

Конкурсная работа для «RPG-Кашевар. Лето 2022»

## «Дикоморье»

Работа написана для системы **«Мутанты. Точка отсчета»** и для всех побочных ответвлений/продолжений этой вселенной (таких, как **«Питомник Альфа»**). Приключение оформлено по структуре «модуля», характерной для этого цикла книг и может быть внедрено в общий сюжет любой компании, включая получение магистральных подсказок от героини с именем **КарМа**.

### **Авторский коллектив:**

**Скачкова Татьяна** (Адора, [vk.com/id2994378](https://vk.com/id2994378) )

**Медвецов Владимир** (Вольдемар, [vk.com/id119595937](https://vk.com/id119595937) )

При поддержке игровой ролевой ячейки "Мутанты в Каскаде" ( <https://vk.com/kaskadmutant> )



<-- Наши любимые игроки, которые дарят нам вдохновение!

**Синopsis:** В каждом мире, даже таком отчаянном и забытом, как Земля Точки Отчета - должно найтись место Родной Сказке. Но так ли фантастичны сюжеты, которые, в целом, нам всем знакомы с колыбели? А что, если понятные нам образы волшебных артефактов и личностей - это ничто иное, как следы технологий, которые разработаны именно в наше время? Кто такие герои наших любимых сказок? Ответы можно найти в Дикоморье - нескольких секторах, на которых раскинулся Лес. Хранители, которые берегут эти места, могут стать вашими соратниками. Но выбирайте друзей сердцем - ведь любое ваше решение имеет альтернативную цену, а за каждым высказанным мотивом - может быть спрятано второе дно.

Тема конкурса: Карма.

Ключевые слова: Тайна, механизмы, знания.

Дополняющие ключевые слова: лес, перемены

Любая достаточно развитая технология неотличима от магии. (Закон Кларка)

You'll follow the crows for it (Ирландская Пословица)

## ДИКОМОРЬЕ

Нет другого более тайного сектора – чем Лес. Ведь именно в диком-диком лесу от героев спрятались Сказки – и их чудеса. Сокровенный Лес – это: Дубрава, где царствуют Многолетние Гиганты; Чащоба – под сенью притихших елей которой прячутся Темные Делишки; Опушка – светлое и дружелюбное место, где играют с росой Солнечные Зайчата; Трясина – самое топкое и страшное место в сердце Леса, постоянный источник ужасов его обитателей... Единожды зайдя в Лес – вы уже не покинете его прежним. А помня, что мир Мутантов – это вдвойне недружелюбное место – дважды подумайте, прежде чем ступить на Тропинку.

## Места

**Дуб со «золотой цепью» (К1).** Пристанище Кота [П5] – тайное убежище странника и дельца, прозванного друзьями – Ученым. Находится в светлой зоне Леса. Представляет из себя 3 видимых жилых модуля, расположенных в кроне огромного дуба. К месту ведут старые желтые рельсы, лишённые вагонетки, потому забираться своими силами для неопытных – та ещё беда. Если игроки самостоятельно найдут базу, для проникновения требуются проверки: Ловкость, чтобы взобраться вверх по неудобному рельсу (Модификатор сложности -3); Понимание/Сила, чтобы открыть бронированную дверь. Внутри пристанища – в правой части базы Кот хранит всё, что связано с музыкой, в левой – литературу и исторические книги. Обследуя базу самостоятельно, требуется двойная последовательная проверка на Наблюдательность (Модификатор -3): 1) спрятанная дверь на склад металлолома; 2) люк с лестницей, ведущей вверх. При попытке подняться выяснится, что есть фальшивые нажимные ступени, активирующие бомбу наверху, что уничтожает спрятанную мастерскую.

**Лагерь Черномора (К2).** Место дислокации боевой организации, известной как «Витязи». Представляет из себя фортифицированный лагерь, содержащий как временные палатки, так и постоянные каменные постройки. На территории этого лагеря постоянно дежурит организованная банда Упырей (боязнь света – на усмотрение мастера). В ходу – холодное и метательное оружие, кожаная броня (у рангов повыше возможна кольчуга/латы), есть небольшое количество «конницы» – на удобных Ведущему маунтах.

**Избушка на Курьих Ножках (К3).** Старый разваливающийся многоэтажный дом, обустроенный и обжитый бандой «Во'ронов». На деле представляет из себя микро-ковчег, в котором проживает население с единым пулом мутаций – сообщество будет описано ниже.

