



КОНВО ЭКСПЕДИЦИИ

ВЕЛИКИЙ И УЖАСНЫЙ

Полное мрачного ужаса приключение-пастиш для четверых игроков.

Основано на сказках Л.Ф. Баума и А.М. Волкова об удивительном приключении девочки из Канзаса и её верных друзей в Волшебной стране.

Тема:

Карма

Ключевые слова:

Лес, Механизмы, Перемены

Система:

Тёмная пожива

Авторы:

Звягин Константин, Миша Вайсман

Верстка:

Цоллер Роман

— Далеко ли отсюда до Изумрудного Города?
— Не знаю, — задумчиво ответил старик. — Я никогда не
был там. Лучше держаться подальше от Великого
Гудвина, особенно если не имеешь к нему важного дела. Да
и дорога до Изумрудного Города длинная и трудная. Тебе
придется проходить тёмные леса и переправляться через
быстрые глубокие реки.



ВСТУПЛЕНИЕ

В один далеко не прекрасный день, жизнь девочки Элли резко изменилась, когда её вместе с верным песиком Тотошкой подхватил невиданной мощи ураган, призванный злым колдовством ведьмы Гингемы и перенес в Волшебную страну. Этот удивительный край оказался населен самыми разнообразными существами, не всегда добрыми, не всегда симпатичными, но определенно чудесными. Едва она успела очнуться, как встретила волшебницу Виллину, что зачла ей пророчество о том, что стоит ей помочь трем существам исполнить заветные мечты, как Великий и Ужасный Гудвин, правитель Изумрудного Города, отправит Элли домой. Довольно быстро Элли нашла себе попутчиков, которые помогут ей в этом — живое чучело Страшила, механического Железного Дровосека и поразительно боязливого Льва. Всё это звучит, как добрая сказка с говорящими животными, милыми феями, невероятными городами и добрыми дружелюбными людьми, но настоящая дорога из Желтого кирпича полна опасностей и ужасов и преодолеть её дано далеко не каждому...

Информация для ведущей:

Рассказываю эту историю, следует придерживаться мрачной, давящей атмосферы, когда знакомые образы из детской сказки приобретают тёмные, недетские смыслы. Это должно стать кошмаром, отравившим своим ядом детское сновидение.

Чудеса Гудвина в пятом акте наиболее требовательны к ведущей. Продумайте внимательно, как действия игроков во время путешествия могут сказаться на персонажах.

Например, Лев получит столь вожаделенную смелость, однако, она порождена не личной храбростью, а болезнью Урбаха-Вите в ответ за все то безумное самопожертвование, что он проявил; Дровосек, обретя сердце, обречен вечно чувствовать боль и горечь утраты, не оставляющие место любви за все те убийства врагов, встреченных им на пути; Страшила получит мозги, но также теперь он никогда не будет весел, ведь не сможет избавиться от мыслей о причиненных им разрушениях и несправедливости мира; Элли и Тотошка вернутся в Канзас, полностью разрушенный ураганом и девочке придется хоронить своих родителей, а после и вести весьма невеселую и полную мрачных моментов жизнь в системе казённой опеки, блуждая от одного детского дома к другому, никогда не обретя семьи, ведь всё это время она лишь пользовалась своими спутниками, не проявляя к ним никакой эмоциональной привязанности...



МГНОВЕНИЯ

Используйте эти мгновения, чтобы придать миру фактуру и подчеркнуть тему. Добавляйте их в любом месте вашего путешествия.

- ❖ *Искаженные тени ветвей на мгновение складываются в слово “УДЕЛ”.*
- ❖ *По пути вам встречается тик-ток — древний сложный человекообразный механизм — у которого отказала моральная пружина и теперь его поведение непредсказуемо.*
- ❖ *Запах земли и прелых листьев, внезапно перебивает сильный звериный смрад. Лев с испугом опознает запах Калидасов — свирепых существ с телом медведя, головой тигра и длинными, острыми, как меч клыками. И судя по всему, они совсем близко.*
- ❖ *Внезапно путь по лесу прерывает мощная и бурная река, опасная своими крутыми обрывами, скальными порогами и подводными камнями.*
- ❖ *Лес разрезает надвое неожиданно широкая просека из поваленных деревьев. Периодически в пути по этой просеке вы видите какие-то странные белые нити, пока эта тропа не приводит вас к логову гигантского паука, переваривающего пойманного утром быка. Сам паук в сытой дремоте и вас не тронет, но вот эти сотни пугающе крупных, чуть голубоватых яиц, кажется, готовы вот-вот вылупиться...*
- ❖ *На грани слышимости периодически до вас будто бы доносится серебряный перезвон бубенцов. Либо встреча с похотливыми Жевунами не прошла бесследно для вашего рассудка, либо они и правда преследуют вас, оставаясь пока невидимыми.*

