

**ГЕОРГИ МИНДИЗОВ**  
**ДУХЪТ НА ПРЕРИЯТА**

[chitanka.info](http://chitanka.info)



Тази книга не е като другите... НЕ, ДРАГИ ЧИТАТЕЛЮ! Не бързай да прескочиш страницата! Зная, че подобни встъпления са ти омръзнали, но това наистина е нещо различно. В него няма да ти бъде обяснявано с какво книгата-игра се различава от другите книги, разликата сигурно ти е известна (ако все пак не си чел подобна книга, просто следвай указанията). Целта на този увод е да ти покаже разликата между ТАЗИ ИГРА и ОСТАНАЛИТЕ КНИГИ-ИГРИ.

В основните си правила ТАЗИ ИГРА е подобна на всички други. Описва се едно приключение, в което героят си ти. Разделена е на епизоди и развитието на действието зависи само от твоите решения. Дотук с приликите!

**ПЪРВАТА РАЗЛИКА Е РЕАЛНОСТТА НА СЪБИТИЯТА.** Приключението е съставено по действителни случки от индианската история и по легенди от индианския фолклор. По-точно приключението се развива около две действителни случки: „Как Поуните престанали да принасят човешки жертви на Утринната Звезда“ и „Връщането на Свещените Стрели на Шейените, отнети им от Поуните“. Разбира се, има и много измислени неща, все пак това е ИГРА, а не исторически учебник.

**ВТОРАТА РАЗЛИКА Е СВОБОДНИЯТ ИЗБОР НА ГЕРОЙ.** В повечето книги-игри, ти, читателю, имаш достатъчна свобода на действие, но обикновено си ограничен от възможностите и способностите на героя. Очевидно е, че пълна свобода на избора е трудно да бъде постигната. Все пак трябва да има някакви ограничения. Един безсмъртен и свръхсилен супермен, който с един замах помита противниците си, би направил играта безсмислена. Но достатъчно е ограниченията да бъдат само в абсолютните възможности на героя.

В ТАЗИ КНИГА ти ще имаш възможност да избираш между ТРИМА герои, всеки от които, освен обичайните точки за „Сила“ и „Издържливост“, притежава и шестнадесет специфични умения. Какви да бъдат началните точки на тези умения, ще можеш да решиш сам.

**ТРЕТАТА РАЗЛИКА Е РАВНОПРАВНО УЧАСТИЕ НА ЧИТАТЕЛИТЕ.** Някои автори смятат, че е невъзможно да се напише книга, в която „читател“ и „читателка“ да могат с еднакво основание „да бъдат героя“. Има много такива начини и тук е показан един от тях. Разбира се, с известен компромис, поради факта, че според индианските традиции и обичаи жената не може да бъде воин и вожд (и

тук има няколко изключения). Главното действащо лице е мъж, но „героят“ може да бъде както момче, така и момиче. Как е постигнато това, ще разбереш, като прочетеш книгата.

Един специален съвет към читателките: не изпускайте шанса си да управлявате един мъж! Такава възможност не се явява често!... Това беше само шега. Сериозното предложение е — **ОПИТАЙТЕ СИЛИТЕ СИ! ОПИТЪТ СИ ЗАСЛУЖАВА!**

**ЧЕТВЪРТАТА РАЗЛИКА Е НАЙ-ПРИЯТНАТА. В ТАЗИ КНИГА-ИГРА**, както и в много други, ще се сблъскаш с няколко логически задачи. Разликата е, че тук те не са поставени само да усложняват приключението. Правилното решение на тези задачи ще ти даде възможността да спечелиш една от големите награди на издателя. Как точно да стане това, можеш да разбереш в специалното приложение към книгата: **„ПРАВИЛА ЗА УЧАСТИЕ В ИГРАТА С НАГРАДИ“** и **„УКАЗАНИЯ ЗА ПОПЪЛВАНЕ НА ТАЛОНА ЗА УЧАСТИЕ В ИГРАТА С НАГРАДИ“**.

**И НАКРАЯ, ПОСЛЕДНАТА ПЕТА РАЗЛИКА.** Тази книга-игра ще ти даде възможността да помислиш над идеята — „Какво би станало, ако подходящ човек се намеси по подходящ начин, в подходящ момент в индианската история“.

Разбира се „подходящият човек“ си ти, читателю! „Подходящият начин“ зависи от действията ти. А „подходящият момент“...? Ще го научиш, след като прочетеш **ТАЗИ КНИГА-ИГРА**, която е съставена по метода на **„ОТВОРЕНАТА ПОРЕДИЦА“**.

Помисли само за откриващите се възможности: Биха ли могли индианците да спрат нашествието на белите? Биха ли могли двете раси да живеят заедно и в мир? Биха ли могли... индианците да завладеят Старият континент?

Стиховете, използвани в книгата за загадката „Посланието на Маниту“, са: „Радостната песен на Теоай-Тали“ от Н. Скот Момадей — „Гласът на Орела“ бр. 3 от януари 1993 г., и стих от поемата „Песен за Хайават“ от Хенри Уодсуърд Лонгфело — „Индейцы без томагавков“ изд. 1984 год.

Авторът и Издателят изказват своята благодарност към **БЪЛГАРСКОТО ИНДИАНСКО ОБЩЕСТВО „ОРЛОВИЯТ КРЪГ“** за препоръките и материалите, които направиха възможно написването на тази книга. Особено за интересното списание „ГЛАСЪТ НА ОРЕЛА“,

от страниците на което авторът получи много ценни сведения за живота на индианците.

Започни от епизод **1**.

# ЕПІЗОДИ

# 1

Почти в средата на Северноамериканския континент. На запад от Мисисипи, до подножието на Скалистите планини и от Мексиканския залив до територията на днешна Канада се простират Великите прерии. Безкрайни нагънати равнини, покрити с жилава бизонска трева, редки храсталаци и малки горички, главно около реките и потоците.

