**Рыцарь и Воришка**

***Sic parvis magna***

**П1**   
О Великий Илара – Город Меди. Иларак - Гордость Смертных. Илара - Жемчужина Двуречья. Илара – Город, построенный в честь Лунных Богинь. Илара – Город, где Вы живете. Ваш дом, если таковой можно назвать хибару, которую вы делите с несколькими такими же, как Вы сиротами, находится в бедняцком квартале, прямо под городской стеной, за которой начинались дома купцов и зажиточных горожан.   
Каждый день Вы бегаете по улицам города, выполняя поручения торговцев с базарной площади и залезая в карманы зазевавшихся горожан, - этого Вам хватает, что бы набить себе брюхо и прожить еще один день. Но Вы недовольны таким положением вещей. Вы мечтаете о чем-то большем и Вы уверены, что это нечто большее скоро произойдет, надо лишь прожить еще один день. И однажды, то чего Вы так долго ждали, произошло...

*Взгляните в Ваш Лист Персонажа. В правом верхнем углу, под именем, которое можете придумать своему персонажу, Вы обнаружите 4 графы:* ***Тело****,* ***Разум,******Дух****, и* ***Потенциал****. В начале впишите в графу* ***Потенциал*** *число* ***1*** *– Этот показатель начальное значение каждой из трех Ваших характеристик. У вас есть* ***5*** *дополнительных очка, которые вы можете вложить в любую из характеристик, в любом объеме и тем ее увеличить. Так, например, у Вашего персонажа может быть:* ***Тело*** *= 2,* ***Разум****=4,* ***Дух****=2, , или скажем* ***Тело****=3,* ***Разум****=2,* ***Дух****=3, ну, или например,* ***Тело****=1,* ***Разум****=1, а* ***Дух*** *=6. Решите сами, что Вам ближе и запишите изменения в листке.*

Когда закончите перелистните на **П2**.

**П2**  
В тот день город был оживленным. Жрецы объявили, что этой ночью, обе Луны, Две Богини-Сестры, появятся на небосводе во всей красе. Двойное полнолуние. По такому поводу, в Иларе был объявлен праздник. Лучшей поры для беспризорника вроде Вас и не придумать. Город будет задыхаться от обилия праздных гуляк, которые и не заметят, что их пояса заметно полегчали. Стоило колоколу в главном городском храме Богинь-сестер возвестить об окончании утренней молитвы, Вы и товарищи, с которыми Вы делите хибару, разбрелись по городу в поисках добычи, как голодные хищные рыбешки. Вам удача не особо благоволила, пока колокол не возвестил о начале полуденной молитвы. И среди потока людей, направлявшихся в Храмы и к ближайшим Святилищам, Вы заметили человека, который сразу же приковал ваше внимание. То был старик, одетый в мантию с капюшоном грязно-желтого цвета. Обычный старик, но в нем чувствовалась стать, некий внутренний стержень, какого Вы еще не видели ни в одном бродяге и немощном, обитавшем в этом городе. Но куда более удивительным было то, что толпа перед ним просто расступалась, и при этом не замечала. Вы могли бы проследить за стариком (Перелистни на **П3**), а могли бы пойти вслед за людьми к Святилищу (Перелистни на **П4**)

**П3**  
«У такой загадочной личности обязательно найдется что-нибудь ценное», - Так Вы рассудили, ступая вслед за «Мантией». Странный Старик шел против потока людей, туда, где не было Святилищ. Неужели тот не боялся гнева стражи и жрецов? Для горожан Вы всего лишь один из множества детей, что бегает по городу, поэтому на Вас не обращают внимание. Вам это только на руку, потому что так, Вы без проблем подбираетесь к цели Если Вы хотите стянуть кошелек у Старика (Перелистни на **П5**), если же Вы хотите узнать, куда он держит путь (Перелистни на **П6**)

**П4**   
Стража и служители богов зорко следят за тем, что бы ритуалы и молитвы справлялись в срок. К ближайшему святилищу Вы приходите, когда жрец уже начал службу. Все прихожане стоят на коленях, кроме воинов Храма, что стоят по бокам от основной толпы, вооруженные яшмерами – бронзовыми кривыми мечами. Задача воинов высматривать шпионов-иноверцев и тех, кто просто не особенно рьяно молится. Вы можете присоединиться к пастве и послушать жреца (Перелистни на **П7**), а можешь, воспользоваться тем, что богобоязненная толпа отвлечена и попробовать залезть в карман к ближайшему из молящихся (Перелистни на **П8**)

**П5**  
Стащить кошелек с пояса Старика не выглядит слишком уж сложным, хотя сам Старик и наводит на Вас дрожь. Вы решаетесь пробежать мимо Старика, задев того боком и в тот же момент хватить кошель. И пока старик ничего не понял, метнуться в ближайший переулок. Вздохнув пару раз, вы бежите к Старику и…

*Бросьте 2 КУБА и добавьте к этому свое значение РАЗУМА.  
Если получившееся значение меньше 7 (Перелистни на* ***П9****)  
Если получившееся значение больше 7, но меньше 13 (Перелистни на* ***П10****)  
Если получившееся значение равно 13 или больше (****П11****)*

**П6**Старик определенно знал куда идти, это можно было понять по тому, как хорошо он выбирал дорогу. Большая часть переулков и улиц, по которой тот шел, была Вам хорошо знакома. Вы и сами не раз выбирали эти проулки, когда не хотели попадаться на глаза страже и… кому похуже. (Перелистни на **П14**)

**П7**После двух часов непрерывного вещания, жрец, наконец, умолкает. Ноги, на которых Вам пришлось все это время сидеть, невыносимо ломит. Видимо им, не очень понравилась служба. Вы ищете спокойное и тихое местечко, где можно было бы дать изнывающим конечностям отдохнуть, когда… (Перелистни на **П17**)

**П8**Боги не прокормят Вас и не заделают дыры в Вашей хибаре. Вы можете рассчитывать лишь на свои умения, ловкость рук и рефлексы. Воспользовавшись тем, что ближайший к Вам молящийся отвлечен, вы тянетесь к его кошельку на поясе и…

*Бросьте 2 КУБА и добавьте к этому свое значение* ***РАЗУМА****.  
Если получившееся значение* ***меньше 7*** *(Перелистни на* ***П12****)  
Если получившееся значение* ***больше 7*** *(Перелистни на* ***П13****)*

**П9**Жилистая, но сильная старческая рука хватает вас за запястье и поворачивает так, что бы Вы смотрели в лицо Старику.  
- Это не твое. – Произносит Старик. В его голосе нет раздражения, или какого-то намека на гнев. Он просто констатирует факт.   
Вы пытаетесь вырваться из его захвата, но Старик держит тебя крепко.  
- Это не твое, вор. – Повторяет Старик с нажимом.

*Если Ваша графа* ***Кошель*** *в Листке Персонажа не пуста, то сотрите значение, что в ней указано и продолжайте читать.*

Ваша маленькая борьба должна была привлечь к себе хоть какое-то внимание, но нет. Люди проходят мимо, словно Вас двоих и нет на середине улицы. Вы как будто выпали из мироздания.  
- Смилуйтесь, господин, я голоден. – Заныли Вы привычно. – Не говорите Храмовников, пожалуйста! Я больше не буду, клянусь вам.   
Вы часами готовы вешать Старикану лапшу на уши, но осеклись, стоило Вам понять, что Мантия Вас не слушает.   
- Как зовут тебя, парень?

*Если вы еще не вписали свое имя в самом верху Листа Персонажа, сейчас самое время это сделать. Или НЕ делать, если хотите сохранить ореол Неизвестности.*

В любом случае, перелистните на **П21**

**П10**Все, проходит как по маслу. Вы пихаете Старика в бок и вырываетесь на несколько шагов вперед, затем поворачиваетесь быстро извиняетесь и убегаете, пока Мантия не успела ничего понять. На ходу Вы пытаетесь определить содержимое кошелька.

