



Зов Кингспорта 2025

KULT

*На основе вселенной
Kult: Divinity Lost*

Зов Кингспорта 2025



Кровь на чистом озере

Маленький городок Клир-лейк, штат Луизиана. Население около трех тысяч человек. Недавно произошло жестокое убийство подростка — 18-летней Элли Харпер. Она была найдена мёртвой у старой мельницы за городом, её тело покрыто загадочными порезами, похожими на слова. Этот случай всколыхнул городок, но полиция быстро объявила, что нашла убийцу.

Ты едешь утешить свою мать, Нелли Харпер, а также разобраться в том, почему этот ублюдок убил твою сестру и только ли он виновен в этом преступлении?

Автор: Влад Петровский

Верстка и Оформление: Влад Петровский и Мария Михалева

*Особая благодарность Алисе и Маше за плейтест и
помощь в создании этого сценария*

Эта игра использует символику и правила «Кадат», доступные на сайте <https://kadath.ru>. Правила «Кадат» и все связанные с ними логотипы и торговые знаки являются интеллектуальной собственностью ООО «Студия 101». Использовано с разрешения ООО «Студия 101». ООО «Студия 101» не несет никакой ответственности и не предоставляет никаких гарантий в отношении качества, облика, содержания и возможного применения данного продукта.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

В игре затрагиваются острые и неприятные темы, связанные с душевными состояниями, самоубийствами, психологическим насилием, токсичными отношениями, телесным насилием. Игрокам рекомендуется обсуждать комфортные и некомфортные границы заранее. Сессия подходит только для зрелых участников, готовых к исследованию сложных и мрачных тем.



Общая информация

Действие игры происходит в небольшом городке в штате Луизиана, однако, жесткой привязки к месту действия нет. Ваша игра может проходить в любом штате и любом городе, но для атмосферы желателен небольшой городок до 5000 человек.

Игра: Рассчитана на 1 игрока за готового персонажа Келли. Она старшая сестра Элли, уехавшая из города, когда ей было 10 лет и работающая журналисткой. Ориентировочное количество сессий – 3. Лист персонажа находится в конце.

Вполне допускается участие 2 игрока. В таком случае это может быть еще один родственник или друг Элли/Келли.

Kult: Divinty Lost: История не привязаны к лору данной НРИ. В нем присутствуют лишь некоторые существа, переработанные в процессе. Ознакомление с ней необязательно.

Сценарий использует систему правил «Кадат». Все основные положения доступны на официальном сайте в разделе Свод правил Кадата. Небольшие изменения и дополнения будут указаны в соответствующих блоках и выделены *курсивом*.

Основной референс – Острые предметы, Твин Пикс.

Предыстория

Что произошло?

Элли Харпер была жестоко убита своим другом Лиамом Бартоном, почти ритуальным способом. Сейчас Лиам находится в полицейском участке, но допрос ничего не дал.

Во всем обвиняет саму Элли, но убийство признает. Дело кажется простым — все указывает на виновность парня. Не ясен лишь мотив. Но копам достаточно и того, что у них имеется. Мать Элли уже договорилась о похоронах, куда прибудет Келли.

Что было до?

Элли была весёлой и мечтательной девочкой. Уже в десять лет она грезилась о побеге из этого города. Но строгая мать и сдержанная атмосфера вокруг не позволяли её мечтам расти.

Забота, усердие и любовь, окружавшие её с раннего детства, постепенно вытесняли из головы всё самостоятельное и живое. Причиной тому был замкнутый круг семей, исповедующих свой, особый подход к воспитанию, а также отъезд старшей сестры, оставившей Элли одну в этом тесном мире.



Система воспитания

Суть в системе двух стадий:

- Доброта — тебя хвалят, но только когда ты полностью подчинён. Ложная доброта, гиперзабота, удушающая ласка.
- Гнев — наказывают за любое отклонение. Унижения, молчание, игнорирование.

Элли всё же стремилась стать хорошей дочерью. Но у неё сформировался двойной стандарт: она применяла к другим то же, что делали с ней.

Лиам Бартон, Дакота Мартинез и Ноа Лэндри — изгои в своих классах, которые в итоге стали друзьями Элли.

Сломанная изнутри, Элли, прочитав записи своей матери, начала применять ту же систему уже к ним: удушающая забота, контроль, гиперопека — всё под видом дружбы.

К началу сценария эти трое стали настолько зависимы от неё, что её смерть запускает последствия другой системы — системы очищения, о которой Элли услышала от одной женщины в баре.

Эта женщина ангел смерти Сатаризель (*книга правил Kult: Divinity Lost, стр. 214*), бродит среди людей и ищет сломанные и больные души. Элли и ее друзья идеальные кандидаты для пополнения своей свиты слуг.

Встретившись с ней в одном из баров (17-летнюю Элли иногда пускали), женщина рассказала, как выйти из расшатанного морального состояния.

Это практика особой формы психоэмоциональной терапии, основанной на «раздвоении» личности — на стыке психологии и извращённого самопознания.

Она называла это «отделением отражения»:

— Ты пишешь на зеркале своей кровью все свои худшие мысли, и зеркало впитывает их — все эмоции, весь мрак. Потом они исчезают. Всё становится нормально.

Так Элли испытала этот ритуал на своих друзьях, а те, в ответ, безвольно подчинялись.



За год до старта...

Их место сбора — загородный дом Дакоты — превратился в кабинет психотерапевта, где хранились все тайны этой группы. Каждый разговор становился всё более болезненным и интимным. Элли разрушала их. Контролировала их.

Все это фиксировалось на кассеты и хранилось в комод. Личные досье на каждого росли. И встречи становились чаще и чаще.

