

Итак, позвольте представить вашему вниманию черновую версию перевода первой главы Книги Игрока системы Шедоуран пятой редакции (фух, ну и длинный период получился ^_^). Как и в случае с остальными черновыми версиями, вёрстка чисто символическая, но читать можно. Более того, это, по сути дела, наиболее вычитанная и отредактированная из всех черновых глав. Скажем дружное спасибо Дмитрию Шмалию за перевод!

Искренне ваша, Nalia.



СЕКЦИЯ 0.1

ЖИЗНЬ В ШЕСТОМ МИРЕ

Было бы здорово, если бы на то, чтобы обжиться в Шестом мире, у тебя была бы прорва времени: прогулялся бы, насладился видами и попробовал привыкнуть к жизни шедоураннера. Но времени у тебя нет. Сквактеры присмотрели место, где ты живешь, сборщики органов хотят заполучить твое еще бьющееся сердце, и вокруг хоть отбавляй опасностей для календаря Ежедневных Штук, Готовых Тебя Убить. К тому же, тебе нужна еда, а потому тебе необходимо зарабатывать деньги, и чем скорее ты начнешь это делать, тем лучше. Так что давай немного поболтаем о том, что тебе нужно знать, а потом ты можешь встать и "побегать", заодно, может, еще чему-то научишься. И постарайся оставаться в живых.

У всего есть цена

Прочитай этот заголовок. Затем перечитай. Усек? Хорошо. Если из всего ты почерпнешь только лишь его, значит ты все таки узнал что-то полезное о мире вокруг. По всему миру люди сбиваются в стаи, и у каждой обязательно есть вожак. У всех корпораций есть свои CEO, у правительств - президенты, у банд - командиры, главари, старшие мозголомы или как им там взбредет в голову их называть. Даже в каком-нибудь трущобном блоке, где нет вообще ничего, кроме ржавой мусорки, брошенной машины и сарая с просевшей крышей, найдется запуганный парень по имени Растул, запугавший всех других запуганных парней и

сумевший объявить место своим. Каждый из них уяснил, чего ему будет стоить оказаться во главе конкретной стаи, и, когда пришло время, каждый заплатил по счетам.

Так что вот оно, что тебе нужно знать. Конечно же, история, ключевые даты, текущие события и кто из элиты кого дрючит - это здорово, но давай сфокусируемся на главном, а именно на том, что позволит тебе выжить, что поможет оказаться впереди, и на том, чем тебе придется заплатить, чтобы получить то, что ты хочешь.

Если мы собираемся говорить о плате, нужно обсудить валюту. Я имею ввиду, нам следует взглянуть на то, с чем тебе, возможно, придется проститься, чтобы двигаться дальше.

Магия: платишь разумом

Помнишь, я сказал, что знать важные даты "здорово", но вовсе не обязательно? В общем-то, я соврал. Есть одна, которую должен знать каждый - 24 декабря 2011 года. День, когда настал Шестой мир. Если верить ученым типам, которым нравится раскладывать все по полочкам, а затем расставлять эти полочки по порядку, наша планета пережила шесть эпох, и в каждой был свой уровень магии. В прошлой эре, Пятом мире, магия зачахла. Она пользовалась дурной славой, была ненадежной, немного неопрятной, пряталась по темным углам и подворотням, и очень изредка давала о себе знать. А потом, 24 декабря, великий дракон Рюмё вылетел из горы Фудзи и пронесся мимо сверхскоростного поезда, полного крайне озадаченных пассажиров, явно извещая мир о том, что увядание кончилось. И это было лишь начало: возвращение магии означало, что мир ждут большие перемены.

На самом деле кое-какие перемены дали о себе знать еще за пару месяцев до всех этих событий, просто никто не понимал, что же происходит. Эти перемены объявили "необъяснимой генной экспрессией" (НГЭ) - научное название для новорожденных детей, которые выглядели точь-в-точь как эльфы и гномы из легенд и преданий. Только они не просто выглядели - дети-гномы вырастали необычайно сильными и могли видеть в почти полной темноте, в то время как эльфы отличались сверхъестественной скоростью реакции и двигались с грацией танцоров. Лет десять этих детей считали уродцами, но потом они стали обычным явлением. Случилось это, когда в 2021 началась "гоблинизация". Выглядела она отвратно. В то время как НГЭ привела к появлению новорожденных с занятой внешностью, гоблинизация поразила людей всех возрастов. Самым заметным симптомом была спазматическая мучительная, ошеломляющая, скручивающая мозг боль. Она длилась от двенадцати до семидесяти двух часов, в течение которых тело жертвы меняло форму, прорезались клыки и/или отрастали рога, а масса порой возрастала четырехкратно. Так вернулись орки и тролли. Не то чтобы они куда-то уходили - и эльфы, и гномы, и орки, и тролли всегда жили среди нас, но во времена магического упадка Пятого мира, выглядели они как обычные люди.

В свете этих перемен стало ясно, что "человечество" - слишком узкое понятие, чтобы охватить все разновидности людей, населявших Землю, так что теперь мы зовемся "метачеловечество". И выяснилось, что взаимная нелюбовь различных рас ничуть не уступает той, о которой говорят в легендах и преданиях. Но мы все застряли на одном несущемся через космос куске камня, а значит со всем этим приходится как-то разбираться.

Довольно быстро люди попытались научиться использовать окружающую их магию в своих целях, и выяснилось, что у некоторых есть к ней склонность. В то время как остальная часть метачеловечества гадала, на что же эти некоторые так пялятся с выпученными глазами и странным выражением лица, они выясняли, как

направлять и придавать форму потокам маны - своего рода магической энергии, которая, кажется, есть буквально всюду. Оказалось, что если врубишься, как это делать, то с помощью маны ты сможешь поджигать воздух, заставлять людей делать то, что они никогда бы не сделали и творить по настоящему эзотерические и/или безумные штуки. Мана - она не просто для того, чтобы творить заклинания и всякую всячину, которую мы привыкли считать магией. Некоторым она дает такую силу, что они могут пробивать стены. Кто-то скоростью реакции могут пристыдить кобру, другим же по плечу обогнать гепарда - и это все лишь верхушка айсберга. А знаешь все те волшебные причиндалы из легенд, сказок и мифов? Они у нас есть. Зачарованные мечи, магические кольца, обереги, амулеты, мешочки моджо, любое зелье, какое только можешь представить - существует. Правда работают они далеко не всегда так, как рассказывается в историях - не думай, что схватив, например, меч легендарного воина, ты сможешь рубить направо и налево совсем так же, как он. Суть в том, что магия окружает нас, и люди ее используют. Атлантический фонд, Фонд Дракона, Массачусетский технологический и тауматургический институт - все они заняты постоянным исследованием того, как делать невозможное взглядом и взмахом руки.

А теперь позволь говорить напрямую. У большинства из нас нет никаких магических способностей, а потому к тем, у кого они есть, мы скорее всего будем относиться со своеобразной смесью восхищения и недоверия. Мы их любим, ведь они делают то, о чем мы можем только мечтать, и мы их ненавидим по той же самой причине. А потому, если ты "пробужденный", приготовься к тому, что люди будут смотреть на тебя с интересом и подозрением - а еще к тому, что любой, у кого есть ствол, первым делом наставит его на тебя. Так обстоят дела в Шестом мире.

Последнее и самое важное, что тебе нужно знать о магии - это драконы. Они здоровенные, они опасные и они еще доставят тебе неприятностей. Рюмё с горы

Фудзи был первым, но уж точно не последним драконом, сотрясшим Шестой мир - они повсюду запустили свои когти. Великий дракон Призрачный Странник властвует над разделенным городом Денвером, а великий пернатый змей Хуалпа - над Амазонией. Дракон по имени Дункельцан смог добиться своего избрания в президенты Соединенных Канадских и Американских Штатов - правда в итоге его взорвали в ночь инаугурации. И не забывай про драконов в корпорациях: Келедир руководит исследованиями в НеоНЭТе, Ронабвай собрал необычайно внушительный портфель акций, а великий дракон Лофвир возглавляет крупнейшую мегакорпорацию в мире - “Зедер-Крупп”.

А это значит, что самое время поговорить о мегакорпорациях.

Мегакорпы: расплачиваешься собой

Были времена, когда по всему миру высшим законом считались правительственные декреты, и на территории каждой страны им подчинялись все люди и корпорации. А еще до этого были времена, когда сила была единственным законом во всем мире, и ты мог делать все что заблагорассудится - до тех пор, пока не находился кто-то, кто мог тебе помешать (впрочем, история полна доказательств того, что так было всегда, даже когда всем заправляли правительства). А раз так, то в Шестом мире почти ничего не изменилось - лишь вновь повторяется старый принцип "сила решает все". Единственная существенная перемена заключается в том, что когда-то правительства могли сдерживать корпорации или по крайней мере накладывать на них какие-то ограничения. Теперь это в прошлом.

Можно было бы закопаться в дебри истории права, чтобы ты понял, как мы до всего этого дошли, но в общем-то всё всё равно сводится к одному слову: “экстратерриториальность”. Именно оно позволяет корпорациям заявлять, что все происходящее в их владениях, зданиях и землях попадает под действие их законов

- и ничьих более. Крупнейшие корпорации давно мечтали о получении экстратерриториального статуса, и когда наконец правительства всего мира начали им его предоставлять, они на пару лет обосрались от счастья - и начали срать друг с другом. А затем корпы выяснили, что склоки плохо сказываются на прибылях, так что перестали бодаться и сконцентрировались на том, чтобы насрать всему остальному миру.

Не всякая корпорация обладает экстратерриториальным статусом. Для того, чтобы понимать, у кого он есть, тебе нужно знать про Корпоративный Суд - орган, который мегакорпы создали, когда осознали, что тратят слишком много времени на разрешение споров путем разграбления маленьких стран. Порой над Корпоративном Судом насмеваются, называя его беззубой марионеткой крупнейших мировых корпораций, но ему удастся - обычно удастся - не дать корпам развязать открытую войну, что хоть чего-то, да стоит.

Одной из задач Суда стало создание классификационной системы, которая позволила бы сказать, насколько твоя корпорация большая и влиятельная. В самом низу расположились неклассифицированные корпы, куда входит как мастерская по ремонту коммлинков, основанная парой ребят по имени Митч с офисом на заднем сидении их Форда "Америкар", так и компании, чей бизнес охватывает всю территорию одной из крупнейших стран мира - но не выходит за пределы ее границ. Для того, чтобы получить звание "А", самое низкое из возможных, нужно, чтобы твоя корпорация была международной и самостоятельно вела дела хотя бы в двух государствах. И нет, периодически продавать мешок "Вафокриспов" новозеландскому пастуху не считается.

Со следующей ступенью, званием "АА"-корпорации, приходит ценная награда - экстратерриториальность. Для того, чтобы этого достичь, нужно показать, что у тебя достаточно влияния в целом ряде стран, что ты крут, и что тебе

по силам справиться с тем дреком, который тебе могут подсунуть по-настоящему серьезные ребята, оказавшиеся в дрянном настроении.

А затем идет высший ранг, "ААА", Большая Десятка. Это необязательно крупнейшие мегакорпорации Земли, но они выделяются своими размерами, внутренним разнообразием и мощью. Всем этим, а также тем, что они каким-то образом смогли убедить другие мега дать им членство в Корпоративном Суде. Потому что участники Суда - это судьи из Большой Десятки, силы, что меняют мир. Все, будь то раннеры или кто-то еще, знают их названия, потому что это источники, из которых бьют потоки нюен - и в которых большая же их часть и оседает. "Арес". "Ацтехнолоджи". "Эво". "Хорайзон". "Мицухама". "НеоНЭТ". "Ренраку". "Зедер-Крупп". "Сиавасэ". "У-Син". Если ты собираешься шедоуранить дольше десяти минут, тебе придется работать на кого-то из этих ребят, а если собираешься прожить в тених дольше одного дня, то они же тебе и подгадят. Тебе нужно о них знать, так что скоро ты получишь свой брифинг.

Пока что попытайся уяснить, что эти ребята больше, чем просто большие. Представь себе крупнейшего в мире производителя вычислительной техники. Прибавь к этому солидного продавца магических компонентов. Замешай еще пару банков, страховую компанию, развлекательный конгломерат и гиганта в производстве закусок - и то, что ты получишь, не будет дотягиваться и до малой доли корпа Большой Десятки. В их штате миллионы людей, в их руках - триллионы нюен. У них дюжины подчиненных компаний, каждая из которых, в свою очередь, является "АА" или "А" корпорацией. В радиусе ста километров от тебя обязательно найдется хотя бы один кусок земли, принадлежащий каждому из мегакорпов - разве только тебя не занесет в Сахару, Амазонию или на дно океана. Хотя может ты встретишь их даже там. И каждая ААА убедила своих работников, что тихая заводь стоит десятилетий низкооплачиваемой, скучной, пожирающей душу работы. Под их началом армии наемных рабов по всему миру, и уж что мы,

бегущие по теням, точно знаем о себе, так это то, что мы не одни из них. Разумеется, как и они, мы продаем свое время и, порой, наши жизни, танцуя под дудочку мегакорпораций. У них есть нюены, которые мы хотим, а это значит, что они определяют правила игры. Мы же просто играем по ним.

Но если мы хотим отличаться от них, быть сильнее, быстрее и, осмелюсь сказать, лучше, то нам нужно преимущество, «эдж». Есть среди нас везунчики, которые получают его с помощью магии.

Для остальных остается аугментация.

Импланты: расплачиваешься душой

Со времен Джона Генри мы ведем войну с машинами, пытаясь доказать, что у человека есть преимущество над бездушным железом и микросхемами. И вплоть до этого века мы не понимали, что машины нужно не победить, а присоединиться к ним. Разумеется, все началось как протезирование: искусственные руки и ноги,двигающиеся как настоящие, кибернетические глаза и уши, дающие возможность видеть и слышать тем, кто был с рождения лишен такой возможности. Но довольно быстро люди осознали: то, что сначала воспринималось как чудеса медицины, можно адаптировать для улучшения способностей любого из нас, а оттуда оставалось всего ничего до имплантации в тело телефонов и компьютеров.