*Киньте 3 шестигранных Куба и сложите их вместе - именно столько монет было в кошельке у Старика. Запишите получившуюся сумму в Лист Персонажа, графа* ***Кошель (****Вы ее найдете по центру слева****)****.*

Довольный своим уловом, Вы про себя решаете, что дневную норму на сегодня Вы выполнили. Вы уже идете по направлению к дому когда за спиной вы слышите неодобрительный окрик.   
- Эй!   
Вам требуется всего несколько секунд, дабы понять, что Старик все-таки заметил пропажу. Вам остается только бежать.   
Бросьте 2 КУБА и добавьте к этому свое значение ТЕЛО.  
Если получившееся значение меньше 7 (Перелистни на **П9**)  
Если получившееся значение больше 7 (Перелистни на **П18**)

**П11**Все, проходит как по маслу. Вы пихаете Старика в бок и вырываетесь на несколько шагов вперед, затем поворачиваетесь быстро извиняетесь и убегаете, пока Мантия не успела ничего понять. На ходу Вы пытаетесь определить содержимое кошелька.

*Киньте 3 шестигранных Куба и сложите их вместе - именно столько монет было в кошельке у молящегося. Запишите получившуюся сумму в Лист Персонажа, графа* ***Кошель (****Вы ее найдете по центру слева****)****. И запишите в заметки кодовое слово* ***Ловкач.***

Довольный своим уловом, Вы про себя решаете, что дневную норму на сегодня Вы выполнили. Вы уже идете по направлению к дому когда… (Перелистни на **П17**)

**П12**Ваши пальцы были всего в каком-то волоске от кошелька молящегося, когда сильная, загорелая ладонь схватила Вас за запястье и рывком поставила на ноги. Нос к носу Вы оказались с Воином Храма. На его загорелом лице застыла гримаса презрения ко всякому греху.   
Теперь Вас ждала прямая дорога в Школу, место, где никто из Вашей мальчишеской ватаги не горел желанием оказаться. Место, где обучают Жрецов и Воинов Храма, так об этом месте говорят горожане. Но это также место, куда насильно забирают таких, как Вы, и там с ними что-то делают, что конкретно Вы не знаете. Но оттуда многие возвращаются совершенно *другими*, в жреческих одеяниях, а на старых друзей смотрят с тем же презрением, с каким Вас сейчас испепелял Воин Храма.  
Вам надо быстро, что-нибудь предпринять если Вы не хотите оказаться в Школе.   
Вы могли бы закричать и вызвать суматоху (**П15**)  
А могли бы попробовать заехать ему по голени, так он потеряет к Вам интерес… на какое-то время (**П16**)

**П13**О Великий Илара, город, где щелкать клювом - смерти подобно! Вы играючи справляетесь с узлом на тесьме, и кожаный мешочек меняет своего хозяина.

*Киньте 3 Куба и сложите их вместе - именно столько монет было в кошельке у молящегося. Запишите получившуюся сумму в Лист Персонажа, графа* ***Кошель (****Вы ее найдете по центру слева****)****.*

Затем, перелистните на **П7**

**П14**  
«Вспомнишь *Бесара* и он появится», - так гласит одна народная мудрость. Внезапно из-за угла появляется рука, которая ловко хватает Старика за накидку и рывком утащила в переулок. Старик не успел среагировать и он исчезает из Вашего поля зрения.   
Вы бы могли заглянуть за угол и тайком посмотреть, что «Руке» было нужно от Старика (Перелистни на **П20**)  
А можете не вмешиваться в это дело. Лишние неприятности Вам ни к чему. И вместо этого пойти к ближайшему святилищу. Время до начала службы еще есть. (Перелистни на **П4**)

**П15**Вы брыкаетесь и кричите, пытаясь привлечь к себе внимание молящихся. И Вам это удается. Кое-кто поднял свой взор от земли и устремил его на Вас.

*Бросьте 2 куба и добавьте свое значение ДУХА  
Если получившееся значение* ***меньше 9*** *(Перелистни на* ***П57****)  
Если получившееся значение* ***больше 9*** *(Перелистни на* ***П58****)*

Но никто не спешит к Вам на подмогу. Желающих связываться с Воинами Храма не наблюдается. А стоит Жрецу вновь открыть рот и продолжить вещать, как молящиеся потупив взор склоняют головы для молитвы. Помощи Вам ждать не от кого…  
Вам лишь остается попробовать заехать ему по голени, и надеяться, что так он потеряет к Вам интерес… на какое-то время (**П16**)

**П16**Вы не боец, Вы всего лишь мальчишка, но меткий удар валит даже таких верзил. Вы это знаете по собственному опыту и такое проделывали уже не раз. Главное только… вложить побольше силы в удар.

*В правом верхнем углу Листка персонажа Вы можете видеть несколько граф.* ***Атака****,* ***Броня****,* ***Защита****,* ***Мистика*** *и* ***Сила Воли****. Нас сейчас интересуют первые три.****Атака*** *– это показатель того, как сильно и как метко вы бьете. Этот показатель равен показателю Вашего* ***Тела  
Броня –*** *это Ваш болевой порог и стойкость. Также как и Атака, этот показатель равен показателю Вашего* ***Тела  
Защита –*** *это показатель Вашей ловкости, уклонения и рефлексов. Этот показатель определяет как сложно по вам попасть.   
Когда запишите* ***три*** *этих показателя**Бросьте 2 куба и добавьте к выпавшему числу свое значение АТАКИ(ТЕЛА)  
Если получившееся значение меньше 7, то Перелистни на* ***П24Б*** *Если получившееся значение больше 7, но меньше 13, то Перелистни на* ***П26*** *Если получившееся значение равно 13 или больше, то Перелистни на* ***П32***

**П17**Ваша душа уходит в пятки, когда Вы видите двухметровую детину, положившего свою громадную пятерню вам на плечо. Вы прекрасно знали кто это, другие мальчишки из Вашей ватаги в красках его расписали. Перед Вами стол Кнут, - человек, которому ни за что нельзя попадаться на глаза. Иначе мигом окажешься на Ферме. В месте, где уличные оборвыши, вроде Вас, бояться оказаться даже сильнее, чем в Школе Жрецов. Из Школы Вы, по крайней мере, можете выйти, хоть и *Другим*. Но с Фермы еще никто не возвращался.   
- А что же такой миленький мальчик, делает на улицах один? – Произносит бугай фальцетом. Его голосом никак не вяжется с грозной внешностью чернокожего верзилы. Но Вы понимаете что этому страшному человеку достаточно слегка сжать свою ладонь и он сломает Вам руку.   
Вы могли бы закричать и вызвать суматоху (Перелистни на **П23**)  
Если у вас в **Кошельке** есть деньги, вы могли бы попробовать договориться с верзилой (Перелистни на **П22**)  
А могли бы попробовать заехать ему по голени, так он потеряет к Вам интерес… на какое-то время (Перелистни на **П19**)

**П18**Вы моложе и быстрее, а еще Вы знаете этот город и его улочки как свои пять пальцев. Так что, это только вопрос времени, когда Вы оторветесь от Старика. Но стоит отметить, Старичок, бегает будь здоров, и он Вас преизрядно погонял. Пару раз он едва-едва Вас не сцапал.

*По центру, вверху Листка Персонажа Вы можете видеть графы* ***Здоровье*** *и* ***Выносливость****.* ***Здоровье*** *отражает ваше физическое и психологическое состояние, когда* ***Выносливость*** *служит показателем Вашего запаса сил. Что бы определить Здоровье, сложите Ваши показатели* ***Тела*** *и* ***Духа****, затем киньте 1 шестигранный куб и добавьте выпавшее число к сумме. Это будет Ваш максимальный показатель Здоровья. Что бы определить Выносливость, сложите вместе показатель* ***Разума*** *и* ***Духа*** *и, опять же, киньте 1 шестигранный куб. Сумма из трех чисел и будет Вашим максимальным показателем. Не забудьте записать эти два значения, затем продолжайте читать*

Оглянувшись через плечо, где-то в тысячный раз, вы поняли, что Вам все-таки удалось оторваться от владельца кошелька. Вы облегчено переводите дух (-2 Выносливость).

