Склад Black Dog расположен всего в нескольких сотнях ярдов к югу от главного офиса, в другом здании того же офисного комплекса. Он кажется ничем не примечательным, устроенным как любой другой склад любого другого предприятия в любой другой части страны.

Разумеется, начальник склада Дон Брен-Хэм хочет, чтобы вы так думали.

Как человек, непосредственно отвечающий за повседневную деятельность склада, Дон управляет жесткой рукой. Он не терпит неуважения со стороны своих сотрудников и следит за тем, чтобы все было доставлено и отправлено вовремя. Как бы это ни было парадоксально, Дон - добросовестный сотрудник Pentex - он честно отдает все силы, чтобы обеспечить выполнение работы.

Склад является свалкой токсичных красок, подрывной печатной продукции и "пробных партий" различных веществ, которые Black Dog привозит на свои конвенты. Эти вещества варьируются от контактных галлюциногенов, используемых на стенде, до рекреационных домашних напитков, созданных сотрудниками, и растворов фоморола на основе алкоголя, которые компания подмешивает в свои бесплатные напитки во время вечеринок.

Кроме того, склад является подразделением компании, приносящим доход, что удивило бы большинство людей, знакомых с порядком работы нормального склада. На большинстве складов команда работает как продолжение отдела продаж, подготавливая товары для доставки дистрибьюторам и клиентам. На складе Black Dog травмы на рабочем месте и страховое мошенничество являются кустарным производством. Дон заботится о том, чтобы нанимать только приезжих, бродяг и тому подобных, которых он тут же страхует по корпоративному полису на сумму, в сотни раз превышающую нормальную для таких страховок. Раз в месяц на складе происходит какой-нибудь катастрофический "несчастный случай", и отдел маркетинга прикрывает это дело, пока бухгалтерия спокойно переваривает жирный чек.

Некоторые дистрибьюторы сообщают о странных происшествиях в своих поставках с фабрики Black Dog Game. Не один отрезанный палец попал в центр дистрибуции, а несколько книг были возвращены на склад как поврежденные из-за брызг коричнево-красной субстанции.

alt.games.blackdog

From: darkphoenix@brainstream.com

To: alt.games.blackdog

Subject: Кровавые Ныряльщики Терры

мужик, ты бок отстой. И близко не достаточно сил и крутизны. Я долго ждал этой книги, но новые расы совсем слабые, я ждал правила для поедания мозгов и прочего дерьма, но эта книга отстой.

Мордуус

"Я ХОЧУ ТРАХНУТЬ ТЕБЯ КАК ЖИВОТНОЕ"

– НИИ

From: ecarson@scuzz.berkeley.edu

To: alt.games.blackdog

Subject: RE: Кровавые Ныряльщики Терры

darkphoenix сказал:

>мужик, ты бок отстой. И близко не достаточно сил и крутизны. Я долго ждал этой книги, но новые

>расы совсем слабые, я ждал правила для поедания мозгов и прочего дерьма, но эта книга

>отстой.

Ну, в одном ты прав. Она отстойная до ужаса. Любой человек с половиной мозга в голове знает, что Кровавые Ныряльщики хотят _скрыться_ от человечества, а не уничтожить его. Посмотри на их союзников: Сыновей Науки, Королев Лилит и Темных Похитителей. Темных я могу понять, но как насчет других групп?

Эта книга просто показывает, что никто в Black Dog не знает, что делает. Обычно лучше просто взять названия книг, которые они придумывают, и создать на их основе свои собственные идеи. Все, что между обложками – дерьмо.

С опозданием,

Эрик

–

"Это гораздо, гораздо лучше, что я делаю....".

– Чарльз Диккенс, _Повесть о двух городах_

From: jkelly@black-dog.com

To: alt.games.blackdog

Subject: RE: Кровавые Ныряльщики Терры

Eric Carson сказал:

> darkphoenix сказал:

>>мужик, ты бок отстой. И близко не достаточно сил и крутизны. Я долго ждал этой книги, но новые

>>расы совсем слабые, я ждал правила для поедания мозгов и прочего дерьма, но эта книга

>>отстой.

Ну, черт. Еще одна слабоумная обезьяна взбесилась из-за того, что мы не написали достаточно дерьма с обложки какого-то альбома Slayer, чтобы он мог наполнить им свои безмозглые фантазии. О, Господи, как ты мог позволить мне так бесславно провалиться?

Ну, в одном ты прав. Это было отстойно.