В наши дни любая часть того, что делает человека человеком, может быть улучшена с помощью подходящего снаряжения (если только ты не маг или адепт, о которых я расскажу буквально через мгновение). Думаешь, у тебя хорошая реакция? Она может стать еще лучше. Кибернетическая нервная система сделает тебя быстрее калифорнийского зайца-параноика. Замени мышцы, доставшиеся от рождения, на те, что были искусственно выращены для борьбы и тяжелых нагрузок - и твоя сила достигнет совершенно нового уровня. Думаешь, ты обаятелен?

Имплантируй набор-другой специализированных впрыскивателей феромонов, и люди будут терять голову, когда ты будешь проходить мимо, и с энтузиазмом кивать, стоит тебе заговорить.

И это только начало. Можно внедрить под кожу настоящие бронепластины или подмешать в кости металл, сделав удары руками и ногами по-настоящему сокрушительными. Твои чувства могут стать острее, мозг - быстрее, и еще ты можешь загрузить в свой мозг знания, которыми никогда не обладал. Части твоего тела могут быть заменены на кибернетику, дающую дополнительную силу или повышенную ловкость, включающую потайные контейнеры или даже скрытое вооружение, способное в нужный момент стать очень неприятным сюрпризом.

Но ничто не дается даром. Речь не о деньгах - платить придется гораздо более высокую цену. Все эти замечательные штуки очень полезны - но они искусственные. Они не метачеловеческие, и твое тело это знает. За каждое улучшение ты отдаешь частичку своей сути. Ты теряешь что-то внутри себя, эссенцию своей метачеловечности. Не вполне понятно, что же "оно" такое, но одно известно точно - чем больше в тебе искусственного, тем меньше в тебе подлинной жизни. Чем больше ты погружаешься в аугментацию, тем меньше в тебе остается того, что дает одушевленность, пока, наконец, тебя и все твои приобретения уже будет не отличить от любой другой груды силикона, стали и хрома. Так что вперед, улучшай себя. Поставь синаптические усилители, заменители мускулатуры, а вдобавок засунь в голову инфопорт и набей на лице крутые светящиеся нанотату. Просто помни, что всякий раз, когда ты это делаешь, ты прощаешься с еще одной частью своей метачеловечности.

Подожди! Это еще не все! Если ты пробужденный, или у тебя есть какое-нибудь магическое моджо, то ты потеряешь больше, чем просто свою эссенцию. Теоретики магии говорят, что мана связана с жизнью (именно поэтому у неодушевленных объектов нет астральной ауры, а в глубоком космосе нет магии,

но это отдельный вопрос). Отнимая часть жизни пробужденного, ты забираешь часть его силы, а потому наши стрелки-чародеи и адепты осторожничают в вопросе улучшений. Но у них есть заклинания и способности, а это значит, что они могут оставаться на коне, не аугментируясь до беспамятства.

В конце концов, вся эта фигня с улучшениями может быть сведена к одному вопросу: какой частью своей метачеловечности ты готов пожертвовать в обмен на силу? И это, чаммер, куда более сложный вопрос, чем размышления о числе улучшений.

Тени: расплачиваешься кровью

Как я уже говорил, миром правят мегакорпорации. Им нравится, когда все идет по их плану, и план этот включает покорность населения; мир, населенный людьми, которые исполняют любой приказ: создадут, вытерпят, пожертвуют для меча все что угодно, а потом потратят все деньги в корпоративном магазине и будут счастливы. Овцы. Именно так мегакорпы видят метачеловечество - стадо овец, которое нужно держать в узде в своих интересах.

А это значит, что остальные оказались перед непростым выбором: принять это дерьмо. Или нет. В нашем мире есть уйма способов найти корпоративного хозяина, отдающего приказания, и продаться ему. Есть мусор, его нужно собирать, есть полы, которые надо вымыть, и числа, которые ждут, что их подсчитают. В мечах буквально навалом лакейской работы сменами по двенадцать и шестнадцать часов. Да, дел невпроворот, но иногда тебе будут давать отпуск, а вокруг полным полно корпоративных развлечений. У тебя даже могут быть отношения - до тех пор, пока ты не свяжешься с теми, кого твой любимый родитель-мегакорп сочтет неподходящим в том или ином роде. Никто не потребует от тебя вдохновения или творческого начала. Тебе никогда не придется рисковать. Вероятно, ты проживешь

долгую жизнь (если повезет и не подхватишь какую-либо болезнь из корпоративного списка "не подлежащих лечению"), и ее качество будет примерно соответствовать качеству жизни рабочей пчелы.

Некоторым этого мало. Для них это не жизнь. У мегакорпов и без того всего в избытке - необязательно, чтобы мы тоже становились их собственностью. А потому мы отстраняемся, избегаем образа жизни корпоративного дрона, ищем другой путь. Мы беремся за работу, которую корпы не хотят поручать своим постоянным работникам, за вещи, которыми они не хотят пачкать свою репутацию. Шпионаж, похищения, саботаж, нападения и, может быть, убийства, если это по тебе. Эти дела ведутся в тени, и за них беремся мы. Это наш способ выжить. В какой-то мере нам тоже приходится танцевать под дудочку корпов (а кому не приходится?), но мы можем жить по своим правилам, так, как мы хотим, и если мы хорошо делаем свое дело, совершенствуем свои навыки, то мы можем стать лучшими в своем роде - и получать то, что заслуживаем. И тогда, быть может, вместо того, чтобы быть кем-то из нас, копошащихся под каблукам сильных мира сего, мы можем стать кем-то из них и перестроить маленький кусочек мира на свой вкус.

Неважно, как ты здесь очутился - ты уже здесь. Если хочешь выжить, тебе придется найти работу. Вокруг десятки, сотни, тысячи предложений. Каждое из них принесет тебе деньги, но будет чего-то стоить. Заработаешь шрам от пули, которая должна была тебя прикончить. После аварии на мотоцикле во время одного из не самых эффектных побегов, ты сломаешь ногу и с наступлением холодов она будет болеть. Бомба, взорвавшаяся слишком близко, будет стоить тебе руки - а рабочий киберпротез слишком дорог. И это лишь то, что доведется пережить твоему телу. Тебя обманут, предадут и бросят. Ты увидишь, как одни друзья, которым ты верил, пойдут против тебя, а другие умрут. Каждая частичка

тебя будет испытана так, как ты и вообразить себе не можешь - и все лишь для того, чтобы посмотреть, сколько ты сможешь выдержать.

А если ты преуспеешь? Если выживешь? Прежде всего, у тебя будут деньги, но это не все. Ты станешь легендой. Войдешь в ряды тех, о ком слагают легенды, бегущих, чьи имена известны всем. Дирк Монтгомери. Fastjack. Салли Цунг. Smiling Bandit. Ты сам проживешь свою жизнь, выживешь и даже будешь процветать. И сможешь слать куда захочешь любого метачеловека, которого тебе подкинет Шестой мир.

До тех пор, пока ты платишь по счетам.

Грешники и Безгрешные

Некоторые из нас выбирают тени, других же они находят сами. Одна из границ между миром света и миром теней - это "Глобальная регистрация", ГРЕ, она же "Системный идентификационный номер", СИН, - идентификатор, с помощью которого тебя принимают системы безопасности, базы данных правительств и почти все компьютеры, распознающие личность. Если она у тебя есть, то ты "ГРЕшник", один из нормальных добропорядочных граждан мира. Если ее у тебя нет, то ты изгой. Ты уже по определению выброшен в тень.

Итак, кто рожден без ГРЕха - кто в этом мире "безГРЕшные"? Ну, если у твоих родителей не было регистрации, то и у тебя тоже вероятно ее не будет. Потому дети преступников, а заодно немалый процент орков и троллей (частые отказы которым в ГРЕхе уже стали чем-то само собой разумеющимся) обычно уходят в тень. Кроме того есть криминальные элементы - профессионалы, любители и те, кто оказался среди них случайно. Что бы они не натворили, если их поймают, они окажутся с преступным ГРЕхом, пользы от которого не больше, чем от кибер-руки без пальцев. Большая часть ребят с преступным ГРЕхом

оказываются на задворках общества, и либо бегают в тених, сиречь шедоуранят, либо же с головой уходят в криминальную жизнь (шайки и уличные банды Шестого Мира всегда рады новобранцам).

Где бегать

С тем, что мегакорпорации могущественнее государств, мы уже определились, но это не значит, что смысл в существовании последних исчез. Прежде всего, страны предоставляют мегакорпорациям удобный способ разделения деятельности. И пускай правительства больше не являются верховной властью на планете, на территориях, лежащих за стенами мегакорпов, именно они отвечают за инфраструктуру, образование, закон и безопасность - а также за национальную идентичность граждан, многие из которых крайне серьезно относятся к тому, откуда они родом. Так что страны по-прежнему существуют, и о самых важных из них тебе нужно знать - хотя бы для того, чтобы во время путешествия представлять, кем придется притворяться.

Северная Америка

В начале двадцать первого столетия некогда сильные Соединенные Штаты и их северный сосед Канада столкнулись с мощным сепаратистским движением коренных американцев, изменившим облик континента. Пожалуй, лучшим претендентом на звание наследника старых США стали Соединенные Канадские и Американские Штаты (СКАШ), состоящие из большей части северного США и южной Канады. Столица страны возникла на базе старого Вашингтон ДиСи, во многом наследуя прежние американские идеалы и структуру правительства. СКАШ не так могучи, как были США, но у них достаточно экономического

влияния и военной мощи, чтобы их воспринимали всерьез. В СКАШ расположено две корпорации из числа Большой Десятки - Арес в Детроите и НеоНЭТ в Бостоне.

Также в СКАШ расположилась мировая столица теневых дел - Сиэтл, и да, я в курсе, что это не северо-восток Штатов и не юго-восток Канады. Это скопление муравейников, вырванное из территорий окружающей Нации Коренных Американцев и переданное СКАШ. Уникальное местоположение Сиэтла делает его средоточием торговли и интриг. В городе представлены все члены Большой Десятки (одни больше, другие меньше - например, НеоНЭТ буквально повсюду, в то время как от бывшего присутствия Ренраку осталась лишь бледная тень), и, кроме того, здесь можно повстречать мафию, якудза и целые полчища других организованных преступных группировок и уличных банд. Богатые части плекса мерцают полированным мрамором и сверкают золотом, в то время как самые бедные представляют собой километры загрязненной земли, разрушенных зданий и затаившихся ужасов. Это город контрастов, но именно контраст между светом и тьмой делает тени насыщенней и глубже.

Южный родственник СКАШ - это Конфедерация Американских Штатов (КАШ). КАШ может похвастаться бурной и разнообразной экономической деятельностью и ничем не напоминает экономического недоноски времен Гражданской войны в Америке, даже несмотря на то, что у них нет своего собственного ААА-корпа. Для нас же важнее то, что КАШ - это родина крупнейшей независимой охранной корпорации в мире, "Одиноким звезды". Если ты шедоураннер, значит ты уже сталкивался с офицерами "Звезды". А если ты хороший шедоураннер, то ты пережил эту встречу, оставшись на свободе и, по большей части, целым и невредимым.

Большая часть оставшихся территорий Северной Америки поделена между Нациями Коренных Американцев, геополитическими образованиями, возникшими, когда туземное население решило восстать и вернуть себе свои земли.

Корпоративный Совет Пуэбло контролирует юг (включая Лос-Анджелес, обитель Горизонта), Нация Сиу правит большей частью Центральных равнин, Совет Салиш-Ши управляет тихоокеанским северо-западом (окружая Сиэтл), ну а Цимшианский Протекторат и Совет Алгонкино-Маниту расположились на севере. Также в Северной Америке находятся неопределенный Свободный Штат Калифорния, восстанавливающаяся корпоративная заводь Квибек и эльфийский народ Тир Тайрнгир.

Наконец, остается Денвер, город соглашения, очаровательный муравейник, поделенный между пятью странами и находящийся под управлением дракона. История о том, как это произошло, может подождать. Достаточно того, что в Денвере творится достаточно интриг, чтобы занять весьма порядочное число раннеров.

Начиная бег

Хорошие новости в том, что работе практически нет числа. Плохие - едва ли не каждая несет с собой риск смертельных осложнений. Перечисление различных видов забегов, а также связанных с ними опасностей и возможностей могли бы заполнить несколько книг, но аппетит можно подогреть и следующим кратким списком:

- *украсть прототип нового микродрона из защищенных офисов Мицухамы;*
- *взломать защищенный узел эльфийского королевства Тир Тайрнгир и узнать, с кем связывался Великий Принц по вопросу предполагаемого открытия орихалка;*
- *пробраться в корпоративный анклав Нео-Токио и похитить многообещающего инженера с вроде как нерушимым контрактом, дабы у конкурентов появилась возможность сделать ему новое предложение;*

- проникнуть в Конгресс Соединенных Канадских и Американских Штатов с целью выяснить, кого контролирует таинственная и злоеца Черная Ложя;
- расследовать новости о том, что ряд ряд высокопоставленных управляющих корпов в Гонконге начали странно вести себя, а через некоторое время одновременно исчезли;
- найти слабости в новых протоколах Матрицы и продать находки тому, кто больше заплатит;
- изучить слухи о могущественных артефактах, скрытых в таинственной антарктической башне;
- тихо и окончательно устранить вторую жену известного политика;
- пробраться в подводное логово морского дракона и украсть необходимый для магических исследований коготь;
- раздобыть планы неоанархистов Берлина, которые могли бы повредить интересам корпорации;
- остановить печально известного токсичного шамана, который, предположительно, скрывается в находящейся под карантином и чудовищно загрязненной Саарской Специальной Административной Зоне;
- узнать, кто стоял за попыткой “Ацтехнолоджи” вернуться в разделенный город Денвер - и заставить их заплатить;
- узнать, что “НеоНЭТ” скрывает под названием "Проект Имаго";
- вломиться в штаб-квартиру Древних и дать им ясно понять, где эльфам рады, а где нет.