*Запишите в заметки кодовое слово* ***Сноровка****, и продолжайте читать.*

Довольный своим уловом, Вы про себя решаете, что дневную норму на сегодня Вы выполнили. Вы уже идете по направлению к дому когда… (Перелистни на **П17**)

**П19**  
Вы не боец, Вы всего лишь мальчишка, но меткий удар валит даже таких верзил. Вы это знаете по собственному опыту и такое проделывали уже не раз. Главное только… вложить побольше силы в удар.

*В правом верхнем углу Листка персонажа Вы можете видеть несколько граф.* ***Атака****,* ***Броня****,* ***Защита****,* ***Мистика*** *и* ***Сила Воли****. Нас сейчас интересуют первые три.****Атака*** *– это показатель того, как сильно и как метко вы бьете. Этот показатель равен показателю Вашего* ***Тела  
Броня –*** *это Ваш болевой порог и стойкость. Также как и Атака, этот показатель равен показателю Вашего* ***Тела  
Защита –*** *это показатель Вашей ловкости, уклонения и рефлексов. Этот показатель определяет как сложно по вам попасть.   
Когда запишите* ***три*** *этих показателя**Бросьте 2 куба и добавьте к выпавшему числу свое значение АТАКИ(ТЕЛА)  
Если получившееся значение меньше 7, то Перелистни на* ***П24А*** *Если получившееся значение больше 7, но меньше 13, то Перелистни на* ***П26*** *Если получившееся значение равно 13 или больше, то Перелистни на* ***П32***

**П20**Вы знали, что на этих улицах праздных гуляками делать нечего – то была территория парней из банды Скорпионов. И от них не стоило ожидать ничего хорошего. Старику можно только пособолезновать. И тем не менее, даже зная о риске, Вы все равно заглядываете за угол. Перелистни на **П33**

**П21**Сказали ли Вы Старику свое имя или нет - это Ваше дело, в любом случае, оно его не особо тронуло, ему интересны были Вы сами.  
- А в тебе есть потенциал… - Задумчиво произносит Старик. – Не так-то просто увидеть человека, когда он того не хочет. Такой парень как ты, мог бы много добиться… Намного больше, чем побираться на улицах и шарить по карманам… Жаль, что у меня нет времени…  
- О чем вы говорите? Пустите меня!  
- Да кто тебя держит? – Старик пожал плечами. – Иди.  
Хватка на Вашем запястье ослабла и Незнакомец пошел в прежнем направлении.

*Запишите в заметки кодовое слово* ***Встреча*** *и продолжайте читать.*

Вы обдумываете слова Старика. Можете пойти за ним (Перелистни на **П6**), а можете пойти к ближайшему святилищу. Время до начала службы еще есть. (Перелистни на **П4**). А можете решить для себя, что приключений на сегодня хватит и отправиться домой (Перелистни на **34**)

**П22**- Кнут, я… - Вы уже заготовили проникновенную речь, которая бы разожгла жадность верзилы, но тому было не слишком интересно, что Вы могли ему сказать. Хотя взгляд его смотрел в нужном направлении.  
- А это что такое? – Толстым пальцем левой руки Кнут указывает на кошелек, зажатый в Вашем кулаке. – Подарок для Старины Кнута? Как, мило! Дашь мне на него взглянуть?  
Если вы решитесь отдать ему кошелек перелистни на **П29**.  
А могли бы попробовать заехать ему по голени, так он потеряет к Вам интерес… на какое-то время. В таком случае, перелистни на **П19**

**П23**  
Вы брыкаетесь и кричите, пытаясь привлечь к себе внимание горожан. И Вам это удается. Кое-кто смотрит в вашу сторону и замедляет шаг, что бы затем направиться дальше. Никто не спешит к Вам на подмогу. Желающих связываться с одним из самых опасных людей в городе не наблюдается.

*Бросьте 2 куба и добавьте свое значение ДУХА  
Если получившееся значение меньше 9 (Перелистни на* ***П27****)  
Если получившееся значение больше 9 (Перелистни на* ***П28****)*

**П24А**Вы вкладываете все свои силы в удар. Но верзила даже не поморщился, даже наоборот. Ваши попытки сопротивляться, его, похоже, только забавляли.  
- А ты бойкий, мне это нравится. Такие парни нужны нам на Ферме. Идем.   
Вы метались и боролись, словно зверь в силках, но Кнут был слишком силен…  
Так Вы оказались на Ферме. Вам пришлось использовать всю свою смекалку, силу и ловкость, что бы выжить в таком месте. А еще, Вам пришлось безжалостным. Безжалостным настолько, что Вас принял в круг самых опасных и жестоких людей Илары. И среди них Вы были самым опасным… И амбициозным настолько, что через какое-то время, Вы встали во главе уже не Банды, но целого Общества. Деньгами и кровью других Вы могли позволить себе многое: вино, женщин, шелковые одеяния. Но в редкие минуты покоя, когда Вы в своих покоях один или пресыщены теплом женского тела, Вы смотрите на небо и размышляете о том, а могла ли Ваша судьба в тот день Двойного Полнолуния распорядиться иначе. И если это так, то по какому руслу она бы пошла? (Е*сли вам не нравится получившаяся история, сотрите все заметки в Листе Персонажа и вернитесь на* ***П1***)

**П24Б**Вы вкладываете все свои силы в удар. Но верзила даже не поморщился, даже наоборот. Ваши попытки бороться его, похоже, забавляли.  
- А ты наглец. Такие парни нужны на службе Богов. Идем.  
Вы метались и боролись, словно зверь в силке, но Кнут был слишком силен.   
Так Вы оказались в Школе. Изнурящие упражнения и жесткая дисциплина превратила Вас в непревзойденного бойца. Ваша смекалка, сила и ловкость, долгие годы стояли на службе у Жрецов и Богов. Со временем, Верховный Жрец признал Ваши заслуги перед Храмов и назначил Вас на пост Верховного Храмовника. Так Вы стали самым молодым военачальником Храмовников в истории Илары. И будучи столь же высокого положения, Вам были доступны многие блага Высшего общества: вино, женщин, шелковые одеяния. Но в редкие минуты покоя, когда Вы в своих покоях один или пресыщеные теплом женского тела, Вы смотрите на небо и размышляете о том, а могла ли Ваша судьба в тот день Двойного Полнолуния распорядиться иначе. И если это так, то по какому руслу она бы пошла? (Е*сли вам не нравится получившаяся история, сотрите все заметки в Листе Персонажа и вернитесь на* ***П1***)

**П25**  
Кошель вновь переходят из рук в руки и на этот раз, он возвращается к своему хозяину на пояс. Старик смотрит на Вас испытывающим взглядом. Он как будто раздумывает, что делать с Вами дальше. И Вы готовы помочь ему определиться.  
- Смилуйтесь, господин, я голоден. – Заныли Вы привычно. – Не говорите храмовников, пожалуйста! Я больше не буду, клянусь вам.   
Вы часами готовы вешать Старикану лапшу на уши, но осеклись, стоило Вам понять, что Мантия Вас не слушает. Как тебя зовут, парень?

*Если вы еще не вписали свое имя в самом верху Листа Персонажа, сейчас самое время это сделать. Или НЕ делать, если хотите сохранить ареол Неизвестности. Перед тем как продолжить сострите с Листа Персонажа все монеты из графы* ***Кошель.***

В любом случае, перейдите на **П21**

**П26**Может то был и не могучий удар, и уж определенно не из благородных, но внезапная боль заставила верзилу разжать руку. И Вы были бы глупцом, не воспользуйтесь Вы такой возможностью. Быстрее мысли Вы рванули подальше от здоровяка. Но недостаточно быстро, потому что у себя за спиной Вы услышали яростное рычание и характерный щелчок. Такой звук может издавать только одна вещь – кнут. На бегу Вы постарались втянуть голову в плечи, но удар пришелся ниже.