Ну вот, началось. Еще одна тирада "я знаю, как это _должно_ быть". Да, мы имеем дело с вымышленным свойством, и есть только _один_ способ разумно разрешить это – ваш.

> Любой человек с половиной мозга в голове знает, что Кровавые Ныряльщики хотят _скрыться_ от человечества, а не уничтожить его.

Тогда я думаю, что у меня нет половины мозга. Не дай Бог, если какое-нибудь из этих тайных обществ на самом деле окажется чем-то иным, чем кажется. Да, Эрик, ты прав. Твой путь – единственный истинный путь. Прости меня, отче, ибо я согрешил.

> Посмотри на их союзников: Сыновей Науки, Королев Лилит и Темных Похитителей я могу

> понять, но как насчет других групп?

Ах, да, я забыл, что каждый член каждого тайного сверхъестественного общества является клоном любого другого члена этого общества. Глупый я. Я думал, что у этих зреданных ревенантов есть индивидуальность. Я забыл проконсультироваться с большой таблицей Эрика о том, как должно быть для всех вас. Не могли бы вы прислать мне URL снова?

> Эта книга просто показывает, что никто в Black Dog не знает, что делает.

Вот как мы получаем свою работу: Грубая некомпетентность и умопомрачительная тупость. Я постоянно говорю менеджерам, что нам нужно нанять детей из geel geel smrt collij, но они никогда меня не слушают. Вы, ребята, те, кто знает, как нужно делать изгры. И вы, очевидно, поспешили это записать. О, но подождите, вы на самом деле ничего не внесли сюда, кроме своего обычного ехидства. Виноват.

> Обычно лучше просто взять названия книг, которые они придумывают, и создать на их основе свои

>собственные идеи. Все, что между обложками – дерьмо.

Так же, как и все, что у вас между ушами или что вы предлагаете в USENET.

> С опозданием,

Иди на хуй.

> Эрик

С уважением,

Джейсон

–

[jkelly@black-dog.com]

[Разработчик Ревенант: Восхищение]

[Black Dog Game Factory]

"Ты – последний напиток, который я не должен был пить Ты – тело, спрятанное в багажнике".

– Pulp, "Like a Friend"

СОТРУДНИКИ

BLACK DOG

ДЖЕЙСОН О'КЕЛЛИ, РАЗРАБОТЧИК REVENANT

Пьяный, наркотически зависимый, враждебный, возможно, гей и, по крайней мере, хорошо одетый в те редкие моменты, когда он удосуживается побриться или погладить рубашку, Джейсон устраивает грандиозную демонстрацию того, что у него все в шляпе. На самом деле он не испытывает ненависти ни к чему, кроме самого себя. Джейсон прилагает все усилия, чтобы уничтожить свое тело как можно более кинематографичным способом, проделывая дыры в различных частях своего тела,

устраивая драки в барах и употребляя вещества, легальные и нелегальные до тех пор, пока может стоять на ногах, не говоря уже о том, чтобы уговорить полицейских не запереть его на ночь снова.

Однако во всем этом нет его вины, так как другие силы сговорились, чтобы направить его на этот несчастный путь. Его работа над игрой Revenant привлекла к нему внимание Шабаша Атланты, и в частности сумасшедшей вампирши, известной только как Нинья. Джейсон проводит почти каждую ночь в каком-нибудь захудалом баре, надеясь мельком увидеть Нинью и убедить ее обратить его в вампира.

Нинья, конечно же, не хочет ничего подобного и использует своего "заботливого имбецила" для распространения информации о вражеских вампирах через книги Black Dog, копии которых она рассылает членам Инквизиции. В это время Джейсон продолжает создавать

книги, полагая, что ему что-то сходит с рук, тонко завуалировав аллегории на свою собственную жалкую жизнь в названиях Revenant. Джейсон искренне верит, что Нинья однажды ночью "подведет его под самый темный саван", и коротает время на дне очередной бутылки или сочиняет полуграмотную метафорическую тираду о том, что привело его в это состояние эмоционального уродства. Если Нинья и планирует превратить его во что-нибудь, так это в красноватое жирное пятно, когда она с ним закончит.

ЭВАН СТАМП, РАЗРАБОТЧИК LYCANTHROPE

Хотя он вырос в кишаших гару захолустьях Аппалачей, Эван нашел свою нишу в городе. По иронии судьбы, покинув родные места, Эван попал в ловушку собственной игры. За время работы в Black Dog Эван уничтожил те крохи свободы воли, которые у него были, своими книгами о ликантропах. Время от времени в выражении лица Эвана проскакивает искра ностальгии, и его глаза стекленеют, когда он вспоминает какие-то мимолетные воспоминания о своих беззаботных днях до того, как он открыл для себя ролевые игры.