**Тайная Биолаборатория (К4).** Самое большое сокровище КарМа. Зона интереса для прокачки Технологии Ковчеха. Прямой возможный «дандж» для получения ключевых подсказок магистрального сюжета. Источник энергии и (один из генераторов) связи для всего Дикоморья. Фактически хранит ряд утраченных технологий, напрямую относящихся к темам Генетики и Мутаций (место воссоздано с применением технологий сообщества, из которого происходит Старик Ковчеха, на деле КарМа – его прямая коллега, они знакомы). Локацию можно использовать на усмотрение Мастера. В случае, если вы хотите сократить модуль – разместите лабораторный блок в глубине Избушки и приведите оборудование в упадок.

## Обстановка

**КарМа [П8]** - "бодрая старуха" - коллега Старика из Ковчеха, ученая из проекта "Эдем". В свое время она играла роль "врача-кибернетика", специалиста по "живым системам и связям внутри организма". Она приложила руку к конструированию новых мутаций для подопытных детей. Ее детищем, в том числе, была подопытная группа с устойчивым пулом мутаций. Их тело носило очень сильный Меланизм. Основные визуальные модификации подгруппа получила от птиц - выраженное оперение вместо волосяного покрова, большие черные крылья (могут летать), когти, у некоторых особей - клювы. Изменениям подверглось и мышление детей - мысли стали малословными, но отрывистыми и очень быстрыми. Проявлялись жесты, характерные для птиц - дерганый характер движения головы и конечностей, произвольные звуки, похожие на слово "Кар" - карканье. Свое имя КарМа получила от чужаков, когда ее видели вместе с подопечными - вся "**стая Воронов**" [П9] очень импринтирована на "маму" - и сделает все, чтобы следовать за ней и защитить, выполнить поручения в меру своего понимания. Характер поведения - стайный, во время отдыха тоже жмутся друг к другу, разговаривают неохотно, словарный запас очень ограничен, мысли похожи на стрекотание (например, "мне-мне-мне-КАР! Мама-КАР-ма!"). Сама старуха ласково называет своих подопечных Воронятами - она не смогла их бросить, уходя из Ковчеха, и выбрала именно эту группу детей для себя.

В процессе ухода из Эдема ученой удалось спасти автономный модуль той части лаборатории, над которой она главенствовала (имел механику эвакуации). Сам модуль застрял в болотистой местности, после чего за время с катастрофы Вороны приложили усилия (в том числе создали ловушки на усмотрение Мастера), чтобы вокруг возник биом тайной пещеры. Группе удалось найти хорошее убежище - многоквартирный дом, пусть и заметно поврежденный, но с возможной к восстановлению лифтовой шахтой. Возвышенность над местностью давала прекрасный обзор и защиту, а так же стартовую площадку для полетов подопечных. Все Вороны предпочитают жить "в гнезде".

**ЧерноМор [П6]** (позднее прозвище для тех, "кто понимает" - Черный Мор) тоже был обычным техником "Эдема". За счёт тесных связей с некоторыми лаборантами смог расширить свои познания в создании различных веществ, которые планировал сбывать на рынок наркотиков, но ситуация распорядилась иначе. Когда в бункере пошли недобрые слухи, он первый спохватился и прикарманил ряд ценного и важного оборудования, наплевав и на коллег, и на детей. Спрятавшись на старой базе в Зоне, он смог создать из краденных деталей мощную броню, а также починить очистительный резервуар для воды, находившийся на базе. Доминируя в Зоне за счёт своих знаний и изобретений, он собрал вокруг себя свиту. Однако, страх – ненадёжная мотивация для верности, даже для тех, кто получил доступ к чистой воде, потому в дело пошёл ценный опыт, одолженный у лаборантов из бункера. Черномор начал давать подручным различные смеси своего собственного приготовления и следить за реакцией. Посредством недолгих опытов с последующим отсечением неугодных, Черномору удалось вывести формулу тоника, который на время увеличивал силу и дарил потребителю чувство эйфории, что сильнее побуждало подручных хранить верность своему хозяину. Тем не менее, ограниченность воды и краденных из лабораторий химикатов быстро вынудили Черномора использовать альтернативы в виде заражённой воды и токсичных соков местных растений, но подсевшие на «волшебное зелье» бойцы не придирались к составу. Итогом повышенной токсичности стали мутации с последующей умственной деградацией, что окончательно превращало подручных Черномора в полноценных ручных упырей, готовых за него добровольно лечь на плаху. И всё же, обладая мощью продвинутой техники и ручными головорезами, кое-чего ему всё же не хватало. Как и всякому мужчине, Черномору хотелось обзавестись женщиной. Желательно – привлекательной. Желательно – покорной. А ещё лучше – оба варианта сразу. А метод не важен.