Центральная Америка

Центральная Америка означает одно - Ацтлан. А Ацталан - “Ацтехнологии”. В сущности эта страна - подразделение мегакорпа. Так что если у тебя нет проблем с Ацтехнологиями, то у тебя нет проблем и с Ацтланом. А если ты умудрился взбесить Большого А, то тебе, пожалуй, лучше держаться подальше от их родины - там у них повсюду глаза и уши. Ацтлан растянулся от границы с Техасом на севере до самой Амазонии на юге. Панамский канал находится под контролем Корпоративного Суда, в то время как Юкатан... С ним все сложно.

Южная Америка

В Южной Америке много стран, но лишь одна из них имеет мировое значение - Амазония. Амазония, находящаяся под властью Хуалпы, озабоченной экологией дракона, - единственная страна, в которой корпорации уступают главенство правительству. Однако после трепки, которую Ацтлан задал Амазонии в ходе недавней войны, Хуалпа может начать искать новые вложения, вследствие чего корпы могут решить тоже поиграть мускулами.

Азия

Императорская Япония может похвастаться самой большой концентрацией штаб-квартир корпораций в мире. И Мицухама, и Ренраку, и Сиавасэ считают ее своим домом, и недавно появившийся между ними дух кооперации осложняет жизнь другим мега. Граждане Японии всю гордятся имперским правительством и собственными корпорациями. Нечеловеческими метатипами же гордиться они отнюдь не спешат, пусть даже за последние годы большая часть населения стала терпимей.

В независимом Гонконге базируется “У-син”. Гонконг - очень располагающий к бизнесу муравейник, примерно как Тумстоун¹ был располагающим к перестрелкам городком. Быть на вершине или на подступах к ней - это здорово, но если ты проигрываешь в Гонконге, то проигрываешь по-крупному. Все это делает город прекрасным местом для нашего бизнеса - мегакорпорации пользуются любой возможностью, лишь бы не оказаться в числе проигравших.

Разделившись на несколько стран, Россия смогла удержать здоровый кусок земли, соединяющий ее западную часть с восточным побережьем у Японского моря. Во Владивостоке располагается штаб “Эво”, что делает его одним из ведущих мировых технологических центров.

Европа

Союзные Германские Штаты, в особенности муравейник Эссен - родина одной из крупнейших мегакорпораций мира, “Зеддер-Крупп”. Кроме того, Эссен пережил одно из худших экологических бедствий прошлого века - но наверняка это просто совпадение. Загрязнение в этом регионе, вместе с другими злоупотреблениями корпа, сделало СГШ вообще и Берлин в частности очагом неоанархистской активности и другого сопротивления мегакорпорациям.

Франция, Испания, Португалия, Соединенное Королевство, Польша и другие страны Европы как и раньше заняты своими делами, в то время как Балканы остаются средоточием хаоса и беспорядков. Plus ça change, как говорят французы, и все такое.

¹ Тумстон дословно "Надгробный камень", стереотипный аризонский город из вестерна - прим. пер.

Африка

В Северной Африке Египет разросся на запад и на юг, хотя на данный момент Алжир, Тунис, Сава и Эфио-Малийские Территории держат его в узде. Нигерийские Королевства также поделены между различными племенами, жаждущими обогатиться за счет нефтяных потоков, проходящих через страну. Западноафриканское королевство гулей Азамандо является одним из самых противоречивых государств мира: некоторые видят в нем лидера в борьбе за права гулей, в то время как другие обращают внимание на то, что там металюдей регулярно и умышленно скармливают больному населению страны. В кенийском муравейнике Найроби расположился Килиманжарский Ускоритель Массы, роль которого в развитии космических путешествий все возрастает. Государство Азания захватило большую часть южной оконечности континента, и в то время как культурные противоречия грозятся разорвать его на куски, денежные потоки, создаваемые промышленностью этой страны могут помочь ей сохранить целостность.

Австралия и Океания

Австралийская Республика, издавна отличавшаяся причудливой и уникальной природой, после Пробуждения стала совсем долбанутой. Отдаленную часть материка регулярно сотрясают мана-штормы, отчего становится еще опаснее пытаться ее пересечь. Впрочем, многие паразоологи, зная, что где-то обитает еще не описанная живность, пытались это сделать. А еще есть остров Тасмания, который, по-видимому, превратился в живой организм, использующий

растительность и животных для того, чтобы с легкостью уничтожать все, что бы ни пытались построить на нем металлюди,

Но, пожалуй, самая горячая точка региона - это Новая Гвинея. В 2064 году Австралия попыталась ее аннексировать и встретила сопротивление со стороны премьер-министра - который вскоре исчез. С тех пор страна превратилась в часть Австралии, однако за последние годы в ней разрослось антиреспубликанское сопротивление, что привлекло в регион порядочное число интересующихся политикой шедоураннеров.

Один день твоей жизни

Теперь ты немного понимаешь, как стать достаточно сильным, быстрым и, возможно, умным, чтобы делать то, что нужно или хочется, и у тебя есть представление о паре мест, куда можешь захотеть отправиться. Теперь поговорим, о том, что и правда важно - о жизни в Шестом Мире. Начнем с людей, которых ты можешь встретить, а в особенности тех, кого ты можешь искать.

Люди, которых ты знаешь

Если ты собираешься быть шедоураннером, есть четыре группы людей, которых тебе нужно знать. Во-первых, это другие бегущие. Да, ты крут - у тебя есть талант, есть предложения, есть ты делаешь все лучше остальных - но у тебя точно не выйдет делать все в одиночку. Ты можешь быть офигенным профи в Матрице, но под небольшим магическим присмотром все же безопаснее. Дело в том, что для того, чтобы быть эффективным, тебе нужна команда. Пospрашивай в

округе, проверни пару пробных дел и найди людей, которым доверяешь. Команда - это зачастую единственное, что стоит между тобой и верной гибелью, так что тебе нужно уметь рассчитывать на каждого ее члена. Твоим соратникам вовсе не обязательно быть приятными, нормальными или даже полностью в своем уме. Им просто нужно быть там, где они нужны.

Вторая группа - контакты. Понятно, что ты можешь не отличаться общительностью - для многих из нас "асоциальный психопат" - комплимент. Но есть люди, которых мы знаем. Девчонка в баре на углу, одинаково хорошая справляющаяся как с выпивкой, так и с дробовиком. Торговец оружием, который, получив новую партию, всегда первым делом звонит тебе. Парень с глазами как у совы, торгующий всяким хламом, у которого иногда появляется крайне полезный в алхимии порошок из рога белого лося. Лейтенант "Одинокой Звезды", который снял с тебя обвинения в карманной краже за красивые глаза. У всех этих ребят и многих других есть два важных качества. Во-первых, они не будут стрелять, как только завидят тебя, а во-вторых, они могут располагать полезной информацией. Будь то сведения о том, кто предлагает работу и какую, где может укрыться тот, кто не хочет оставаться на виду, сведения о появлении новых любопытных разновидностей безопасности,, или же какая-то другая информация, о которой ты не знал, что ее следует знать - то, чем с тобой могут поделиться твои контакты, является неотъемлемой частью твоей жизни. Так что води себя с ними хорошо.

Если ты начинаешь работать с одним из своих контактов и на горизонте не то, чтобы много работы, первым делом тебе нужно узнать про посредника, фиксера. Это ребята, которые знают, какие интересные личности обитают в округе, какая есть работа, а также как совместить одно с другим и устроить так, чтобы нужные делами занялись нужные люди. Многие посредники специализируются на чем-то одном - один предлагает заказы от корпораций, другой связан с мафией и знает, за что те готовы заплатить, ну и так далее. Так что поброди вокруг, пока не

найдешь того, кто специализируется на делах, за которые ты готов взяться. И желательно чтобы он не свел тебя с кем-то, кому ты только что крупно насолил.

Тебе стоит уяснить, что если на улицах ты недавно и за спиной у тебя нет успешных операций, то вряд ли посредник подкинет тебе хорошее дельце. Так что даже и не думай об охране дочки какого-нибудь СЕО, пока она ходит за покупками - до этого еще надо дорасти. Но для тебя все равно найдется уйма работы, начиная с кражи прототипов корпорации из самого центра отчаянной войны, и кончая поисками богатеньких детишек, потерявшихся в городских пустошах. Прояви себя на первом задании, и за ним последует еще больше.

И это подводит нас к четвертой разновидности людей, которых надо знать: к тем, кто расскажет, что тебе будет поручено и сколько за это заплатят. Мы зовем их мистерами Джонсонами, потому что так они себя называют. Разумеется, в Японии ты встретишь мистера Танаку, в Соединенных Германских Штатах им окажется герр Шмидт, а в Гонконге этот человек будет известен под именем мистер Ву - но запоминать все это не обязательно. Тебе просто нужно знать, что мистер Джонсон не скажет тебе своего настоящего имени, зато расскажет детали твоего задания и, с большой вероятностью, так или иначе еще подкинет тебе неприятностей.

Для того, чтобы составить список всех неприятностей, источником которых может быть мистер Джонсон, понадобится книга побольше этой. Самая распространенная и простая - не сообщить тебе всего, что должен знать. В конце концов, работа м-ра Джонсона секретна, так что ему всегда найдется, что скрывать. Подстава может быть и вполне умышленной - он может отправить тебя напрямик в западню, заставить бегать за чем-то, чего не существует, ну и так далее. Они, мистеры Джонсоны, изобретательны. Как там говорят дипломаты? "Доверяй, но проверяй"? И когда мать говорит журналисту, что любит его, он не поверит ей,

пока не проверит через три источника? Так вот, раннеры считают, что и те, и другие самоубийственно наивны - ведь они не вели дела с мистерами Джонсонами.

Выполняем грязная работу

Окей. Ты поспрашивал в округе, завел друзей, и это сработало - у посредника для тебя есть работа. Что теперь? Нет двух похожих шедоураннеров, у всех свой стиль. Они по-разному начинают, по-разному заканчивают и у них есть множество разных способов добраться из точки А в конечную точку Я. Однако несмотря на это, в большинстве операций можно выделить ряд этапов, и зная их, ты уменьшаешь шансы, что тебя сразу же запишут в несведущие нубы.

Встреча

До тех пор, пока вы не узнаете, что вам поручено, ничего не произойдет, и вы - мы надеемся - вряд ли соберетесь что-то делать, пока не узнаете, сколько вам заплатят. На встрече вы выясняете все основные условия. Подмечай каждую мелочь, потому что они могут тебе что-то подсказать. Мистер Джонсон встречается с вами лично или в Матрице? Светится ли он в астрале наложенными заклятьями? Где он организовал встречу: в шикарном ресторане, пользующемся дурной славой ночном клубе или в баре-забегаловке в трущобах? И, что, пожалуй, важнее всего: готов ли он оплатить всё, что вы будете есть и пить во время переговоров?

Пристально наблюдай, внимательно слушай, а потом подумай, что из того, что ты узнал, рассказывает тебе о задании. И вытряси из мистера Джонсона как можно больше ньюен. У тебя будет не так много возможностей поторговаться, так что постарайся использовать эту по полной.

Где и зачем встречаться

1. Приватная комната в ночном клубе. Дает возможность уединиться, не требуется соблюдения строго дресскода, а толпа поблизости уменьшит шансы нечестной игры.

2. Защищенный сайт в Матрице. Нельзя застрелить того, кого физически нет рядом. Возможно, есть риск нейрошока, но если это вас беспокоит, просто не используйте горячий сим. Недостаток в том, что большая часть сведений, которые вы могли бы получить из мимики и язык тела мистера Джонсона, будет упущена.

3. Офис на заброшенном складе. Плюс в том, что такие места довольно уединенные и изолированные. Минус в том, что они довольно уединенные и изолированные. Очень многие люди приходили в подобные места и не возвращались. К тому же, тут нет удобств.

4. Гостиничный номер. Вы не хотите, чтобы мистер Джонсон знал, где вы обитаете, а мистер Джонсон не хочет, чтобы вы знали, где обитает он. А комната обеспечит анонимность и уединение - у нее те же плюсы и минусы, что и у заброшенного склада, хотя в гостинице обычно удастся обойтись без особой жестокости. Не всегда, но как правило. А еще вы получаете обслуживание номеров, если только встреча не будет проходить в "молчаливом мотеле". Хотя в некоторых из них набор услуг не имеет аналогов ни в одном из приличных отелей.

5. Модный ресторан. В подобных местах гарантируются конфиденциальность и свобода выражения, а еще вы даже сможете раздобыть кусок настоящего мяса. Только не забывайте, что порой мистер Джонсон словно строгий родитель смотрит на ваш заказ, удостовераясь, что вы не тратите слишком много. Каждый кусочек каждого блюда становится проверкой.

Работаем ногами

Собираетесь ли вы выкрасть менеджера среднего звена из защищенного офиса, найти отпрыска корпорации, которого содержат на базе якудзы или же вломиться на узел Матрицы, чтобы отыскать спрятанный кусок ценной информации - первым делам надо раздобыть "план местности". Вам нужно добыть схему здания, узнать больше об охране, сопоставить распорядок дня имеющих отношение к делу людей, выяснить какие сети и лед вероятней всего будут там, куда вы направляетесь, оценить зону действий в астральном плане. Кроме того, вам стоит связаться с людьми, которые могут разузнать всякие штуки, например, кому еще может быть интересно ваше задание, и есть ли что-то, что вам следует знать (и что мистер Джонсон либо не знал, либо не удосужился рассказать). Обычно на этом этапе удастся обойтись без стрельбы, мордобоя, и - о ужас! - без нарушения законов. Но не заблуждайтесь, именно этот этап зачастую определяет закончится ваш ран успехом или провалом. Чем больше вы знаете, чем больше можете предугадать, тем больше шансов, что вы будете на шаг впереди. Впереди кого, спросите вы? Впереди всех - именно так раннерам удастся оставаться в живых.

План

Я знавал пару раннеров, которые любили импровизировать - сразу взяться за дело, решать все сходу и придумывать следующий шаг прямо на бегу. Каждый год я навещаю их могилы.