Эван хочет казаться деревенщиной, но на самом деле Эван - мошенник до мозга костей. Одним из его недавних кумовств была женитьба на арт-директоре, что обеспечило ему возможность выбирать художников и графических дизайнеров. Уловка по большей части удалась, поскольку никто в офисе Black Dog не подозревает об истинных глубинах его предательства. На собраниях отдела Эван просто улыбается и откидывается в кресле, зная, что кризисы с расписанием и печатью, от которых страдают другие разработчики, никогда не побеспокоят его.

Если бы Эван знал, насколько его жизнь похожа на сюжеты его игр, он бы покраснел. Семейное древо Стампов можно проследить лишь на 200 или около того лет назад, где оно исчезает в небытие. В более давние времена семья кинфолков Танцоров Черной Спирали по фамилии Стрампы бежала из Германии от преследования Теневых Владык. Собрав свои пожитки, они предприняли изнурительное бегство в молодые Соединенные Штаты, где быстро исчезли - и появились Стампы. Эван должен был стать полноценным Танцором Черной Спирали при рождении, но из-за редкого врожденного заболевания у него было всего 22 пары хромосом, и ему не хватало жизненно важного гена.

РИК ГААМСКИ, РАЗРАБОТЧИК CELTIC FILTH И SAMURAI REVENANT

Никто не знает, что Рик мертв - в том числе и он сам. Он начал разработку большого количества игр, чем можно сосчитать, и впоследствии доводя их до ума или наблюдая, как они передаются другим разработчикам, душа Рика болела все сильнее и сильнее с каждым днем, когда он входил в офис Black Dog. Наконец, груз оказался слишком велик: дух Рика рухнул под приливом истощения, которое он сам на себя навлек.

Теперь Рик - не более чем коченеющая шелуха, но каждый день после обеда он стряхивает с себя холодную хватку смерти и, спотыкаясь, идет в кабинку, где беззаботно

пишет очередную книгу. Лампы в кабинке Рика часто горят до самой ночи, и он рассказывает о том, что его бесконечный труд не знает покоя, хотя другие разработчики, похоже, заканчивают свои книги при менее чем 120-часовой рабочей неделе.

Однако для одного из ходячих мертвецов Рика удается поддерживать, пожалуй, наибольший контакт с живыми среди всех разработчиков. Постоянные разговоры в Интернете, причуды конвентов и мазохистский интерес к играм в жанре Live-Action заставляют Рика окружать себя толпой поклонников игр. Однако удовольствия живой плоти больше не прельщают Рика, и у него развивается тайная одержимость редактором в соседнем кабинете, о которой он видит сны о том, как поглощает ее мозг.

ДЖЕФФ ХЕННИНГ, РАЗРАБОТЧИК WARLOCK

Никто никогда не видел Джеффа Хеннинга. Хотя редакторы и разработчики смутно припоминают, что разговаривали с ним на групповом собеседовании перед приемом на работу, никто из них не может вспомнить его лица. Несколько других сотрудников Black Dog иногда ассоциируют отвратительную пару тренировочных штанов с упоминанием имени Джеффа. Каждый день офис Джеффа сидит заброшенный и покинутый, его монитор освещает пустоту его помещений.

Несмотря на то, что он кажется мифическим, Black Dog убеждены, что Джефф действительно существует. Время от времени в списке рассылки компании появляется загадочное письмо, в котором утверждается, что Джефф "вчера был до пяти вечера", а книги по Warlock все равно попадают в руки отдела производства (с опозданием, но, знаете ли). Разумеется, в отделе оплаты труда отметили, что все чеки Джеффа обналичиваются своевременно.

На самом деле все гораздо зловещее, чем может показаться. Почти как вампир, Джефф охотится на энтузиастов игр Black Dog. Превратив свою работу в компании в некий причудливый социальный статус, Джефф посещает игры живого действия с целью соблазнить впечатлительных игроков. Действительно, многим кажется странным, что небольшая ячейка ролевиков живого действия лучше описывает Джеффа, чем его коллеги. Однако они не считают это причудой, поскольку спутницы Джеффа всегда пропадают на две недели, после чего не могут вспомнить ни о встрече с ним, ни о том, что происходило во время их отсутствия. Что именно Джефф делает с этими шлюхами, никто не знает, но, скорее всего, что-то вульгарное.