- ❖ На пути компании друзей встречаются непонятные обломки какого-то воздушного судна, тут и там на деревьях стропы, канаты, куски белого шелка и части непонятных механизмов.
- ❖ Встреченный покосившийся лесной домишко оказывается заброшенной столярной мастерской. Среди заржавевших инструментов, странных заготовок и деревянных шестерней находятся грубо вытесанные из дуба фигурки солдат в человеческий рост.
- ❖ Еще издалека вы слышите какой-то скрип и невнятные преругивания. Подойдя к источнику звука ближе, вы видите огромное беличье колесо, по которому беспрерывно бегут сотни белок, ругаясь и громко хвастаясь своими успехами.
- ❖ В глухом лесу вам вдруг встречаются четыре могильных плиты. Судя по надписям, под тремя из них похоронен Тыквоголовый Джек — и вот, что странно, там, где заканчиваются годы жизни одного, начиналась жизнь следующего. А вот под четвертым лежит некий Тип. Судя по годам жизни, бедолаге было всего 11 лет...
- ❖ Разговорчивые лягушки в болотных топях поначалу пугаются Элли, приняв ее за ведьму, а ведь всем известно, что по закону ведьмы должны питаться лягушками и пиявками.
- ❖ Среди сказаний Волшебной страны есть легенда о том, что когда-то много лет назад в Волшебную Страну уже прибывала из-за Великих Гор девочка по имени Дороти, многие даже как будто бы видели её на дороге из Желтого кирпича, но что случилось с ней после того, как она попала в Изумрудный Город достоверно неизвестно, обычно о ней говоря, мол, лес забрал. Старожилы подмечают также и внешнее сходство Дороти с Элли.

- ❖ Путникам встречается Мигун, который как-то умудрился украсть изумрудные очки. Вот только они разбились и он режет себе веки, пытаясь вставить осколки зелёного стекла прямо себе в глаза — так он снова сможет видеть мир прекрасным.
- ❖ Дин Гиор спит и, судя по всему, видит кошмары. Пробудившись, он подхватывает старый мушкет. Что ему снилось? Почему он единственный солдат?
- ❖ На несколько секунд все замирает. Тусклое солнце скрывается за тучами, затихают крики воронья, камлание жаб, стрекот насекомых, даже ветер не смеет тревожить этот момент.
- ❖ Встреченный в пути юродивый бродячий предсказатель предлагает вам узнать свою судьбу за то, что вы поделитесь с ним пищей и местом у костра. Гадая на рунах, каждому из вас он вытаскивает пустую костяшку.





метки

Эти метки проявляются у ваших путешественников, когда растёт их показатель гибели. Им необязательно становиться постоянными, однако они должны продемонстрировать, что путь начинает влиять на персонажей.

Железный Дровосек:

- ❖ Железного Дровосека мучают периодические фантомные боли. Когда-то отрубленные колдовством Гингеми конечности скручивает в судорогах, лишая возможности что-то делать. Чем дальше в лес, тем приступы продолжительнее.
- ❖ От лесной сырости и вечной влаги постепенно тело Железного Дровосека ржавеет, покрываясь коррозионными струпами.
- ❖ Психика Железного Дровосека постепенно расшатывается, он испытывает постоянные эмоциональные качели. То и дело бедняга начинает хохотать над встречными останками людей или горестно плакать при мысли о том, чем питается хищные Лев и Тотошка ночами.
- ❖ Все чаще Дровосек забывает о том, что тело его из металла и регрессирует к человеческим привычкам: пытается побриться собственным топором, съесть фрукт, долго мучается ночами в попытках уснуть.

Страшила:

- ❖ В отсыревшей соломе, которой набит Страшила, находит себе приют стая лесных мышей. В начале они не причиняют особого вреда и даже не дают о себе знать, лишь иногда ночью можно услышать шуршание и тонкий писк неясного происхождения, однако со временем они буквально пожирают Страшилу изнутри. Внутри его тела они сплелись в многоголового крысиного короля и просто так уже не покинут эту уютную нору.
- ❖ И без того не слишком умный Страшила стремительно утрачивает когнитивные способности, страдая дислалией и дискалькулией.
- ❖ Обострение пиррофобии у Страшилы. Повсюду соломенный человек начинает видеть потенциальные источники пламени, пытается тушить даже безопасный для него костер или факел, доходя до буйных истерик.
- ❖ Страшила в прямом смысле пытается заполнить внутреннюю пустоту ценными для других вещами, чтобы почувствовать себя важным.