*По центру, вверху Листка Персонажа Вы можете видеть графы* ***Здоровье*** *и* ***Выносливость****.* ***Здоровье*** *отражает ваше физическое и психологическое состояние, когда* ***Выносливость*** *служит показателем Вашего запаса сил. Что бы определить Здоровье, сложите Ваши показатели* ***Тела*** *и* ***Духа****, затем киньте 1 шестигранный куб и добавьте выпавшее число к сумме. Это будет Ваш максимальный показатель Здоровья. Что бы определить Выносливость, сложите вместе показатель* ***Разума*** *и* ***Духа*** *и, опять же, киньте 1 шестигранный куб. Сумма из трех чисел и будет Вашим максимальным показателем. Не забудьте записать эти два значения, затем продолжайте читать*

Вас словно сразу десяток ос ужалил в спину (-2 Здоровья). Вы не смогли сдержать крика, но все же продолжали бежать. Вы не останавливались, пока разъяренные крики окончательно не стихли у Вас за спиной. Пытаясь отдышаться, и успокоить бешено стучащее сердце (-2 Выносливости) Вы осматриваете улочку, в которую Вас занесло. Вы не ругаетесь последними словами, лишь только потому, что Вы жадно хватаете воздух. Вы забрели на территорию Скорпионов. И Вам надо как можно скорее уносить отсюда ноги, если Вы дорожите своей жизнью. Но Вас привлекают голоса, что доносятся из одного из проулков. Перелистни на **П33**

**П27**  
- Зря только, горло дерешь, малыш. – По-отцовски говорит верзила. – Мало, кто в здравом уме захочет иметь дело со Стариной Кнутой. А теперь, пошли. Я отведу тебя в одно место, тебе там обязательно понравится.  
Вам совсем не понравилось то, как это прозвучало. В Вашей голове мысли роятся, словно перепуганные пчелы, пытаясь придумать, как избавиться от Кнута…  
Если у вас в **Кошельке** есть деньги, то вы бы могли попробовать договориться с верзилой (Перелистни на **П22**)  
А могли бы попробовать заехать ему по голени, так он потеряет к Вам интерес… на какое-то время (Перелистни на **П19**)

**П28**- Зря только, горло дерешь, малыш. – По-отцовски говорит верзила. – Мало, кто в здравом уме захочет иметь дело со Стариной Кнутой. А теперь, пошли. Я отведу тебя в одно место, тебе там обязательно понравится.  
Вам совсем не понравилось то, как это прозвучало. В Вашей голове мысли роятся, словно перепуганные пчелы, пытаясь придумать, как избавиться от Кнута, когда…  
- Отпусти его. – Раздается сильный, командный, но в тоже время спокойный голос у Вас за спиной.  
- Не вмешивайся, старик. – Произносит Кнут угрожающе, от его напускного дружелюбия не осталось и следа. – Мальчишка пойдет со мной, не правда ли, мальчик мой?  
Вы поворачивайте голову в отчаянной попытке разглядеть своего неожиданного спасителя. Страх в Вашей душе сменяется удивлением, но в то же время и надеждой. Это тот самый старик, которого Вы видели ранее этим днем.   
Старик правильно понял Ваш взгляд. - Не похоже, что бы парень желал идти с тобой.  
- Не лезь, старик, - Кнут приподнял верхнюю губу, обнажая ряд почти жемчужно-белых зубов, смотревшихся контрастно на фоне его черного лица. – Это последнее предупреждение, иначе…  
- Иначе, что? – Мантия вопросительно вскинула бровь. – Огреешь меня плеткой?  
С утробным рычанием верзила сорвал с плеча орудие, благодаря которому и получил свое имя. Вас же он просто отшвырнул в сторону. Перелистни на **П31**

**П29**Кошелек полностью скрывается в его огромной ладони. С трудом сдерживая страх, Вы наблюдаете, как Кнут пересчитывает монеты.  
Проверьте количество монет, записанных в графе **Кошель** на Вашем Листке Персонажа. Если у Вас на тот момент было меньше 10 монет, то перелистните на **П35**. Если же больше, то перелистните на **П36**

**П30**«Легко отделался», - думаете, Вы про себя, когда жилистая, но все же сильная рука хватает Вас за запястье и поворачивает лицом к Старику. В вашу сторону летит вторая рука, и вы зажмуриваетесь, ожидая удара. Которого так и не последовала.  
- Это не твое, вор - В его голосе нет раздражения, или какого-то намека на гнев. Он просто констатирует факт. В руке он сжал кожаный мешочек – кошель вернулся к своему законному владельцу. Теперь же он смотрит на Вас, словно раздумывая о том, как с Вами дальше поступить.   
И Вы готовы помочь ему сделать выбор.  
- Смилуйтесь, господин, я голоден. – Заныли Вы привычно. – Не говорите храмовников, пожалуйста! Я больше не буду, клянусь вам.   
Вы часами готовы вешать Старикану лапшу на уши, но осеклись, стоило Вам понять, что Мантия Вас не слушает. Как тебя зовут, парень?

*Если вы еще не вписали свое имя в самом верху Листа Персонажа, сейчас самое время это сделать. Или НЕ делать, если хотите сохранить ареол Неизвестности. Перед тем как продолжить сострите с Листа Персонажа кодовые слова* ***Ловкач*** *или* ***Сноровка****,**а так же**количество монет, указанных в графе* ***Кошель***

В любом случае, перелистните на **П21**

**П31**Вы падаете на землю.

*По центру вверху Листка Персонажа Вы можете видеть графы* ***Здоровье*** *и* ***Выносливость****.* ***Здоровье*** *отражает ваше физическое и психологическое состояние, когда* ***Выносливость*** *служит показателем Вашего запаса сил. Что бы определить Здоровье, сложите Ваши показатели* ***Тела*** *и* ***Духа****, затем киньте 1 шестигранный куб и добавьте выпавшее число к сумме. Это будет Ваш максимальный показатель Здоровья. Что бы определить Выносливость, сложите вместе показатель* ***Разума*** *и* ***Духа*** *и, опять же, киньте 1 шестигранный куб. Сумма из трех чисел и будет Вашим максимальным показателем. Не забудьте записать эти два значения, затем продолжайте читать*

К счастью Вы успели выставить вперед руки, поэтому вы отделались парой ссадин на руках (-1 Здоровья). За спиной Вы слышите звуки борьбы. Когда Вы поворачиваете голову все уже кончено. Верзила катается на земле, держась за руку, вывернутую под неестественным углом. Старик стоит над ним, почти возвышаясь в боевой позе. Такой прыти от Старика Вы никак не ожидали.  
В два прыжка, может чуть больше, Старик оказался рядом с Вами, помог подняться. А затем вежливо так, начал подталкивать Вас за собой в один из переулков.

*Если у Вас записано слово* ***Ловкач*** *или* ***Сноровка****, то**перелистните на***П30***, если у Вас записано слово* ***Старик****, то перелистните на* ***П35,*** *в противном случае, перелистните на* ***П39****.*

**П32**Может то был и не могучий удар, и уж определенно не из благородных, но внезапная боль заставила верзилу разжал руку. И Вы были бы глупцом, не воспользуйтесь Вы такой возможностью. Быстрее мысли Вы рванули подальше от здоровяка. Но недостаточно быстро, потому что у себя за спиной Вы услышали яростное рычание и характерный щелчок. Такой звук может издавать только одна вещь – кнут.