ЛЮСИНДА УИНТЕРС, РЕДАКТОР

Из всех работников Black Dog Game Factory, никто не является более странным, чем Люсинда Уинтерс. Обычно тихая и сдержанная, Люсинда становится источником спенсеровских странностей, когда ее подталкивают к этому. Не так давно, в известном в фэндоме электронном письме "fruitbat", какой-то ненормальный фанат подметил тот факт, что Люсинда - нечто большее, чем кажется, ссылаясь на исходящий из нее беспрецедентный поток креативности. Поклонник очень ярко и экспрессивно (и с недостатком пунктуации)



восхвалял ее достоинства - и затем исчез. Когда Люсину спрашивают об этом инциденте, она просто краснеет, улыбается и похлопывает себя по карману.

КЕНТ КЛИФФИ, ДИРЕКТОР ПО РЕДАКТИРОВАНИЮ И РАЗВИТИЮ

Кенту нахер не нужно это дерьмо. Где пиво?

ТРЕВОР ЧЕЙЗ, КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР

Когда компании нужна новая идея, чтобы воплотить ее на бумаге, они обращаются к Тревору Чейзу, потому что он единственный человек в компании, способный отстраниться от списка плохих идей и еще более плохих игр, которыми наполнен реестр неудачных попыток индустрии. Идиосинкразический пучок странных фетишей и причудливых вкусов, Тревор, тем не менее, создает великолепные игры, большинство из которых совершенно не идут в голову слабоумным кретинам, покупающим их. Его последний magnum opus, Deviant, содержал убедительную предысторию и критический взгляд на культурные нравы нынешней эпохи, переделанный под то, что бы сделали люди, если бы обладали почти божественными силами. Однако, когда игра появилась в магазинах, стало до боли очевидно, что люди просто наденут плащи и выбьют друг из друга суперсильное дерьмо, как они всегда делали в комиксах. В конце концов, зачем думать - это же сложно! Давайте драться!

Тревор был найден мертвым в своем офисе две недели назад, с зажатым в руке пистолетом и дырой в

голове. Кровь и мозги запятнали его футболку "2Hot Nation of Harlem Ghetto Posse Gangsta Experience".

СОСТОЯНИЕ ИНДУСТРИИ

Конечно, Black Dog Game Factory - не единственная игровая компания, стремящаяся содрать побольше денег с сумасшедших и с заблуждающихся гиков. Благодаря недавним изменениям на рынке ролевых игр, любой полуграмотный тупица с текстовым процессором и ближайшим Kinko's может создать дымящуюся кучу ролевого великолепия.

Игровой рынок, однако, странный, и никакие маркетинговые исследования не могут определить, что капризная ниша захочет получить в качестве следующей "большой вещи". Недавний взрыв коллекционных карт в одночасье превратил гаражную мастерскую в лидера отрасли, а борьба с "корпоративными играми" сделала героями то, что иначе было бы безнадежно переспециализированными и совершенно непримечательными концепциями, наспех сшитыми и доставленными тем четверемстам людям, которые интересуются этим странным дерьмом.

• Magicians of the Bay

История успеха компании Magicians of the Bay в лучшем случае маловероятна, а для тех, кто ее внимательно изучает, - космически фарсовая. Бывшая гаражная компания, состоящая из странных придурков, которые не смогли найти другую работу в "индустрии", Magicians of the Bay добились успеха в 1993 году с игрой "Купи Больше Колдовства" (Buy More Sorcery). Нажившись

ПАВШИЕ

В бизнесе, основанном на скверне, пороке, разврате и неумелости, неизбежна определенная текучка кадров. Далеко в глубинах офиса Black Dog, в раме из треснувшего плексигласа, запятой известными веществами, лежит забытое свидетельство о тех, кто ушел раньше. Будь то их собственное злодейство, другая работа или туманная пустота, в которую иногда проваливаются иступленные умы, пионеры, которые привели Black Dog к его жалкому, фетишистскому состоянию, не остались без памяти. Как гласит грубая гравировка на крошечном памятнике: "Ушел, но не забыт. Сука".

