

Наследство Сэмюэля Бейкера

Ролевая игра о любопытстве, доверии и мистике

Написана в рамках конкурса "RPG-Кошевар"

Вступление

Заявленная на конкурс тема "тайна" оставляет достаточно широкий простор для трактовки. В конце концов, любой детективный или мистический сюжет в нее вписывается достаточно просто. Мне показалось, что если центральной в игре сделать саму концепцию тайны, а не просто рассказать историю про некую загадку, то задача будет сложнее, а ее решение - интереснее.

В той группе, в которой я регулярно вожу, большая часть информации, попадающей в руки одного из игроков, рано или поздно становится известной всем. По крайней мере это касается общих задач партии, а не личных секретов отдельных персонажей.

Я решил придумать ситуацию, при которой эта стратегия приведет к печальному финалу. При этом вариант, в котором персонажи игроков тайно работают друг против друга, меня не устраивал. В итоге родилась концепция игры, построенной вокруг раскрытия и сохранения тайн. Расхожая фраза про то, что "есть вещи, которые людям не положено знать" из лавкрафтовского мифоса в этой игре приобретает буквальное значение, хоть и с подвохом.

Я выбрал викторианскую Англию в качестве антуража, поскольку он перекликается с ключевыми словами конкурса, а также и с произведениями Лавкрафта. Итак, в морозный декабрь 18XX-ого года герои прибывают в Говард-Холл, огромный провинциальный особняк, принадлежащий сэру Сэмюэлю Бейкеру, эсквайру.

Сэр Сэмюэль Бейкер

Сэр Бейкер, человек уже преклонных лет. В более молодые годы он был неутомимым исследователем Западной Африки, первопроходцем, победителем дикарей, охотником на опасных животных, и прочая, и прочая. Там же, в Африке, он обрел свое немалое состояние, которое, поговаривают, приносит ему несколько десятков тысяч фунтов годового дохода.

Последние лет десять-двадцать сэр Бейкер провел в многочисленных проектах разной степени эксцентричности. Пробивная способность носорога вкупе с деньгами помогают ему добиваться успеха там, где другой человек его скромного происхождения и не самого легкого характера потерпел бы фиаско.

Один из таких проектов - сиротский приют Святого Иво Бретонского. Все персонажи игроков - воспитанники данного приюта. Более того, в судьбе каждого из них сэр Бейкер принял живое участие, направив их на жизненном пути и в меру необходимости снабдив деньгами и связями для следования ему. По сути для каждого героя сэр Бейкер стал если не приемным отцом, то чем-то очень близким к тому.

Не так давно каждому из героев пришло письмо от сэра Бейкера с настоящим приглашением приехать в Говард-Холл по крайне важному делу, что все они и сделали.

Проклятье

Истинная цель и патронажа сиротам, и созыва героев, в том, чтобы попытаться снять родовое проклятье, довлеющее над сэром Бейкером. В своих странствиях по Африке он невольно стал духовным хранителем огбанже, злокозненного духа, преследующего выбранную им в жертвы семью поколениями.

Обычно огбанже уничтожают, обнаружив ийи-ува, особый предмет, к которому дух привязан и через который может воздействовать на материальный мир. Однако в случае с этим конкретным огбанже поступить так было невозможно, поскольку тот очень силен.

Вместо этого шаман-дибиа придумал способ ограничить силу духа. Он привязал огбанже к угичу - набору из пяти специальных табу. Хранителем духа становится человек, знающих все эти табу, причем факт знания фиксируется мистическим образом. Пока хранитель следует табу, огбанже остается бессильным и не может причинить зла.

Однако если табу нарушаются, дух обретает силу и может пытаться навредить хранителю и его семье. Более того, набрав достаточно силы, огбанже освободится полностью и сможет действовать безо всяких ограничений.