Мать, Нелли, ничего об этом не знала. Элли умела маскироваться — она «дружила» с такими же фальшивыми подругами, играла роль послушной дочери. Всё шло своим чередом, пока одна случайность не вскрыла всё то наболевшее, что годами копилось внутри.

Последняя капля

Однажды Лиам застали за тем, как он рисует на зеркале собственной кровью — следы «очищения» уже покрывали его руки. Родители встревожились, строго его отчитали и пообещали обратиться к психологу, чтобы разобраться в происходящем. Элли тоже начала его игнорировать — и в ответ Лиам убил её, подарив Сатариэль то, чего она ждала: отчаяние и боль.

Отнеся тело за мельницу, Лиам, весь в крови, попался патрульным и был задержан. Полиция обнаружила труп, и на коже Элли проявились все надписи, которые она полгода наносила на зеркало, вместе с фразами Лиам. Он во всем признался.

Общественность всколыхнул скандал: обвинения в сатанизме, семейные тайны, клеймо маньяка.

Но необходимые ростки тьмы уже были посажены. Дакота и Ноа — дети, вскормленные изощрёнными практиками Сатариэль и задушенные заботой Элли — теперь под давлением родителей. Их терпение на исходе.

Терзаемые присутствием ангела смерти, Ноа и Дакота вскоре тоже убивают: Ноа — своего отца, Дакота — психотерапевта. На телах проявились надписи, нанесённые каждым из них.



Персонажи

Нелли Харпер — мать Элли и Келли, основатель этой системы воспитания. Холодная, строгая, но чувственная. Искренне переживает за свою дочь.

— *Цель*: Сделать из Келли такую же игрушку, как и из Элли.

— *Конфликт*: Она знает, что Элли была «не тем, кем казалась», но никогда не признает это — даже себе.

Ноа Лэндри — Один из друзей Элли. Забитый паренек, сложные отношения с отцом и окружающими. Мягкий, тревожный, эмоционально нестабильный.

— *Цель*: Хочет отпустить прошлое, но отец держит его в лапах. Хочет убить его за это.

— *Конфликт*: Одержим тем, что в какой-то момент он наслаждался тем, что происходило.

Дакота Мартинез — Бывшая подруга Элли. Одна из «четвёрки». Мигрант, практически нищая, подвергается давлению от психотерапевта.

— *Цель*: Попытка жить дальше. Оправдать Элли и выбраться из города.

— *Конфликт*: Чувствует себя виноватой — она не остановила Элли.

Сатариэль — ангел смерти. Игривая соблазнительница, во влажном, от крови, платье.

— *Цель*: Почувствовать боль и отчаяние, превратить Ноа, Дакоту и Оливию в своих слуг

— *Конфликт*: —



Линия событий

Далее представлен ряд ключевых событий от начала игры. Действие охватывает 2–3 дня, но этот промежуток условен и может изменяться в зависимости от темпа вашей игры.

1. Возвращение в Клир-Лейк — встреча с матерью и первая ночь в доме.
2. Похороны Элли и встреча с Сатариэль. Сообщение о самоубийстве Лиамы.
3. Ноа убивает отца, а Келли начинает своё расследование.

4. Дакота убивает доктора Стэнли; поездка в её загородный дом.

5. Прямое столкновение с Сатариэль и развязка истории.

Само расследование не имеет строгой структуры и полностью зависит от действий игроков. Далее приведены сцены, локации и персонажи в предполагаемом порядке их возможного появления.

Важное пояснение: Конкретные примеры контроля Нелли над Элли на усмотрение мастера. Может быть все, от поездок с ней куда угодно до совместного принятия ванны.



Дом семьи Харпер

Дом семьи Харпер — солидный двухэтажный особняк из тёмного кирпича с белыми колоннами, один из лучших в Клир-Лейке.

Келли встречает Нелли в траурном платье, с запахом алкоголя и седативов.

Из разговора с матерью:

– Она утверждает, что ничего не знает о Лиаме, ведь она четко знает круг друзей Элли (*правда*) и не понимает мотивов убийства. Считает его просто психопатом. Ей известно лишь, что Лиам обвинял Элли в том, что она якобы довела его до убийства.

– На завтра назначено опознание вещей в полицейском участке (том же, где содержат Лиамы). Не против, если Келли поедет с ней.

– Похоронная церемония состоится завтра в 19:00.

Комната Элли

В идеальном порядке: одежда, книги, вещи аккуратно разложены, будто в выставочном зале. Нелли разрешает переночевать там. Можно получить следующую информацию:

Простой поверхностный осмотр:

– Стеклопанная дверь с узором переплетающихся лиан — не в стиле дома. Келли уверяет, что её поставили уже после отъезда. Говорит, что их совместное решение (ложь). Сквозь дверь видна вся комната.

– Толстая тетрадь (почерк Нелли, каллиграфия) с ежедневными записями:

1. Сегодня ты была хорошей девочкой — с помадным поцелуем.

2. Ты была очень плохой девочкой — с каплями крови.

- Ноутбук с паролем. Нелли утверждает, что его никто не знает (на самом деле она знает. Элли приходилось скрывать часть файлов).

Внимательный осмотр (требуется броска):

Лист контроля. При тщательном обыске (поддев дно ящика) можно найти лист с системой контроля/заботы для друзей — 4 пункта:

- **«Ты — особенный, но только для меня».**

Одарить друзей ощущением исключительности — но только в её глазах. Она говорила: *«Ты понимаешь. Остальные — нет. Они не чувствуют так глубоко, как ты»*. Когда кто-то отдалялся, она разочаровывалась: молчание, игнор — лишение «особенного» статуса.

Эффект: зависимость — боязнь потерять исключительность и возврат к ней.