В един студен ден на късната есен един самотен воин бавно язди през ловните полета на Кроу (Хората Врани). Воинът безспорно е индианец, но от пръв поглед е почти невъзможно да се определи племенната му принадлежност. Лицето не е изрисувано с боя, а раменете са загърнати в пъстро одеяло, което скрива дрехите му. Конят е порода, отглеждана от Сиуксите, но бойната украса по него има знаците на Шейени и... дори на Поуни.

Заедно с този воин, едновременно в него и около него лети един много странен дух (Маниту). Безплътен и неосезаем, видим само за най-силните шамани, идващ от друго време и принадлежащ на друга раса. Дух на бял човек, и то на... дете.

— Три месеца минаха откакто сме заедно, Малък Маниту — нарушава мълчанието индианецът. — Времето ти почти изтича, ще чакаме ли още?

— Ще се справим — отговаря му духът. — Само още един ден.

— Самотния вълк е съгласен с теб, Малък Маниту. Ще чакаме!

„Ще чакаме. Какво друго ни остава — мисли си духът. — Още няколко дена и край! А колко забавно беше отначало!“ Лека-полека духът потъва в мислите си, спомените го отнасят назад във времето и той отново вижда как започна всичко.

Премини на епизод **6**.

— И така, Бял Маниту, сега знаеш защо си призван от „Съюза на Воините Изгубили Името си“ — започва жрецът. — Сега е време да те запознаем с правилата, които ще спазваш по време на... е, да го наречем ЗАДАЧАТА.

— Твоята цел е да намериш Свещените предмети, да събереш парчетата на Изписаната Бизонска Кожа Която беше разделена на части и да прочетеш Посланието на Великия Маниту към индианците.

— Чакай малко! Само за момент — прекъсваш го. — Как си я представяш тази работа? Мога ли аз, едно дете, да се появя в индиански лагер и да... а бе, спомни си как ме посрещнахте вие!

— Съюза на Воините Изгубили Името си си го представя така. Ти ще вселиш своя Маниту в тялото на един от тези трима воини. Те ще действат вместо теб. Ако ти приключиш успешно Задачата, избраният от теб воин ще получи правото да изживее още един живот. Разбра ли?

— Нищо не разбрах... ама карай! — казваш. — И по-нататък?

— Съюза на Воините... не знае! Великия Маниту нареди да призовем дух на бял човек. Да му предоставим тяло на воин и да го пратим да намери Кожата... Той каза, че Белия Маниту сам ще знае какво да прави.

— Да бе, много хитро! — промърморваш. — Е, да започвам с избора. Кажете ми нещо за воините?

— Този първият е Сиукс, вожд от народа на Тетон Дакота. Уменията и способностите му можеш да научиш, като преминеш на епизод **3**.

— Следващият, до него, е Шейени. За него не знаем нищо повече, освен че е бил много хитър и уважаван воин. Неговите способности са в епизод **4**.

— И накрая този, който е застанал отделно. Той е от народа на Поуни. Не знаем защо Великия Маниту го е пратил при нас. Поуни са врагове на Сиукси и Шейени. За него можеш да прочетеш в епизод **5**.



**3**

**ВОИН ДАКОТА**



### Бойни умения

Стрелба с лък	6
Стрелба с пушка	1

Стрелба с пистолет	1
Копие	6
Томахавка	4
Нож	6
Бойна тояга	6
Без оръжие	6

### **Ловни умения**

Разчитане на следи	3
Маскировка/промъкване	3
Боравене с ласо	3
Яздене на кон	5

### **Способности**

Ораторски	2
Лечителски	1
Магически	1
Тактически	2

### **Оръжия**

1. Лък с 15 стрели.
2. Капсулна пушка с 5 заряда.
3. Бойна тояга.
4. Нож.

### **Предмети**

1. Магически амулет.
2. Калюмет.



Премини на епизод [11](#).

ВОИН ШЕЙЕНИ



### **Бойни умения**

Стрелба с лък	5
Стрелба с пушка	1
Стрелба с пистолет	1
Копие	5
Томахавка	5
Нож	5
Бойна тояга	3
Без оръжие	3

### **Ловни умения**

Разчитане на следи	4
Маскировка/промъкване	4
Боравене с ласо	4
Яздене на кон	5

### **Способности**

Ораторски	2
Лечителски	4
Магически	3
Тактически	4

### **Оръжия**

1. Лък с 10 стрели.
2. Кремъчен пистолет с 9 заряда.
3. Томахавка.
4. Нож.

### **Предмети**

- |                      |
|----------------------|
| 1. Магически амулет. |
| 2. Лечебна торбичка. |
| 3. Ласо.             |



Премини на епизод [11](#).

5

**ВОИН ПОУНИ**





### Бойни умения

Стрелба с лък	2
Стрелба с пушка	6

Стрелба с пистолет	2
Копие	3
Томахавка	4
Нож	5
Бойна тояга	2
Без оръжие	4

### **Ловни умения**

Разчитане на следи	6
Маскировка/промъкване	6
Боравене с ласо	5
Яздене на кон	5

### **Способности**

Ораторски	5
Лечителски	2
Магически	1
Тактически	1

### **Оръжия**

1. Пушка Уинчестър с 3 патрона.
2. Кремъчен пистолет с 5 заряда.
3. Томахавка.
4. Нож.

### **Предмети**

1. Магически амулет.
2. Ласо.
3. Вапум от вълчи зъби.



Премини на епизод [11](#).