АНДРЕ ГРЮНБАУМ, БЫВШИЙ РАЗРАБОТЧИК REVENANT

Андре ушел много лет назад, оставив после себя след горькой обиды и разногласий. Ничто не описывает его так хорошо, как монтаж цитат из фильмов - от "Мощного мутанта... слишком странного, чтобы жить" из "Страх и ненависти" до "Бедняжка, ты просто был слишком взвинчен" Дока Холлидея из "Тумстоуна" - Андре исчез много лет назад, чтобы вновь появиться у руля компании, занимающейся компьютерными развлечениями. Все такой же снисходительный, жирный и странный, как и прежде, ему каким-то образом удалось избежать "выхода на пенсию", которым часто заканчивается срок службы сотрудника Black Dog. Некоторые говорят, что это потому, что он достаточно умен, чтобы быть на два шага впереди громоздкой организации Pentex. Другие приписывают ему менее пикантные методы. Но кто может сказать? Когда его спрашивают об этом, губы Андре остаются запечатанными - густой, липкой слизью.

УИЛЛ РИДЖЕС, БЫВШИЙ РАЗРАБОТЧИК LYCANTHROPE

По слухам, Уилл объединился с морально сомнительным Грюнбаумом после того, как сам сбежал от гнусного лапы Black Dog. Беглый осмотр их офисов или съездов, казалось бы, подтверждает это, но правда в этом вопросе мрачна. Black Dog заменил Уилла (и его необъяснимого двойника Джима) фомори, чья цель - шпионить за делами мошеннической компании Грюнбаума. Настоящий Уилл Риджес давно мертв, доведенный до безумия и самоубийства много лет назад в сифилисом четвертой стадии.

ЖЮЛЬ БРУКАТТИО, БЫВШИЙ РАЗРАБОТЧИК WARLOCK

Во имя всего святого, нонни нонни! Богиня благословит языческие пути своих Истинных Детей; язва и чума - вульгарные пути технофилии и самого черного Инфернала! Да, мои кельтские феи и блудные наложницы. Следуйте за мной в царства грез, где мы будем танцевать в небесном облачении в темных сердечных чреслах Матери-Земли и метаться, как грациозные олени в жару. Кровавый поцелуй старых колдовских путей доводит женщин до распутства, а мужчин - до фанатизма. А жизнь - это горячая, холодная пуля, выпущенная из ядовитого ствола Парадигмальной Реальности, раздавленная под тоскливым Консенсусом Разума-Улья-Спящий. Хотя это и безумие, в нем есть много метода! Не бойтесь жнеца - Сатана, смеясь, расправляет крылья, укрываясь в храме любви. Извилистый путь скрыт снами тиранических людей! Пробудитесь! Проснитесь, мои нубийские любовники! Проснитесь!

Жюль сошел с ума и был помещен в пристройку Фонда Валкенбурга в Северной Джорджии. Выпустить его на свободу было бы ошибкой мирового масштаба.

на фундаментальной глупости людей, которые считают, что гномы и огненные шары - это круто, Magicians в одночасье стали мультимиллионерами. Их игра, созданная по тем же принципам модульности, что и персональные компьютеры, заставляет игроков покупать все больше и больше дополнений к игре. Фанат Sorcery не может оставаться "конкурентно-способным", если не покупает карты на тысячи долларов, которые, как это ни гениально, устаревают, как только в магазинах появляется следующий набор карт. Это заставляет фанатов покупать еще больше карт... и порочный круг продолжается.

Успех Magicians (или MotB, как их сокращенно называют) не совпал с каким-либо изяществом со стороны компании, однако, они ведут себя с достоинством сельских деревенщин, которые только что выиграли в лотерею. MotB приобрела экстравагантные, барочные и ненужно аляповатые стенды для своих выступлений на конференциях, и компания разбрасывается деньгами в отчаянной попытке купить доверие, которое другие компании честно заработали. По правде говоря, MotB также заслужила свой успех, выпустив однажды безнадежно нишевую и коммерчески неуспешную серию книг, которые гуру индустрии назвали

великолепными, но никто не считает их таковыми с тех пор, как они "вышли в тираж", то есть "стали коммерчески успешными".

• LSD, Inc.

Дедушка ролевых игр, компания LSD, Inc. выросла из коллектива надутых варгеймеров, чья чахлая эмоциональная зрелость требовала больше внимания, чем анонимный успех на поле боя. В нехарактерно творческом для этой индустрии (которая выживает, повторяя одни и те же тропы с разными обложками каждый год) порыве озарения двое из варгеймеров придумали систему правил, позволяющую изображать отдельных персонажей. Однако они не могли придумать, какой сеттинг должен сопровождать правила, поэтому они взяли все из "Хоббита" и артурианских легенд.