И такая кандидатура появилась. В одном из военных набегов местные решили откупиться, вместо ограбления. Они передали Черномору "жертвенную деву" - удивительной красоты (для упырей) молодую девушку **Василису [П7]**. Живя среди общины упырей - она заметно выделялась среди сородичей: на ее тело практически не действовала Гниль. Но роль жертвы - это не было решение Василисы. Будучи пленницей в лагере Черномора, она всячески сопротивлялась попыткам лидера за ней ухаживать - не принимала подарки, молчала, агрессивно реагировала на попытки "приручить и потрогать". В связи с этим, Черномор все больше и больше злился, в конце концов приказав поить Василису только Мертвой Водой, не давая других источников влаги и по минимуму еды. На фоне такого рациона у девушки начались обмороки. "Жених" пригласил КарМу в лагерь на предмет посмотреть девушку. Карма пыталась убедить Черомора передать Василису на лечение, но он с гневом отказался от ее "услуг". Через короткое время - пленница была украдена прямо из лагеря. Сделав выводы о том, что никто другой из чужаков Василису не видел, Черномор понял, кто похититель.

Получив девушку, Карма убеждает ее, что есть только один путь вернуться к жизни без обмороков - добровольно лечь на процедуру в аппарат Кριο (это выведет токсины из организма - на деле, даже с особенностью девушки он все еще накапливает и капсулирует отраву). В то же время, Василиса не знала о том, что ее помещают в Кριο на очень долгий срок - КарМа говорила ей, что это "временная мера". Старуха имела свой мотиватор - она видела в Василисе бесценный опытный образец, который может раскрыть тайну к возможному спасению Человечества.

## Обитатели

Параметры ключевых личностей сюжета описаны в приложениях.

## Снаряжение и артефакты

**Мертвая Вода** – фирменный «соус» Черномора, которым могут заправляться любая еда и напитки. В особых случаях (в процессе пыток и принуждения) – подается жертве прямо бокалами. Причина состояния Витязей: вода даёт подручным Черномора силу, однако со временем употребление превращает в податливую тварь, почти зомби, что истерично служит доминанту (по механике – «обычный упырь» с промытыми мозгами). В малых дозах МВ действует как наркотик эфрфии + афродозиак. В случае струйного приема субстанции более чем 1 стакан/час: 1 пункт гнили / 250г субстанции.

**Блюдечко с серебряным яблочком** – на деле является смартфоном/планшетом марки Apple. При наличии нескольких артефактов с установленными абонентами – в пределах данного сектора – возможна связь по «скайпу». Такие артефакты есть у некоторых лидеров этого цикла секторов (включая Карму и Черномора). Если железячник докопается, может обнаружить местную «социальную сеть» ☺ Включает приложение «КлубОК» - которое строит дорогу между абонентами! Для долговременной работы устройство требует батареи/зарядку от 220в.

**Курьи Ножки Избушки** – древнее сооружение, которое создано для того, чтобы поднимать живых существ в небеса ☺ На деле является сохранившейся функционирующей лифтовой шахтой с опорами. Может быть изучено Железячниками на предмет повторения в больших Ковчехах!

**Птичий череп с огненными глазами** – типичный источник вечерней иллюминации вокруг Избушки (созданный Воронами для устрашения гостей). Может выступать источником светодиодов для железячников.

**Транспорт С.Т.У.-па** – маленький летательный аппарат на реактивных приводах, который дает возможность старушке КарМе быстро и удобно перемещаться для личных аудиенций в рамках Дикоморья (а так же перемещать пассивно-негабаритные предметы, вроде девиц и детей). Имеет

управляющий элемент по принципу джойстика, но сразу для двух рук – крупное ПоМеЛо (Попробуй-Меня-Ловить). Общая допустимая нагрузка – 150кг.

