

# ИГРУШКИ И ИСТОРИИ СТАРОГО НЭНКО

В небольшом чуме, где всегда слышны рассказы, сказания, мифы и былины, часто собираются дети, чтобы послушать истории старого Ири, известного как Нэнко. В былые времена он немало странствовал по Равнине, пережил, увидел и услышал многое. Но когда старость лишила его сил для путешествий, Нэнко поселился в Юле. Теперь он каждый день рассказывает истории всем желающим, а еще вырезает для детей обереги и игрушки из дерева или кости. Каждая его поделка связана с определенной историей, но никто не знает, правда ли все это и как Нэнко сумел таки выбраться из тех передрыг.



# 1. EI-KETTU

*Нэнко начинает свой первый рассказ и подкидывает в огонь несколько щепок.*

Однажды, в Самую Темную Ночь, когда ветер от шагов Эг-ге заглушает даже песню новорожденного, вас соберут у огня. Старый шаман, раскурив трубку, устало вздохнет и хитро посмотрит. Он будет готов поведать историю, которую слышал от отца, а тот от своего отца. И пока сам не забыл это сказание, он начнет шептать его едва слышно. Так тихо, чтобы никто, кроме вас, не смог расслышать:

*Где-то там, у Дома Старшей  
Бродит страшный черный Зверь,  
И глаза его как бездна,  
Как загадочная дверь.  
Лишь помотришь ты на шерстку,  
Вспыхнет золотом она,  
Но махнёт тот Зверь хвостами  
И наступит тишина.  
Вне законов Безразличья  
Ходит чудовище и ждет  
Тех, кто сердцем не двуличен,  
Кто сомненья не несет.  
Только Самой Темной Ночью  
Выходи искать его.  
Если очень-очень хочешь,  
То случится колдовство.*

Шаман расскажет, что Зверь, которого зовут Эй-Кетту, исполняет желания, но цена может быть высока. И, слушая эту историю, вы почувствуете, что вам тоже необходимо отправиться на поиски этого существа. Только сейчас у вас есть единственный шанс его отыскать. А если вы решитесь покинуть убежище, то вскоре окажетесь у Ледяной Скалы. Столь высокой, что вершина ее сокрыта за серыми облаками. И встретит вас там Зверь собственной персоной.

*— Все равно славной Йон-не, что случится с вашими жизнями, и глуха будет к вашим мольбам суровая Эг-ге. Но мне же вы небезразличны, маленькие Искорки. Однако, дар я выберу сам.*

## **Что происходит на самом деле?**

У шамана в трубке смесь трав и порошка из Снов Спящей. Этот аромат усыпляет и заставляет сознание покинуть тело, а затем отправляет в Лабиринт Напевов. Чудовище является неосязаемым Хозяином Ледяной Скалы.

Каждый персонаж видит его по своему. Облик зверя определяется по табличкам далее. Одно остается неизменным: Зверь непременно черный, эфемерный, клубящийся тьмой и золотыми искрами, только белоснежные клыки видны и разноцветные глаза — голубой и зеленый.

Зверь на самом деле хочет сделать для персонажей что-нибудь хорошее, но представления у него об этом все свои. Ему нельзя нанести урон, нельзя убить, а изгнать можно только одним способом — упомянуть Айалту и пригрозить им. У Эй-Кетту свои давние счета с Хозяином Охоты.

| Облик, кб: | Особенность, кб: | Что будет, если зверя атаковать, кб: |
|------------|------------------|--------------------------------------|
| 1. Лиса    | 1. Один глаз     | 1. Расстроится                       |
| 2. Орел    | 2. Два зуба      | 2. Разозлится                        |
| 3. Волк    | 3. Три хвоста    | 3. Захочет                           |
| 4. Олень   | 4. Четыре крыла  | 4. Убежит                            |
| 5. Медведь | 5. Пять глаз     | 5. Будет молча наблюдать             |
| 6. Тигр    | 6. Шесть рогов   | 6. Убьет напавшего                   |

Если со Зверем разговаривать почтительно, не привирая, не хамя, не пытаясь обмануть или перехитрить, можно получить от него Дар. **Эй-Кетту** любит и ценит честность, как и пелось в песне Шамана.

#### Дар, который можно получить, кб:

- Ожерелье.** Это ожерелье сделано из Снов Старухи. Оно позволяет разговаривать с духами;
- Клык на шнурке.** Вы забываете язык Народа Равнины, пока носите его, но начинаете понимать зверей. Вы сами не можете его снять;
- Бессмертный зверь.** Он станет вашим верным спутником;
- Лук и пять волшебных стрел.** Эти стрелы всегда попадают в цель, но после становятся пеплом;
- Зелье обмена.** Если вы выпьете это зелье, то сами умрете, но сможете вернуть жизнь другому существу;
- Кольцо трансформации.** Надев его, вы можете принять любой облик, но отменить эффект нельзя.

Скалу можно обойти или взобраться на нее, но уйти вовсе прочь не получится — тропинка каждый раз приведет обратно к подножию. Там сидит улыбающийся Зверь, и с ним обязательно придется общаться. В обмен на Дар он потребует от каждого рассказать самую постыдную историю из своей жизни — честно, без лжи и утаиваний. **Когда все путники исполнят его просьбу (либо погибнут или же найдут другой — разумный, а может и безрассудный выход), то наваждение исчезнет. А Дары останутся.**

Сон можно покинуть и другим способом — нанести себе смертельную рану. Конечно же, это приведет к тем же повреждениям и наиву, вплоть до кончины.