- **«Твоя боль — моя боль».**

Выслушивать до истощения.

Эффект: ощущение, что никто, кроме неё, не вынесет; человек остаётся рядом.

- **«Ты — часть круга. Нарушишь — исчезнешь».**

Формирование маленького закрытого микромира.

Эффект: страх быть изгоем, психологическая клетка.

- **«Ты не знаешь, кто ты. Я помогу».** Самопознание.

Эффект: размывание идентичности. Человек теряет внутренний опору и начинает верить, что я — единственный компас.

Эту систему будет применять Нелли в отношении Келли на протяжении игры.

Важно: Лучше сохранить лист как улику до середины партии для усиления эффекта.

Правило (Кадат — Замысел): требуется 3 успеха:

- При 2 успехах игроки получают рукопись романа Элли и пароли от её ноутбука и телефона. После этого для получения листа с системой в будущем потребуется 1 успех.

- При 3 успехах в дальнейшем броски, чтобы найти лист, не требуются.

Записи Элли. Дневники с её мечтами о побеге из города, а также незаконченный роман о четырёх друзьях, отправившихся в роуд-трип по всем штатам.

В романе описаны сама Элли и её друзья, их отношения, полные контроля, заботы и удушающей опеки. Среди персонажей выделяется мистическая фигура девушки в красном, которая знает о них всё.

Пароль от ноутбука. Пароль меняли 9 раз; текущий — Контроль.

Ноутбук. В скрытых папках — досье на Лиаму, Ноа и Дакоту с их прошлым, проблемами и ценными записями разговоров (на базе в загородном доме Дакоты).

Указана каталогизация Л 1–10, Н 1–10, Д 1–10.

Досье: Содержит общий файл с адресами друзей, датами рождения, фотографиями, местами учебы, именами родителей.

Информация из личных папок будет в блоках, посвященных встрече с каждым из друзей Элли.

Интернет: Оплаченные сеансы у психотерапевта доктора Стэнли на 4 месяца вперёд. Начала ходить за 5 месяцев до смерти — мать объясняет это тревожностью и экзаменами.

Фотографии: Множество снимков красивых мест с прикреплёнными геолокациями.

Комната Нелли

В комнате матери много книг, включая психологию, управление эмоциями и манипуляции. Также есть тетрадь с её почерком, где записаны дни, когда Элли провинилась или заслужила заботу. Тетрадь полностью посвящена жизни Элли и её распорядку.

Если сопоставить даты в дневнике и тетради, обнаруженной у Элли, то они сходятся.

Хранится в шкафу под книгами. Бросок не требуется — несколько книг приподняты и заметно выделяются на фоне остальных.



Следующий день

Полицейский участок

Небольшое одноэтажное здание, в котором есть лишь несколько дежурных копов и пару детективов.

Один из них, Том Хоуп, приглашает мать на опознание вещей. Из примечательного: пара вещей Элли, а также ритуальная чаша с засохшей кровью Лиамы.

Том может организовать недолгий разговор с Лиамом, если попросят.

Разговор с Лиамом

Лиам — худощавый подросток около 18 лет с бледной кожей и тёмными, слегка растрёпанными волосами. В простой, поношенной одежде.

Ведёт себя агрессивно, но не проявляет грубости к Келли, так как узнает ее.

Информация:

– О её друзьях никто из её круга не знал, упомянет Ноа и Дакоту.

– Скажет, что мать была «поехавшей», как и ее подруги.

– Расскажет об абсолютном контроле Нелли. Был у неё дома, когда никого не было, и видел всё.

– Про встречу Элли с женщиной в баре Аллигатор и странные практики (сам не расскажет какие конкретно, так как стесняется).

После рассказа у Лиамы случится приступ агрессии: охранники уведут его, он кричит из камеры, что больше не может терпеть. Кричит, что она нашептывает ему, что сама себя убила и во всём виновата.

После посещения участка, Нелли направится домой подготавливаться к похоронам и готовить ужин для подруг. Келли может поехать помочь ей и тогда наступит сцена похорон, либо заняться своими делами (разговор с Ноа, бар Аллигатор, встреча с доктором Стэнли).



Бар Аллигатор

Знаменитое место в городе, приют для вечерних жителей, иногда подростков и дальнобоев. Днём здесь тихо, а ночью все места заняты. Главная фишка — чучело аллигатора над стойкой. Владелец — Джо-Боб, старый друг Келли.



Информация:

– Знает, что Нелли часто была рядом с Элли. Иногда с ней были две её постоянные подруги — такие же мамыны дочери Дейзи и Лекси.

– Видел Элли с Ноа (знает их адрес, поскольку отец Ноа — завсегдатай бара) и нищенкой из Мексики. Видел, как они уезжали за город.

– О встрече: Элли иногда заходила сюда (как и Келли, и многие другие подростки). В тот раз она была сильно расстроена. К ней подошла женщина в красном влажном платье, с каплями крови, стекающими по телу (но Джо-Боба и остальных в баре это вовсе не смутило). Они общались около часа, после чего разошлись. Джо-Боб не контактировал с Элли и не слышал их разговор.

Ноа Лэндри

Его адрес можно найти в ноутбуке, а также спросить у Лиамы и Джо-Боба.

Из досье: Часто подвергается оскорблениям со стороны отца, который считает его никчёмным. Даже в восемнадцать лет отец продолжает мыть его сам, полностью нарушая личные границы. Тайно влюблён в Дакоту, но боится сделать первый шаг. Хранит обручальное кольцо для неё. Полон тёмных мыслей, но держит их в себе и не рассказывает даже мне.

Ноа живёт в одноэтажном, ничем не выделяющемся доме. Забитый парень в очках, сгорбленный, с паникой в глазах.