Един прекрасен ден, а може би една вечер или нощ. Ти отваряш една малка книжка с пъстра корица и четеш:

„... Изведнъж времето, като че спира. Всичко около теб се забулва в млечно бяла мъгла. Имаш чувството, че летиш, но всъщност стоиш напълно стабилно...“

— Ей, какво става? — възкликваш стреснато и се оглеждаш учудено.

Незнайно как попадаш в нещо като пухкав бял облак. За миг губиш равновесие и... изведнъж времето, като че спира. Всичко около теб се забулва в млечнобяла мъгла. Имаш чувството, че летиш, но всъщност стоиш напълно стабилно.

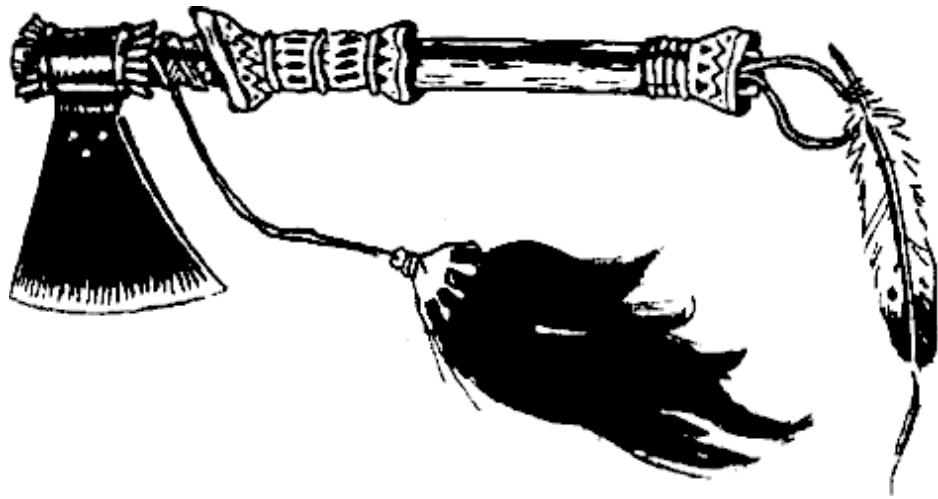
— Е-хей! Има ли някой тук? — провикваш се. — Тука съм! Елате насам! Не мога да се движа! Помогнете ми!

Не знаеш защо и как, но никак не се страхуваш. Убеждението, че всичко е наред, се появява едновременно с мисълта, че това е само сън. Някаква частица от съзнанието ти все още се мъчи да възприеме действителността, но и тя се предава, когато облакът се разсейва. Намираш се в безкрайна суха равнина, залята от ярки слънчеви лъчи. Небето е високо и бледо, също като в...

— **ТОВА ЛИ НИ Е ИЗПРАТИЛ ВЕЛИКИЯ МАНИТУ!** — прекъсва мислите ти сърдит глас. Оглеждаш се и...

... преминаваш на епизод **10**, ако си момче.

... преминаваш на епизод **15**, ако си момиче.



— Слушай ни добре, Бял Маниту! Ще те наричам така, за духа няма значение дали е мъж или жена, той е дух на бял човек и толкова! Сега слушай:

Според индианските обичаи всеки воин, който се е провалил в някое начинание и с това е станал причина за поражение на племето, се наказва с ОТНЕМАНЕ НА ИМЕТО. Духът на такъв воин е обречен вечно да броди сам из Вечните ловни полета, далече от племето и приятелите си.

В борбата срещу белите нашественици много велики индиански вождове претърпяват поражение, докато се опитват да спасят народа си. Всички те са застигнати от Проклятието, без да имат никаква вина. Индианските богове не се интересуват от причините, а само от резултата.

Нашите духове дори след смъртта не можаха да се примирят с наложеното ни несправедливо наказание. Ние петимата създадохме Съюза на Воините Изгубили Името си. Целта ни е да се намесим в подходящ момент от индианската история и да дадем шанс на расата да оцелее. Оказа се, че единственият възможен начин е да призовем дух на бял човек, който да се съгласи да ни помогне.

— А-ха... така... така. Значи бял човек да ви помогне да унищожите белите?

— Не е нужно да ги унищожаваме! Необходимо е да ни се помогне да се обединим и да създадем съюз. Винаги можем да живеем в мир с белия човек!

— Е, така може! Съгласявам се! Давай по-нататък.

— Призоваващия Духовете е радостен, че се съгласи, Бял Маниту! Сега можеш да преминеш на епизод 2.

Рано сутринта ритуалът по принасяне на жертвата започва. Индианката е изведена от вигвама и... завързана на изправена дървена рамка. Според традицията тя една година е живяла като почетна гостенка при Скидите и едва сега разбира какво я очаква. Изглежда много изплашена, но с типична индианска невъзмутимост се готви да посрещне съдбата си.

След дълъг и еднообразен ритуален танц шаманът изважда пет Свещени стрели, с които жертвата трябва да бъде убита.

— Народе на Скидите! — тържествено се провиква той и... смаян поглежда някъде над главите на тълпата.

Самотния вълк, възползвал се от това, че всички зяпат в жреца, е откраднал един кон и сега с най-голяма скорост се насочва към жертвата. Преди някой да успее да реагира, той с един замах я освобождава и я вдига на коня. Едва тогава се чуват първите гневни викове. Няколко по-съобразителни воители опъват лъковете и пускат рояк стрели след бегълците. Една от тях се забива в рамото на Вълка, но не успява да го спре.

Потресени от случката, провалила най-важния ритуал, и възхитени от храбростта на Самотния вълк, воините на Скидите не тръгват да го преследват. Смелостта е високо ценена от всички индиански племена, затова прибави 5 точки към „ПРЕСТИЖ“. Поради раната извади 5 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и 2 точки от „СИЛА“. Запиши в [Дневника](#), че сте откраднали един кон от Поуни и премини на епизод **117**.