**Примеры «Сокровищ Кармы»** (на основе этих идей вы можете вспомнить и другие артефакты «сказок», и придать им современное видение, через призму научной фантастики:

**Картридж Л.Е.С.И.Н.А** (Лиофилизированные единые семена, идентичные натуральным апробатам) – при попадании во влажную среду (втыкании в почву) – дает одноразовый интенсивный рост лесных культур на данном участке сектора в очень короткое время (создает труднопроходимый бурелом). Внешне хронистом был бы опознан как «расческа/гребень».

**Дегидрированное «полотенце».** При попадании в водоем – быстро раздувается, образуя «сухой лед» - средство транспортировки по воде группы приключенцев общим весом до 600кг, продолжительностью работы до 1 часа (после чего распадается в газовые компоненты, не оставляя следов).

## Слухи о разных местах

Можно получить след о том, что в соседних секторах промышляет шайка разбойников, которых называют «Соловьями». Это группа упырей, что вырядились в костюмы чумного доктора и занялись разбоем, чтобы выжить. Их база располагается в большом «гнезде» - стадионе, где находился импровизированный концертный зал (там же остались ещё некоторые рабочие колонки и электронные инструменты). К сектору из-за странных звуков мало кто приближается, а кто осмелится – становится жертвой.

В процессе путешествия герои могут увидеть странное явление в небе - огромного летающего монстра с большим красным крылом (парашут-крыло с люлькой, похожей на мотоцикл - проверка на то, что это механизм), объект "сплевывает вниз", образуя яркий огненный "пых", подбив какую-то цель внизу. При попытке спросить об этом можно узнать, что это называется Горыныч, он предводитель "тех, кто седлают драконов".

На усмотрение Мастера: через «соцсеть» - модуль может привести игроков и в другие сказки – о Кощее, о Русалках и т.д.

## События

1. **«Все ходим по цепи кругом».** Персонажи игроков знакомятся с Котом. Вероятнее всего, к Убежищу Кота игроков привело торговое поручение – поиск редкого товара. Второй вариант – знакомство через сражение в лесу (например, спасли Кота от нападения стаи лесных волков). Ученый настроен к персонажам дружелюбно, готов к торговле артефактами и информацией – на своей территории базы. В процессе он делится слухами, что у «Крупной рыбки этих мест» есть проблема, на которую ищут исполнителей. За символическую плату он готов выступить проводником.

2. **«Тридцать витязей прекрасных».** Персонажи заявляются на базу к Черномору. Первое впечатление о лагере – бодрый люд, который очень почтительно отзывается о своем предводителе – как о мудром и щедром лидере. В лагере можно услышать байки о недавних славных походах и о богатой добыче. Черномор приглашает гостей разделить с ним вечернее застолье, где в том числе льется «фирменный напиток». Если среди персонажей нет внимательных лиц, они до последнего не понимают, что выпивка довольно сильно ударяет в голову (можно устроить "пьяный дебош" с сюрпризами от мастера "на утро"!)). Хорошо погулявшим персонажам выдают задание – пропала дочь Черномора – прямо из ее горницы, «только черные перья на полу остались». Очевидно, что это проделки Матери Воронов – старухи, подопечные которой наводят ужас на все знакомые Богатырям поселения (и логично, что именно они выкрали жертву). Звучит просьба разыскать и вернуть Василису отцу. Игроков уверяют, что

над Василисой творится ужасное – ее прямо сейчас превращают в одну из Воронов, потому что очевидно – их становится «все больше».

3. **«Там на неведомых дорожках».** Персонажи находят дорогу в темной части леса. По пути они могут обнаружить предупреждения, что «эта дорога не для людского духа» и различные видения/знамения о том, что они незваные гости в этом краю, включая нападения монстров на усмотрение ведущего. Хорошим вариантом, например, может быть натравить на партию «Хозяина Леса» - устроить встречу с крупным взрослым медведем.

3. **«Избушка тамна курьих ножках».** Так или иначе, персонажи добираются до Воронова Гнезда. КарМа встречает незваных гостей, предрекая, что те ищут. Первое испытание – она предлагает искателям артефакты, чтобы они забыли о Василисе и ушли из этих мест. Если игроки настаивают – она задает загадку «разыскать Василису среди 12 черных птиц». Хитрость в том, что любой выбор будет ошибочным – среди птичьего люда нет Василисы. В зависимости от сообразительности, почтительности и внимательности персонажей, КарМа может проникнуться симпатией к гостям, и дать подсказку, где искать девушку (но она все еще настаивает, чтобы ребята подумали, что именно они делают – ведь все «не то, чем кажется»). КарМа проникнется симпатией и расскажет игрокам о том, что знакома со Стариком - но только если партия сможет назвать его имя (доктор Себедиус) вслух в процессе разговора.