Дома всегда находится его отец, который не одобрит визит Келли. Чтобы поговорить спокойно, придётся выйти на улицу.

Ноа одет в длинный свитер и постоянно закатывает рукава, что в жару выглядит странно — на руках можно заметить порезы. При вопросе быстро меняет тему. Узнаёт Келли.

Информация:

- Знает то же, что и Лиам (если игроки не говорили с Лиамом). Отзывается о Нелли с большим уважением. Не в курсе, что Лиам бывал у Элли.

- Подтверждает, что был другом Элли и что они часто собирались на их «базе». Чтобы разговорить его об этом месте (где хранятся записи), нужен успешный бросок.

- Говорит, что Элли была для них больше, чем друг: она вела с ними терапевтические сессии (признания на кассеты).

Не раскрывает содержание, ссылаясь на личный характер. Отмечает, что Элли всё сильнее требовала их участия и эмоций, а у них появилась сильная привязанность к ней.

- Может назвать адрес Дакоты и кратко описать её.

Если еще раз спросят про порезы или практики, то скажет, что с ней кто-то встречался в баре, закроет дверь и откажется общаться, грозит позвать отца.

Дакота Мартинез сейчас на сеансе у психотерапевта и появится дома только после похорон. Доктор Стэнли завершает работу в 19:00 и предложит перенести разговор на завтра, если Келли захочет встретиться.



Похороны Элли

Похороны проходят на кладбище при небольшой церкви. В центре — гроб с телом Элли. Внутри тихо, нолюдно: многие пришли проститься. Ноа и Дакота тоже будут здесь, но останутся в стороне, в тени.

Нелли произнесёт речь, после чего каждому дадут возможность подойти к гробу.

Тело: Элли в длинном чёрном платье. На первый взгляд — без следов насилия. Но рукав не скрывает вырезанные на коже две буквы.

Если одёрнуть ткань, откроются три слова: «Контроль», «Опека», «Доброта».

Бросок (1 успех) подскажет, что за столь короткое время между убийством и арестом Лиамов невозможно было нанести такие слова так аккуратно.

В этот момент рядом появляется Сатаризель — в чёрном траурном платье, с игривой улыбкой. Она выражает соболезнование и заводит лёгкий разговор с Келли.

Отвечает уклончиво; когда речь заходит о ней самой, начинает сбиваться, путаться в словах, её поток мыслей хаотичен и труден для восприятия. Сама остается невозмутимой.

Информация:

- Видела Келли в баре в день, когда у той было явно плохое настроение: друзья не пришли на встречу, хотя Элли настаивала на немедленной встрече и не принимала отказов.

- По словам Сатариэль, Элли всегда обижалась, если с ней не общались каждый день, и перенос встречи допускался только по её инициативе. Общались они тогда около часа.

- Сатариэль представляется Эммой, начинающим психологом, просто практиковалась. Говорит, что советовала Элли расслабиться и не придавать этому большого значения.

Нелли отвлекает Келли и Сатариэль, затем получает звонок: Лиам покончил с собой. По руке Сатариэль течёт кровь, она выходит на улицу и теряется в толпе. На миг шрамы Элли кровоточат, заливая гроб кровью.

Правило: бросок Стойкий характер + Независимость (аналог хода Держать себя в руках из Kult: Divinity Lost).
Успех: Келли понимает, что это наваждение, и может выйти наружу.
Провал: теряет сознание, истерика или иные последствия.

Если, Келли в порядке

После опускания гроба Келли замечает, что Ноа, Дакота и Сатариэль исчезли.

Во время следующей речи Нелли звонит доктор Стэнли. Он кратко упоминает тревожность Элли, предлагает вернуть деньги за сеансы. Если спросить его подробнее, то намекает на личную встречу для взаимопомощи завтра в 15:00, не раскрывая подробностей.



Дальнейшие планы

Нелли и ее подруги планируют собраться вместе на ужине. Места в машине не хватает и Нелли предлагает приехать на такси. Время около 20:30

Далее возможны варианты:

- Поехать домой. В таком случае Келли дома одна до приезда гостей.

- Бар Джо-Боба.

- Дакота Мартинез.

Домой после прогулки

Если Келли не сразу едет домой, то по приезде подслушает разговор Нелли с подругами:

- Обсуждают, планирует ли Нелли оставлять Келли у себя.

- Упоминают, что Элли предлагала лезвие дочери для «определённых практик», но та отказалась.

Примечание для мастера: Лезвие Элли находится в кровати. Ещё 9 лезвий спрятаны за зеркалом в ванной на 2-м этаже.

Дакота Мартинез

Дакота живёт в одноэтажном доме, давно нуждающемся в сносе: сломанное окно, заросший газон, в воздухе запах бедности. Днём там только её мать, Роза.

Вечером дверь откроет сама Дакота — радушная, но в поношенной одежде с заплатками, в дешёвых духах и разваливающейся обуви. На фасаде — граффити: Здесь живёт нелегал.

Досье: Невероятно красивая девушка. Три года назад едва не оказалась за решёткой за попытку убийства отца из-за измены. Изначально в США нелегально и по поддельным документам. Обожает Бритни и копит на её концерт. Размышляет о проституции



Информация:

- Контроль: Знает столько же, сколько Лиам/Ноа (если игроки не говорили с ними). Нелли не любит, отзывается негативно.

- Приметы: Порезы на руках. При вопросе — форма расслабления, все так делают. Элли посоветовала, а ей — женщина из бара. Полную суть практики не раскрывает.

- Загородный Дом (Разговорить, 1 успех): Скажет где он, про записи и предположит, что там может быть ее отец.