*По центру, вверху Листка Персонажа Вы можете видеть графы* ***Здоровье*** *и* ***Выносливость****.* ***Здоровье*** *отражает ваше физическое и психологическое состояние, когда* ***Выносливость*** *служит показателем Вашего запаса сил. Что бы определить Здоровье, сложите Ваши показатели* ***Тела*** *и* ***Духа****, затем киньте 1 шестигранный куб и добавьте выпавшее число к сумме. Это будет Ваш максимальный показатель Здоровья. Что бы определить Выносливость, сложите вместе показатель* ***Разума*** *и* ***Духа*** *и, опять же, киньте 1 шестигранный куб. Сумма из трех чисел и будет Вашим максимальным показателем. Не забудьте записать эти два значения, затем продолжайте читать*

На бегу Вы успеваете втянуть голову в плечи, и кожаная плеть с досадой щелкает у Вас над ухом. Вы не останавливались, пока разъяренные крики окончательно не стихли у Вас за спиной. Пытаясь отдышаться, и успокоить бешено стучащее сердце (-2 Выносливости) Вы осматриваете улочку, в которую Вас занесло. Вы не ругаетесь последними словами, лишь только потому, что Вы жадно хватаете ртом воздух. Знаки на стенах домов говорят Вам, что Вы забрели на территорию Скорпионов. И Вам надо как можно скорее уносить отсюда ноги, если Вы дорожите своей жизнью. Но Вас привлекают голоса, что доносятся из одного из проулков. Перелистни на **П33.**

**П33**Проулок вел в небольшой двор, который образовывали несколько подогнанных вплотную друг к другу глиняных домов. И судя по нагромождения ящиков, телеге в углу, этот закуток использовался еще в качестве схрона. Знакомый уже Вам Старик стоял во дворе в компании трех парней из банды Скорпионов. Вы их сразу узнали по Нет, все-таки четырех – один стоял, прислонившись к стене, потому то Вы его и не заметили. Он то и разговаривал с Мантией:  
-… сперва, назначаешь встречу, а потом же *сам* на нее и опаздываешь. Не, старик, так дела не делаются.  
- У меня… были дела.  
- Важнее чем наша сделка?  
Старик кивнул.  
- Уел. Так он у тебя?  
- Сперва, покажи деньги.  
- По-твоему так следует вести торг?  
- Чего?  
- Дела так не делаются, говорю. Сперва, я хочу быть уверен в том, что у тебя именно то, что мне нужно.   
Главный щелкнул пальцами и из-за ящиков появился еще один Скорпион. Значит их все-таки… пятеро. Этот пятый держит в руках нечто длинное обернутое в тряпки. Вы смогли разглядеть, что это нечто черное, покрытое лаком. Очень похожее на... Ножны? Да, точно ножны.   
- Не пойму зачем тебе понадобился этот меч, старик. Гарда заржавела. Вытащить его невозможно, мы уже пробовали.  
Вы не видели лица Старика, но то как он держался говорило о том, что его совершенно не трогала, что Скорпион ему вещал.   
Он аккуратно взял меч из рук бандита, взвесил его в руке, провел рукой по ножнам.   
- Это он. - Произнес старик, с облегчением и одновременно с триумфом. - Тот самый.  
- Рад за тебя, старик... А теперь, давай поговорим о плате.  
Если у Вас записано ***Ловкач*** или ***Сноровка***, перелистните на **П40**, если же нет, то перелистните на **П41**

**П34**Придя домой, со своим скромным «уловом», Вы падаете на свою койку и засыпаете. Так прошел для Вас день Двойного Полнолуния. Тогда Вы еще не знали, что для Вас и Ваших приятелей наступят суровые времена. Мало кто и Ваших друзей пережил следующую зиму. Но Вы выжили. И с той поры каждый день работали не покладая рук, локтями пробивали себе дорогу. И Ваши старания увенчались успехом. Один престарелый странствующий торговец сжалился над подростком, что давно вырос из своих обносок и взял Вас в качестве своего ученика.Со временем вы сменила своего учителя на нелегком поприще торговли. И надо сказать, дела у Вас шли успешно, настолько, что скоро Вы стали во главе каравана, а на заработанные деньги Вы могли себе позволить многое: вино, женщин, шелковые одеяния. Но в редкие минуты покоя, когда Вы в своих покоях один или пресыщенные теплом женского тела, Вы смотрите на небо и размышляете о том, а могла ли Ваша судьба в тот день Двойного Полнолуния распорядиться иначе. И если это так, то по какому руслу она бы пошла? (Е*сли вам не нравится получившаяся история, сотрите все заметки в Листе Персонажа и вернитесь на* ***П1***)

**П35**Кнут брезгливо цокает языком.  
- Негусто, совсем негусто. – И тем не менее, он переложил монеты себе в карманы.  
- Но я знаю место, где тебя научат ремеслу. Идем. - И лапища головореза, вновь легла Вам на плечо.   
Попытка подкупить верзилу Вам не удалась. Хуже того, Вы еще потеряли все деньги.

*Сотрите числовое значение указанное в графе* ***Кошель****. Затем, продолжайте читать.*

Мрачное будущее в виде стен Фермы виднеется все отчетливее.  
Все, что Вам остается - это попробовать заехать верзиле по голени, так он потеряет к Вам интерес… на какое-то время (Перелистни на **П19**)

**П36**Кнут уважительно цокает языком.  
- А ты неплох. Совсем неплох. – С упавшим сердцем вы слушаете, как монеты с бряцаньем оседают в кармане головореза.

*Сотрите из заметок все количество монет в графе* ***Кошель****. Затем, продолжайте читать.*

- Так и быть, мальчик, сегодня я тебя отпускаю. – Верзила больно ущипнул Вас за щеку. **–** Беги и не попадайся мне больше на глаза, ладно?  
Дважды упрашивать Вас не надо. С быстротой испуганного зайца вы бежите по улицам. И остановились Вы только тогда, когда стихли звуки людей и толпы. Вы осматриваете улочку, в которую Вас занесло. Вы не ругаетесь последними словами, лишь только потому, что Вы жадно хватаете ртом воздух. Знаки на стенах домов говорят Вам, что Вы забрели на территорию Скорпионов. И Вам надо как можно скорее уносить отсюда ноги, если Вы дорожите своей жизнью. Но Вас привлекают голоса, что доносятся из одного из проулков. Перелистни на **П33.**

**П37**Вы ничем не были обязаны Старику, и все же, всем своим естеством Вы не могли позволить, что бы он страдал. Особенно, если Вы могли изменить его незавидную судьбу.   
Осмотревшись, Вы быстро находите кусок отколовшейся от дома глины. Взяв его в руку, Вы приготовились метнуть запеченную глину в Скорпиона.

*Бросьте 2 куба и добавьте свое значение ТЕЛА  
Если получившееся значение меньше 9 (Перелистни на* ***П47****)  
Если получившееся значение больше 9 (Перелистни на* ***П48****)*

**П38**Скорпион никак не ожидал от Вас такой прыти. Вы дрались словно дикий зверь: царапались и кусали, Скорпион ничего не мог противостоять Вашему натиску. А последняя Ваша атака оказалась для него и вовсе сюрпризом. Подпрыгнув, насколько вам позволяла Ваше щупленькое тельце, вы нацелились в него коленом. Может, удар был и не сильным, но он заставил Скорпиона отступить, прямо на сложенную кучу ящиков. Одно неверное движение со стороны бандита и деревянная пирамида задрожала. Перелистни на **П52**

**П39**- А я смотрю ты, парень, мастак влипать в неприятности. – Беззлобно заметил Старик, подгоняя Вас в спину.  
- К-куда мы идем? - Спросили Вы, боясь самого худшего.  
- Туда, где ты точно не нарвешься на неприятности. И туда, где мне будет легко за тобой наблюдать...  
Больше Вы не осмеливались задавать Старику вопросов. Как и не осмеливались тянуться к его кошельку...  
Старик знал, куда идти, по крайней мере, так Вам казалось, глядя на то, какие именно улочки "Мантия" выбирала. Вы и сами бы придерживались этих проулков, если бы не хотели привлекать к себе излишнее внимание. Однако, Вас начало гложить плохое предчувствие - Старик вступил на территорию Банды Скорпионов.   
- Ч-что мы тут делаем, господин.  
- У меня тут кое-какие дела.