Пять табу таковы:

- Не проявлять слабости
- Не сдаваться
- Не упускать открывшейся возможности
- Не обманывать
- Не раскрывать секретов

Материальным воплощением угичу является мумия того самого дибиа, что провел связавший огбанже. Уничтожение этой мумии также освободит злого духа.

Богатства черного континента

Первоначальными хранителями огбанже были представители некоего африканского рода из народа Игбо, в котором обязанность следовать табу передавалась от человека к человеку многие поколения. Понятно, что из-за условий табу передавать знания от старого хранителя к новому приходилось опосредованно, через полунамеки, притчи и рисунки на храмовых стенах.

Сэр Бейкер со своей экспедицией явился в ту местность, где жил род, с целью скорее грабежа, чем мирных исследований. Между англичанами и туземцами произошел кровавый конфликт, из которого вооруженные огнестрельным оружием пришельцы закономерно вышли победителями.

Когда последний из хранителей погиб, огбанже должен был выбрать новый род хранителей, не связанный кровными узами связью с прежним, и выбор пал на сэра Бейкера. Последующие дни обернулись для экспедиции сущим кошмаром. Злокозненный дух, впервые за долгие годы получивший много сил благодаря невежеству сэра Бейкера, неустанно терзал англичан.

К счастью для тех, кому удалось пережить это время и сохранить рассудок, сэр Бейкер озаботился досконально изучить культуру Игбо и смог разобраться в причинах навалившихся на экспедицию несчастий. На побережье он вернулся богатым, а домой в Англию в числе прочего увез мумию дибиа.

План сэра Бейкера

В последующие годы сэр Бейкер неустанно выполнял табу (чем заслужил свою репутацию человека со сложным характером) и искал способ снять проклятие если не с себя, то хотя бы со своего рода. В конечном итоге у него родился рискованный, но теоретически осуществимый план, кульминация которого требует участия героев.

План таков. Сэр Бейкер собирается лишиться себя жизни, чтобы угичу мог перейти на другого человека. Однако благодаря заранее проведенному магическому ритуалу в этот раз проклятье перейдет не целиком, а будет разбито на пять базовых составляющих. Каждая из них падет на одного человека - одного из героев. Далее все будет зависеть от их сообразительности.

Если они будут делиться друг с другом полученным мистическим знанием о табу, то рано или поздно один из героев соберет все пять частей и станет новым хранителем. Род сэра Бейкера освободится от проклятья.

Если они разберутся в происходящем, не допустят объединения угичу и не станут нарушать табу, то спустя несколько дней мистическая связь огбанже с этим миром ослабнет. Если после этого сжечь мумию дибиа, то злой дух будет наконец-то изгнан.

Если же они дадут огбанже слишком много сил и освободят его, либо сожгут мумию слишком рано, то дух сможет проявить всю свою немалую силу. В лучшем случае все герои погибнут, а Говард-Холл станет проклятым местом. В худшем, огбанже выберет себе в жертву род одного из героев и будет истреблять его, а затем и других людей, пока кто-то сведущих в мистических материях не придумает, как его остановить.

Впрочем сэр Бейкер, готов рисковать чужими жизнями с не меньшей решительностью, чем расстаться со своей.

Особый риск плана заключается в том, что все герои, несущие на себе печать угичу, должны соблюдать все табу, а не только те, которые несет он сам. А раскрыть суть табу - значит передать часть угичу тому, кому ты его раскрыл (не говоря о том, что раскрытие табу - это нарушение табу).

Однако сэр Бейкер не просто так подбирает исполнителей своего плана. Каждый из героев обладает чертой характера, которая поможет ему и заполучить табу, и следовать ему.

Герои

Доктор. Ветеран второй англо-афганской войны, ныне практикующий хирург, а также консультант Скотленд-Ярда, один из пионеров судебно-медицинской экспертизы. Сильная черта Доктора - выдержка, которая позволяет ему сохранять присутствие духа даже в самой угнетающей ситуации. Сэр Бейкер поощрил неоднозначное увлечение молодого Доктора смертью и оплатил его обучение.