- Если разговор мягкий или упомянуть её бедность/агрессию из-за происхождения: Скажет, что доктор Стэнли тоже оскорблял её, хотя реже.

- Про Лиам: Последние сеансы были тяжёлыми, случился конфликт » запись прекратилась » через 3 дня Элли убита.

- Личные чувства: Была зависима от Элли, последнее время думала только о ней. Сейчас — пустота.



День второй

Нелли уезжает к доктору, сославшись на плохое здоровье. Келли остаётся дома одна, что даёт ей возможность свободно исследовать дом, находить скрытые предметы, личные записи и улики, связанные с Элли.

К этому моменту, желательно, что бы игрок уже обладал рядом зацепок, описанных ранее.

Ноа убивает отца

Это событие может произойти в любое время, но предпочтительно утром в ванной на втором этаже. Келли видит в зеркале, как Ноа пишет на стекле слова, прячет лезвие за зеркалом, затем, словно в тумане, берёт ружьё и убивает отца. На теле жертвы начинают проступать слова.

Видение обрывается взрывом зеркала, осколки ранят Келли (успешный бросок снижает урон до 1 раны).

Это послание от Сатариэль, при желании Келли может заметить её силуэт в тени. Сцена запускает вторую часть сценария. В этот момент часть лезвий вываливаются в раковину.

После этого Келли получает полную свободу действий. Ниже приведён список локаций, которые она может посетить — в предлагаемом, но необязательном порядке.

Место убийства

Когда Келли приезжает, то Ноа выводят в наручниках и сажают в полицейскую машину. Под черным пакетом узнается отец Ноа, на его руке слова.

Полиция отгоняет, если постараться взаимодействовать с Ноа.

После, его увозят в полицейский участок. Если запросить с Ноа встречу, то откажется говорить, повторяя слова Лиама.

Доктор Стэнли

Доктор Стэнли ждёт Келли к трём часам, но спокойно примет её с опозданием в 2–3 часа. Это приятный на вид молодой человек в очках и деловом костюме. Перед тем как перейти к сути разговора, он ненавязчиво намекает на взятку. Если Келли не предложит ему денег, он назовёт разговор несущественным и, прикрывшись медицинской тайной, откажется отвечать на вопросы.

Если дать взятку, доктор расскажет всё, что знает об Элли (информация, в целом, совпадает с тем, что знают Дакота и Ноа). В конце он предложит прослушать запись их разговора.

Содержание Записи: Элли, описывает Нелли как монстра, которая постоянно следит за ней. И дома, и на улице. Даже когда спит. Нелли контролирует и хвалит. Она не чувствует себя в безопасности, даже когда находится в кабинете Стэнли. Потому что знает, что Нелли ждет в машине внизу.

Доктор Стэнли заинтересован в ситуации и хочет помочь. Он не знает о практиках Сатаризль, но знает, что Элли иногда играет с лезвием.

Нелли не имеет доступа к записям и информации о сеансах — Стэнли осознаёт опасность и готов помочь лишить её родительских прав, если будет достаточно доказательств.

Так же он преследует корыстный интерес, в том, что этот случай позволит ему приобрести опыт, а запертая в психиатрической лечебнице мать станет хорошим материалом для исследования ситуации в семье Харпер.

Примечание: Стэнли имеет привычку записывать все на диктофон, поэтому запись его планов у него в телефоне. Его можно забрать с трупа, либо забрать у Дакоты в загородном доме после убийства.

Доктор Стэнли знает о загородном доме Дакоты, где хранятся записи сеансов. Он просил Элли разрешить прослушать их, но получил агрессивный отказ — она заявила, что никто, кроме неё, не должен их слышать. Несмотря на это, Стэнли не теряет надежды найти записи и планирует посетить дом, зная, что там никого нет.

Стэнли может рассказать о Дакоте:

– О частых издевательствах над ней в школе и со стороны других людей. В ответ на жалобы Дакоты о его собственных оскорблениях, он пояснит, что это — проработка травмы» и метод научиться не реагировать на провокации (на самом деле он испытывает неприязнь к Дакоте из-за её происхождения). В качестве жеста доброй воли принимает её бесплатно.

- Предложит запись разговора с Дакотой, где она рассказывает об Элли, которая представляет для неё особый интерес. Стэнли объяснит, что разум Элли настолько разрушен, что она проецирует на друзей то, что испытывала сама.

Запись Дакоты (недельной давности):

Дакота вспоминает, как познакомилась с Элли и как та храбро защитила её от толпы. Однако Нелли наблюдала за этим, и хулиганы не трогали ее.

В течение трёх лет Элли помогала группе «очищаться» и выкладывать весь негатив. За последний год почти все стали от неё зависимы, а встречи приобрели регулярный, интимный и важный характер. Со слезами Дакота признаётся, что готова рассказать абсолютно всё, что Элли попросит — секретов у неё уже давно нет. Всё это давно закончилось.

Доктор Стэнли предложит встретиться после 18:00 и вместе поехать к Нелли для опроса или в загородный дом. Также постарается разговаривать с Дакотой, у которой сегодня очередной сеанс.



Дальнейшие события

Далее Келли предоставляется свобода действий. Она может дождаться Стэнли, например, в баре «Аллигатор» или других местах или самостоятельно поехать в загородный дом Дакоты, либо поговорить с Нелли.

Однако разговор с матерью вряд ли принесёт результат — она будет занята и на все обвинения ответит, что Элли — её дочь и знает, как её воспитывать. В перспективе эта ссора может стать финальной развязкой, когда появится Сатаризель (см. Финал).