Трусливый Лев:

- ❖ Трусливый Лев порою ощущает беспричинный ужас, сдавливающий его внутренности и перекрывающий воздух.
- ❖ Постоянная фиксация на безопасности у Льва. Не спит ночами, отказывается от потенциально травмоопасных действий.
- ❖ Со временем спутники замечают, что Лев все время будто что-то бормочет себе под нос. Прислушавшись, можно понять, что он разговаривает сам с собой, но как-то странно, говорит о себе в третьем лице... "Страшила — раз, Дровосек — два, Элли — три, Тотошка — четыре. Хорошо, пока он никого не съел. Он дойдет до Гудвина и станет храбрым..."
- ❖ Из-за того, что Лев покинул привычные места обитания и сменил свой образ питания, у него начинает развиваться цинга. Десны кровоточат, зубы выпадают, когти слабеют.



Элли и Тотошка:

- ❖ У Тотошки развивается синдром Белого Рыцаря и он стремится ни на шаг не отходить от Элли, даже ценой собственных интересов — невзирая на свою безопасность, на потребности в питании и сне, он готов защищать её неведомо от чего беспрерывно.
- ❖ Зациклившись на том, что должна помочь трем существам исполнить заветные желания, Элли волею-неволею начинает повсюду видеть цифру 3, её навязчиво преследует необходимость повторить каждое действие три раза, дотронуться до трех деревьев между привалами и прочие странные, понятные только ей ритуалы, которые помогут ей исполнить пророчество.
- ❖ Элли мучают ночные кошмары об ужасном урагане и падении фургончика на неё саму. Жуткие картины смерти семьи, разрушительной стихии, искалеченного Тотошки преследуют девочку даже наяву.
- ❖ У Элли появляется мания величия и солипсизм, ведь кажется, что с тех пор, как она прибыла в Волшебную страну всё происходит лишь для нее, все события завязаны на ней.



КТ I

Голубая страна

Ужасы

Голубая страна населена Жевунами — крайне неприятными маленькими людьми с искаженными пропорциями тел. Из-за их странной привычки постоянно будто что-то жевать, дергать челюстью, играть желваками, из-за вечно текущих из приоткрытого рта слюней, их и прозвали Жевунами. Народец они весьма неприятный, беспардонный, вульгарный и многие из них склонны к приапизму.

Когда путешественники оказываются в Голубой стране, их быстро окружают один за другим галдящие Жевуны. В начале они кажутся возбужденно-счастливыми, каждый пытается что-то узнать, потрогать героев, их сбивчивая малопонятная речь то и дело перемежается какими-то странными словечками, типа “бамбара-чужара”, “лорики-ёрики”, “буридо-фуридо”, что производит довольно гипнотическое действие, отвлекает, вводит в состояние транса и вот уже Жевуны не только прикасаются к героям, но нагло облепляют прибывших, бесцеремонно трогают их, залезают на гриву ко Льву, постукивают по Дровосеку, вытаскивают из Страшилы солому, тарашатся на Элли, показывают языки, отпускают двусмысленные шуточки и мерзко хихикают, потирая потные ладошки. Отвязаться от них не так-то просто — хоть они и невелики ростом, но очень нахальны и их много, действительно много! Вскоре беспрестанный звон серебряных колокольчиков на их широкополых шляпах начинает вызывать ужас и омерзение.

Искушения

Именно в Голубой стране путники узнают о том, что по дороге из Жёлтого кирпича можно дойти до Изумрудного города.

ФАКТ 2

Пещера людоеда

Ужасы

Неподалеку от Голубой страны нашел себе пристанище семейный клан каннибалов. Они живут в разветвленной системе подземных пещер, появившейся после землетрясения, которое и разрушило основную логистическую артерию — дорогу из желтого кирпича — в стране Жевунов.

Этот клан, состоящий из мерзких, безмозглых выродков, чьи тела уродливы и искажены — что наводит на мысли о многих поколениях инцеста, — живет главным образом, питаясь незадачливыми путниками, забредшими на территорию, которую людоеды считают своей. Как жаль, что Элли и компания тоже оказались здесь...

Искушения

После долгого пути, дорога наконец-то найдена. Вначале это были редкие обломки желтого кирпича, едва торчащие из земли, битые и поросшие мхом, однако, чем дальше путешественники продвигаются по этой еле заметной тропе, тем более явные формы она обретает и вот уже под ногами широкий мощный тракт. Куда он приведет?

