# 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 передряг.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

# 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 посмотришь ты на шерстку,*
*Вспыхнет золотом она,*
*Но махнёт тот Зверь хвостами*
*И наступит тишина.*
*Вне законов Безразличья*
*Ходит чудище 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 всем свои. Ему нельзя нанести урон, нельзя убить, а изгнать можно только одним способом — упомянуть Айалту и пригрозить им. У Эй-Кетту свои давние счеты с Хозяином Охоты.

СТЫНЬ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

| 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. Захохочет |
| 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:**

1. **Ожерелье.** Это ожерелье сделано из Снов Старухи. Оно позволяет разговаривать с духами;
2. **Клык на шнурке.** Вы забываете язык Народа Равнины, пока носите его, но начинаете понимать зверей. Вы сами не можете его снять;
3. **Бессмертный зверь.** Он станет вашим верным спутником;
4. **Лук и пять волшебных стрел.** Эти стрелы всегда попадают в цель, но после становятся пеплом;
5. **Зелье обмена.** Если вы выпьете это зелье, то сами умрете, но сможете вернуть жизнь другому существу;
6. **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 наяву, вплоть до кончины.



СТАЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