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.

СТАНЦИЯ 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