Смотрим, в каждом ране есть место для творчества, особенно когда все начинает идти не так, как вы ожидали, но когда лучшие раннеры идут на дело, они знают, каков будет их следующий шаг. Так что - план. Вам нужно знать, кто, что и когда делает. И кто делает это "что", если раннер, который за это отвечал, вне игры. Имейте запасной вариант на каждом важном этапе. Разработайте надежный способ связи. И запасной способ связи вдобавок к надежному. Договоритесь о месте встречи на случай, если все покатиться к чертям. Подумайте, где возьмете деньги, если понадобится тратиться на похороны.

За работу

Одни говорят, что самые успешные миссии - это те, где вы зашли, вышли и не сделали ни одного выстрела. Другие - что действовать надо с шумом и гамом и всегда быть готовым произвести впечатление. На самом деле, вариантов много. Вовсе не обязательно выполнять работу строго определенным образом, но выполнять ее надо. Отправляетесь куда нужно, выполняете план, разбираетесь с неизбежными непредвиденными трудностями, а затем смотрите, кто остался на ногах к концу бега.

Закругляйтесь

Если только мистер Джонсон не конченный идиот, вам не получить весь гонорар авансом. Так что связывайтесь с ними так, как договорились, передавайте

товары или другие требовавшиеся доказательства проделанной работы и получайте остаток оплаты. И бонус, если удалось его выторговать.

Что вам придется делать

В мире почти столько же видов работы, сколько и раннеров, готовых за нее взяться. Но попробовав подключить к делу мозг, разновидности возможной работы можно свести к нескольким основным типам:

Инфокража. Будь то чертежи нового звукового оружия, информация о личной жизни менеджера в корпорации или подробные сведения о тридео-продукции "Пасфайндер Мультимедиа" в следующем году, информация - это сила. Так что шедоураннеров часто посылают умыкнуть данные; инфотовар всегда стоит ньюен.

Ограбление. Порой нужно украсть информацию, а порой что-то вещественное. Этим чем-то может оказаться прототип гоночного мотоцикла (если тебе перепадет такая работенка, позвони - я хочу поучаствовать), хранящийся в каком-то музее артефакт, левая туфля корпоративного администратора, его глаз или что-то по-настоящему эзотерическое. Вне зависимости от того, что это за предмет, раздобыть его не просто, и именно поэтому кто-то готов заплатить за твое вмешательство. Иногда в подобных операциях требуется скрытность и аккуратность, что подразумевает запутывание следов, саботаж, безукоризненный расчет времени и осторожность в действиях. А иногда вам нужно просто вломиться, схватить то, за чем пришли, и дать деру со всех ног.

Ломаем фигуню. Порой нужно разбить машину какой-нибудь охотницы за сенсациями, чтобы она осознала, чего ей может стоить излишняя шумиха. Иногда - сжечь дотла дом какого-нибудь политика, дабы вдохновить его на уединение и размышление о жизненных ценностях. Иногда - сломать амбициозному

руководителю какуюнибудь часть тела (например голову - это мы называем "мокрухой"), стимулируя тем самым командный дух и осуждая индивидуальную предприимчивость. Разрушение во всем великолепии своих разнообразных форм - часть работы шедоураннера. Тебе же просто надо решить, в какой мере ты готов с ним мириться.

Извлечение или внедрение. В прошлом для того, чтобы заполучить в штат всевозможные таланты, включая инженеров, исследователей, актеров и даже руководителей, корпорациям приходилось соревноваться в предложениях работы. Это было до того, как они добились своего нынешнего положения. В наши дни у мегакорпов есть крупные юридические отделы и значительный штат охраны, которые отвечают за то, чтобы люди оставались на своем месте, всю жизнь работая на одного босса. А это значит, что для того, чтобы нанять сотрудника, недостаточно помахать у него перед носом деньгами - нужно вытащить их с нынешнего места работы. Извлечение различного ценного персонала и последующее внедрение их в новый корпоративный дом - обычная составляющая шедоураннерства.

Доставка. Возможно, древнейшей профессией и является проституция, но второе место наверняка принадлежит посыльному. Где-то между изобретением дубинки и открытием огня, люди придумали точки А и Б, и им понадобился кто-то, кто доставлял бы между ними всякие штуки. С тех пор мало что изменилось. Разумеется, шедоураннеров не нанимают доставлять сойкофе и бейглы на утренние университетские собрания. Нам платят за то, чтобы флакон с кровью дракона попал в руки правильного заклинателя, или за доставку в лаборатории мафии нового синтетического наркотика для анализа, или - как же мы это любим - передать то, о чем тебе не расскажут, тому, о ком ты не должен знать. Как ты наверное уже догадался, такие задания не простая прогулка. Всегда найдутся люди, которые хотят заполучить (иногда заполучить обратно), то, что вам нужно

доставить, и высока вероятность, что пока груз у тебя, они придут по вашу душу. Будьте начеку, шевелите ногами и не оброните ничего важного по дороге. Ах да, и удостоверьтесь, что документы в порядке, потому что "доставить" зачастую означает "провезти контрабанду", что требует накладных со всеми необходимыми разрешениями, которые должны выглядеть достаточно убедительно, чтобы вас пропустили через границу.

Защита. Ровно так же как раннеров нанимают для похищения информации, кражи всякой фигни, ломания имущества и извлечения людей, их нанимают и для того, чтобы не дать другим раннерам похитить, украсть, сломать или извлечь. Порой работодатель считает, что лучшая защита от бегущих - другие бегущие, а иногда ему нужны расходный материал, от которого всегда можно правдоподобно откrestиться. Защита может заключаться в работе телохранителем, обороне, проверки зоны на ловушки и засады или отслеживании и нейтрализации угроз. Важно, чтобы вы были хорош настолько, насколько себя расписываете.

Робингудство. Пускай мир и пытается выбить из нас эту блажь, но многие раннеры держаться за проблески идеализма. Они предпочитают работу, которая вредит богатым и влиятельным и помогает всем остальным. Она может быть проста, как, например, украсть груз ценных товаров и перераспределить их, но может быть и посложнее. Напомни мне, чтобы я рассказал о ребятах, которые вломились в исследовательскую лабораторию "Мицухама" и снискали вечную славу, раздав новые гаджеты обитателями "Клиники и убежища 178й улицы".

Запутывание. В те времена, когда магия еще не стала реальностью, были люди, которые звали себя магами, но были кем угодно, только не ими. Они промышляли своего рода мошенничеством, которое длилось ровно столько, сколько было нужно, чтобы в него поверили. Их инструментами были механизмы и сооружения, делавшие или скрывавшие больше, чем ты мог бы подумать, ловкость рук, а также искусство заставлять публику смотреть не на то, что важно.

Проделявая одной рукой размашистые и напыщенные пассы, другой, кажущейся неподвижной, они готовили настоящий фокус. Или же их прекрасные ассистентки, расхаживали по сцене, танцуя и приковывая к себе всё внимание, пока они скучно и неинтересно делали всю работу. Занимаясь запутыванием, вам нужно будет выделять пассы рукой или вытанцовывать отвлекающий танец, удерживая внимание законников или других команд раннеров от того важного дрека, что творится на самом деле. Конечно, это внимание вряд ли будет восхищенным, и я сомневаюсь, что кто-то из зрителей будут искренне желать вам всего самого наилучшего, так что готовьтесь импровизировать и быстро делать ноги.

Оппоненты

Мы поговорили о людях, которых следует знать, так как они могут помочь. А теперь взглянем на противоположную сторону. Некоторые из тех, кого мы будем рассматривать - это ваши возможные наниматели, другие же будут работать против вас, но не стоит заблуждаться - все они ваши оппоненты. Возможно, у них есть нужные вам ресурсы, возможно они живут той жизнью, которой вы сами хотели бы жить, или же являются вашими соперниками в борьбе за что бы то ни было. Вам предстоит с ними столкнуться, так что чем лучше вы будете их понимать, тем больше шансов, что вы будете процветать. А в случае, если вы только начинаете, что вы останетесь в живых.

Корпы

В большинстве своем раны - это работа, которая с головой утаскивает тебя в корпоративные интересы, так что с них и начнем. Нельзя сказать, что ко всем забегам в тених приложили руку мегакорпы, или что любой корп, спонсирующий

раннеров - это один из всемогущих обладателей бесконечно глубоких карманов. Корпорации бывают разные. Маленькие - достаточно малы, чтобы едва привлекать внимание больших обитателей пруда. Самое важное в этих мелких рыбёшках... Ну... Что они не большие. А это значит, что они пытаются защитить практически все, чем располагают. Если ты действуешь против крошечного корпа, ты можешь не встретить армии, которые готов бросить против тебя мегу, но ты встретишься с другим оружием, которое может быть не менее опасно, чем пули или заклинания: отчаяние.

В шедоураннерских делах большие корпы с AAA рейтингом- это большой улов. Чаще всего, раны будут проходить против субсидиариев, внешних активов или учреждений, расположенных вне корпоративных владений, от которых можно правдоподобно откреститься. И лишь время от времени ты будешь участвовать в ране, нацеленном непосредственно против кого-то из Большой Десятки.

Помни: мегам на тебя наплевать. Если ты окажешься там, где тебе не место, они попытаются тебя убить. Они ударят по тебе свинцом, духами, заклинаниями, льдом и всем, что попадется под руку. Они готовы ко всему, и готовы дать в ответ сильнее, чем получают сами.

Как говорил мертвый китаец, знай своего врага. Так что если ты не знаешь о Большой Десятке, давай я тебя с ней познакомлю.

“Арес Макротехнолоджи” - “Арес Макротехнологии”

Большинство бегущих знают Арес по их подразделению “Арес Армс” (“Арес Вооружение”), и на то есть причины. “Арес Предатор” (или “Арес Хищник”) - это основное личное оружие предусмотрительных раннеров. Возглавляемый состоятельным плеибоем Демьеном Найтом, этот корп известен своим предельно

“американским” имиджем - оптимистичный, воинственный, патриотичный и индивидуалистичный - “мама и яблочный пирог²”, другими словами. Не дай им тебя обмануть - конечно, они одни из лучших мега для теневых операций, но не хлопай глазами - “Арес” может играть так же грязно, как и другие. Корп специализируется на полицейской деятельности, военном железе и снаряжении, аэрокосмической промышленности (у них пять орбитальных станций), развлечениях, автопроме (бывшие “Дженерал Моторс” также являются частью “Ареса”) и других отраслях, где он представлен небольшими компаниями.

“Ацтехнолоджис” - “Ацтехнологии”

Что бы из повседневных товаров ты не покупал, наверняка твои деньги стали прибылью “Ацтехнологий”. Шестьдесят процентов товаров, которые можно найти в ближайшем “Стаффер Шек” (90%, если считать сам “Стаффер Шек”) произведены Большим А. Они производят все, начиная с бытовой химии и тридеоигр и кончая военным снаряжением и магическими предметами. Число сфер, в которые “Ацтехнологии” запустили руки, больше чем у любого другого мега, а их пиар-компаниям нет равных. Что неплохо, учитывая, что они также по уши в кровавой магии и зловещих заговорах. Якобы. Просто не упоминайте об этом там, где вас может услышать команда беспощадных юристов из Большого А.

“Эво Корпорейшен” - “Корпорация Эво”

“ЭВОлюционируй” - их слоган. Будем честны, это мегакорп, смотрящий в будущее. Их СЕО - орк, а крупнейший акционер - свободный дух. Они

² амер. идиома, означающая “насквозь американский” - прим. пер.

концентрируют свои усилия на трансгуманистических проектах, включая биоимпланты, эксперименты по борьбе со старением, и других, еще более причудливых предприятиях, направленных на то, чтобы вывести метачеловечество на новую ступень эволюции. И помимо всего этого, они первый мегакорп, успешно разместивший базу на Марсе. “Эво” лидирует в сфере товаров и услуг для орков, троллей, эльфов, дворфов и подменышей, не забывая и о других нелюдах. У них довольно теплая корпоративная культура, но не надо чудить - “Эво” могут быть столь же холодными и расчетливыми, как и любой другой мега.

“Хорайзон Групп” - “Группа Горизонт”

“Горизонт” основан в самом центре страны медиа-чудес Лос-Анджелесе и смог выбить немало эксклюзивных контрактов на развитие Калифорнии. Находящиеся под руководством харизматичной экс-звезды симсенса Гари Кляйна, “Горизонт” специализируется на всевозможных средствах манипуляции общественным мнением (СМИ, реклама, развлечения, социальные сети и т.д.), на потребительских товарах и услугах, недвижимости и строительстве, и также фармацевтике. Их корпоративная культура ориентирована на людей, и сотрудников старательно опекают и стимулируют на развитие талантов и преследование своих интересов в делах компании - до тех пор, пока корп получает прибыль. Они также известны своим дружелюбием к техномантам, но серия событий, приведшая к резне в Лас-Вегасе, помогла людям понять, что даже самые милые мегакорпы могут потерять контроль.

“Мицухама Компьютер Технолоджис” - “Компьютерные технологии Мицухама”

Этот японокорп весь про компьютеры. Робототехника, тяжелая промышленность, что угодно - но гораздо меньше людей знают, что они одни из крупнейших производителей магических товаров. Ходят слухи, что они в одной постели с якудза (хотя кого я обманываю, они там уже сплелись со всей страстью). В любом случае, за последнюю пару лет они неплохо закрепились в Северной Америке. Корп очень хорошо платит за успехи в шедоураннерстве, но провалы они... не одобряют. Соблюдай особую осторожность, если ведешь против них дела - их политика “зоны нетерпимости”, то есть сперва стреляй, а потом стреляй еще раз, обычно значит, что неудачливых раннеров гикают.

“НеоНЭТ”

“НеоНЭТ” - ключевая сила, стоящая за Общесетевым Комитетом Охраны, и по факту именно они придумали беспроводную Матрицу. Нет нужды говорить, что они сильно вкладываются в матричную инфраструктуру, а также в кибернетику, электронику, софт, биотех, аэрокосмическую промышленность, ручное вооружение и многое другое. Как корпорация, “НеоНЭТ” довольно сильно раздроблены, а ключевые департаменты находятся под контролем корпоративного рейдера, дворфа-затворника и великого дракона Келедира. Раны против или на “НеоНЭТ” - это всегда кот в мешке. Случайность может быть забавна, но до той поры, пока из мешка не достанешь вместо кота скорпиона.