**П40**- Эмм, да.... Насчет платы. - Старик, сконфуженно почесал затылок.  
Скорпион сразу понял, что скрывалось за этим жестом.   
- Ты что, серьезно? У тебя нет денег? Да-а-а-а, старик ты явно не знаешь, как тут дела ведутся.   
Кольцо из людей стало сужаться вокруг Старика. Скорпионы явно собирались его проучить.   
Можете попробовать бросить в одного из Скорпионов камнем (Перелистни на **П37**). Можете попробовать наброситься на ближайшего Скорпиона (Перелистни на **П44**)  
А можете, покинуть этот переулок и направиться прямиком домой. Ведь он Вам никто (Перелистни на **П34**)  
Если же в вашем Кошеле завалялось несколько монет, можете попробовать вступить в переговоры (Перелистни на **П45**)

**П41**- Да, разумеется.   
Старик отстегнул кошель с пояса и бросил его вожаку стаи.  
Скорпион ловко поймал кожаный мешочек, взвесил его на руке, после чего удовлетворенно кивнул. Но не Старику, который словно завороженный смотрел на меч, а одному из своих парней, что стоял за Мантией. Вы поняли, что то был сигнал. Бандит начал тихо подбираться к Старику за спины, в руках тот держал тяжелую палку – самое то, что бы крушить черепа. Бандиты оправдывают свое название – как и скорпионы, эти люди всегда готовы «ужалить» руку, что их кормит.  
Вы могли бы предупредить старика, но тогда Вы рискуете раскрыть свою позицию (Перелистни на **П42**).   
Можете попробовать бросить в крадущегося Скорпиона камнем (Перелистни на **П37**). Можете попробовать наброситься на крадущегося Скорпиона (Перелистни на **П44**)  
А можете, попятившись, покинуть этот переулок и направиться прямиком домой. Ведь Вы старику ничего не должны (Перелистни на **П34**)

**П42**Вы ничем не были обязаны Старику, и все же, всем своим естеством Вы не могли позволить, что бы он страдал. Особенно, если Вы могли изменить его судьбу.   
**-** Старик, обернись! – Кричите Вы Старику и тот не преминул последовать Вашему совету. Резкий поворот на месте и «Мантия» ударяет Скорпиона в грудь… ладонью. Но то, что происходит дальше не поддается объяснению. Скорпиона просто отбросило, как если бы в него на полном ходу врезался разъяренный бык. Верзила летел недолго – стена его остановила, по которой он же и сполз, бесчувственным мешком плоти. Перелистни на **П49**

**П43**Может Вы всего лишь и босяк, но босяк с принципами. И один из этих принципов гласит: «*Яхба эб’с яхба*» - «*Сделка есть сделка*».   
В своей жизни Вы никогда не чувствовали подобного гнева, Вас просто переполняет жгучим желанием вцепиться Скорпиону в глотку. И главарь поначалу даже опешил почувствовав Вашу ярость. Но он быстро вернул себе самообладание. У него не было никакого оружия, но такое, на самом деле, ему было без надобности. Слишком поздно Вы заметили татуировки в виде скорпионьих хвостов на его ладонях. Судя по меткам, Вашим противником был мастером рукопашного боя.

*В правом верхнем углу Листка персонажа Вы можете видеть несколько граф.* ***Атака****,* ***Броня****,* ***Защита****,* ***Мистика*** *и* ***Сила Воли****. Нас сейчас интересуют первые три.****Атака*** *– это показатель того, как сильно и как метко вы бьете. Этот показатель равен показателю Вашего* ***Тела  
Броня –*** *это Ваш болевой порог и стойкость. Также как и Атака, этот показатель равен показателю Вашего* ***Тела  
Защита –*** *это показатель Вашей ловкости, уклонения и рефлексов. Этот показатель определяет как сложно по вам попасть.   
Первым атакуете Вы. Бросьте 2 КУБА и добавьте значение Вашей Атаки(Тела), затем Вам предстоит обороняться – Бросьте 2 Куба и добавьте значение Вашей Защиты(Разум).   
Если суммарно бросок Ваш бросок Атаки будет больше* ***8****, то Вы нанесете противнику* ***1*** *(одну)* ***Рану****. Если суммарно Ваш бросок Защиты будет меньше* ***10****, то уже Вам нанесут* ***1*** *(одну)* ***Рану****. Этот бой будет длиться до* ***4*** *(трех)* ***Ран****, Ваших или же Ран Противника.*

*Если нанесете противнику 3 Раны, то перелистните на* ***П38****Если противник нанесет Вам 3 раны, то перелистните на* ***П55***

**П44**До Верзилы было отнюдь не рукой подать. Но если бы Вам только удалось на бегу отскочить от ящика, может быть Вы бы и преодолели разделявшее Вас расстояние. Вы были уверены в возможностях своего тела, а вот бандит с дубиной подобного совсем не ожидал.

*В правом верхнем углу Листка персонажа Вы можете видеть несколько граф.* ***Атака****,* ***Броня****,* ***Защита****,* ***Мистика*** *и* ***Сила Воли****. Нас сейчас интересуют первые три.****Атака*** *– это показатель того, как сильно и как метко вы бьете. Этот показатель равен показателю Вашего* ***Тела  
Броня –*** *это Ваш болевой порог и стойкость. Также как и Атака, этот показатель равен показателю Вашего* ***Тела  
Защита –*** *это показатель Вашей ловкости, уклонения и рефлексов. Этот показатель определяет как сложно по вам попасть.   
Первым атакуете Вы. Бросьте 2 КУБА и добавьте значение Вашей Атаки(Тела), затем Вам предстоит обороняться – Бросьте 2 Куба и добавьте значение Вашей Защиты(Разум).   
Если суммарно бросок Ваш бросок Атаки будет больше* ***9****, то Вы нанесете противнику* ***1*** *(одну)* ***Рану****. Если суммарно Ваш бросок Защиты будет меньше* ***8****, то уже Вам нанесут* ***1*** *(одну)* ***Рану****. Этот бой будет длиться до* ***4*** *(четырех)* ***Ран****, Ваших или же* ***Ран*** *Противника.*

*Если Вы нанесете противнику* ***4*** *Раны, то перелистните на* ***П51***

**П45**Вы ничем не были обязаны этому Старику, и все же, всем своим естеством Вы не могли позволить, что бы он страдал. Особенно, если Вы могли изменить его незавидную судьбу.   
- Стойте! – Вы выпрыгиваете из своего укрытия с высокого поднятыми руками. Кошель у Вас зажат в руке.  
И подобный маневр Скорпиона не остался не замеченным.  
- Это что еще за малявка?  
Мантии хватило всего одного взгляда на Вас, после чего он сказал.  
- Мой ученик. – В глаза «Мантия» Вам даже не посмотрел. – И у него мои деньги. Ты где пропадал? - Вы хотели наградить Старика скептическим взглядом, но тогда бы весь Ваш фарс «вылетел в трубу», как говорят обжигатели кирпичей. – Ладно, неважно. Ну же, не стесняйся. Передай господину деньги.  
Ни один поэт, философ и даже художник не смог бы описать ту гамму чувств, что Вы испытывали. Вам удалось подавить стон, но не вздох, когда вы с тяжелым сердцем передавали кошель с деньгами Скорпиону. А когда головорез начал бряцать золотом, взвешивая кошель в руке, сердце у Вас просто сжалось.   
«*Что я делаю?*» - Спросили Вы сами себя.

*Сотрите все количество монет в графе* ***Кошель*** *и продолжайте читать дальше.*

Главарь кивнул. Но не Вам. И не старику. Он кивнул своей банде. Вы поняли, что то был сигнал. Банда начала смыкать кольцо вокруг Старика. Банда оправдывало свое название – как и скорпионы, эти люди всегда готовы «ужалить» руку, что их кормит.   
Вам нужно было принять решение и быстро. *Вы могли бы наброситься на Вожака (Перелистни на* ***П43****)   
Или на верзилу с дубиной, что стоял у Старика за спиной (Перелистни на* ***П44****)  
А могли бы обрушить на Скорпионов гору ящиков, что стояла у стены (Перелистни на* ***П46****)*

**П46**Вы ничего не должны были этому Старику, и все же, всем своим естеством Вы не могли позволить, что бы он страдал. Особенно, если Вы могли изменить его незавидную судьбу.   
Огромная пирамида, сложенная из деревянных ящиков выглядела весьма неустойчивой. Достаточно было хорошенько эту конструкцию тряхануть, что бы обрушить на головы Скорпионов деревянный ливень.  
Вам нужно действовать быстро а удар наносить точно.