АКТ 3

Коварное маковое поле

Ужасы

Несмотря на свою красоту, бескрайнее маковое поле, через которое пролегает дорога, весьма опасно. Удивительные красные цветы, источающие сладкий аромат, усыпляют всякого, кто проведет в этом поле несколько минут, однако сон здесь очень скоро станет вечным. Запах цветов приятен, но случайный порыв ветра примешивает к нему душок разлагающейся плоти предыдущих наивных странников, решивших пройти этим путём. Отрава действует медленно, но неизбежно. Элли, Льва и Тотошку он успокаивает, погружая в негу, лишая воли и желаний, обещая грёзы и избавление от забот — и вскоре они уснут, а затем и умрут. Страшила и Железный Дровосек не почувствуют дурмана, но и для них поле опасно. Краски, которыми намалёваны глаза, уши и нос Страшилы постепенно выцветают под воздействием миазмов и вскоре он станет слепым, немым и глухим, запертый в своей медленно разъедаемой мешковине среди поля прекрасных цветов. Каждое движение Дровосека будет всё более медленным, а скрип его суставов будет всё громче и громче, пока он не встанет, скованный коррозией, всё видящий и понимающий, но ставший недвижимой статуей — заржавевшим памятником своей неосторожности.

Искушения

На краю поля вы встречаете Королеву лесных мышей Рамину и вам удастся с ней подружиться. Она рассказывает отчаянным путникам потрясающие воображение истории и могуществе и доброте Гудвина и даёт им надежду, что он точно исполнит все их заветные мечты.

ФАКТ 4

Злая колдунья Бастинда

Ужасы

На пути героев встает так называемая Фиолетовая страна — следствие колдовских экспериментов Бастинды, владительницы этих мест. Земля этих мест порождает слабые, уродливые растения, поля скудны и неурожайны, малочисленные животные покрыты язвами и наростами. Фиолетовая страна населена очень худыми, истощёнными коротышками. Открытые участки их кожи загрибели, испещрены пигментными пятнами и незаживающими ожогами. Они кажутся крайне запуганными нервными людьми. Тревоги и депрессия — постоянные спутники жизни местных обитателей и из-за разнообразия нервных тиков, встречающихся здесь, их жестоко прозвали Мигунами.

Бастинда всеми силами стремится не дать героям пройти через её страну и попасть к Гудвину. В её услужении хищные вороны с железными клювами, огромные волки, пчелы-убийцы и зеленые Летучие Обезьяны.

Искушения

Мигуны весьма талантливый и изобретательный народ, среди них множество искусных ремесленников и кузнецов. Они будут рады сделать подарки, при необходимости починить и даже улучшить Дровосека, если только вам удастся заслужить их доверие.

Шпили Изумрудного города уже совсем близко, их яркое свечение манит, словно маяк в ночи. Еще шаг, еще немного — и ваши заветные желания будут исполнены.



АКТ 5

Великий и Ужасный

Ужасы

Вступив за Стены Изумрудного Города вы обязаны постоянно носить очки с зелёными стёклами — каждый раз, когда вы пытаетесь их снять, появляется кто-то из жителей города или обитателей дворца, чтобы сбивчивым шёпотом предупредить о незамедлительном безумии, обрушившемся на рассудок тех, кто нарушит это правило.

Добиться аудиенции у Гудвина не так-то просто, на вашем пути встанет страж замка, длиннородый Дин Гиор. Приходится найти подход к нему — будь то лесть, угрозы, мзда или посулы благ, что откроются после исполнения ваших желаний.

Когда наконец вы попадаете в обитель Волшебника, приходится несколько дней провести блуждая по полузаброшенным залам дворца, после чего, наконец, состоится личная аудиенция у Великого и Ужасного правителя Изумрудного Города. Каждый из вас увидит его по-своему. Для Элли Гудвин выглядит, как огромная отрубленная голова, дико вращающаяся глазами. Страшила увидит перед собой нагую Морскую Деву с длинным блестящим рыбьим хвостом. Для Дровосека Гудвин примет облик чудовищной химеры с тысячей глаз, с двенадцатью лапами и тремя пастьями, плотно утыканными острыми как бритвы зубами. А Лев столкнётся с висящим в воздухе пылающим шаром расплавленного металла. Гудвин согласится исполнить заветные мечты героев, однако, какой ценой... Каждый из них вместе с желаемым получит и воздаяние за совершенное на пути к Изумрудному городу. Едва ли вы добрались до Гудвина, не запятнав себя жестокостью, ложью, безразличием или иным проступком, и теперь Великий и Ужасный заставит вас прочувствовать всю тяжесть свершённого на себе. Так, убивший ощутит утрату, предавший будет вечно одинок, обманувший никогда более не сможет доверять.