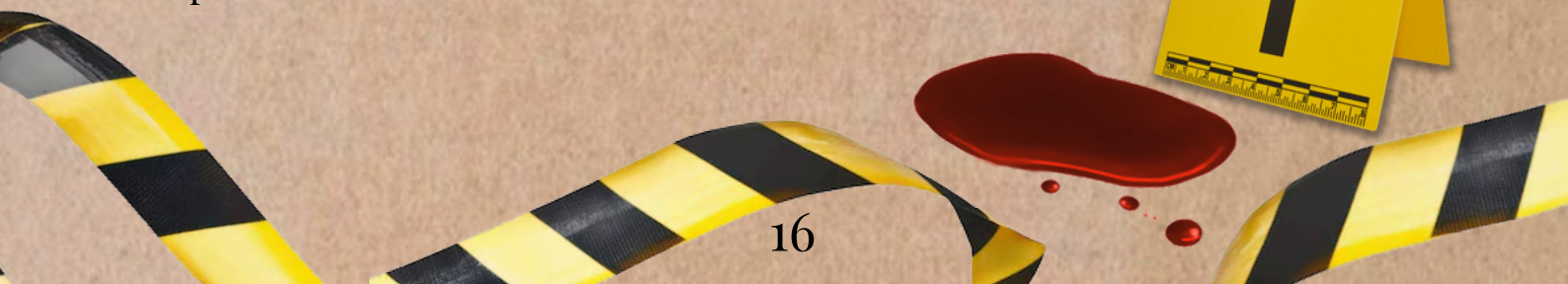
Доктор Стэнли будет убит Дакотой после разговора с Келли. Если Келли отправится в дом Дакоты, то её встретит Роза и объяснит, что сеанс начался раньше обычного.

В этом случае Келли застаёт ее при убийстве Стэнли. Дакота почти не обращает внимания на Келли и уходит в загородный дом, не заботясь о крови на себе. На теле Стэнли появятся надписи «нищенка», «мигрант».

Дальнейшие действия зависят от игрока.

Если же Келли не успевает туда попасть, то обнаружит полицейские ленты и много крови в кабинете Стэнли. Свидетели расскажут, что видели девушку (по описанию — Дакоту), которая вошла в кабинет и спустя около 40 минут вышла вся в крови. Сейчас ведутся поиски Дакоты, но Келли уже понимает, куда нужно ехать.

Примечание: время событий регулируется мастером и зависит от действий игроков.



Загородный дом Дакоты

Дом находится в 15 минутах езды за городом. Это двухэтажный дом с белыми колоннами и заросшим садом. Снаружи выглядит ухоженным. На воротах висит цепь с замком, но она достаточно расшатана, чтобы можно было пролезть (во время побега это будет препятствием).

Снаружи никого. Входная дверь дома открыта, но следов присутствия человека внутри нет (Дакота, перед заходом в дом, спрятала одежду в лесу, переодевшись в запасную). Дом внутри обветшал: мебель разрушена, обоев нет, явно не обжит.

Если Келли не сделает полный осмотр, она не обнаружит Дакоту в самой дальней комнате второго этажа. В таком случае остаётся единственный путь подняться по нарисованным стрелкам на второй этаж, к их базе.

Комната

Единственная комната с признаками недавнего пребывания — уютная и небрежно обставленная. Диван и кровати, разбросанные мягкие подушки по полу. Большое зеркало с множеством царапин и свежим кровавым отпечатком. Аккуратный комод, в котором лежат кассеты, а на нем стоит магнитофон.

Стеллаж заполнен книгами, настольными играми и НРИ.

Среди многочисленных постеров и картин выделяется большая, очень красивая и реалистичная — женщина в мокром красном платье, с каплями крови по всему телу, стоящая спиной к зеркалу и протягивающая лезвие.

На её лице — фирменная улыбка, будто обращённая ко всем, включая Келли. Узнать легко — это Сатариэль. Она словно смотрит прямо на входящих.



Осмотревшись, можно найти:

Кассеты и магнитофон. Кассеты соответствуют каталогу, описанному в ноутбуке. У каждого — своя отдельная коробка с кассетами, а также одна кассета, стоящая между ними и не вписывающаяся никуда. В каждой коробке по 10 кассет с важными разговорами и тайнами друзей. Особый интерес вызывают последние записи (их можно разыграть):

- Дакота: Дакота рассказывает Элли о том, что скрывает от матери курение, а также о недавнем разговоре со Стэнли, где он унижал её, называя уродливой, держа за шею. Касался её национальности. Элли с явным удовольствием в голосе успокаивает Дакоту, говоря, что она не уродливая, а лишь разбитая. Для Элли эта разбитость – красота. Она утверждает, что Дакота полностью принадлежит ей и все осколки, что останутся от неё.

- Ноа: Признается Элли, что ему нравится быть нужным. Ему нравится быть хранилищем ее любви, ласки и доброты. И если надо, он готов сохранить ее до конца. Элли лишь поддакивает. Ноа признаётся, что не хочет, чтобы его ненавидели. Элли в ответ говорит, что сама этого хочет — чтобы, если она исчезнет, о нем помнили, пусть даже с ненавистью. Она отвергает ценность образа «хорошего мальчика» и утверждает, что человек это всё, что он скрывает, а настоящего Ноа видела только она.

- Лиам: На кассете Лиам устало напоминает Элли об их уговоре не записывать этот разговор. Она отвечает, что фиксирует только то, чего он сам боится признать, напоминая его слова о том, что без «удерживающего» он расползается. Лиам обвиняет её в том, что она не спасает, а душит, и пишет всё ради собственной «живости». Элли возражает, что только она принимает его настоящим, не требуя стать лучше.