Боксер. Профессиональный кулачный боец, завсегда лондонских подпольных рингов. Неоднократный победитель "ирландских боев", в которых боксеры не маневрируют, а только обмениваются ударами. Сильная черта Боксера - непоколебимость, способность вновь и вновь подниматься и продолжать сражение, будь то поединок на ринге или любая другая жизненная ситуация. Сэр Бейкер помог молодому Бейкеру найти выход врожденной агрессии и научил никогда не сдаваться.

Политик. Молодой и успешный помощник видного партийного функционера, который лет через 20 имеет все шансы дорасти до министерского поста. Полутайный член ордена масонов. Сильная черта Политика - амбициозность, способность видеть неожиданные возможности для продвижения своих интересов и внутренняя энергия, позволяющая этими возможностями воспользоваться. Сэр Бейкер дал старт карьере Политика, представив его нужным людям во властных кругах.

Священник. Верный слуга Господа, который стремится нести свет веры даже в самые темные уголки мира. В частности, он регулярно исповедует преступников в печально известной Ньюгейтской тюрьме, приводя их ожесточенные сердца к покаянию. Сильная черта Священника - искренность. Искренняя вера и привычка откровенно говорить людям то, что он думает, как правило не оставляет их равнодушными. В детстве сэр Бейкер помог священнику справиться со страхом, из-за которого тот часто прибегал к лжи, а в более зрелом возрасте помог получить хороший приход в лондонском Сити.

Оккультист. Знаток мистических тайн и сокрытого знания о тонком мире, на личном опыте ощутивший, насколько сильно может быть его влияние на мир материальный. Его сильная черта заключается именно в этом знании. Оккультист может и должен разобраться в деталях и подводных камнях плана сэра Бейкера и претворить его в жизнь. Эсквайру же он обязан тем, что тот распознал чувствительность Оккультиста к мистическим дисциплинам и помог найти того, кто его в итоге обучил.

Выбранный антураж и приведенный набор героев, оставляют мало пространства для игры женским персонажем. Женщиной может быть Оккультист. Либо, с очень серьезными натяжками, Доктор. Если нужно ввести в приключение дам, стоит заменить предысторию соответствующего персонажа, сохранив ключевую добродетель. Также это потребует продумать, как такой персонаж сможет выйти на полагающееся ему по задумке сэра Бейкера табу.

Механика

В игре предлагается использовать простую механику, позаимствованную мной из игры Dread. В ней элемент случайности вводится с помощью башни "дженга". Это настольная игра, в которой игроки по очереди вытаскивают деревянные блоки из нижних этажей башни и перемещают их наверх, пока на чьем-нибудь ходу башня не упадет.

В Dread когда кто-либо из персонажей делает что-то рискованное, мастер должен потребовать от игрока переместить один или несколько блоков в дженге. Когда башня падает, персонаж, чей игрок допустил падение, так или иначе выбывает из игры. После этого башня собирается и устанавливается заново.

Этот же принцип используется в данной игре, но с одним существенным отличием. Обращаться к дженге нужно тогда, когда против героев действует огбанже. Пока дух связан, он может тратить только те силы, которые ему дает нарушение табу. Эти силы учитываются мастером в тайне от игроков.

Нарушения табу имеют стоимость в жетонах. Небольшое нарушение табу приносит духу один жетон, среднее - два жетона, а серьезное - четыре.

Небольшим нарушением является, например, раскрытие тайной вредной привычки или постыдного эпизода из прошлого. Среднее - это что-то вроде признания в давнем преступлении или значительном тайном пороке. Серьезное - это раскрытие секрета, который может полностью разрушить твою жизнь.

Кроме того, сам факт начала испытания дает огбанже три жетона.