— Остави го, ти казвам! — казваш. — Да не искаш цялото село да хукне след нас!

— Те и така ще хукнат — промърморва Самотния вълк и влиза във вигвама, който изглежда съвсем празен. На покрития с кожи под спи девойка от племето Шейени, завързана за китките с тънки кожени въжета. Самотния вълк тихо я събужда, прерязва връзките и внимателно я извежда навън.

— Трябват ни коне, Малък Маниту! — казва ти той. — Преминаваме на епизод [14](#).



Към теб се приближават петима... индианци, излезли, като че от лентата на някой стар филм. Трима от тях приличат на воини или дори вождове, четвъртият е стар и сбръчкан, вероятно магьосник, а петият е жена.

Докато ги разглеждаш смаян, най-възрастният от вождовете сърдито се обажда:

— Отговори ми, Призоваващ Духовете, това ли нещо ни е изпратил Великия Маниту!

— Може би, може би... очевидно — мърмори си старият шаман. — А ти какво очакваше? Ние поискахме дух закрилник, очевидно той не може да е от белите бойци, поробили народите ни. Не мислиш ли така?

— Така е, но... все пак... това е дете — със съмнение казва друг.

Цялата тази препирня започва да ти омръзва.

— Няма ли някой да ми обясни какво става тук! — прекъсваш ги нервно. — Къде съм?

— О, Маниту на бялото момче, ти се намиращ във Вечните ловни полета на червенокожите бойци — патетично започва шаманът. — Призован си от Съюза на Воините Изгубили Името си. Трябва да ни помогнеш да...

— Ей, ей! Почакай малко! Ти каза Вечните ловни полета, нали така? Това не беше ли... е-е... за мъртвите индианци?

— Точно така! Ние...

— А бе, чакай, бе! Ами аз какво правя тук! Аз не съм... — готов си да се разплачеш.

— О, не, Маниту на бяло момче! Тук е само твоят дух! Готов ли си да ни изслушаш?

— О-ох, изплаших се! Хайде, казвайте какво има!

Премини на епизод 7.

— Този избирам! — посочваш след продължителен размисъл.

— Отличен избор! Запиши в [Дневника на приключението](#) точките от таблицата ({3|Дакота}, {4|Шейени} или {5|Поуни}). Разпредели допълнителните точки и си готов да продължиш. — Започваме Ритуала на Преселението! — тържествено произнася шаманът. — Застанете един до друг!

От самия ритуал не помниш почти нищо, след едно безкрайно пеене, кръжене и подскачане шаманът прави няколко знака и... за миг възприятията ти се объркват. Все още можеш да виждаш всичко както досега, но едновременно с това имаш чувството, че си в главата на индианския воин. Можеш да погледнеш през неговите очи, да чувстваш със сетивата му... но не можеш да командваш тялото му.

— Нещо не стана както трябва — промърморва шаманът. — Бял Маниту, тука ли си още?

— Тука е! — отговаря вместо теб индианецът. — Мога да чувам мислите му, а предполагам и той моите. Нали така, Малък Маниту?

— Точно така. И не ме наричай Малък Маниту! Казвам се (кажи му твоето име, читателю).

— Дали ще може да използва Мистичната сила?

— Вероятно ще може! Слушай ме добре, Бял Маниту. Ако твоят воин е в много голяма, смъртоносна беда, ще можеш да му помогнеш с Мистичната сила. Това е умение, което само най-великите шамани притежават. С Мистичната сила ще можеш да промениш естествения ход на събитията. Внимавай, защото можеш да я използваш само три пъти.

— Не можеш ли да ми обясниш по-подробно? — питаш.

— Той не може да те чуе — казва ти воинът. — Не се притеснявай, тези магии едва ли ще ти потрябват. Всичко е наред, Призоваващ Духовете! Продължавай!

— Добре, добре! Много хубаво — разбързва се изведнъж старецът. — Започвам Ритуала на Прехвърлянето. Имате ТОЧНО четири луни време, за да се справите!

Ако си избрал воин Поуни, премини на епизод [21](#).

Ако си избрал вожда Дакота, премини на епизод **31**.  
Ако си избрал Шейени, премини на епизод **41**.

Цели три дена са необходими на вождовете, за да вземат своето решение. На четвъртия ден Мистичния воин е поканен да чуе присъдата. След дълги и цветисти речи, след безкрайни спомени и легенди най-после се разбира какво са намислили. Мистичния воин ще трябва да се оттегли в едно свещено място, там да прекара четири дена в ритуален пост и самовгълбяване. Когато му се появи пророчески сън, може да се върне и... ако духовете покровители на Поуни го приемат, ще стане член на племето.

Завеждат Мистичния воин в една малка горичка, настаняват го върху ниска могила, в очертан с камъни кръг, и го оставят. Той сяда с кръстосани крака и... застива. Цялата тази работа ти изглежда малко смешна, но сериозността, с която индианците я приемат, те кара да останеш само пасивен наблюдател.

Три дена и три ноци преминават в абсолютна скука. Индианецът все така седи, без да мръдне или да продума. Нищо не се случва, докато настъпва четвъртата нощ. Не знаеш какво точно вижда той, но ти с възможностите си на дух си принуден да участваш в сънищата му.

Първо, като че се пренасяте в една каменна гора. Отначало всичко е наред, но изведнъж камъните започват да се рушат и гигантски черен бизон се спуска право срещу теб. От ноздрите му излиза пара, а очите горят като разжарени въглени. Миг преди да те стъпче, бизонът се превръща на орел и с писък отлита. Минута спокойствие и ето че ви наобикаля глутница огромни вълци. Един от тях застава право срещу лицето ти и... през цялата кошмарна нощ остава там. За останалото просто не искаш да си спомняш...