Лиам признаётся, что ненавидит себя, и с ней ощущает себя настоящим, но чудовищем. Элли утверждает, что он не чудовище, а тень без её взгляда. В отчаянии Лиам говорит, что иногда мечтает о её смерти или своей. После паузы Элли шёпотом признаётся, что думает о его смерти как о способе сохранить его цельным.

Кассета между коробками: Это запись разговора с Сатариэль в баре, где рассказывается полная практика (см. блок система воспитания, с. 5).

Зеркало. В полный рост. Поверхность испещрена царапинами, на стекле — капли крови. Свежий отпечаток медленно впитывается и исчезнет полностью, когда Келли дослушает записи. Сбоку, в небольшом открытом ящике, лежат чистые лезвия и флакон дезинфицирующего средства.

Через это зеркало можно связаться с Сатариэль, повторив её ритуал, что приведёт к развязке (см. Финал). Где именно она окажется в этот момент — на усмотрение Мастера: это может быть бар Аллигатор, Цитадель Ангела Смерти, дом семьи Харпер или любое другое место, куда могла попасть Келли.



Если Келли выполняет ритуал Сатаризель, ей становится сложнее сопротивляться ей и навязчивому шёпоту, что будет преследовать её впоследствии. Сатаризель предложит уничтожить чудовище, которое Келли называет матерью. После отмищения Келли испытает облегчение и получит свободу — но будет вынуждена нести бремя Сатаризель дальше, периодически повторяя эту «терапию».

Слуга Сатаризель уже готов, хотя сама Келли ещё этого не осознаёт. В отличие от друзей Элли, чьи жизни были скреплены её влиянием, и кто после её исчезновения не видел смысла жить, стремясь воссоединиться с ней на том свете, Келли не будет испытывать порыва к самоубийству.

Лебединая песня Дакоты

Если Дакота не будет поймана, она выйдет из дальней комнаты, где находится импровизированный алтарь: фотография матери, окружённая свечами, нарочно опрокинутыми. Через некоторое время это приведёт к пожару.

Если Келли застанет её во время выполнения ритуала, она попытается остановить Дакоту, попросит покинуть этот город и никогда сюда не возвращаться.

Дакота намерена уничтожить Нелли напоследок и уйти в мир иной со спокойной душой.

– Если ритуал Сатаризель уже совершен — Дакота не сможет помочь Келли и не выполнит свою цель. Уйдя в ванную, она совершает попытку самоубийства и сама вызывает полицию.

– Если ритуал не совершен — Дакота может помочь Келли устранить Нелли и действовать дальше. Она настаивает на том, чтобы Келли рассказала всё о Нелли и её подругах, практикующих подобную систему воспитания.

В любом случае времени мало: полиция уже движется по следу Дакоты. Если задержаться, они придут и арестуют Дакоту, а заодно и Келли, до выяснения обстоятельств.

Не так мрачно

В самом жёстком варианте развития событий никто из друзей Элли не выживает. Это подчеркивает безысходность и предопределённость истории.

Однако вы можете смягчить финал. Например, Ноа и Лиам остаются живы, но попадают в тюрьму, где из раза в раз повторяют один и тот же рассказ о произошедшем. Полиции этого достаточно, чтобы оставить их за решёткой.

Даже если ритуал Келли завершён, Дакота может не совершать самоубийство в доме. В худшем случае она, как и Ноа с Лиамом, вызывает полицию и сдаётся. В другом варианте — покидает город, оставаясь на свободе, если Келли ей поможет.

У игрока есть полная нарративная свобода в том, как обернётся её история.

Сценарий, хоть и написан для системы Кадат, тесно перекликается с атмосферой Kult: Divinity Lost. Однако это не означает, что затрагиваемые здесь темы (например, самоубийство) обязательны.

Центральная идея – контроль и последствия этого контроля. Всё остальное может быть изменено или исключено, если какая-либо тема окажется слишком тяжёлой для игроков.

Предупреждение в начале сценария стоит не случайно – оно призвано дать возможность адаптировать сюжет под комфорт игрока и мастера.



Финал

Все фигуры расставлены, все готово к финалу. Единой, четко определенной концовки нет и все зависит от действий игрока. Далее будут перечислены лишь возможные варианты того, как может закончиться эта история.

Полное подчинение

Эта история сильно повлияла на Келли, какой бы путь она ни выбрала. Возможно, отчаявшись, она принимает правила игры и остаётся жить с Нелли, продолжая подвергаться той же системе контроля.

Если ритуал был исполнен, через 5-10 лет повторится история, похожая на судьбы Лиама и Элли. Сатариэль будет шептать ей, исчезать на недели и месяцы, но неизменно возвращаться.

Покинуть город

К концу игры у Келли накопится достаточно доказательств, чтобы поднять шум через СМИ. Если она приложит усилия, сможет раскрыть правду и спасти других детей, если не себя или Дакоту.

Покинув город, Келли сможет противостоять воле Сатариэль, хоть будет время от времени видеть женщину в красном и слышать шёпоты.

Но все же, она будет жить спокойно, возможно, вместе с Дакотой, если та получит помощь. Сатариэль не особенно расстроится, ведь в США хватает людей, чей потенциал не раскрыт.

Борьба до конца

Возможно, Келли примет вызов Сатариэль и попытается навсегда решить эту проблему. Тогда финальное противостояние развернётся в доме семьи Харпер или другом ключевом месте. Нелли — не культист и не слуга Сатариэль, а просто человек. Главная борьба будет между Келли и самим ангелом смерти.

Сатариэль, особенно если ритуал совершен, будет настаивать, чтобы Келли убила Нелли, приводя весомые аргументы. Для сопротивления требуется 1–2 успеха в броске Стойкий характер + Независимость. При провале разум постепенно туманится, а тело Келли наполняется ненавистью к матери.