“Ренраку Компьютер Системс” - “Компьютерные системы Ренраку”

“Ренраку” контролирует крупнейшее мировое хранилище данных и владеет почти всеми сетями Азии. А если никто не знает, какую полезную (или компрометирующую) информацию ты утаил на своих базах, нужны веские

причины для того, чтобы рисковать с тобой связываться. В этом корпе довольно традиционная японская культура, а “Красных самураев”, их боевые подразделения, боятся повсюду. Не уважают, а именно боятся.

“Зедер-Крупп Хэви Индастрис” - “Тяжелая промышленность Зедер-Крупп”.

“Зедер-Крупп Хэви Индастрис” можно охарактеризовать одним словом - Лофвир. Великий дракон владеет ста процентами этого немецкого мегакорпа, и уделяет внимание деталям с дотошностью, на которую способны лишь существа его расы. Попытаться переиграть Лофвира не невозможно, просто очень сложно - и как правило смертельно. Змий не славится терпимостью к дуракам, и раннеры, которые работают против него (или проваливают его задания) с легкостью могут оказаться в его черном списке - который вероятно также является его обеденным меню. “ЗК” преимущественно занимаются тяжелой промышленностью, химией, финансами и аэрокосмическими программами, а также представлены во множестве других сфер, что и следует ожидать от крупнейшей корпорации в мире

“Сиавасэ Корпорейшен” - “Корпорация Сиавасэ”

Старейшая из всех мега, “Сиавасэ” была первой корпорацией, заявившей о экстратерриториальном статусе. Классическая японская зайбацу, “Сиавасэ” управляется в традиционном “семейном” стиле, при котором большая часть сотрудников подписывает пожизненные контракты и даже браки заключают внутри корпа. Впрочем, семьи склоны к ссорам, и немало раннеров заработали порядочные суммы в ходе этих препирательств. Чем они занимаются? А чем они только не занимаются? Напрямую или через дочерние компании, Сиавасэ приложили руки к ядерной энергетике, изменению окружающей среды, биотеху,

тяжелой промышленности, техническому обслуживанию, добыче полезных ископаемых, военной продукции и еще много чему.

“У-син Инкорпорейтед”

Единственный китайский игрок на поле мегакорпов, “У-син” владеет доброй частью тихоокеанского бассейна. Это тихая и консервативная корпорация, самая скрытная из Большой Десятки. Сотрудники погружены в китайскую культуру, даже те, кто не был и в тысячи километров от Азии. Традиционно “У-син” ориентируется на финансы и поставки, однако также занимается магическими услугами и товарами, претендуя на первое место в списке самых мистических корпораций. Также они активно наступают на другие рынки, включая агрокультуру, инженерию, потребительские товары и химическую промышленность.

“Арес Макротехнолоджи”

Рейтинг Корпоративного Суда (2075): #7

Корпоративный слоган: “Делая мир безопаснее”

Статус корпорации: AAA, публично-правовая корпорация

Мировая штаб-квартира: Детройт, СКАШ

Президент/СЕО: Демьен Найт

“Ацтехнолоджи”

Рейтинг Корпоративного Суда (2075): #4

Корпоративный слоган: “Путь к лучшему завтра”

Статус корпорации: AAA, частно-правовая корпорация

Мировая штаб-квартира: Теночтитлан, Ацтлан

Президент/СЕО: Флавия де ла Роса

“Эво Корпорейшен”

Рейтинг Корпоративного Суда (2075): #6

Корпоративный слоган: “Меняя жизнь”

Статус корпорации: AAA, публично-правовая корпорация

Мировая штаб-квартира: Владивосток, Россия

Президент: Юрий Сибанокудзи

“Хорайзон Групп”

Рейтинг Корпоративного Суда (2075): #10
Корпоративный слоган: “Мы знаем, о чем вы думаете”
Статус корпорации: AAA, частно-правовая корпорация
Мировая штаб-квартира: Лос-Анджелес, КСП
Президент/СЕО: Гари Клайн

“Мицухама Компьютер Технолоджис”

Рейтинг Корпоративного Суда (2075): #3

Корпоративный слоган: “Будущее - это Мицухама”

Статус корпорации: AAA, публично-правовая корпорация

Мировая штаб-квартира: Киото, Японская Имперская Держава

Президент/СЕО: Тосиро Мицухама

“НеоНЭТ”

Рейтинг Корпоративного Суда (2075): #2

Корпоративный слоган: “Будущее работает на НеоНЭТ” (Tomorrow Runs on NeoNET)

Статус корпорации: AAA, публично-правовая корпорация

Мировая штаб-квартира: Бостон, СКАШ

СЕО: Ричард Виллерс

“Ренраку Компьютер Системс”

Рейтинг Корпоративного Суда (2075): #5

Корпоративный слоган: “Сегодняшние решения сегодняшних проблем”

Статус корпорации: AAA, публично-правовая корпорация

Мировая штаб-квартира: Тиба, Японская Имперская Держава

СЕО: Иназо Анеки (почетная должность)

“Зедер-Крупп Хэви Индастрис”

Рейтинг Корпоративного Суда (2075): #1

Корпоративный слоган: “На шаг впереди”

Статус корпорации: AAA, частно-правовая корпорация

Мировая штаб-квартира: Эссен, Союзные Германские Штаты

Президент/СЕО: Лофвир

“Сиавасэ Корпорейшен”

Рейтинг Корпоративного Суда (2075): #8

Корпоративный слоган: “Продвигая жизнь”

Статус корпорации: AAA, публично-правовая корпорация

Мировая штаб-квартира: Осака, Японская Имперская Держава

Президент/СЕО: Корин Ямана

“У-син инкорпорейтед”

Рейтинг Корпоративного Суда (2075): #9

Корпоративный слоган: “Мы стоим за всем, что вы делаете”

Статус корпорации: ААА, публично-правовая корпорация

Мировая штаб-квартира: Гонконг, Свободный предпринимательский анклав

Президент: Ву Лун-Вей

Организованная преступность

Многие раннеры скажут, что единственное отличие между нашей работой и организованной преступностью заключается в организованности. Они в чем-то правы. Время от времени бегущие объединялись в постоянные группы, как например легендарные “Ассетс Инкорпорейтед”, но как правило мы к этому не склонны. Людям вроде нас не свойственно подчиняться приказам. Мы не любим делиться с кем-либо вне нашей команды (по правде, зачастую и в нашей команде), не говоря уже о том, что регламентация, иерархия и вся эта дисциплина “по струнке” становится для нас ядом. Организованная преступность же, с другой стороны, этим и живет. Она занимается тем, с чем хорошо справляются большие группы - поставляет наркотики и другие вызывающие зависимость штуки, занимается рэкетом, управляет игорными домами - в общем, делает все то, что приносит прибыль и для чего нужна армия. А потому организованная преступность зачастую сплетаются с законным и достопочтенным бизнесом так, что порой даже трудно отличить, где кончается криминал и начинается бизнес.

Несмотря на их кровавую славу, группировки, образующие организованную преступность, стараются по мере возможности избегать фейерверков. Перестрелки привлекают внимание полиции и могут привести к гибели важных людей или еще каким-либо образом вывести их из строя. В целом, дела, которыми они

занимаются, лучше всего идут, когда никто на них не смотрит, так что немало усилий тратится на то, чтобы оставаться в тени. Но не заблуждайся - и не тупи. То, что синдикаты предпочитают держать пушки в чехлах, а деньги - в обороте, не значит, что они не будут мारать руки, если потребуется.

Мафия обширно представлена во всех крупных северо-американских городах, в большей части европейских городов и еще во множестве городов по всем свету. Они вообще любят города. Обычно они не работают в тесном контакте с мегакорпорациями, потому что, посмотрим правде в глаза, сами ею являются. Основное отличие между признанными корпами и мафией заключается в том, что когда их подразделения начинают бороться друг с другом, их противостояние с куда большей вероятностью приведет к большому числу трупов.

Якудза, наоборот, тесно связаны с “Мицухама Компьютер Технолоджис”. Нельзя сказать, что каждый ренго якудза имеет отношение к Мицухаме - отнюдь, и некоторые из них даже яростно борются с теми, кто сотрудничает с корпами. Но Яки и МКТ неразрывно спутаны. Так, например четверо высокопоставленных якудза владеют 45% мегакорпорации. Мицухама использует рядовых бойцов яков для своей грязной работы, а сами якудза сделали МКТ величайшей организацией по отмыванию денег, которую когда либо видел свет. Ассоциация с корпом сделала их беспощадно эффективными; так что если работаешь с ними, следи за манерами.

Триады, происходящие из того, что раньше было Китаем, отличаются от всех других крупных преступных сетей тем, что они децентрализованы - у них нет ни общего управления, ни верховного командования, высшего совета или судейского комитета. Следовательно, перебравшись в незнакомый район триад, можно столкнуться с целым набором новых правил, и то, что позволяло тебе выжить на прошлом месте, здесь тебя убьет. Отсутствие централизованного управления также приводит к тому, что конфликты между триадами разрешаются жестоко и кроваво

- хотя если того требуют обстоятельства, они способны к изрядной сдержанности и аккуратности. Отсутствие контроля сверху также делает их значительно более гибкими в вопросах адаптации к новым местам - и их захвату. Если бы они смогли преодолеть свои культурные предубеждения против женщин у руля и не-людских метатипов вообще, они бы смогли отхватить куда больший кусок пирога. Разумеется, триады ведут дела в сферах игорного бизнеса, наркотиков и проституции, но специализируются на Пробужденных наркотиках. По каким-то причинам в их рядах на удивление значительный процент магов, что делает их очень эффективными в том, что касается нахождения, тестирования и приготовления наркотиков по лучшим уличным ценам.

Помнишь, я говорил, что организованная преступность любит держаться в тени, избегать публичности и вообще не привлекать к себе внимания? К русским вора́м в законе это не относится. Им не достает денег и людских ресурсов других крупных синдикатов, так что их основной инструмент пиара - запугивание. Ключевая техника переговоров воров прямолинейна и жестока - первым индикатором того, что они прибыли на новую территорию, становятся трупы преступников, считавших, что это их район. Воры любят все поставить с ног на уши, любой конфликт они решают в лоб, с шумом и яростью. Работает не всегда, но скажу честно - никто не любит, когда появляются эти парни.

В традиции Хо́пи, коша́ре - это дух излишества - прожорливый и разрушительный хам, всеобщий предостерегающий пример. Кошаре делает все то, что не стоит делать людям, тем самым показывая, почему им это делать не стоит. Вот почему организованная сеть преступных банд коренных американцев зовет себя кошари. Они занимаются всем тем, что можно ждать от преступных синдикатов, но особо известны талис-леггингом: подпольной контрабандой магических реагентов и телесма. Если ты пилот ти-бёрда из западной части Северной Америки, то, в зависимости от произведенного на кошари впечатления,

тебя либо завербуют, либо предупредят не соваться на их территорию, либо просто пристрелят.

Ведущие северо-американские преступные группировки

Синдикат О'Мелли:

О'Мэлли (мафия): дона Ровена О'Мэлли управляет всеми делами мафии в Сиэтле, одновременно контролируя семья Финниган, Гианелли и Чиарньелло. Она достигла своего положения с помощью деловой хватки и выдающихся лидерских навыков, безжалостно и хладнокровно шагая по трупам. Теперь, когда Гианеллис и Чиарньелло работают на нее, а не против, она занята защитой своих территорий от всех, кто хочет урвать кусочек Сиэтла.

Сётодзуми-ренго (якудза): возглавляемый оябуном Хандзо Сётодзуми из Сиэтла, этот ренго представлен в большинстве крупных северо-американских городов. По большей части местные группы действуют независимо друг от друга, но все они жаждут мудрости своего оябуна и внимают его речам. Иногда кто-нибудь спрашивает - окей, бормочет - может ли Ханзо справиться с давлением со всех фронтов: с новой агрессивной сара di capi ("босс боссов", сицилийский термин - прим. пер.) в Сиэтле; эпическим Sturm und Drang ("Буря и Натиск", нем. - прим. пер.) с участием великого дракона и непокорных захватчиков в Денвере; и нетерпеливыми амбициозными подчиненными в его собственной организации, бормочущими вопросы о его способности справляться. В частности, говорят, оябун Хондзёвара из Нью-Джерси создает собственную политическую базу и сведушие в этом люди быются об заклад, что в недалеком будущем он вступит в игру за первое место в ренго.

Лига большого круга (триады): возможно, Лига большого круга не столь могущественна, как их коллеги из юго-восточной Азии, но она куда более сильна,

чем многие полагают. Они использовали Манхетеннский Консорциум по Развитию в своих целях и внедрились во множество корпораций, в особенности в “Сиавасэ”. Собрannую информацию они используют в своих целях: ничего особенного и заметного, просто Лига подстегивает и/или направляет события, происходящие в этом управляемом корпами муравейнике, в том направлении, которое выгодно им. Еще менее заметна их недавно начавшаяся тайная борьба с местной мафией за контроль над наркоторговлей в плексе.

Поврежда (воры): возглавляемая Андреем Петуховым (прозвище: Терминатор), эта сиэтловская ветка воров под завязку забита российскими патриотами и порядочным числом бойцов Красной Армии. Они соорудили что-то - или сооружают, в зависимости от того, с кем говоришь - на немаленьком участке, купленном неподалеку от Пуайлана (район Сиэтла - прим. пер.). Никто не знает, что это за что-то, поскольку воры окружили свою собственность высокой стеной, добавив к ней солидный астральный барьер. Многие гадают, что там происходит, и можно услышать немало предположений. Внешний круг (Кошари): лидеры кругов кошари в Санта Фе, Финиксе, Денвере, Лас-Вегасе работают сообща, деля территории и бизнес и следя за тем, чтобы никто никому не ставил палки в колеса. Они также определяют, где и как можно сделать маленькие операции большими. Прямо сейчас банда Лос-Анджелеса меняется и привлекает к себе внимание - они считают, что пришло время большой четверке стать большой пятеркой.