Когато утрото разпръсва мрака, Мистичния воин, изтощен, но безкрайно доволен, става и тръгва към селото.

Премини на епизод [22](#).

Пазачът пред колибата изглежда задрямал. Самотния вълк предпазливо се промъква край него, онзи отваря очи и... ръката на Вълка затиска устата му. За миг и двамата замират, след което Самотния вълк решава:

Да се откаже и сутринта да говори със старейшините, премини на епизод [33](#).

Да се бие със стража, премини на епизод [43](#).

Отново промъкване и отново попадате на пазачи. Този път те са двама. Самотния вълк се насочва към няколко отделили се от табуна коне. Без никой да го усети, стига до тях и повежда два към откритата прерия.

Ако сборът от точките за „ПРОМЪКВАНЕ И ПРИКРИТИЕ“ и „ЯЗДЕНЕ НА КОН“ са повече от 12, премини на епизод [25](#).

Ако е по-малък или равен на 12, премини на епизод [44](#).





Към теб се приближават петима... индианци, излезли като че от лентата на някой стар филм. Трима от тях приличат на воини или дори вождове, четвъртият е стар и сбръчкан, вероятно магьосник, а петият е жена.

Докато ги разглеждаш смаян, най-възрастният от вождовете сърдито се обажда:

— Отговори ми, Призоваващ Духовете, защо Великия Маниту ни е изпратил една „скво“, и то още дете!

— К’во е т’ва „скво“, бе? Не съм „скво“!

— Може би, може би... очевидно — мърмори си старият шаман. — А ти какво очакваше? Ние поискахме дух закрилник, очевидно той не може да е от белите бойци поробили народите ни. Не мислиш ли така?... Успокой се, дете, „скво“ на неговия език значи жена.

— Няма ли някой да ми обясни какво става тук! — прекъсваш ги нервно. — Къде съм?

— О, Маниту на бялото момиче, ти се намиращ във Вечните ловни полета на червенокожите бойци — патетично започва шаманът. — Призована си от Съюза на Воините Изгубили Името си. Трябва да ни помогнеш да...

— Ей, ей! Почакай малко! Ти каза Вечните ловни полета, нали така? Това не беше ли... е-е... за мъртвите индианци?

— Точно така! Ние...

— А бе, чакай, бе! Ами аз какво правя тук! Аз не съм... — готова си да се разплачеш.

— О не, Маниту на бяло момиче! Тук е само твоят дух! Готова ли си да ни изслушаш?

— О-ох, изплаших се! Хайде, казвайте какво има!

— Не съм съгласен! — прогърмява отново гласът на по-възрастния вожд. — Една скво не е подходяща за такава задача!

— Брей, от къде на къде! — сърдиш се. — Какво като съм жена? Жените да не са по-лоши от мъжете!

— Жената не може да бъде воин!

— Ами аз? Аз съм воин! — намесва се индианката.

— Ха! Ти си от Чернокраките! Чернокраките не могат да бъдат...

— Стига вече! — твърдо го прекъсва шаманът. — Трябва ни дух на бял човек! Имаме го! Няма значение, че е дете! Казах!

Премини на епизод [7](#).

Предвидил намеренията на пазачите, Самотния вълк рязко сменя посоката и се навежда настрани. За съжаление не достатъчно бързо. Единият от конете му се изплъзва и изчезва в тъмнината. Скоро нощта поглъща и Вълка. Едва сега пазачите се сецат да вдигнат тревога. Докато войните на Поуни се съберат и намерят следите, Самотния вълк прави голяма дъга около селото, вдига индианката на своя кон и поема към земите на Шейените.

Успял е да отмъкне само един кон от селото на Скидите, но и това е добро постижение. Кражбата на коне, много ценено от индианците умение, затова прибави 2 към точките за престиж и запиши в [Дневника](#), че сте откраднали един кон от Поуни.

Премини на епизод [117](#).

Цели три дена са необходими на вождовете, за да вземат своето решение. На четвъртия ден Мистичния воин е поканен да чуе присъдата. След дълги и цветисти речи, след безкрайни спомени и легенди, най-после се разбира какво са намислили. Мистичния воин ще трябва да се оттегли в едно свещено място, там да прекара четири дена в ритуален пост и самовгълбяване. Когато му се появи пророчески сън, може да се върне и... ако духовете покровители на Дакота го приемат, ще стане член на племето.

Същата вечер Мистичния воин, въоръжен само с пушка и нож, тръгва сам към Скалата Която сочи в небето, свещено място за племената Тетон Дакота. Поради някакви неразбираеми индиански съображения е без кон. В нощта преди ритуала той е мълчалив и замислен. За да не му пречиш, оставяш духът си да се издигне свободно нагоре. Почти напълно изключваш сетивата си от тези на индианеца. Малко след полунощ приближавате Свещеното място и... попадате на кървава схватка.

Непознат индианец е нападнат от глутница големи сиви вълци. Въоръжен е само с нож и къса тояга. В краката му е захвърлен пистолет и трупа на един мъртъв вълк. Зверовете са го заобиколили плътно, всеки момент ще нападват вкупом и ще го повалят.

Ако Мистичния воин ще помогне на непознатия, премини на епизод **20**.

Ако предпочита да изчака развитието на битката, премини на епизод **30**.

Един от вълците, вероятно водачът на глутницата, прикляква готов за скок. Стрелата полита и се забива във врата му. За миг вълкът, като че не забелязва раната. Прави няколко крачки напред, след което пада мъртъв, без да може да издаде дори един звук. Останалите отстъпват смутени, но като че не разбират какво точно става. Това дава възможност на Мистичния воин да стреля още веднъж и чак тогава глутницата подвива опашки и хуква назад.