То, насколько серьезно огбанже может вмешиваться в материальный мир, зависит от того, сколько табу уже было собрано вместе. Соответствие приведено в таблице ниже.

| Число собранных табу | Способности огбанже |
|----------------------|---|
| 0 | Дух все-еще связан и не может тратить силы. |
| 1 | Вмешательство требует 2 жетонов. |
| 2 | Вмешательство требует 1 жетона. |
| 3 | За 1 жетон можно либо одновременно вмешаться в две разные ситуации, либо совершить серьезное вмешательство, требующее двух ходов в дженге. |
| 4 | За 1 жетон можно заставить героев сделать до четырех ходов в дженге. Единственное условие - все факты вмешательства должны произойти приблизительно в одно время. |
| 5 | Игра окончена, у огбанже появился новый хранитель. |

То, как именно в игре выглядит вмешательство огбанже, также зависит от его силы. Если в начале игры их можно списать на досадные случайности и невезение, то по мере роста силы духа становится кристально ясно, что героям противостоит сверхъестественная сила.

В распоряжении огбанже весь набор из соответствующих фильмов ужаса: полтергейст, пугающие видения, кошмарные сны, подстроенные несчастные случаи. Начиная с трех табу он также может манифестировать себя в материальном мире в виде чернокожего болезненно выглядящего ребенка с заостренными зубами. Естественно, убить его при этом нельзя.

Падение дженге и выход персонажа из игры еще не означает, что огбанже победил. Однако выбывший персонаж перед смертью или в припадке безумия должен раскрыть известные ему табу как можно большему числу героев. Это также является нарушением табу о секретности и приносит жетоны огбанже.

Начало испытания

В Говард-Холл герои прибывают в более-менее одно время. Величественный особняк выглядит несколько заброшенным, а встречает их всего один слуга, Бенжамин Хоуп. Он устроит гостей и может рассказать о последних событиях в жизни хозяина.

До недавнего времени сэра Бейкер вел активную светскую и деловую жизнь, часто бывал в разъездах и принимал многочисленных просителей. Однако около четырех месяцев назад его привычки кардинально изменились. Он отказался видеть людей без предварительного приглашения, дал расчет всем слугам, кроме самого Хоупа, запер большую часть помещений в поместье и вообще превратился практически в отшельника. Вот и сейчас сэра Бейкер просит не беспокоить его до обеда, поскольку у него, как он сказал, есть важная неоконченная работа.

Также сэра Бейкер явно постарался привести в порядок все незавершенные дела, виделся со своим стряпчим по вопросу завещания и вообще довольно сильно напугал Хоупа. Тот однажды набрался храбрости и спросил, не болен ли хозяин чем-то неизлечимым, но тот ответил, что находится в добром здравии.

За бытовыми хлопотами, знакомствами и прочими делами проходит несколько часов. Сэр Бейкер не спускается к трапезе, и кто-нибудь из героев либо сам отправляется выяснить, в чем дело, либо посылает недовольного этим заданием Хоупа. На стук сэр Бейкер предлагает посетителю войти, и когда тот открывает дверь, та дергает за веревку, привязанную к спусковому крючку старого ружья хозяина поместья. Дуло ее направлено ему в сердце.

Такой способ самоубийства объясняется нежеланием сэра Бейкера самому лишать себя жизни, поскольку для верующего христианина это смертельный грех. К тому же смерть хозяина вынуждает Хоупа отправиться в ближайший город, чтобы доложить о трагическом инциденте властям. Это несколько часов хода в один конец, что предполагает ночевку в городе.

А к следующему утру Говард-Холл будет надежно отрезан от внешнего мира поднятой сэром Бейкером с помощью магии метелью, которая продлится несколько дней - достаточно, чтобы испытание так или иначе завершилось.

Говард-Холл

Дальнейшая игра проходит в камерной обстановке Говард-Холла, полностью находящегося в распоряжении героев. Довольно быстро они находят посмертное послание от сэра Бейкера, в котором он туманно объясняет ситуацию.