Тем не менее, идея прижилась, и даже сейчас, спустя 20 с лишним лет после создания, Labyrinths & Lamiæ пользуется наибольшей узнаваемостью среди всех ролевых игр. Прибыльная смесь инноваций и плагиата, однако, не спасла компанию. Умопомрачительно плохая деловая практика привела компанию к многомиллионным долгам, и от банкротство их спасла только продажа тем же Magicians

of the Bay.

Объединение MotB/LSD заставило многих мелких издателей вздрогнуть и забеспокоиться о возможности эксклюзивной дистрибуции. Просто, MotB/LSD загнали в угол рынок хак-фэнтези, который доминирует на 65% более крупного рынка индустрии. Несмотря на то, что капитализм свободного рынка позволяет более мелким издателям печатать свои анемичные подделки третьего поколения других игр и поп-культуры под видом новых игр, "это просто несправедливо!", что MotB/LSD добились успеха. Большинство других компаний их не любят, но так всегда происходит с обиженными неудачниками.

• Stan Paxton Games

Несмотря на наличие механически проработанной игровой системы, которая точно моделирует все - от боя звездолетов до исследования деривации латинских существительных третьего склонения, Stan Paxton Games еще не добились масштабного успеха. Их игры серьезные, но не вдохновляют, а то, чего им не хватает в духе, они с лихвой компенсируют диаграммами и боковыми колонками. Недавно компания запустила игру Holy Damnation с современным сеттингом и серой моралью, но отсутствие среди разработчиков того, кто когда-либо был в ночном клубе, вступал в интимную связь с другим человеком или употреблял наркотики, помешало им точно передать тему такого рода. Тем не менее, Stan Paxton Games работает в этом бизнесе дольше, чем любая другая компания. Многолетние хиты, такие как CRUNCH (Characters Roleplayed Under Numerous Cross-referenced Headers), держат компанию на плаву, что позволяет им заниматься другими, менее прибыльными играми.

• Cryptograph

Дизайнеры карточных игр из Cryptograph специализируются на том, что берут успешные лицензии массовой научной фантастики и превращают их в безнадежно скучные упражнения в математике. Без фотографий забавного бота DMX-1138 или лысого, но лихого командира Драккара, игры Cryptograph были бы, по сути, флеш-картами, но никто этого пока не заметил.

• Apex Amusement Association

Многие эксперты отрасли связывают бум нишевых игр с первоначальным успехом игры Undead Cowboy от AAA, которая проложила путь для других странных, но убедительных игр. Компания AAA никогда не останавливалась на достигнутом, она поддерживала свои игры с самого начала их выпуска, получив награду Game Designer's Group и взяв рынок штурмом. Их последние релизы, Undead Cowboy Train Duel, Radioactive Cowboy и с нетерпением ожидаемая Superhero Radicals, вызвали большой интерес со стороны самодовольной ролевой интеллигенции, обычно встающей в позу "мы знаем, что нам нравится, и нам не нравится", а Apex воспринимается в качестве лидера. Очевидно, что некачественное редактирование и неровный арт приемлемы, если компания достаточно мала, чтобы можно было показаться "эксцентричными".

• Discordium

Свободная конфедерация одурманенных травкой пост-хиппи бездельников, Discordium выпускает удивительно качественные ролевые игры, основанные на произведениях Эдгара Аллана По. Хотя эти игры совершенно недоступны для любого, кто хоть отдаленно

связан с нормальной жизнью, игры Discordium почти повсеместно считаются классикой в этой области, и их хвалят как олдскульщики, так и новички.

• The Game Designer's Group

Этот коллектив "творческих" умов не является самостоятельной компанией, а скорее представляет собой свободное объединение работников индустрии из любого количества игровых издательств. Какую именно цель преследует группа, неясно даже самим ее членам, но взносы составляют примерно 80 долларов в год. Раз в год весной GDG устраивает шоу (под названием "GDG") в случайно выбранном и глупо обставленном месте, обычно в одном из дальних уголков Соединенных Штатов. В течение трех дней представители индустрии собираются вместе, обмениваются историями, похлопывают друг друга по спине, умоляют о работе и до слез надоедают розничным торговцам унылыми предложениями о продаже своих новейших игр. В конце трехдневного съезда розничные торговцы быстро забывают, что им говорили, и возвращаются на свои табуретки в магазинах, а представители компаний ищут квитанции, чтобы оправдать свои расходы.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ BLACK DOG GAME FACTORY

Хотите верить, хотите нет, но вы действительно можете использовать Black Dog Game Factory в своей хронике "Оборотней".