Банды

У нас нет ни времени, ни возможности рассказывать обо всех бандах, что ошиваются в твоём муравейнике. В местах поменьше все обходится одной шайкой, но если число местных перевалит за две тысячи, их скорее всего будет две, а то и

больше. Население больше миллиона - и вот уже полноценная сеть группировок. Следует уделить какое-то время на то, чтобы вникнуть в эту сеть - если ты работаешь на одну банду в районе другой и не понимаешь, чем занимаешься, то запросто окажешься убит.

Есть два типа банд, и в общем будучи раннером ты почти наверняка пересечешься с кем-то из многих **уличных банд**. Уличные банды целиком и полностью про территории. Пара разбитых блоков, парочка заброшенных зданий, улицы вокруг любимой забегаловки, пятнадцать разных штабелей кирпича, квартал, как ни назови. Все, до чего они могут дотянуться - их. Они не всегда знают, что с этим делать - они могут понемногу продавать наркотики или заниматься бестолковым рэкетом - но уличные банды будут защищать свой бизнес от всех чужаков. Обычно это означает околачиваться по округе и ввязываться в драки со всеми незнакомцами. Есть и банды, которые не завязаны на территории. Некоторые основаны на расовой принадлежности, как например Древние, банда сизтловских эльфов; другие связаны общими интересами, так Хэлоуинеры переодеваются в гулей, запугивая и нападая на прохожих, которым не повезло с ними пересечься. Как правило бандиты молоды, грубы, необучены, непредсказуемы, вспыльчивы и склоны устраивать переполох. Так что ага, если твоя работа не требует вести с ними дела, избегай банд. Только если не считаешь, что твой вечер станет лучше от мордобоя.

Чем уличные банды занимаются среди уличных блоков, тем **мотобанды** промышляют на хайвзях. Гоняя на разогнанных байках и чоперах, они высматривают водителей, которые покажут хотя бы толику страха. Проявив малейшую неуверенность, например сделав вид, что ты думаешь о своих делах, может спровоцировать атаку. Ей может стать таран или же “игра в цыпленка”, в которой противник держит на руле обрез дробовика. У их атак нет никакой цели -

сама атака становится целью. Они случайны, неразборчивы, и переходят к открытому насилию в один миг. Знай, где промышляют мотобанды - и избегай их.

Ученые

Да-да, это может показаться странным. Мы известны не тем, что зависаем в аудиториях или находимся на передовой научных исследований. Но и от ученых есть польза. У них всегда есть бизнес-школы, где можно раздобыть разнообразную корпоративную информацию, которой не хотят делиться PR-агенты. Если ты ищешь какие-нибудь исторические сведения - о Матрице и технологиях, политике и странах, магии и формулах заклинаний - то в значительном ряде областей познания ученых шире, чем у простых людей. А еще в университетах преподают языки - нужно что-то перевести, загляни туда. Ища какую бы то ни было информацию, первым делом стоит обратиться к институтам и академиям - в сравнении с их коллегами в корпорациях, преподам на удивление мало платят.

В общем, университеты бывают трех видов: государственные, частные некоммерческие и частные коммерческие. Последние - самые распространенные, так как корпы предпочитают отправлять людей в свои собственные организации. Дело в контроле качества - дзайбацу хотят, чтобы работники видели мир так, как нужно им самим, не смущая умы противоречащей информации и независимым мышлением. Большая часть государственных университетов держатся на волоске. Правительственные бюджеты довольно скромны, и властям трудно оправдать финансирование образования, когда с точки зрения общества некоммерческое образование нужно только тем студентам, которых не берут к себе корпы. Как будто бы на каждом, кто хочет развиваться сам по себе, стоит клеймо позора - что в целом звучит как стратегия корпоративного пиара. Несмотря на это, некоторые

государственные университеты остаются уважаемыми бастионами знаний, если кому-то вообще есть дело до подобного дрека. Яркий пример - Вашингтонский Университет в Сиэтле.

Частные некоммерческие университеты служат пристанищем для студентов, у которых есть то, что нужно корпам, но которые смогли пойти своим путем не присягая никому из них. Пока что. Многие из частных ВУЗов не просто выживают, они процветают - например Массачусетский Институт Технологии и Тауматургии или КалТех, Калифорнийский Технологический. И это подводит нас к следующей категории.

Торговцы магией

Когда в мире происходит что-то новое, вскоре случаются две вещи. Во-первых, кто-то придумывает, как из этого делать деньги, а во-вторых, кто-то решает, как использовать его в порно. То же с магией. Мы поговорим о первом, но - ага, магию используют для порно, так же как и все остальное.

Помимо бизнеса с наймагами, о котором мы уже говорили, есть еще немало других способов делать из магии деньги, потому что где крутятся деньги, должны крутиться и мы. Исследование и разработка новой формулы заклинания - это больше дело. Есть немало состоятельных спеллсингеров, и они всегда не против отвалить порядочную сумму за то, что даст им конкурентное преимущество над коллегами. Немало денег также делается в сфере магических реагентов и их применения. Последнее время исследования в этой сфере стали особо прибыльными, так как были открыты новые способы использования реагентов, что привело к повышенному спросу на эти редкие предметы. Арканоархеологи, ученые, охотники на тварей и все, кто уверен, что у них есть к этому талант, носятся по миру, собирая столько редких животных, растений, минералов и еще не

уверен чего, сколько могут. Большая часть идет на магические реагенты, однако есть немало таких штук, о которых никто не знает, что они делают - и немало магических исследований направлено на то, чтобы это выяснить.

Как и следовало ожидать, лидеры магических продаж - мегакорпы, в частности “Ацтехнолоджи” и “Мицухама”, но если речь идет о самых передовых исследованиях в этой отрасли, то на первом месте Фонд Дракона и Атлантический Фонд. Фонд Дракона возник, когда великий дракон Дункельцан погиб в ходе взрыва, устроенного в день его инаугурации на пост президента СКАШ. Так как он был великим драконом, то сидел на куче золота и оставил завещание с уймой странных наследственных даров, включавших предметы, за которыми люди гоняются и по сей день. Фонд Дракона был создан для управления его делами и недвижимостью, в то время как Институт Магических Исследований имени Дункельцана был основан для дальнейшего продвижения магических интересов дракона. Работая совместно, эти две организации стали серьезными игроками во всем, что хотя бы косвенно касается магии.

Относительно недавнее возвышение Фонда Дракона вызвало неоднозначную реакцию со стороны его более старого партнера, Атлантического Фонда, который - как можно догадаться по названию - начинал в качестве предприятия, занимавшегося поиском всего и вся, что могло бы иметь связь с потерянным островом Атлантидой. В ходе своей деятельности они достигли больших успехов в поиске реликвий и магических исследований, что и отметил в своем завещании Дункельцан, пожертвовав атлантидцам пять миллиардов ньюен, тем самым значительно расширив границы их возможностей. Вследствие этого у них довольно дружелюбные отношения с ребятами из Дракона - что несложно понять: я тоже буду очень дружелюбен с тем, с кто даст мне пять миллиардов. Но они к тому же и соперники - обе организации зачастую ищут одни и те же вещи.

Если ты собрался заняться охотой за реликвиями, будь готов соревноваться с командами одного - или обоих - из этих фондов.

Политика

Пускай у политиков уже не столь много власти, как было раньше, но до сих пор кому-то нужно собирать налоги, продвигать законы, поддерживать инфраструктуру и делать карьеру. Большая часть правительственной чепухи проходит мимо тебя. Нет нужды беспокоиться, кто президент или король какой-то там страны, в которой ты живешь, и почти все государственные и региональные задачи требуют больше ресурсов и сил, чем есть в распоряжении раннерских команд. Беспокоиться нужно о местных властях - мэрах, ольдерменах, депутатах и всяком таком - тех, кто претворяет в жизнь законы, собирает налоги, финансирует аварийные и спасательные службы, пытается сделать так, чтобы все работало. Эти местечковые лидеры могут и не обладать могуществом корпов, но пока ты на их территории, у них есть способы помочь тебе - или помешать. Хорошие новости в том, что у них достаточно низкое положение в пищевой цепочке, чтобы ты мог купить немного содействия с их стороны. К тому же их легко шантажировать. Поспрашивай, осмотришь, выясни, кого тебе нужно знать, и что нужно знать о них - никогда не угадаешь, когда тебе потребуются их услуги.

Помимо собственно политиков, тебе также следует знать о политклубах. Если два или больше обитателя Шестого мира могут в чем-то согласиться, то они обязательно создадут по этому поводу политклуб. Порой задача политклуба в том, чтобы, ну, ты понимаешь, участвовать в политике. Иногда они служат прикрытием для незаконной деятельности, а еще добрая их часть - просто повод для металюдей собраться вместе и наклюкаться. У большинства подобных групп нет какой-либо

значительной власти, и ты можешь без труда их игнорировать. Однако есть несколько, к которым стоит присмотреться.

Одна из них - это “Гуманис Политклуб”. Эльфы, дворфы, тролли и орки вот уже более полувека живут в этом мире, но кому-то даже этого времени недостаточно, чтобы с этим свыкнуться или быть довольным тем, что они есть вокруг. Особенно когда речь идет об орках и троллях. Следуя существующей испокон веков славной традиции расистских группировок, Гуманис посвятили себя обелению ненависти. Мол, мы вовсе не против всех - рассказывают они - мы просто про-человеческие. Они вовсе не хотят забрать все у других метатипов, они просто хотят, чтобы люди получили свою заслуженную долю (то есть все).

Гуманис служит ядром для целой уймы групп единомышленников, от неприятных и агрессивных “Аламос 2000” до ультра-жестокой “Руки Пяти”. Если ты не-человек, если тебе нравится не-человек, или если ты собираешься отправиться туда, где будут не-люди, тебе следует быть в курсе, что замышляют гуманисы и похожие типы. Они могут вломиться и устроить переполох в любой момент. Я предупредил.

Вся эта ньютоновская штука про действия, вызывающее противодействие, работает с людьми так же, как и с физикой. Есть некоторые примечательные про-метачеловеческие группы, начиная с лоббистов у власти и создателей Комитета по правам орков и кончая радикальными и склонными к насилию “Сынам Саурана”. Как и анти-мета группировки, эти организации способны создавать препятствия или хаос, где бы ты ни оказался. И если уж про-мета и анти-мета группы оказались в одном месте и в одно время... Ну, надеюсь твой запасной план может решить проблему случайных взрывов и разбросанных тел.

Помимо расистов всех мастей, тебе также следует быть начеку с различными вариациями неоанархистских политклубов. Некоторые так и зовутся, только с

прописной буквы (“Неоанархисты”), но в зависимости от места и ситуации, они могут называть себя “Паноптиками Мучеников Ламбета” или “Народной Партией” или вообще как угодно, лишь бы звучало символично, трогательно и про простого парня. Отдельные группировки под неоанархистскими флагами сильно разнятся по сортам. Некоторые - это бомбометатели с безумными глазами, уверенные, что все надо стереть в пыль, прежде чем строить что-то новое, другие - убежденные реформаторы, работающие с уже существующими системами, кто-то хочет поменять положение стран, кто-то хочет стереть все страны, кто-то предпочитает кофе, а кто-то - чай. Объединяет эти различные программы и их приверженцев стремление уничтожить централизованную власть в любых ее формах и проявлениях, как мегакорпы, так и верховные правительства. Их идеи целиком про индивидов, распоряжающихся своей жизнью, про семьи и общества, живущие так, как они сами того желают, чего достаточно, чтобы любой наделенный хоть какой-то властью человек считал их радикалами. Они изгои, которых власть имущие зачастую выставляют преступниками, а потому наши естественные союзники - если конечно ты способен выносить их помпезные речи.

Закон

Самое неприятное из всего, что могут выкинуть местные политики - это натравить на тебя местные правоохранительные органы, потому что они уже не местные. Раньше блюстители законы представляли собой клубок представителей власти (местной, штата, федеральной), каждый из которых занимался своими делами, едва поддерживая контакт с коллегами и почти никогда не делясь сведениям. Конечно, окажись ты серийным убийцей, они бы обо всем рассказали и были бы начеку, но если ты был обычным вором или занимался другим

подпольным бизнесом, тебе было бы достаточно перебраться из под одной юрисдикции в другую, заново начать вести дела и никто бы ничего не заподозрил.

В наши дни все стало одновременно и лучше, и хуже. Плохие новости в том, что большинство плексов экономят бюджет за счет услуг частных правоохранителей - а корпы - это корпы. Двое самых крутых ребят - это “Одинокая Звезда”, независимая компания, выпячивающая традиции неограниченного техасского правосудия (т.е. жестокости), и “Странствующий Рыцарь”, подразделение “Арес Макротехнолоджи”. Они соревнуются за особо крупные контракты, так недавно “Странствующий Рыцарь” вырвал из рук “Одинокой звезды” сизтловский куш. Другие крупные поставщики охранных услуг - это “Сакура Секьюрити”, широко представленные в Японии, немецкий гигант “Штерншутц”, французский “Эспри Индастрис” (дочернее предприятие Ацтехнологии), и два-в-одном от Мицухамы - “Парашилд и Петровски Секьюрити”. Для этих компаний границы государств не являются преградой, и где бы они не работали, у них есть доступ к централизованным базам данных - попробуй нарушить что-то в одной юрисдикции, и об этом узнают все остальные. Так что не попадай в базу данных. Не давай им ничего - ни имени, ни изображения, ни любимого сорта виски, ничего - потому что какому-нибудь умному копу или еще более умной программе этого будет достаточно, чтобы тебя выследить. Хорошая же сторона в том, что хотя внутри правоохранительного корпа у сотрудников есть доступ ко всей информации, в их же интересах выставить конкурентов как можно более беспомощными - а значит друг с другом они никогда ничем не делятся. Так что если ты знаешь кто за какой район отвечает, ты найдешь щели, в которые проскользнуть.