Раненият от втората стрела вълк обаче остава и индианецът с томахавка и нож се нахвърля върху него.

Ако сборът от точките му за „БОЙ С НОЖ“ + „БОЙ С ТОМАХАВКА“ са повече от 12, преминаваш на епизод **19**.

Ако са по-малко от 12, преминаваш на епизод **39**.

Водачът на глутницата прави огромен скок и челюстите му посягат към гърлото на Мистичния воин. Той прави крачка назад и томаховката разцепва черепа на вълка. Настървена от мириса на кръв, глутницата продължава нападението си. Още един вълк е пронизан от ножа на индианеца. Останалите се скупчват около него и почти го повалят на земята.

Готов си да използваш Мистичната сила, когато иззад скалите изниква един непознат воин. Изстрел от пушката му прекратява атаката, след което бойната му тояга посипва удари върху вълците. При появата на новия враг те подвиват страхливо опашки и с недоволен вой потъват в нощта.

— Моят брат е смел боец! — казва новодошлият. — Бързия Сокол иска да бъде негов брат! Може ли той да научи името на смелия Шейени?

— Аз съм Мистичния Воин Забравил Името си! Бързия Сокол спаси живота ми и сега той е моят по-голям брат!

— О-о-о... Мистичния воин! Мислех, че това е само легенда.

— Не е! Виждам, че моят брат е от народа на Тетон Дакота.

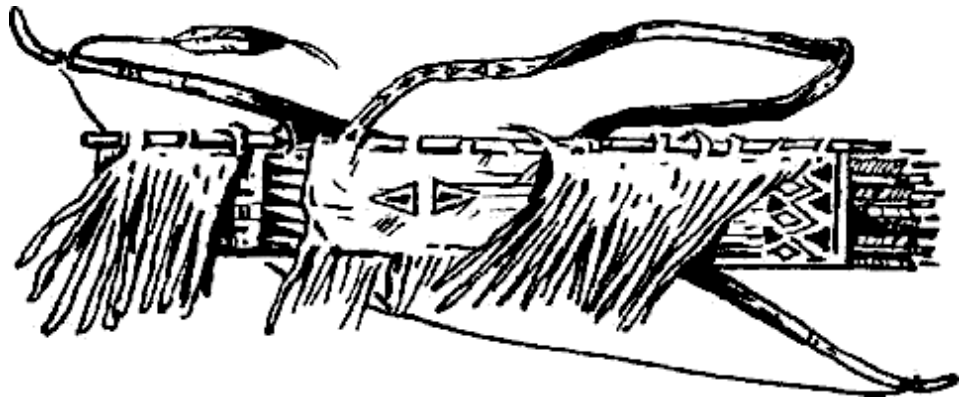
Има ли наблизо село на Сиуксите?

— Не село, само ловен лагер. Тази година бизоните закъсняха.

— Ще ме заведе ли Сокола при вождовете на племето си?

— Сокола с удоволствие ще представи на народа си Мистичния воин на Шейените!

Разправата с глутницата вълци много е впечатлила ловеца Дакота. Запиши в [Дневника](#), че си убил два сиви вълка. Смелостта и бойните умения са високо ценени качества, затова прибави 5 точки към „ПРЕСТИЖ“ и премини на епизод [49](#).



— Трябва да му помогна, Малък Маниту! — възкликва той, след като вижда схватката. — Непознатият е от народа на Шейените. Те винаги са били съюзници и братя на Дакота.

— Добре! Давай, но се пази! Не забравяй Задачата!

— Не съм я забравил! Гледай сега! — Мистичния воин слага ръце пред устата си и острият боен вик процепва нощта. Вълците веднага застават нащрек и се отдръпват, но явно нямат намерение да се откажат от плячката си.

Мистичния воин вдига пушката си, прицелва се и... ти преминаваш на епизод [121](#).

Оставя пушката, взима ножа в ръка и напада вълците. Премини на епизод [131](#).



Този път ритуалът е много по-кратък. Старецът произнася няколко думи и ето, че Вечните ловни полета изчезват. Ти и Мистичния Воин Забравил Името си, така ще се казва воинът Поуни, докато си извоюва ново име, се озовавате на една обширна поляна оградена с редки горички. Само на неколкостотин метра е построено индианско село.

— Изпратиха ни точно където трябва — доволно казва индианецът. — Това е село на племето Скиди от народа на Поуни.

Докато той с подобаваща тържественост се запътва натам, ти с любопитство го разглеждаш. Вместо от обичайните конусовидни палатки, селото е построено от дълги колиби от пръти и трева. Пръстта е добре отъпкана и изравнена. В средата колибите очертават празен кръг.

Пазачите на Скидите, очевидно веднага са забелязали Мистичния воин, защото пред селото го посреща многолюдна процесия начело със старейшините и вождовете.

— Приветстваме нашия брат в селото на Скидите! — произнася тържествено най-старият. — Вестоносец ли е той, или самотен ловец, дошъл да си почине при пас?

— Не съм ловец, нито вестоносец. Аз съм Мистичния Воин Който е Забравил Името си! Идвам с мир и молба да ме приемете в племето си.

„Мистичния воин! — понася се шепот из тълпата. — Истина ли казва?“

— Твърдиш, че си Мистичния воин? Може и да е така — колебливо казва старейшината. — Приемаме те като гост, засега. По-късно съветът на вождовете ще реши как да отговорим на молбата ти. Сега ни бъди гост!

— Добре стана! — прошепва ти Мистичния воин. — Всички племена знаят легендата за Забравилния Името си Воин, който броди сам из прериите, но... хм, не всички са готови да й повярват. Е, добре, сега всичко зависи от решението на Съвета на старейшините, преминаваме на епизод [12](#).