*Бросьте 2 куба и добавьте свое значение РАЗУМА  
Если получившееся значение меньше* ***9*** *(Перелистни на* ***П53****)  
Если получившееся значение больше* ***9*** *(Перелистни на* ***П54****)*

**П47**Кусок глины не долетел каких-то два шага до цели, видимо Вы переоценили возможности своего тельца. Несомненно, такой неудачный бросок наверняка привлечет внимание и Вам следует действовать быстро. И Вы знаете, что будете делать. Перелистните на **П44**

**П48**То был отличный бросок.Вы даже мысленно похвалили сами себя, когда глина ударила Скорпиона в руку и он выронил тяжелую палку с визгом.Этот визг услышал и Старик…Резкий поворот на месте и «Мантия» ударяет Скорпиона в грудь… ладонью. Но то, что происходит дальше не поддается объяснению. Скорпиона просто отбросило, как если бы в него на полном ходу врезался разъяренный бык. Верзила летел недолго – стена прервала его полет, по ней же бугай потом и сполз, бесчувственным мешком плоти. Продолжай читать **П49**

**П49**Этот магический трюк произвел на Вас неизгладимое впечатление, что и говорить о Скорпионах…  
- *А, Шай’ити! Эб’с Кадэхур! Нульдс Кадэхур! Касма!*Вы едва успеваете отскочить в сторону, когда Скорпионы проносятся мимо. Даже настоящие скорпионы не бегут так быстро от дождя, как эти четверо, с павшим приятелем под руки, бежали от *Кадэхур’*а – *Колдуна*.   
Мантия единственный кто остался в том тупике. Он опустился на корточки, что бы поднять с земли черные лакирированные ножны. Вас он даже не замечал.  
- Эй, парень. Подойди. - Но «не замечал», не то же самое, что и «не знал». Вы вышли из укрытия, позволив «Мантии» Вас рассмотреть. У Вас и мысли не возникало бежать – Вы слишком сильно боялись гнева *Нульдс’а Кадэхур’а – Звездного Колдуна.*  
- Я благодарен тебе за помощь, малец.  
Когда Старик поднял меч с земли Вы смогли рассмотреть его получше. Меч был точь-в-точь, как Вы себе представляли меч из звездного железа, слушая истории Ворчуна Мобаха. То, что у Старика в руках был именно метеоритный меч, Вы ни на секунду не сомневались. Возможно ли, что Старик был..?  
- Вы… Вы - Звездный Рыцарь?  
Если до этого в проулке было тихо, то теперь же звуков было столько же, сколько может расслышать глухой. Старик пристально всматривался в Вас. И после долгого молчания он, наконец, произнес.   
- С чего ты взял?  
Вы с трудом проглотили подкативший к горлу комок, перед тем как продолжить:  
- Этот меч... Это ведь меч Звездного Рыцаря.  
- И? Может я себе решил купить сувенир.  
- Но… Но ведь никто не может вытащить меч из ножен, кроме Звездного Рыцаря.  
- Да, так гласят легенды. И что с того.  
- А, то, сэр рыцарь, что вы его вытащили.  
Старик рассеяно взглянул на свои руки и на меч, который он на четверть вытащил из ножен. Вы во всей красе могли лицезреть клинок темносерого цвета с бледного цвета жилами.Точь в точь, как Вам его описывал Ворчун Мобах.  
Старик хмыкнул.  
- Уел.  
Уел? И это все что, он мог сказать?  
Вы же не могли поверить в то, что происходило.  
Звездный Рыцарь, в таком захолустье? Вы его об этом так и спросили.  
- Зачем вы здесь?  
Старик хмыкнул, вгоняя темный клинок обратно в ножны.  
- Вернуть то, что по праву мое. Но, кажется, я нашел нечто более ценное...  
Последняя его реплика Вас смутила. Неужели он говорил о Вас?

*Если у вас записано кодовое слово* ***Встреча*** *или* ***Талант,*** *то перелистните на* ***П50****, Если у вас записаны кодовые слова* ***Ловкач*** *или* ***Сноровка****, то перелистните на* ***П56****Если у вас нет ни одного из таких кодовых слов, то перелистните на* ***П59***

**П50**- Знаешь, парень, мое предложение все еще в силе. - Мягко напоминает Старик.  
Вы вспоминаете разговор, что Вы вели с "Мантией" ранее. Он все так же предлагал Вам пойти с ним. Стать его учеником?! Учеником Звездного Рыцаря?!  
Так, что вы сделаете?  
Если согласитесь с предложением Старика, то перелистните на **П61**Если же нет, то перелистните на **П62**

**П51**Может по сравнению с Верзилой вы всего лишь малявка, но он ничего не смог противопоставить бешенному граду Ваших ударов. А последний удар оказался для него и вовсе сюрпризом, впрочем как и для Вас. Подпрыгнув вверх на сколько Вам позволяло Ваше тельце, Вы поджали под себя ноги, что бы затем ударить ими верзилу в грудь. Удар получился хорошим, даже слишком. Когда Вы поднялись, Скорпион, бесчувственной тушей, сползал по стене. Которая находилась в восьми шагах от Вас. Не может такого быть, что бы Ваш удар отбросил головореза, так далеко. Вы и сами это понимаете. Повернув голову, Вы увидели Старика стоявшего в боевой стойке, с вытянутой вперед рукой и открытой ладонью. Не оставалось сомнений в том, кто именно отправил Скорпиона полетать. Но как? Силой мысли, что ли?   
Перелистни на **П49**

**П52**Вы едва успели отскочить, когда первые ящики полетели вниз с вершины пирамиды. Двор огласил треск ломаемого дерева. Вы бросили ничком на землю прикрыв голову, Вы надеялись, что до Вас не достанет…  
Грохот во дворе стоял недолго, а вот пыль оседала больше. Желтое песочное марево так и норовило ущипнуть за нос и глаза. Вы заткнули нос и рот, что бы не чихнут.   
Но в следующий момент Вы и думать забыли о своей проблеме, когда мимо Вас пролетела туша одного из Скорпионов. Да именно так, пролетела. Словно разъяренный бык на полном ходу врезался в бандита и хорошенько того отшвырнул. Полет головореза, был недолгим – его остановила стена, по ней же он потом и сполз, бесчувственным мешком плоти.  
Тихо стало, как на похоронах. Все кто еще стоял на ногах, и Вы в том числе, уставились на Старика. «Мантия» стоял в боевой стойке, с вытянутой вперед рукой и открытой ладонью. Не оставалось сомнений в том, кто именно отправил Скорпиона полетать.  
Перелистни на **П49**

**П53**Вам не нужно было прикладывать много усилий. Все что от Вас требовалось – это слегка качнуть один из нижних ящиков ногой. И вся деревянная конструкция задрожала. Перелистни на **П52**

**П54**Слегка качнуть один из нижних ящиков – это все, что от Вас требовалось. К несчастью ноги вожака были быстрыми, а разум и того стремительнее. Он сразу же угадал, что Вы собирались сделать и оттолкнул Вас от ящиков. Что ж, похоже теперь Вам придется драться с ним…   
У Скорпиона не было никакого оружия, но такое, на самом деле, ему и не требовалось. Слишком поздно Вы заметили татуировки в виде скорпионьих хвостов на его ладонях. Судя по меткам, Вашим противником был мастером рукопашного боя.