Он заверяет героев в своей любви и просит прощения за то, что возлагает на их плечи тяжкую ношу. Их ждет испытание, возможно, смертельно опасное. Суть испытания сэр Бейкер раскрыть не может, но надеется, что герои выйдут из него с честью.

Он призывает их помнить, что в каждом из них он разглядел внутреннюю силу. Он просит их доверять друг другу и прислушиваться к мнению товарищей. Еще раз пожелав удачи, сэр Бейкер сообщает, что поскольку герои для него - как родные дети, а сам он семьи не имеет, то именно им достанется большая часть его состояния.

Сами табу, которые должны найти герои, выглядят как спрятанные в разных местах надписи. Будучи прочтенным, текст намертво отпечатывается в памяти, а узнавший табу человек переживает краткий приступ острой головной боли и некоторое время испытывает гнетущее чувство нависшей угрозы.

Если текст пересказать своими словами, перевести на другой язык или попытаться исказить любым другим образом, это не защищает от мистической передачи табу. Более того, получивший мистическое знание запоминает именно оригинальный текст.

Однако допускается реагировать на нарушение табу, осуждением или просьбой не поступать так.

Табу выдержки находится на теле покойного сэра Бейкера, подробный осмотр которого - естественный поступок для Доктора-криминалиста. Текст нанесен чернилами на внутренней стороне бедра и гласит: "Огбанже насылает болезни и хвори, отнимает силы, убивает волю. Склонится перед бедами - значит дать ему волю".

Табу непоколебимости находится в зале для атлетических занятий. Помимо разного спортивного инвентаря в этом помещении установлен причудливый автоматон в виде кулачного бойца. Если его завести и наступить на две педали в полу перед ним, механизм приходит в действие и начинает наносить мощные удары руками.

Если выучить последовательность движений автомата, Боксер может уклониться от большинства из них, а в нужные моменты проводить контратаки. На то, чтобы отработать движения, потребуется несколько болезненных экспериментов, но в конечном итоге Боксер будет вознагражден. У автомата откроется потайное отделение с запиской внутри.

Записка сообщает табу: "Огбанже не ведает усталости, не смыкает глаз, не прекращает плести козни. Прекратив сопротивляться, ты отдаешь себя в его руки".

Табу амбициозности можно найти в библиотеке Говард-Холла. Среди стоящих на полках книг недостает двух томов, обнаружить которые можно в личном кабинете сэра Бейкера. Книги посвящены каким-то скучным тонкостям юриспруденции и философии, но интересны они тем, что обе содержат тайные масонские послания.

Политик, разумеется опознает значение книг, а также понимает, что закладки в них заложены на страницах, с которых нужно зачитывать фразы во время одного из ритуалов ложи, к которой он принадлежит. В ритуале также присутствует третья книга, которую можно обнаружить в библиотеке.

Участвующая в ритуале страница из этой книги была заменена на другую, в которой присутствует текст табу: "Огбанже затуманивает взор и делает разум ленивым. Будь внимателен, действуй, увидев путь, не позволяй ему украсть то, что дано тебе по праву".

Табу искренности находится в часовне Говард-Холла, однако ключ к ее нахождению находится в одной из гостиных комнат поместья. В ней висит картина, изображающая некоего усталого человека, идущего по пустыне. Рядом с ним идет козел с красной ниткой, обвязанной вокруг рогов.

Человек на картине знаком Священнику. Его звали Майкл Барретт, и в 1868 году он был повешен за многочисленные убийства. Барретт был фением, ирландским националистом. По мнению суда, он был среди тех, кто годом ранее попытался освободить своего товарища из Кларкеевельской тюрьмы, пробив дыру в стене тюремного двора с помощью бочки пороха. Взрыв оказался такой силы, что повредил дома на противоположной стороне улицы. Двенадцать человек погибли, а еще десятки были ранены.