4. **«В темнице там царица тужит».** Игроки находят в темном страшном заболоченном лесу скрытую от глаз пещеру – действующую биологическую лабораторию. Василиса спит в «хрустальном гробу» - ее тело проходит детоксикацию от гнили, в то же время сознание отсутствует – девушка в анабиозе. Игроки могут обнаружить **Дневник Кармы [П10]**. Опытный Хронист разберет, что Карма проводит генетический эксперимент – анализирует ДНК в поисках белка-лекарства, который потенциально может помочь нейтрализовать Гниль в живом организме. Чтобы исследование продолжалось – девушку требуется оставить в таком состоянии «навсегда» - сейчас прибор настроен именно на эту программу. Герои должны принять решение о судьбе Василисы:

**5А.** Вернуть «отцу» (при виде Черномора – она отреагирует сверхагрессивно и попытается покончить с собой – обман для игроков раскроется). В процессе этого финала происходит нападение Воронов на базу Черномора.

**5Б.** Попытаться увести из локации (украсть/сбежать). В таком случае, битва между Воронами и Витязями состоится около входа в тайную пещеру – Черномор шел по следам игроков.

**5В.** Оставить КарМе (в надежде, что лекарство будет найдено). В таком случае, герои получают гонца с известием, что Витязи напали на Избушку, и Воронам требуется помощь.

Так или иначе, кто станет Союзником и Другом Ковчеха – зависит от действий и решений игроков. Союз с Витязями может принести развитие военного дела – но повысит уровень преступности. Союз с КарМой (если она выжила) – может дать дополнительные знания о сюжете, а также продвинуть технологии. Оставить себе Василису – это получить бесценный биообразец, и в то же время – источник конфликтов для Ковчеха (девушка – желанный и красивый «трофей»).



Приложение К1. Дуб со «золотой цепью»



Оригинал карты "Sylvan Fairy Treehouse" можно найти здесь:

[https://www.reddit.com/r/inkarnate/comments/op7t0b/sylvan\\_fairy\\_treehouse\\_30x40/](https://www.reddit.com/r/inkarnate/comments/op7t0b/sylvan_fairy_treehouse_30x40/)



Приложение К2. Лагерь Черномора



Оригинал карты "Graveths Fort by eVile-eAgLe on DeviantArt". Предположительный источник:

<https://www.deviantart.com/evile-eagle/art/Graveths-Fort-390720776>

Дополнительный источник: <https://www.pinterest.co.uk/pin/837599230682501094/>



Приложение К3. Избушка на Курьих Ножках



<https://www.artstation.com/artwork/6ak3en>



Приложение К4. Тайная Биолaborатория



## Приложение П5. Кот«Ученый».



**Мутант.** Чёрный с белым передом кот с растрёпанной шерстью и шрамами. Одет в плотную кожаную куртку со множеством карманом и бронежилет, поверх - камуфляжный плащ с капюшоном с прорезями для ушей. Под одеждой носит пистолет 50го калибра, на спине - винтовку-слонобой. Одиночка, с осторожностью относящийся к новым знакомствам, потому диалог ведёт только на расстоянии из укрытий. Сколько себя помнит, всегда следует своему любопытству: с интересом изучает и ремонтирует творения Древних, иногда пытается им подражать, делая что-то самостоятельное. Откуда он взялся и как его зовут – не помнит, но считает это несущественным, когда есть действительно интересные тайны предтеч. За его любознательность и готовность поделиться открытиями за скромную плату получил прозвище «Учёный» (прижилось как имя). Работает в основном наёмником, доставляя послания или производя дальнюю разведку, но в боевых операциях не участвует.

К окружающим он настроен нейтрально, но готов сотрудничать ради общего блага и скромной награды. Торгует различными припасами и самодельными орудиями, однако за хорошо сохранившиеся объекты былого искусства, будь то музыкальные инструменты или книги, готов дать восстановленное оружие (уступающее тому, что носит сам).

**Цель:** Сбор культурных ценностей древних их восстановление в случае возможности, спокойная независимая жизнь в гордом одиночестве.

**Примечание:** Будучи атакованным игроком, сбежит. В момент смерти взорвёт себя спрятанным под плащом взрывпакетом, уничтожив всё своё снаряжение, потому игроку достанется лишь мусор.