Примечание: Это можно оформить по-разному — от флешбеков из детства до ускоренной перемотки ключевых событий сценария с фокусом на Нелли. Если игрок приведёт убедительные причины для сопротивления Сатариэль, можно засчитать успех автоматически.

В случае сопротивления возможно всё — от диалога до драки между Келли и Сатариэль. Последняя не особенно хочет драться и проявляет себя не лучшим бойцом. Особенно подсобит лезвие (из дома Дакоты, ванной на втором этаже. Либо же чеховским ружьем — лезвием, вставленным в кровать в комнате Элли). Если лезвие будет использовано, Сатариэль окончательно отступит и оставит героев в покое.

Убить её невозможно, поэтому она будет время от времени возвращаться в жизнь Келли.

Финал может закончиться тем, что Нелли поместят в психиатрическую лечебницу, а её система будет разоблачена и разрушена.

Если Нелли убита, в порыве безумия Келли, скорее всего, окажется в тюрьме. Там Сатариэль вновь предложит ей сделку — условия и исход остаются на усмотрение мастера. Фантазия Сатариэль безгранична.

Если Келли удастся сбежать из города, полиция продолжит расследование, и ей придётся тщательно скрываться.

Эпилог

Эта история не предполагает классического счастливого конца. Все события оставят неприятные воспоминания и раны. Тем не менее, Келли может разрушить систему, которая строилась долгие годы — и это будет безусловно хорошим исходом.

В игре нет боевых столкновений и прямой угрозы жизни. План Сатариэль сложно нарушить, изменить или повлиять на него.

Однако, за пройденный игроком путь стоит наградить более позитивным концом.

Сатариэль всё равно будет появляться в отражениях, в толпе, когда Келли будет давать интервью после выхода своих книг по самопомощи и противостоянию психологическому контролю, а также во снах.

Послесловие

Перед тем как мы погрузимся в эту историю, важно помнить: всё, что произойдет — это игра.

В ней есть нереалистичные и преувеличенные элементы — система контроля, психологическое давление и сверхъестественные проявления созданы для создания нужной атмосферы и драматического эффекта.

Это не отражение реальной жизни, а художественный вымысел. Для написания сценария не проводились научные исследования по данной теме. Конечно, приятно, когда игра расширяет кругозор и несёт полезную информацию, но эта тематика очень специфична и требует глубоких знаний. Существуют специалисты, статьи и видео, в которых отражены реальные ситуации.

Мы же собрались здесь, чтобы на пару часов уйти от реальности, прожить другую историю и через игру попытаться понять сложные чувства и ситуации.

Далее приведен лист персонажа и примечания, об использованных в сценарии элементах.

Спасибо если прочитали и провели.

Келли Харпер

Келли Харпер, 35 лет.

Журналист, средненькой газеты, живет и работает в Новом Орлеане.

Уехала 8 лет назад. Отношения с матерью – обычные, редкие созвоны, открытки в Инстаграм или Вацап. С Элли – раньше дружные, хоть и мало общались, после отъезда. Практически не знает ее.

Силы

1. Жажда истины – Она всегда искала суть — не поверхностные слова, а то, что скрывается за ними. Это сделало её сильной журналисткой и опасной собеседницей.

Уровень – ✓ ✓ ✓

2. Стойкий характер – Упрямство, выработанное в редакциях, дешёвых съёмных квартирах и ночных командировках. Она не ломается, даже когда всё летит к чертям.

Уровень – ✓ ✓

3. Интуиция интервьюера – Она умеет слушать — не просто слышать, а чувствовать, когда человек лжёт, мямлит или вот-вот сломается.

Уровень – ✓

4. Независимость – Она привыкла полагаться только на себя: в быту, в деле, в эмоциях. Её тяжело запугать или привязать.

Уровень – ✓ ✓

5. Внимание к деталям – Она не сыщик, но профессиональная деформация работает: замечает странные интонации, оборванные фразы, несостыковки в показаниях.

Уровень – ✓ ✓

6. Умение задавать неудобные вопросы – Сложно соврать, когда она рядом. Люди не всегда отвечают — но редко уходят без трещины.

Уровень – ✓

7. Гибкость в общении – Она может быть колкой, но умеет переключиться на сочувствие или формальность. Способна говорить и с чиновником, и с подростком.

Уровень – ✓

8. Привлекательная внешность – Не в смысле глянцевої красоты, а харизматичности. В ней что-то есть — взгляд, голос, внутренняя собранность.

Уровень – ✓

9. Системное мышление – У неё есть навык вычленять структуру из хаоса.

Уровень – ✓

10. Навык самообороны – Когда-то прошла курсы или имела опыт: знает, как вырваться, отбиться, дать по рукам.

Уровень – ✓

Келли Харпер

Слабость:

1) Саморазрушительный азарт - Когда дело становится личным — она теряет берега. Её может тянуть туда, где страшно и грязно, потому что внутри — не меньше темноты. В такие моменты она словно ищет наказания.

Уровень - ✓

Телесные раны:

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

Душевные состояние:

- 1.
- 2.
- 3.

Воспоминания:

- 1.
- 2.
- 3.

Удача: ✓✓✓

Замыслы:

- 1.
- 2.
- 3.

Список использованного

В сценарии использовались:

- 1)Изображения, сделанные при помощи Chat GPT, стандартная модель, бесплатное пользование.
- 2)Ассеты, изображения (полароидные снимки, поцелуи. капли крови и т п) – Pinterest, сайт стоковых изображений – rawpixel, раздел изображения в браузере Google.
- 3)Верстка осуществлялась в приложении Canva, бесплатная версия.
- 4)Для обработки изображений и артов использовалось приложение Adobe Photoshop.