Шутки в сторону, Black Dog на самом деле очень тонкий, жизнеспособный враг, которого можно использовать как красную сеledку или как подсказку к более крупной схеме. Компания также функциональна, как и любой другой филиал Pentex. Кроме того, компания используется не только как явный противник: Можно узнать секреты из их книг или от их сотрудников...

В КАЧЕСТВЕ ПРОТИВНИКА

Конечно, проще всего задействовать Black Dog, как и другие дочерние компании Pentex, - в качестве открытого противника. Хотя это не очень подходит для особо мощных стай или для кучки щенков, которые хотят убить действительно мощную штуку, чтобы доказать свою мужественность, это может оказаться полезным для более интеллектуальных или менее жестоких историй.

РЕЗНЯ В СТИЛЕ БИВИСА

Если вы действительно этого хотите, вы можете просто выпустить на волю стаю ваших игроков и позволить им разрушить это чертово место. Мы... э-э-э... они ни за что не смогут противостоять сосредоточенной мощи расы воинов Гайи. Самым смертоносным противником буйной стаи может оказаться команда охраны или, может быть, один из полицейских, которые иногда "патрулируют" район, когда хотят вздремнуть во время своей смены. Если они обнаружат Херню с Черда-

ка в ее логове, умная стая без труда расправится с ней (раньше она была графическим дизайнером, а вы знаете, насколько они слабы). Метод бездумного насилия также работает в качестве развлечения, или когда вы хотите разорвать разработчика на куски за то, что он "испортил" книгу, которую вы с нетерпением ждали. Попробуйте, это весело.

ДЫМ И ЗЕРКАЛА

Black Dog представляет собой хорошую красную селедку. Духовная гниль, содержащаяся в их книгах, неуловима, но ощутима, и хорошо подходит для создания чувства ползучего ужаса у игроков, чьи персонажи ожидают, что за каждым мировым злом стоят Большие Плохие Парни. Херня с Чердака исчезает, когда человек ищет то, что вызвало "этот шум". Компьютерные файлы закодированы - кто знает, какие данные собирает Black Dog? Склад - что именно там находится? Возможно, кто-то из кинфолков или знакомых персонажей оказался связан с Talespinning Cabal и его нужно спасти... или уничтожить.

Подобная игра отлично работает и в ситуации с приманкой и подменой. Будучи по сути обычными людьми, или чуть больше (или чуть меньше...), сотрудники Black Dog физически не могут оказать реального сопротивления могущественным Гару (за исключением, может быть, президента, который является мастером кунг-фу и фомором Илиады) - они просто Великий Оз, человек за занавесом. Помните, однако, что у могущественного Оза было целое королевство буйволов - оборотни могут быть удивлены тем, насколько слабой кажется оппозиция, и ожидать яростного противника для кульминационной схватки, которая... никогда... не наступит.... Где же скрывается вдохновитель? Снаружи Black Dog кажется безликим монолитом, нацеленным на получение прибыли. Изнутри же это кучка раздробленных, жаждущих наживы придурков.

ЗА КУЛИСАМИ

Это, пожалуй, лучший контекст, в котором Black Dog может вступить в игру. Вместо того чтобы вести открытую борьбу, Издательство предпочитает действовать тихо, распространяя скверну и разложение. Black Dog не выбивает вашу дверь и не сжигает ваш дом, он подстрекает других сделать это за них. И даже такие случаи являются скорее исключением, чем правилом - Black Dog предпочел бы, чтобы никому не было до этого дела, а не посылал игроков на буйство. Порок процветает под безразличием других.

ПУБЛИКАЦИИ

Книги Black Dog Game Factory могут дать оккультные знания даже простому подростку. Хотя

большинство материалов в книгах Black Dog являются либо плохо изученными, либо откровенно сфабрированными, небольшая часть действительно основана на оккультных истинах, распространенных в Мире Тьмы. Игроки, чьи персонажи воспринимали Black Dog либо как угрожающий джаггернаут, либо как цирк шутов, могут быть удивлены этим. Эти книги можно даже сравнить с дневниками лавкрафтианских ученых: записи о тайнах, недоступных их наблюдателям.