Барретт был осужден на основе показаний единственного свидетеля, про которого было известно, что в прошлом ему доводилось лгать под присягой. При этом показания свидетелей защиты, которые утверждали, что в тот день Барретт находился в Шотландии, во внимание приняты не были. В итоге для миллионов ирландцев публичная казнь Барретта, последняя в истории Англии, осталась политической расправой над невиновным. Суд над Барреттом во многом сподвигнул Священника стать исповедником для заключенных Ньюгейта, той самой тюрьмы, перед которой Барретт расстался с жизнью.

Зная человека на картине, достаточно просто понять и сам сюжет. Козел - это библейский козел отпущения, несущий бремя грехов еврейского народа в пустыню. В свою очередь подпись к картине, фраза на латыни "Открываю Книгу в поисках ответа" - явная отсылка к Библии. Козел отпущения упомянут в Ветхом Завете в 16 главе Книги Левит.

Текст табу написан на папиросной бумаге, вложенной на соответствующую страницу в Библию, находящуюся в часовне поместья. Он гласит: "Огбанже - отец лжи, и питается ложью. Говори лишь правду, и заставишь его увянуть от голода".

Наконец, ключ к **табу секретов** находится в верхней комнате башни, в которой сэр Бейкер оборудовал обсерваторию. Для обычного человека в комнате нет ничего необычного - звездные карты, математические расчеты, телескоп. Однако Окультист легко заметит, что

символы в записях не столько астрономические, сколько астрологические. Тот, кто их сделал, рассчитывал положение небесных тел, при котором можно будет провести некий магический ритуал управления погодой. Дата совпадает с днем приезда героев в Говард-Холл.

Для исполнения ритуала где-то в доме требуется расположить несколько компонентов: золотую чашу с уксусом, пучок высушенного репейника, доску с тремя вбитыми бронзовыми гвоздями и т.п. Обнаружение этих предметов в купе с рабочими записями из обсерватории выдает местоположение фокуса ритуала. Он расположен за одной из стен винного погреба. Далее банальный перебор винных бутылок дает ту, дернув за которую можно открыть потайную дверь и войти в тайную лабораторию сэра Бейкера.

Текст с табу лежит в запечатанном конверте, помеченном мистическим символом, обозначающим тайну. Он таков: "Путы огбанже - четыре ключа, и пятый, замок. Несущий их повинуется им. Нарушающий их, служит огбанже. Разделяющий их губит свой род".

Помимо табу в лаборатории находится мумия дибиа, заключенная в стеклянный саркофаг. На саркофаге лежит календарь с обведенной красным датой, отстоящей на три дня от начала испытания. Рядом стоит канистра с керосином, к которой прикреплена записка: "Придет триумфатор. Пламя его победы испепелит поверженного врага".

Помимо этих ключевых мест мастеру стоит добавить другие объекты для исследования Говард-Холла. Они могут указать на наличие у сэра Бейкера незаконнорожденного сына (на него со временем перешло бы проклятье, если бы сэр Бейкер оставил дела на самотек), раскрыть кое-что о личности человека, составившего погодный ритуал (сам эксквайр не обладал мистическим даром и был вынужден воспользоваться услугами специалиста), указать на происхождение автомата и добавить другого колорита.

В частности стоит дать героям найти среди записей сэра Бейкера старый отчет о народе Игбо и их верованиях. Среди них есть и слово "огбанже" с описанием того, чем он опасен и как с ним борются.

Краткий словарь понятий религии народа Игбо

Игбо - народ в Нигерии
Одинани - религия Игбо
Огбанже - злые духи мертвых детей
Ийи-ува - предметы, привязывающие огбанже к миру
Чукву - верховное божество, творец мира
Алуси - малые божества
Чи - личные духовные проводники и хранители людей
Ндичие - духи предков
Игоммуо - заключение сделок с духами
Коланут - церемония почитания Чукву
Дибиа - шаманы

Все эти слова - действительно часть культуры Игбо. Слово "угичу" я просто выдумал.

Александр "Presto" Антонов, 2013