*В правом верхнем углу Листка персонажа Вы можете видеть несколько граф.* ***Атака****,* ***Броня****,* ***Защита****,* ***Мистика*** *и* ***Сила Воли****. Нас сейчас интересуют первые три.****Атака*** *– это показатель того, как сильно и как метко вы бьете. Этот показатель равен показателю Вашего* ***Тела  
Броня –*** *это Ваш болевой порог и стойкость. Также как и Атака, этот показатель равен показателю Вашего* ***Тела  
Защита –*** *это показатель Вашей ловкости, уклонения и рефлексов. Этот показатель определяет как сложно по вам попасть.   
Первым атакуете Вы. Бросьте 2 КУБА и добавьте значение Вашей Атаки(Тела), затем Вам предстоит обороняться – Бросьте 2 Куба и добавьте значение Вашей Защиты(Разум).   
Если суммарно бросок Ваш бросок Атаки будет больше* ***8****, то Вы нанесете противнику* ***1*** *(одну)* ***Рану****. Если суммарно Ваш бросок Защиты будет меньше* ***10****, то уже Вам нанесут* ***1*** *(одну)* ***Рану****. Этот бой будет длиться до* ***4*** *(трех)* ***Ран****, Ваших или же Ран Противника.*

*Если нанесете противнику 3 Раны, то перелистните на* ***П38****Если противник нанесет Вам 3 Раны, то перелистните на* ***П55*  
П55**Вашей злобы хватило бы на выводок гадюк, но Вы всего лишь мальчишка, и Скорпиону не составляет труда отбиться от Вашего нападения. Очередной удар так и вовсе выбил землю у Вас из-под ног. Вы не упали на землю лишь потому что Скорпион поймал Вас за шкирку и поднял над землей, как кутенка.  
- Ну что, наигрался?  
Вы не ответили.   
Чувство собственного бесилия, стыд за поражение и врожденное упрямство предавали Вам ярости продолжать бой. Так просто Вы не собирались сдаваться. Вы были вслепую, молотили воздух, надеясь, что хоть один удар да попадет в цель. Скорпиона, похоже, Ваш стиль боя забавлял.  
- Ладно, малявка, я дам тебе фору. На вот... - И Скорпион вытянул шею, подставляя Вам вперед подбородок. - Попробуй ударить.  
Глупо было не воспользоваться возможностью. Вы вложили все силы, что у Вас только оставались в тот удар, особо не надеясь успех. Однако же удар получился хорошим, даже слишком. Хватка сразу же ослабла и Вы упали на землю. Когда Вы поднялись, Скорпион, бесчувственной тушей, сползал по стене. Которая находилась в восьми шагах от Вас. Не может такого быть, что бы Ваш удар отбросил головореза, так далеко. Вы и сами это понимали. Повернув голову, Вы увидели Старика стоявшего в боевой стойке, с вытянутой вперед рукой и открытой ладонью. Не оставалось сомнений в том, кто именно отправил Скорпиона полетать. Но чем? Силой Мысли?  
Перелистни на **П49**

**П56**- Я.... я не понимаю о чем Вы. - Вы путаетесь напустить на Себя невинный вид.  
Но Старика не так-то просто провести.  
- Все ты понимаешь, мальчик мой. И я хочу спросить? Неужели тебя такая жизнь устраивает? Жить от кражи к краже. Прятаться от всех. Есть, знаешь ли, и другой путь, там где твои навыки пригодятся лучше всего. И я могу тебе его показать.  
Так он что, предлагал Вам пойтти с ним? Стать его учеником?! Учеником Звездного Рыцаря?!  
Так, что вы сделаете?  
Если согласитесь с предложением Старика, то перелистните на **П61**Если же нет, то перелистните на **П62**

**П57**Но никто не спешит к Вам на подмогу. Желающих связываться с Воинами Храма не наблюдается. А стоит Жрецу вновь открыть рот и продолжить вещать, как молящиеся потупив взор склоняют головы для молитвы. Помощи Вам ждать не от кого…  
Вам лишь остается попробовать заехать ему по голени, и надеяться, что так он потеряет к Вам интерес… на какое-то время (**П16**)

**П58** Зря только, горло дерешь, малыш. – По-отцовски говорит верзила. – Тут нет безумцев, что пойдут против Воли Богинь. А теперь, пошли. Я отведу тебя в одно место.  
Вам совсем не понравилось то, как это прозвучало. В Вашей голове мысли роятся, словно перепуганные пчелы, пытаясь придумать, как избавиться от храмовника, который уже ведет Вас по улицам, когда…  
- Отпусти его. – Раздается сильный, командный, но в тоже время спокойный голос у Вас за спиной.  
- Не вмешивайся, старик. – Произносит Воин Храма угрожающе, от его напускного дружелюбия не осталось и следа. – Мальчишка наш, такова Воля Богинь.  
Вы поворачивайте голову в отчаянной попытке разглядеть своего неожиданного спасителя. Страх в Вашей душе сменяется удивлением, но в то же время и надеждой. Это тот самый старик, которого Вы видели ранее этим днем.   
Старик правильно понял Ваш взгляд. - Не похоже, что бы парень горел желанием следовать их Воле.  
- Не лезь, старик, - Храмовник приподнял верхнюю губу, обнажая ряд почти жемчужно-белых зубов, смотревшихся контрастно на фоне его черного лица. – Это последнее предупреждение, иначе…  
- Иначе, что? – Мантия вопросительно вскинула бровь. – Огреешь меня плеткой?  
С утробным рычанием верзила сорвал с плеча плеть. Вас же он просто отшвырнул в сторону. Перелистни на **П31**

**П59**- Более ценное? И что же это?  
Старик нацелил на Вас пару своих проницательных глаз.  
- Ты. У тебя есть потенциал, малец, о котором ты и сам толком не подозреваешь. Я могу помочь тебе раскрыть его...   
Так он что, предлагал Вам пойтти с ним? Стать его учеником?! Учеником Звездного Рыцаря?!  
Так, что вы сделаете?  
Если согласитесь с предложением Старика, то перелистните на **П61**Если же нет, то перелистните на **П62**

**П61**Пойти с ним? Перестать воровать, прятаться и вечно убегать. Получить шанс на лучшую долю? Глупо было бы не воспользоваться такой возможностью. Но что же до Вашей старой ватаги? Что до ваших друзей с которыми Вы вместе голодали, вместе воровали и вместе делили хлеб? Неужели Вы ее покинете?  
- Я... Я согласен. Но при одном условии...  
Мантия вопросительно вскинул бровь.  
Перелиситни на **П63**

**П62**  
- Что ж, очень жаль. - Старик поднялся с колен, отряхнул мантию. - Но это твое решение и я его уважаю.   
Он подошел к Вам, на прощание коснувшись Вашего плеча.   
- Пусть звезды всегда освещают Ваш путь.  
Так этот странный Старик ушел из Вашей жизни, навсегда.  
Перелистни на **П34**

**П63**Никогда в своей жизни Ваши друзья не видели столько еды и красивых мелочевок.  
Вы попросили Звездного Рыцаря перед тем как уйти, как следует попрощаться со старыми друзьями. Дать им еды и подарков было его идеей. Сперва Ваши друзья отнеслись к нему насторожено, но постепенно оттаяли стоило им увидеть еду и убедиться, что она не отравлена.   
После этого никакие слова были не нужны. Ваши друзья прекрасно понимали, что Ваш уход - это плата за столь сказочный пир. Все желали Вам удачи.   
Вы пытались не показывать слез, хоть и с трудом пытались сдержать их. Вы дали клятву обязательно вернуться.   
После чего Вы и старик растворились в ночи...  
Перелистни на **П64**

**П64**Так Вы стали учеником Звездного Рыцаря. Знайте Ваш ждет непростой и не усыпанный розами путь. Не раз Вам предстоит доказывать свое место под небесными светилами как силой, так и разумом. И на Вас ляжет непростая задача нести на своих плечах наследие целых поколений воинов и мудрецов, что жили и свершали подвиги до Вас. Но знайте и то, что Ваши подвиги войдут в историю и легенды... когда-нибудь.   
А пока я хочу пожелать Вам до скорой встречи... *Звездный Странник*