Цялото село отново се е събрало и очаква завръщането му. Когато той се появява, всички млъкват, а старейшината понечва да каже нещо.

Посрещнете Самотния вълк, вашия завърнал се брат! — провиква се воинът и протяга ръка. На нея е закачена огърлица от вълчи зъби и връх от сива вълча опашка. Нямах никакво понятие откъде се е взела, но изглежда знакът е достатъчен за останалите. (Прибави 5 точки към „ПРЕСТИЖ“.)

— Радваме се за нашия нов брат! — тържествено казва старейшината. — Той се завръща в един велик ден! Утре е празникът на Утринната Звезда. Самотния вълк ще бъде в редиците на най-почитаните ни воители.

— Утринната Звезда ли? — промърморва Вълка. — Я виж ти.

— Какво си мрънкаш под носа! — успяваш най-после да привлечеш вниманието му. — Поздравявам те за името!

— А, Малък Маниту, името е добро. Чу ли за празника?

— Не съм ти Малък Маниту! И какво му има на празника, нали ще си почетен воин, или как му викате там...

— Това е празник с човешка жертва — обяснява ти той. — В чест на Утринната Звезда, Поуни всяка година принасят в жертва по една девойка от друго племе. Аз не одобрявам това. Мисля, че боговете не искат човешки жертви.

— А-ха-а, и какво ще правиш?

— Мога да опитам да я освободя през нощта. Но след това ще трябва да бягам.

— Ами Задачата! Защо не опиташ да говориш със старейшините? Нали сега си много популярен.

— Едва ли ще се съгласят. Мога да опитам, но вероятно след това ще ме изгонят.

— Хм... или ще те изгонят, или ще бягаш. Сигурен ли си, че трябва да се месиш?

— Самотния вълк е сигурен! Какво ще го посъветва Малкия Маниту?

Наистина какво? Ако смяташ, че има шанс да убеди старейшините да се откажат от човешката жертва, премини на епизод **42**.

Ако мислиш, че не, премини на епизод **32**.



Пазачът пред колибата изглежда задрямал. Самотния вълк предпазливо се промъква край него, затиска устата му и го хлопва по главата. За миг се замисля, след което изважда ножа си.

— Какво смяташ да правиш? — пита го.

— Самотния вълк трябва да го убие! Може да вдигне тревога!

— О-о, я стига! Вържи го и му запуши устата. Няма защо да го убиваш!

— Самотния вълк мисли, че Малкия Маниту греши! Но той ще послуша съвета му!

Ако ще оставиш Вълка да убие поваления страж, премини на епизод [35](#).

Ако ще го накараш да се откаже, премини на епизод [9](#).

Въпреки изненадата, стражът е великолепен боец. Отбива удара на Вълка, отскача настрани и размахва томахавака. На Самотния вълк не му остава нищо друго, освен да изчезне в тъмното.

За късмет, пазачът не намира за необходимо да вдигне тревога и ти преминаваш на епизод [42](#). Преди да продължиш, извади 2 точки от „ПРЕСТИЖ“.

Очевидно е, че в предишния си живот Самотния вълк е бил ловък крадец на коне. Това е много ценено от индианците умение, затова прибави 5 към точките за „ПРЕСТИЖ“ и запиши в [Дневника](#), че сте откраднали два коня от Поуни.

Премини на епизод [117](#).

Предвидил намеренията на пазачите, Самотния вълк рязко сменя посоката и се навежда настрани. Точно навреме! И двата куршума профучават край него. Скоро нощта поглъща и Вълка. Едва сега пазачите на конете се сещат да вдигнат тревога в селото. Докато воините на Поуни се съберат и докато търсят следите, Самотния вълк прави голяма дъга около селото, качва пленената индианка на втория кон и поема към земите на Шейените.

Успял е да отмъкне два коня от селото на Скидите и това е великолепно постижение. Кражбата на коне, много ценено от индианците умение, затова прибави 4 към точките за престиж и запиши в [Дневника](#), че сте откраднали два коня от Поуни.

Премини на епизод [117](#).

Без да губи време, Мистичния воин изважда няколко стрели от колчана, опъва лъка и...

... ако точките му за „СТРЕЛБА С ЛЪК“ са повече от 7, премини на епизод **18**.

... ако тези точки са равни или по-малко от 7, премини на епизод **28**.



Един от вълците, вероятно водачът на глутницата, прикляква готов за скок. Стрелата полита и... се забива пред лапите му. За миг вълкът се стъписва и само това спасява живота на индианеца. Той успява да хвърли лъка и въоръжен с нож и томахапка посреща нападението.

Ако сборът от точките му за „БОЙ С НОЖ“ + „БОЙ С ТОМАХАВКА“ са повече от 14, преминаваш на епизод **19**.

Ако са по-малко от 14, но повече от 12, преминаваш на епизод **29**.

Ако са по-малко от 12, преминаваш на епизод **39**.

Водачът на глутницата прави огромен скок и челюстите му посягат към гърлото на Мистичния воин. Индианецът прави крачка назад и томаховката се забива в рамото на вълка. Преди той да избяга със скимтене, зъбите му оставят дълбоки, кървящи рани по ръката на воина. Настървена от мириса на кръв, глутницата продължава нападението си. Още един вълк е пронизан от ножа на индианеца. Останалите се скупчват около него и го повалят на земята.

Готов си да използваш Мистичната сила, когато иззад скалите изниква един непознат воин. Изстрел от пушката му прекратява атаката, след което бойната му тояга посипва удари върху вълците. При появата на новия враг те подвиват страхливо опашки и с недоволен вой потъват в нощта.

— Моят брат е смел боец! — казва новодошлият. — Бързия Сокол иска да бъде негов брат! Може ли той да научи името на смелия Шейени?