Искушения

Спустя столько испытаний и лишений, выпавших на долю ваших героев, цель наконец достигнута. Город потрясает своим богатством и великолепием, буквально всё здесь от городских ворот до подпирающих небо башен, сделано из зеленого мрамора и украшено роскошными изумрудами. Драгоценные камни установлены даже в стыки плит на мостовой. Без сомнений, Гудвин Великий и Ужасный — могущественный волшебник, который сможет исполнить ваши мечты.



ИМЯ

Элли и Тотошка

РОД ЗАНЯТИЙ

Маленькая девочка и милый щенок (манипуляции, харизма, маскировка).

ПРОШЛОЕ

Дитя прерий (ориентирование).

РИТУАЛ

Выберите до трёх ритуалов из представленных ниже.

Повысьте стартовое значение погибели на 1 за каждый известный вам ритуал.

- ❖ Собачья работа (рискованная, но смертоносная атака Тотошки);
- ❖ Детская непосредственность (один раз игнорировать бросок погибели);
- ❖ Тонкое обоняние (Тотошка берет след);
- ❖ Ворожей не оставляй в живых (противостояние колдовству снижает ваше значение погибели на 1);
- ❖ Цель оправдывает средства (дает возможность спутнику совершить повторный бросок восстановления);
- ❖ Месмеризм (телепатическое влияние на спутников).

ЗОВ

Возвращение в Канзас любой ценой.

ПОГИБЕЛЬ

1 2 3 4 5 6



ИМЯ

Страшила

РОД ЗАНЯТИЙ

Живое соломенное пугало (ловушки, неумоимость, невосприимчивость к боли)

ПРОШЛОЕ

Чучело (язык птиц)

РИТУАЛ

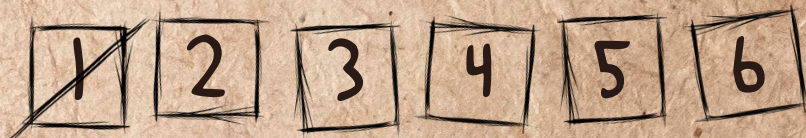
Выберите до трёх ритуалов из представленных ниже. Повысьте стартовое значение гибели на 1 за каждый известный вам ритуал.

- ❖ **Кукла вуду** (симпатическое воздействие на цель);
- ❖ **Опытный слушатель** (легенды и истории);
- ❖ **Вершки и корешки** (поиск съедобных растений);
- ❖ **Мурмурация** (призыв скоординированной стаи ворон);
- ❖ **Воскурить шалфей**
(окуривание помещения/цели для изгнания злых сил);
- ❖ **Пустая башка**
(проводя ритуал, добавляйте черный кубик, только рискуя своим телом).

ЗОВ

Обретение мозгов.

ПОГИБЕЛЬ



ИМЯ

Ник Чоппер

РОД ЗАНЯТИЙ

Механический человек-киборг (сила, оружие, прочность)

ПРОШЛОЕ

Лесоруб (выживание)

РИТУАЛ

Выберите до трёх ритуалов из представленных ниже. Повысьте стартовое значение погибели на 1 за каждый известный вам ритуал.

- ❖ **Мантелет** (неколебимая защитная стойка);
- ❖ **Колун** (мощный удар топором, разящий несколько целей);
- ❖ **Перековка** (модифицируемость);
- ❖ **Магнетизм** (создание магнитного поля, воздействующее на железо и металлы в пределах видимости);
- ❖ **Ты то, что ты ешь** (пожирание еще бьющегося сердца передает силу и храбрость жертвы);
- ❖ **Симпатрия** (получить ответ от духов леса).

ЗОВ

Получение любящего сердца.

ПОГИБЕЛЬ

1 2 3 4 5 6



ИМЯ

Трусливый Лев

РОД ЗАНЯТИЙ

Лесной зверь (хищник, запугивание, ловкость)

ПРОШЛОЕ

Аутсайдер (выдержка)

РИТУАЛ

Выберите до трёх ритуалов из представленных ниже. Повысьте стартовое значение погибели на 1 за каждый известный вам ритуал.

- ❖ **Внутренний зверь** (животное поведение);
- ❖ **Царь зверей** (призвать животных-союзников);
- ❖ **Вселяющий страх** (свирепый отпугивающий рык);
- ❖ **Доминирование** (подчинить враждебное животное своей воле);
- ❖ **Токсоплазмоз** (вызывает симпатию у людей и им подобных)
- ❖ ... или беги (сбежать от опасности)

ЗОВ

Обретение храбрости.



Погибель

1	2	3	4	5	6
--------------	---	---	---	---	---