Но не зарывайся. Контракты на охрану порядка могут переходить из рук в руки во мгновение ока - то что вчера было территорией “Странствующего Рыцаря”,

сегодня может перейти к “Одинокой Звезде”. А это значит, что из никому не известного свободного агента ты можешь в одночасье стать активно разыскиваемым преступником. И не забывай, что внутри одного муравейника может работать несколько охранных компаний - центр города может контролироваться “Рыцарем”, а жилые районы или корпоративные районы быть под наблюдением “Звезды”. Так что тебе следует знать, кто и когда какие улицы патрулирует.

Темная сторона

Пожив в тенях, понимаешь, что их обитатели не особо склоны к самоорганизации. Мы здесь, потому что не ладим с правилами, протоколами и всеми теми требованиями дрековой формальной организации. Но мы живы потому что понимаем, что порой лучше работать вместе.

Одна из передовых теневых групп - это “ДжекПоинт” (JackPoint), коллектив выдающихся умов, собранных вместе FastJack’ом, возможно, лучшим из появлявшихся на свет хакеров. Джеку недавно пришлось уйти из сети, но группа по-прежнему сильна. Ее члены неизвестны, а информация держится в тайне, но если сможешь добраться до кусков того, что они собрали, то знай, что услышал это от людей, которые разбираются во всем этом дерьме.

“Денверский нексус” - это еще одна теневая группа с солидной репой. Это хакеры, охраняющие денверскую инфо-гавань, одно из самых великих собраний секретной информации, которое когда-либо видел свет. Или лучше сказать не видел, так как очень немногие могут в него заглянуть.

Кроме того в тенях есть группы, не связанные с шедоуранерами. Им здесь нравится, поскольку приглушенный свет помогает хранить тайны. Одна из этих групп - это собрание магов, известное как “Черная ложа”. Вина за катастрофу,

произошедшую в столице СКАШ ДиСи³ летом 2073го, была возложена на “Черную ложу”, кроме того, многие полагают, что они так или иначе приложили руку и к недавнему сражению между великими драконами Лофвиром и Аламисом, приведшему к гибели последнего. Все знают, что целая плеяда политиков и прочих лидеров находятся под влиянием “Черной ложки”, но кто именно - неизвестно никому. Вкратце: если видишь людей в черных мантиях, творящих странное моджо, сделай заметки, свяжись с властями и вали оттуда к чертям собачьим.

“Новая революция” ставит своей целью воссоздание старых Соединенных Штатов Америки. Благородное начинание, которое все вокруг считают тупорылой идеей, полностью игнорирующей текущей положение дел в мире. В 2064 они попробовали провести переворот, убив президента СКАШ и министра обороны и устроив беспорядок. Вице-президент Надя Девиар выжила и объединившись с бригадным генералом Анжелой Коллотон смогла сохранить СКАШ в целости. Они выследили, допросили и казнили лидеров “Новой революции”, а все вокруг поздравляли друг друга с избавлением от психов. Но вот, прошло десять лет, и они по-прежнему никуда не делись. Генерал Коллотон предотвратила переворот и отловила его предводителей, но слухи о ее связях с радикалами ходили долгие годы. Эти слухи не помешали ей стать президентом СКАШ. Если они верны, то она на пороге того, чтобы сделать “Новую революцию” серьезным игроком - и даже не спрашивай сколько уже на это сделано ставок.

Свободное время

Большую часть своего времени ты, как и все живые существа, будешь тратить на подготовку к работе, работу и восстановление после нее. Но время от

³ Имеется в виду Вашингтон, Округ Колумбия, прозванный DeeCee от District Columbia - прим. пер.

времени у тебя будет появляться свободное время и немного лишних ньюен. К счастью, вокруг полно развлечений, которые сделают все, чтобы у тебя не возникло длительных отношений с твоими деньгами.

Деньги

Кстати о деньгах - всегда имей под рукой валюту, подходящую для того места, где ты ее собрался тратить. По всему миру распространена ньюена, но некоторые упрямые страны продолжают упорно выпускать свою валюту (как фунт в Англии или франк в Швейцарии). Однако даже там ньюены как правило с готовностью принимают, и делают это как правило, через электронные транзакции. Наличные используются редко - разве что для особых сделок или в местах столь отсталых, что там даже нет доступа в Матрицу (страшно, но такие и правда есть). В странах с местной валютой у тебя волосы могут встать дыбом от обменных курсов, но это пожалуй единственная проблема.

Сертифицированные кредитки - это инструмент людей, которые не доверяют беспроводным переводам или же не хотят оставлять следов. Эти устройства размером не больше пальца (если только ты не пикси, в случае чего просто заткнись) содержат в себе деньги, сертифицированный одной из крупнейших финансовых сил в мире. Чем больше банк, тем стабильнее средства на кредитке, так что большинство предпочитает использовать кредитки, сертифицированные крупнейшим банком в мире “Цюрих-Орбитал Гемейнштафтсбанк”.

Корпорации оказались среди победителей десятки лет назад, начав предлагать корпоративную валюту, или скрипы, которую можно использовать только в их магазинах. Мегакорпы любят платить сотрудникам в скрипах, поскольку это позволяет держать деньги “в семье”. Тот факт, что корпоративную

валюту можно использовать не везде, делает ее менее ценной, но если это единственный вариант оплаты, соглашайся. Помни, мега огромны - всегда найдется кто-то, кому нужны скрипы, и рынок их обмена процветает.

Матрица

Если хочешь развлечь себя на досуге, начни с нее. Там есть музыка, кино, спортивные трансляции, виртуальные ночные клубы, чаты, эпические сражения на странных землях и так далее, и тому подобное.

Матрица окружает нас ежедневно и ежесекундно, так что мы о ней особо не задумываемся. Мы ее просто используем. Большую часть времени она выступает для нас как дополненная реальность (ДР или AR), наложенным на окружающий мир слоем информации и случайной мишуры, принимающим форму объектов дополненной реальности, или (ОДР, ARO). Кроме того ты можешь с головой нырнуть в виртуальную реальность (ВР или VR), покинув свое мясное тело ради путешествия в царство чистой информации. Скорость ВР удобна хакерам, в то время как большая часть металлюдей ценят возможность использовать Матрицу продолжая при этом жить своей жизнью.

Матрица постоянно окружает нас через ДР. Если у тебя есть необходимые устройства, сообщения от друзей будут появляться в виде парящих в зоне видимости идвигающихся вслед за тобой окон. Магазины, мимо которых ты идешь, будут рассказывать о текущих распродажах на основе того, что ты покупал раньше. Всюду можно наткнуться на музыкальные и видео сэмплы, ждущие, что ты откроешь их легким движением руки и посмотришь, не найдется ли среди них что-нибудь тебе по душе.

Каким образом музыка и фильмы подстраиваются под твой вкус, и как они узнают, где тебя найти? Волшебство корпоративного контроля. Видишь ли,

Матрица пережила два крупных Краха, и после каждого ее придумывали заново. После второго, случившегося в 2064, она перешла на беспроводные сети, что перекликалось с неоанархистским идеалом свободы и неограниченности - сеть открытая и доступная всем, у кого были средства подключения. Это продолжалось добрые лет десять, пока корпы не осознали, что есть ресурс, который они не используют. Исповедавшись в этом грехе своему духовенству и пропев пару раз “Аве Мария”, корпы принялись исправлять свою ошибку, вводя все больше контроля над Матрицей с целью более эффективно направлять что нужно куда нужно. Разумеется, их лучшие клиенты получают лучшее соединение, а более ограниченные в средствах потребители вынуждены мириться с непостоянным доступом и медленным трафиком.

Если только мы не знаем, как играть в эту игру. Ограничения корпоративного контроля вновь вдохнули жизнь в войну хакеров и надсмотрщиков Матрицы, так как шедоураннеры всегда выискивают возможность использовать слабости новой системы и быть на шаг впереди защиты.

Но по большей части это уже другой разговор. На данный момент, просто знай, что в Матрице есть все и вся, но самые доступные вещи - это то, что программисты хотят, чтобы ты купил.

Музыка

Музыка, возникшая, когда хомо эректус заметил, что если бить по разным штукам, они издают разные звуки, никуда не делась (хотя по-правде, кое что из нее звучит так, как будто неандертальцы стучат по камням; но вкусы не в счет, верно?). Суть в том, что какая бы музыка тебе не нравилась, обязательно найдется кто-нибудь, кто ее играет. Для фанов классического рока легендарная Мария Меркуриал делает турне по случаю своего возвращения, закладывая прославившие

ее в 50е мощные риффы, а "Concrete Dreams" громяют вновь и вновь. От орксплутации, музыки улиц, по прежнему тащатся в трущобах муравейников, а "CrimeTime" служит этому направлению олдскульным знаменосцем. Попсовый электропоп никогда не умрет, сколько бы колеб в сердце ему не загнали; нынешние лидеры вбивания легко запоминающихся рифм в ящеричные мозги населения - это "Latch-Key Kids". А для тех кто не любит выкручивать громкость на одиннадцати из десяти, есть эльфийский фолк - и Дейдре, идол Тир Тайрнгира, показывает всем, как его играть.

Тридео

Иногда тебе нужно просто упасть в любимое кресло (или на любимые половицы, если сжег всю мебель для обогрева) и позволить мелькающим картинкам захватить твой мозг. Для этого у тебя есть тридео, дающее доступ к последним новостным, спортивным и развлекательным передачам. Хотя на заре своего существования 3D было корявым и неудобным, сейчас оно правдоподобно забрасывает прямо в самое сердце истории. Степень погружения зависит от тебя - продолжай использовать видео и аудио-версию, если хочешь простоты, или подключись к симсенсу, если хочешь максимально глубокого, мультисенсорного, захватывающего опыта. Ты можешь смотреть спортивные передачи как будто находишься на стадионе, или же носиться по полю, видя игру так, как ее видят игроки.

Можно найти художественные триды на любой вкус. Сериал "Кри и Дидо" - это дешевая комедия положений, из тех, что так любят массы, в то время как хит "Водная граница" породил остросюжетный сериал о шедоураннерах, борющихся с коррупцией в правительстве Сиэтла (тема вызвала особый резонанс из-за недавнего скандала в администрации мэра Сиэтла Кеннета Брекхевена). Нравятся

реалити-шоу? “Токсичный Охотник” забросит тебя в самые загрязненные места мира, где хост-актер Бренан “Тяжесть” О’Делл сражается с тварями. Его недавняя битва со стаей гулей в Лагосе заняла вершину рейтингов. Классический “Нейл-орк-варвар”, любимец твоих родителей из тех времен, когда они были еще детьми, получил превосходный апгрейд и переиздание, которое забрасывает тебя, зрителя, прямо в меховые ботинки Нейла. Средневековое мечемахание, разрезание меховых бикини, игра мускулами от первого лица - неужели нужно что-то еще?

Спорт

Если двадцатый век был занят превращением профессионального спорта в большой бизнес, двадцать первый - тем, как использовать спортивный бизнес в корпоративных интересах наилучшим образом. Баскетбол, бейсбол, хоккей футбол и американский футбол все еще собирают толпы народа, но сейчас фанаты могут подписать на ленту любимого игрока в MeFeed, смотреть те же тридео и слушать ту же музыку, что и он, узнавать о его предпочтениях в моде и еде - и покупать все это одним лишь жестом в сторону нужного ОДР. Когда-то ребятня мечтала пойти по стопам своего идола, надрываясь и пробивая дорогу в большую лигу, чтобы стать самостийной звездой - а сейчас просто старается купить как можно больше из образа жизни кумира.

Мегакорпы также вырастили новые виды спорта, дающие потребителям/фанатам возможность подсесть на скоротечное действие и зашкаливающий уровень насилия. В наши дни самые популярные новые виды спорта - это городская борьба и боевые мотогонки. Городская борьба - это вариант игры в “захват флага”, но проводимый на улицах, с применением оружия и магии, и без как либо ограничений. Боевые мотогонки похожи на поло, но на мотоциклах. И в исполнении психопатов..

Еда

В те времена, когда перенаселение стало серьезной проблемой, люди обратились к всемогущим соевым бобам как к многообещающему источнику пищи (если его смешать с чечевицей и зеленым пищевым красителем, он становится... а, не важно). Они полны протеинов, легко приспосабливаются и их совсем несложно выращивать. Спасибо нескольким глобальным эпидемиям и экологическим катастрофам, население уже не такая большая проблемой, как площади пахотной земли, но итог тот же самый: соя - основной пищевой продукт. Сойкофе - это варево, позволяющее проснуться с утра, сойбургер - это популярное блюдо на обед, а тофу стало для нас вместо цыплёнка в двадцатом веке. Порой можно встретить рестораны и гастрономы, торгующие настоящим мясом, но они чаще всего за пределами возможностей всех, кроме самых состоятельных.

Хотя мясо довольно редко, заменители сахара весьма распространены. Производители еды в мегакорпорациях всего мира знают, как металлюди любят сладости, и знают, что удовлетворение потребностей держит массы в узде. По всему миру полки “Стаффер Шекс” и других “магазинов у дома” полны “Свитиз”, “Крэк-1-Снэпс” и другой непитальной едой, дающей корпоративным дронам и бедным шедоуранерам немного радости в их жизни.

Где закупаться

Тебе нужны штуки, а вокруг целое скопище вендоров, каждая минута существования которых посвящена тому, чтобы тебе его продавать. Какой замечательной мир, а? В любом случае, вот несколько примечательных сетей магазинов, которые подкинут тебе идей, где достать то, что тебе нужно:

Универсальные магазины

Люкс: “Лордстрангс”, “Леси’с”

Первый класс: “Феллон энд Нелсон”, “Зе Бё” (“The Beaux”)

По-семейному: “Вордсворт”, “Лирс энд Мервинс”, “Мейрс Суперсторс”

Дёшево и сердито: “Конг-Вол Март”, “Сейверс Централ”, “ВепонсВорлд”

Гастрономы и минимаркеты

Люкс: “Сосаети Гросерс”

Первый класс: “Мейерс Гросерис”, “Нечурал Вет Фудс”

По-семейному: “Алленсонс Гросерис”, “Каррэфор”, “Кери&Сейв”, “СЭМС Виртуал Маркетплейсес”, “Квиквей”

Дешево и сердито: “Стаффер Шек”, “Локо Фудс”, “МиниМарт”, “Бай-Лоу Фудс”

Рестораны:

Люкс: “Ацтека Интернешенл”, “Зэ Эдж” (“Эдж?”), “Такурис”, “Траттория Пагилачис”

Первый класс: “Грин Виледж”, “Гравити Бар”, “Ла Галлариа”, “Кау-Каус”, “Пёрпл Хейз”

По-семейному: “Гресис фор Рибс”, “Боскос”, “МакКракенс Сифуд”, “Бангкок Хат”, “Максимиллионс”

Дёшево и сердито: “Кэп’н’Биф”, “МакХьюс”, “Начо Мама”, “Накит Бургерс”, “Стрит Пицца”, “Не Ешь Так Много!”