---

**Характеристики:** Телосложение 2, Ловкость 5, Смекалка 5, Эмпатия 4.

---

**Навыки:** Скрытость 3, Проворство 5, Стрельба 4, Наблюдательность 3, Понимание 5, Знание Зоны 2, Проницательность 3, Влияние 3, Деловая хватка 3, Ремесло 4.

---

**Снаряжение:** Камуфляжный плащ (Модификатор +3 скрытность), Улучшенный бронежилет (броня +2); Винтовка-Слонобой (Качество +2, урон 3, Дальняя), Пистолет Пустынный Орёл (Качество +2, урон 2, Средняя), так же будет фигурировать найденный им на вылазке лут.

**Мутации:** Человек-зверь, Эмокинез

**Достоинства:** Изобретатель, Антиквар, Одиночка



## Приложение Пб. Черный Мор.



Обычный взрослый человек, постоянно носящий экзо-броню, оборудованную реактивным ранцем, электро-пушкой, огнемётом и распылителем. Шлем оснащён продвинутым фильтром, защищающим от газов и токсинов, а на глазах находится переключаемый визор, нейтрализующий темноту, но уязвимый для чрезмерного освещения. Лицо, которое он периодически демонстрирует, приоткрывая шлем, грубое и бледное, явно указывающее на редкий контакт с солнечным светом.

**Цель:** Доминирование в Зоне; обладание роскошной женщиной, которой обзавидуются всякая тварь в этом отравленном мире.

**Примечание:** Черномор заинтересован в сотрудничестве с Ковчегом, которому охотно готов предоставлять своё «волшебное зелье из мёртвой воды» в обмен на припасы, ресурсы и оружие. За ту же плату может предоставить это «зелье» и игроку.

Возможный босс или союзник. В бою из-за своего нрава не будет пытаться убежать, а станет переть напролом, пытаясь задавить огневой мощью.

---

**Характеристики:** Телосложение 4, Ловкость 3, Смекалка 5, Эмпатия 5.

---

**Навыки:** Драка 3, Стрельба 3, Понимание 5, Знание Зоны 5, Проницательность 4, Влияние 4, Лидерство 4, Ремесло 4.

---

**Снаряжение:** Бронированный экзо-костюм (броня +6); бронированный шлем (броня головы +4; встроенный противогаз); Визор (если работает - невосприимчив к темноте, но можно оглушить на один ход мощным светом); Огнемёт (Качество +3, урон 3, Средняя, Поджигает), Электро-пушка (Качество +3, урон 3, Средняя, может задеть взрывом нескольких, нанеся -1 урона каждому. Снаряд - шаровая молния), Распылитель (накладывает отравление на всех, кто находится на ближней дистанции и не имеет химзащиты. Снаряд - облако токсинов).

## Приложение П7. Василиса



Молодая девушка, которую "предали свои". Разочарована в людях, боится доверять. До событий цикла была жизнерадостная, открытая миру, "верила в чудо". Сейчас понимает - верить можно только себе. Боится мужчин (резко среагирует на попытку приблизиться от любого "брутального" организма - мужского пола или похожего на мужской пол).

Люди вокруг всегда воспринимали ее как "сокровище", которое "найдет своего хозяина". На самом деле, больше всего девушка хотела бы доказать окружающим - что она не "красивая игрушка", а личность, которая может приносить пользу сообществу - что ее не надо оберегать от работы, она готова "впрягаться вместе со всеми". Мечтает исследовать мир. Если познакомится - будет очень заинтересована Котом! Ее восхитит его образ жизни.

**Цель:** Уйти от Черного Мора, найти свое дело в жизни, увидеть мир "за закрытыми дверями".

**Примечание:** У девушки прокачаны рукодельные навыки. Она может познакомить героев с полным циклом ручного производства ткани, вышивкой, работой с изготовлением легкой кожаной брони.

---

**Характеристики:** Телосложение 3 (снижено до 2), Ловкость 3, Смекалка 4, Эмпатия 3 (снижена до 2).

---

**Навыки:** Наблюдательность 2, проворство 2, ремесло 5, проницательность 3, понимание 3.

---

**Снаряжение:** Талисман - заколка-крабик, из изделий Древних. Очки-гоглы с треснувшими стеклами. Если есть возможность заняться ремеслом, будет носить кожаную броню.