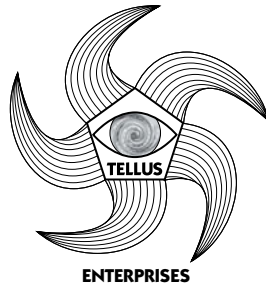
Конечно, никто не собирается изучать Дары или обряды Шестого ранга (или даже Первого...) из игровых книг, но вольное собрание народной мудрости и чудесно верных догадок может придать посвященному читателю толику оккультизма.

Тонкие намеки и подсказки также могут быть найдены на страницах изданий Black Dog. Однако это вопрос, оставленный на усмотрение рассказчика. Неужели Эван Стэмп неосознанно напечатал местонахождение улья Черных Спиралей в "Бегстве через Роли-Дюрхэм"? Обманула ли Нинья Джейсона О'Келли, чтобы он раскрыл местонахождение убежища могущественного вампира в "Сучьих Секретах Гангста Дракулы"? Есть ли в записках Рика Гламски формулы для вызова духов мертвых? Все это и даже больше может послужить сюжетными зацепками для Рассказчиков, желающих раскрывать секреты с помощью любопытных методов. Кто бы мог подумать, что дополнения к эскапистским играм могут содержать ключи к настоящим тайнам?

Это также ведет к другому уровню интриги. Разработчики и издатели сами по большей части не знают о сверхъестественном. Они не верят в монстров - это для фанбоев! (Ну, Джейсон верит, но он не наверху. И он никому об этом не говорит, боясь показаться полным профаном.) Даже руководство компании в основном не знает об их мотивах, если не о методах. Слово "Вирм" никогда не произносилось в офисах Black Dog, поскольку никто, кроме президента и двух владельцев, даже не знает о таких вещах. Точно так же логотипы Pentex появляются только на квитанциях о финансировании компании. Скорее, хакеры из Game Factory настолько убеждены в собственной крутизне и остроумии, что ведут себя так, будто им удалась самая грандиозная уловка. Это не делает их менее отвратительными - скорее, наоборот, делает их еще более отвратительными, поскольку их мелкая шарада направляется силой гораздо более злобной, чем кучка пьяных фанатов Labyrinths & Lamiae. Кто на самом деле дергает компанию за ниточки? И как им удастся время от времени точно угадывать, если они "просто выдумывают"? На эти вопросы предстоит ответить вашим игрокам - возможно, даже правильно.







[illegible]

[illegible]

WHAT IS THE ONYX PATH?

WINTER 2011-2012: (VTM) V20 COMPANION

SPRING 2012: (VTM) CHILDREN OF THE REVOLUTION

SUMMER 2012: (VTM) HUNTERS HUNTED 2

FALL 2012: (WTA) WEREWOLF: THE APOCALYPSE – 20TH ANNIVERSARY EDITION

WINTER 2012-2013: (MTA) MAGE CONVENTION BOOK



PDF & NOW IN PRINT

White Wolf, working in partnership with DriveThruRPG, is now offering PDF and Print on Demand versions of both our newest PDF products and our vast library of previously published books. We're working around the clock to make every single WW book available in these formats.

QUESTIONS?

Please feel free to contact us: RichT@white-wolf.com
and Eddy@white-wolf.com.

For news and discussion of our products visit www.white-wolf.com

Follow us on Twitter: [@wwpublishing](https://twitter.com/wwpublishing)

WW PDFs and Now in Print PoDs are available at drivethrurpg.com

STORYTELLING IN THE
DIGITAL AGE

SUBSIDIARIES: A GUIDE TO

PENTEX™

Brand-Name Corruption

We've got what you need! We make products that make your life a little easier! We can make you happy! We're the big businesses of Pentex — dedicated to bringing you, the consumer, exactly what you want! Eat our food, drink our booze, take our pills and play our games — it's all perfectly good for you. Hey, would we lie?

Big Business at its Worst

Storytellers looking to provide further depth to the corporate villains of the World of Darkness, this is your book! **Subsidiaries: A Guide to Pentex** details the structure, products, mission statements and innermost goings-on of six of Pentex's nastiest subdivisions. Whether you like your Wyrmtainted corporate antagonists awesomely powerful and influential like Magadon or Endron, or nasty in a somewhat subtler fashion like King Distilleries, Avalon Toys and Tellus Electronics, we've got what you need. Worst of all — dare you visit the dark side of roleplaying in Black Dog Game Studio? It might be more than you can handle....



GAMES FOR MATURE MINDS