Отели:

Люкс: “ТриплТри”, “Лукас”, “Хилтон”, “Шератон”, “Элизиум”

Первый класс: “Вестин”, “Голд Лайон Инн”

По-семейному: “Вилис Гала”, “Рубикан Инт’1”

Дёшево и сердито: “Рент & Рест”, “Комфи Кубикл”, “Астонс Манимейкерс”, “Зе Кьюбс”

Компьютеры и электроника:

Люкс: “Нибблс энд Байтс”, “Гейтс Компьютер Шоукейс”

Первый класс: “Хардвер ЭТК”, “Блад Монис Софтвер”

По-семейному: “Софтвер Селлерс”, “Микродек”, “ДеГирс Электроникс”

Дёшево и сердито: “Компьютер Эксчейндж”, “Хакерс Делайт”, “Кенедис Юзд Электроникс”

Клубные франшизы:

“Энд оф Эрс”, “Фарнсворт”, “Маями”, “Дантес Инферно”, “Эквилибриум”, “Флэер”, “Конгрегейшн оф Ритмс”

Специальные сети:

“Армантэ” (Мода), “Боди + Арт” (Бодиарт), “Лайф бай Эво” (Дизайн), “Лордс АвтоШопс” (Авторемонт), “Лор Сторс Инк.”, “Пентаграмс” (Магдилер), “Робинс” (Бумажные книги), “Фасетс оф Нью-Йорк” (Ювелирные), “Линк’н’Финк” (Мастерская ремонта комлинков), “Зои” (Мода)

Секс

Я думал назвать эту часть “Романтикой”, но передумал, потому что никто больше не дарит коробки конфет, букеты роз и прогулки в каретах по парку. Потом я подумал назвать ее “Свидания”, но вряд ли ты будешь предлагать девочке-бритве Джейн “Коженосец”сходить с тобой в винный ресторанчик пятничным вечером. Так что я решил, что раз у я уж до сих пор я был с тобой честен, то будем называть основную потребность тем, чем он есть.

Так что, ага, у людей Шестого Мира бывает секс. Разными способами, в разных сочетаниях, и меж всеми метатипами - гендер не вопрос. Если у тебя есть фетиш, ты черт возьми можешь быть уверен, что найдется кто-то, готовый его удовлетворить.

Как и все остальное в мире, секс стал товаром, красиво упакованным продуктом, разработанным с целью заставить тебя забыть, что когда-то он что-то значил. Проституция буйным цветом растет везде, где она легальна (а это 99,998 процентов известного мира). Некоторые бордели ориентированы на специфические фантазии, с товаром любого телосложения и метатипа, которого возжелают клиенты. Если твои фантазии более специфичны, и тебя не особо волнуют цена твоих действий в человеческих жизнях, то направляйся в зал бунраку. Его сотрудницы по большей части куклы, тела которых были изменены хирургически, а в сознание имплантированы персонафиксы с целью создать ошеломительные имитации симзвезд и других знаменитостей. Всего за пару сотен ньюен ты можешь провести час, притворяясь, что они уделил тебе часть своего дня - или что там придет тебе в голову. Преуспевающая, но не столь кричащая индустрия - это симсэнс порно, позволяющее тебе почувствовать все, что должны чувствовать такого рода актеры (я знаю некоторых из них - эта работа, в которой

срежиссированно каждое шевеление, а каждый ложный крик срепетирован; ты точно не захочешь почувствовать ту скуку, которую они испытывают в действительности).

Со столь свободным сексом и легальной проституцией, как в Шестом Мире, ты можешь подумать, что возможности для шантажа куда меньше. Ты прав. Но только отчасти. Все еще есть некоторые табу, некоторые черты, которые не стоит пересекать. Многие пары все еще ждут друг от друга верности (и имущественное право все еще на стороне стороны, которой изменили), так что инкриминирующее свидетельства измены - это все еще эффективный рычаг давления. Кроме того, недопустимым считается секс с детьми (хотя определение “детей” различается от места к месту), а акты зоофилии и некрофилии могут плохо сказаться на карьере, если о них станет известно. Подводя итог, твоя задача - знать основные сексуальные нравы места, в котором ты находишься, так что бы ты мог использовать их нарушения против некоторых людей.

Следим за здоровьем

Оставаться здоровым в нашем мире не просто, и не только потому что металюди постоянно тычат друг в друга стволами. Вокруг полно других угроз твоему самочувствию.

В начале двадцать первого века планета была перенаселена. Затем по ней прошло новое заболевание, унесшее около четверти населения. Все еще идут споры, может быть планета приводила в порядок экосистему, или же мы сами с собой что-то сотворили, но Вирусный Иммуно-Токсический Аллергенный Синдром, или ВИТАС, точно был неприятной вещью. Он вызывал что-то вроде анафилактического шока - даже у людей без аллергий - дыхательная система

отказывала, и люди умирали от удушья. По Матрице ходит старое видео с жертвами, пытающимися сделать вдох, и в нем нет ничего приятного.

И по сей день порой новый штамм ВИТАС поднимает свою уродливую голову - и хотя и близко не было ничего такого же ужасного, как первая вспышка, это повод для медиков всегда быть начеку. Затем, в 2040-х, на нас свалилось нечто совершенно новое - Вирус Вампиризма Человека-Метачеловека, или ВВЧМЧ. Несмотря на название, он не наделил людей возможность превращаться в летучих мышей или волков. В действительности он запускал в тело борющийся с радиацией пигмент, останавливал производство красных кровяных телец, вызывал дентальное развитие и отключал пищеварительную систему. Кожа жертвы, какого бы цвета она была изначально, становилась серой как у мертвеца, ей приходилось избегать солнца, она отращивала клыки, а для поддержания жизни нуждалась в большом количестве свежей крови. Последняя важная часть - они не бессмертны. Если ты оказался в пустой аллее, а и на тебя движется носферату, пара пуль в нужное место его точно остановит.

Как и в случае ВИТАСа, есть немало штаммов ВВЧМЧ, приводящих к появлению различных видов псевдо-нежити, включая гулей, банши и нечисти, которой в легендах не было. Темные улицы Шестого Мира стали немного темнее с этим вирусом.

Но Шестому Миру не нужны вирусы, чтобы тебе навредить. Есть колоссальное число действующих на мозг наркотиков, от любимого на улицах новакокса до ломающего разум зена, от чистой боевой ярости, даруемой камикадзе, до астральных чудес, открываемых дипвидом. Хочешь каких-либо особых ощущений - найдется подходящая наркота. Кроме того у нас появились новые виды зависимостей, как например жизнь-через-край чипы (ЖЧК или “жучки”). Для его изготовления берется обычная симсенс-запись с сильными эмоциональными переживания, а затем каждый ее бит усиливается. Хочешь

ощутить больше адреналина чем при серфинге на десятиметровой волне, или испытать больше сокрушительной дрожи, чем при прыжке из стратосферы? Хочешь попробовать что-то лучше секса? Тогда загружай ЖЧК в мозг. Однако честное предупреждение: в сравнении реальность может начать казаться блеклой, и остаток своей жизни ты проведешь страдая в бледных тенях, лишь бы урвать пару моментов буйных цветов ЖЧК-блаженства.

Так что вот тебе вирусы, вот тебе наркотики и еще уйма других заболеваний и ситуаций, которые убивали представителей метачеловечества веками или даже тысячелетиями. Теперь тебе нужно задать себе вопрос - если я пострадал, как мне получить помощь?

Общественное здравоохранение бывает разным: от неэффективного до несуществующего. В медицине крутится слишком денег, чтобы оставлять ее доброхотам. Если хочешь получить какое-либо медобслуживание, тебе нужно заплатить кучу ньюен, и тогда тобой займутся с использованием лучших технологий, отправив скорую помощь в любую точку света, включая даже зоны боевых действий. Но вероятно таких сумм у тебя нет, иначе бы ты не ошивался в тенях. Однако ты все еще можешь позволить себе кое что из базовых услуг, как например помощь медиков, которые вытащат твое истекающее кровью тело из трущоб и стабилизируют до тех пор, пока приятель-чародей не приедет с целительным заклинанием. Может звучит это не особо, но может спасти тебе жизни. Потому большинство шедоуранеров с самой разной репутацией заключают контракт с одной из здравоохранительных компаний. Почтенный “ДокВэгон”, вот уже десятилетия едущий по самым неблагополучным улицам, популярнее всего, но есть и “КрэшКарт” Эво, имеющий доступ к передовым медтехнологиям материнской компании и усиливающий свои позиции.

Если ты не можешь позволить себе медицинский контракт, ты всегда можешь отправиться в госпиталь или клинику мед корпа и заплатить за

необходимые услуги. А если не можешь позволить себе это, то тебе поможет уличный док. Если ты пережил больше двух ранов, то ты вероятно освоил азы первой помощи, в духе как не дать крови залить все вокруг. Чем больше забегов ты прошел, тем больше узнаешь. У некоторых ранеров есть настоящий талант к анатомии и первой помощи, а также репа за хорошее дело. Они уже давно они нашли себе вторую работу, занявшись нелегальной медицинской деятельностью в весьма нестерильных местах, куда приходят раненные бегущие. Иногда в уличной клинике даже удастся встретить настоящего врача. Или бывшего, оказавшегося на улицах из-за вредных зависимостей, совершенных преступлений, некомпетентности или всего вместе. Для многих из нас более развитая разновидность ранеров куда более надежна, чем опустившиеся доки, но что бы ты ни выбрал, в конце концов, ты все равно рискуешь. Особенно если ищешь того, кто по дешевке поставит тебе секонд-хэндный киберглаз.

Как добираться

О Шестом Море всегда следует помнить одно - помимо того, что “у всего есть цена” - корпорации любят предсказуемость и живут ради контроля. Возьмем “ГридГайд”, который называют верхом удобства для тех, кто регулярно ездит по городу. Это программируемая система контроля транспорта, которая может отвезти тебя туда, куда ты хочешь без каких-либо усилий с твоей стороны. И, ей богу, когда все используют “ГридГайд”, дорожное движение становится куда упорядоченней, а водители за рулем могут заниматься своими делами, так что он и правда великолепен. Конечно же, “ГридГайд” работает только там, где корпы хотят, чтобы он работал, что вполне устраивает дронов с их ежедневными поездками на работу и обратно, и никуда не годится, если тебе нужно отправиться в трущобы и обычно-не-открытую-для-общественности промышленную зону. И

даже если ты находишься в допустимых зонах, “ГридГайд” не очень хорошо реагирует на маневры уклонения или стеснительный уход от погони. В сущности, если ты попробуешь хоть что-то, что “ГридГайду” покажется неразумным или небезопасным, система тебя остановит (но всегда ли?). Если собираешься сойти с проторенной дорожки или попробовать что из ряда вон выходящее, тебе нужно обзавестись и научиться водить машину, которая не будет зависеть от власти грида.

Путешествуя из города в город или из страны в страну, можно полагаться на личный транспорт, но есть и другие средства сообщения. Поезда и автобусу могут доставить тебя из одного муравейника в другой и доступны в большей их части. Путешествия внутри города почти не контролируются - если у тебя есть ньюены, можешь отправляться. В случае более дальних поездок может понадобится пройти через охрану, но на поездах сканеры как правило недорогие, и их легко обмануть. Кроме того, ты можешь прокатиться на сверхскоростном поезде, а это обычно офигенно. Если только их не забывают чистить.

Если ты предпочитаешь перелеты, то на выбор есть три варианта: обычный, суборбитальный и полубаллистический.

Полубаллистические - самый быстрые и дорогие авиаперелёты, с их помощью из Европы в Северную Америку можно добраться меньше чем за час, и за эту привилегию придется платить втридорога. Сильная охрана. Передовые ГРЕ-сканеры, которые почти невозможно обмануть. Все вооружение проверяют (даже не думай о взрывчатке), а все киберимпланты придется отключить.

Суборбитальные немного медленнее, дешевле и ими проще воспользоваться. Немного. Их пассажиры - обычно клиенты из мегакорпов, и корпы хотят, чтобы они чувствовали себя в безопасности. Охрана довольно строгая, и с нарушителями не будут церемониться.

Обычные авиаперелёты - для обычных людей. Контроль присутствует, но уровень безопасности отличается от компании к компании - если твой фейковый ГРЕ и документы достаточно хороши, все должно пройти хорошо. Но бывает по-разному.

Конечно же, если ты хочешь избегать всего общественного транспорта вместе взятого, есть и другие способы добраться куда нужно. Поймать попутку и отправиться в прицепе грузовика, или в контейнере корабля, или затеряться в конвое из дронов. И наконец есть всемогущий “ти-бёрд”, любимец контрабандистов, шпионов и всех тех, кто не хочет быть пойманным на нелегальном пересечении границы. Есть несколько разновидностей “ти-бёрдов”, но их всех объединяет несколько общих черт: они маленькие, маневренные, могут приземляться в не предназначенных для этого местах и могут лететь ниже зоны действия радаров. Научись хорошо пилотировать одну из этих малышек, и от предложений работы у тебя не будет отбоя. Как и от ПВО тех ребят, которых ты выбесил.

Переводчик: Дмитрий Шмалый

Данный перевод не предназначен для коммерческого использования.