---

**Характеристики Витязей** - Упырей из банды Черномора можно подсмотреть в книге "Мутанты. Точка Отсчета", страницы 179-180.

**Характеристики Воронов** - приблизительно похожи на типичного Раба (пример на стр. 20 в томе "Обратный Отчет").

---

### Оригиналы изображений:

**Карта к3:** <https://imgur.com/a/AtsM0Fu> ; **Карта болота из К4:** " Forest den"

[https://www.reddit.com/r/inkarnate/comments/ilgf6h/forest\\_den\\_my\\_first\\_forray\\_into\\_inkarnate/?utm\\_source=share&utm\\_medium=web2x&context=3](https://www.reddit.com/r/inkarnate/comments/ilgf6h/forest_den_my_first_forray_into_inkarnate/?utm_source=share&utm_medium=web2x&context=3) , **карта лаборатории:** <https://www.patreon.com/fragmaps>; **Реф на Кота из П5:** <https://www.furaffinity.net/view/26544432/> ;



## Приложение П8. Старуха КарМа.



Человек, который "видит душу насквозь". Очень тяжелый взгляд. Влет читает мотивы, даже малознакомых людей. Имеет огромный жизненный опыт, начиная от работы с нетерпеливыми коллегами и кончая спасением тяжелых больных от Гнили.

Если говорить о характере, кажется окружающим вредной и недоброй, но во многом это связано с тем, что она не желает объяснять свои мотивы людям, не посвященным в науку. В отличие от Старика, который принял идею о "чистоте эксперимента" - хотела бы поделиться со своими подопечными сутью происходящего, но понимает, что мышление Воронов значительно отличается от людского.

Обладая технологиями личной лаборатории, может выступать целителем - одним из лучших в Зоне. В работе опирается в том числе - на травы и органические компоненты (активно изучала флору и фауну после катастрофы). По натуре - исследователь, ценит новые биологические данные, которые могут выступить объектом торга ("вот взять бы образцы!").

**Цель:** Сохранить популяцию Воронов, Лабораторию и Личную независимость от агрессии этого мира. Даже в существующих условиях - развивать биотехнологии в поисках средств, которые могут помочь в выживании.

**Примечание:** Очень много курит - в том числе при гостях - в том числе - в морду глупому (то есть почти любому) собеседнику. Будет смачно и залиvisto материться (так, что окружающие могут заслушаться-обзавидоваться, выучив несколько новых ругательств, в т.ч. на латыни), если дело выходит из под контроля, КарМу невозможно задоминировать (автоматический провал при попытке проверок в этом направлении + едкий ответ и возможная гадость бонусом).



---

**Характеристики:** Телосложение 2, Ловкость 2, Смекалка 5, Эмпатия 5, Лидерство 5.

---

**Навыки:** Наблюдательность 5, ремесло 5, проницательность 5, понимание 5, влияние 5, зельеварение 5

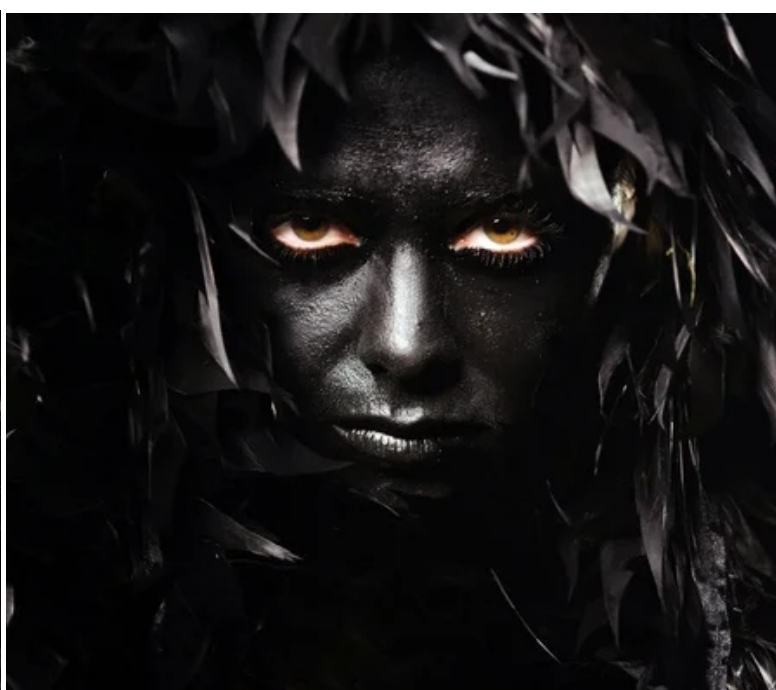
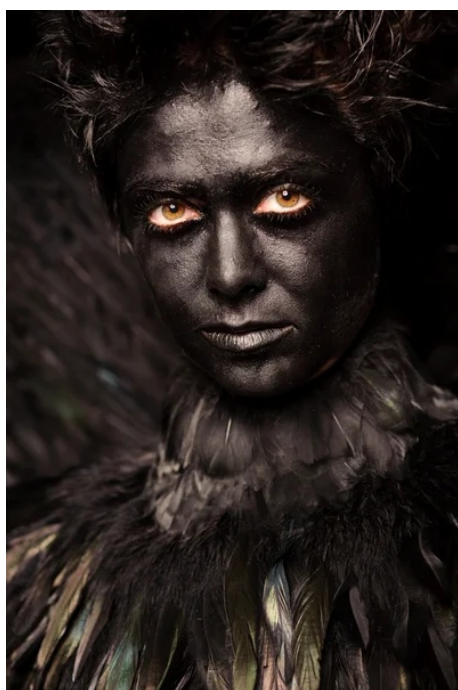
---

**Снаряжение:** Множество авторских артефактов - но только на территории Избушки. Личный транспорт - описан в тексте.

**Слева** - образ "злой вороньей ведьмы", которой пугают детишек в округе.



Приложение П9. Мутанты Во'роны (типичный внешний вид представителей группы)



Все изображения, приведенные в конкурсной работе, являются референсами (мы не претендуем на авторство исходных графических материалов). Там, где удалось установить авторство, указаны ссылки на оригиналы/исходники изображений. Для некоторых картинок и схем сделаны правки и графический монтаж, чтобы графика больше соответствовала визуальному ряду истории.

Огромное СПАСИБО художникам и фотографам, материалы которых были задействованы в роли примеров.



## Приложение П10. Фрагмент лабораторного дневника.

Основная идея эксперимента, на мой взгляд, — про устойчивость живого организма к агрессивной внешней среде. Те умники, которые постоянно рассуждают про науку, но никогда не задерживаются в лаборатории надолго, видят, как правило, только научные статьи — результат очень долгого пути и колоссальной работы, которая остается за кадром. За десять дней нельзя сделать из убедительный научный труд, но можно поставить дилемматический опыт — определить направление, в котором стоит "копать" глубже.

Проблема, которую позволяет изучить данный образ, — это устойчивость человеческого организма к вредным веществам, которые оставляют АТМНК воздействие для современной человеческой популяции. Избыток азота в виде нитрат-иона  $\text{NO}_3^-$  и аммония  $\text{NH}_4^+$  попадает в организм, где концентрации азота является

основным ограничителем биородуктивности. Как только его становится больше допустимого порога — клетки гибнут, в процессе гниения забрав из крови кислород, что приводит к гипоксии и даже аноксии (с чем и была связана регулярное нарушение функционирования Объекта в воздушной среде обитания). Быстро обновляющиеся клеточные популяции, такие как кожа, органы ЖКТ, печень — страдают от загрязнения особенно сильно.

В ходе денитрификации уникальные внутриклеточные ферменты в несколько этапов восстанавливают нитраты до молекулярного азота — это очень удобно, если вы хотите бороться с азотным загрязнением. Причем извлеченные ферменты действительно работают, то есть концентрации  $\text{NO}_3^-$  в пробах *in vitro* существенно ниже, чем на контрольных образцах. Это дает надежду на успешный ход

эксперимента.

До момента возможности искусственного синтеза полученных ферментов — образ является единственным источником и биореактором данного типа белков. Сохранность Объекта в режиме консервации на как можно более долгий срок — приоритетная задача данного эксперимента.

### Оригиналы изображений:

Реф на образ КарМы из страшилок из П8: <https://www.artstation.com/artwork/rqPk5>, Вороны П9: 1 - Art by Kate Peterson, 2,3 - стоковые фотографии, 4 - <https://www.artstation.com/artwork/rR425>

Общий пакет изображений в максимально доступном качестве для раздаточных материалов можно скачать здесь: [https://vk.com/kaskadmutant?w=wall-206965082\\_11%2Fall](https://vk.com/kaskadmutant?w=wall-206965082_11%2Fall)