— Аз съм Мистичния Воин Забравил Името си! Бързия Сокол спаси живота ми и сега той е моят по-голям брат!

— О-о-о... Мистичния воин! Мислех, че това е само легенда.

— Не е! Виждам, че моят брат е от народа на Тетон Дакота. Има ли наблизо село на Сиуксите?

— Не село, само ловен лагер. Тази година бизоните закъсняха.

— Ще ме заведе ли Сокола при вождовете на племето си?

— Сокола с удоволствие ще представи на народа си Мистичния воин на Шейените!

Разправата с глутницата вълци много е впечатлила ловеца Дакота. Запиши в [Дневника](#), че си убил един сив вълк. Смелостта и бойните умения са високо ценени качества, затова прибави 3 точки към „ПРЕСТИЖ“, извади 3 точки от „СИЛА“ и премини на епизод [49](#).



Докато Мистичния воин се колебае какво да направи, вълците се нахвърлят върху непознатия индианец и го повалят на земята. Скоро той е жестоко изпохапан и започва да губи борбата.

— Трябва да му помогна, Малък Маниту! — възкликва той, след като вижда схватката. — Той е от народа на Шейените. Те винаги са били съюзници и братя на Дакота.

— Добре! Давай, но се пази! Не забравяй Задачата!

— Не съм я забравил! Гледай сега! — Мистичния воин слага ръце пред устата си и острият боен вик процепва нощта. Вълците веднага застават нащрек и се отдръпват, но явно нямат намерение да се откажат от плячката си.

Запиши в [Дневника](#), че Шейена е ранен от вълците. И решавай как ще го спасите?

Ако Мистичния воин ще стреля по вълците, трябва да внимава да не улучи индианеца. Премини на епизод [121](#).

Ако ще нападне вълците само с нож, премини на епизод [131](#).

Този път ритуалът е много по-кратък. Старецът произнася няколко думи и ето че Вечните ловни полета изчезват. Ти и Мистичния Воин Забравил Името си, така ще се казва воинът Дакота, докато си извоюва ново име, се озовавате на една обширна поляна оградена с редки горички. Само на неколкостотин метра е построено индианско село.

— Изпратиха ни точно където трябва — доволно казва индианецът. — Това е ловен лагер на племето Тетон Дакота от народа на Сиуксите.

Докато той с подobaваща тържественост се запътва натам, ти с любопитство го разглеждаш. Селото е построено от обичайните конусовидни палатки (типи), точно както във филмите за Дивия запад. Пръстта е добре отъпкана и изравнена. В средата типитата очертават празен кръг.

Пазачите на Сиуксите очевидно веднага са забелязали Мистичния воин, защото пред селото го посреща многолюдна процесия начело със старейшините и вождовете.

— Приветстваме нашия брат в ловния лагер на Дакота! — произнася тържествено най-старият. — Вестоносец ли е той или самотен ловец, дошъл да си почине при пас?

— Не съм ловец, нито вестоносец. Аз съм Мистичния Воин Забравил Името си! Идвам с мир и молба да ме приемете в племето си.

„Мистичния воин! — понася се шепот из тълпата. — Истина ли казва?“

— Твърдиш, че си Мистичния воин? Може и да е така — колебливо казва старейшината. — Приемаме те като гост, засега. По-късно съветът на вождовете ще реши как да отговорим на молбата ти. Сега ни бъди гост!

— Добре стана! — прошепва ти Мистичния воин. — Всички племена знаят легендата за Забравилния Името си Воин, който броди сам из прериите, но... хм, не всички са готови да й повярват. Е, добре, сега всичко зависи от решението на Съвета на старейшините, преминаваме на епизод [17](#).



— Май няма смисъл да говориш със Съвета! — казваш колебливо. — Нали това е стар обичай, едва ли ще се съгласят да го променят. А може и да бъде опасно.

— Защо Малкия Маниту мисли, че е опасно да говоря със Съвета?

— Ами... могат да решат да те държат под око, докато свършат с жертвата. Как тогава ще я освободиш?

— Самотния вълк е съгласен! Когато нощта покрие селото, той ще освободи девойката. Ако успее, тя ще бъде ключът ни към съюза със Сиукси и Шейени!

Късно през нощта Самотния вълк се промъква до колибата, където държат индианката. Пред нея има само един пазач и...

... Ако има по-малко от 7 точки за уменията „ПРОМЪКВАНЕ И ПРИКРИТИЕ“, премини на епизод **13**.

... ако точките му за „ПРОМЪКВАНЕ И ПРИКРИТИЕ“ са повече или равни на 7, преминаваш на епизод **23**.

— Всичко е наред, братко! — прошепва Вълка. — Няма защо да будиш селото. Аз съм Самотния вълк.

— Какво правиш тук? Защо се промъкваш при Годеницата на Утринната Звезда?

— Годеницата на Звездата ли? Великия Маниту ми е свидетел, че не знаех! Мислех, че това е вигвамът на една черноока красавица... е... няма значение.

— А-ха! Зная кой търсиш! Върви в последния вигвам, но внимавай... ха-ха-ха!

— Ама че тъпак! — мърмори си Вълка, когато се отдалечава — Сега навсякъде ще се раздрънка... Ама и аз какъв съм несръчен!

Извади една точка от „ПРЕСТИЖ“. Премини на епизод [42](#).





Ударът на Самотния вълк просва пазача в безсъзнание Вълка изважда ножа си, надвесва се над него и...

— Какво смяташ да правиш? — пита го.

— Самотния вълк трябва да го убие! Може да вдигне тревога!

— О-о, я стига! Вържи го и му запуши устата. Няма защо да го убиваш!

— Самотния вълк мисли, че Малкия Маниту греши! Но той ще послуша съвета му!

Ако ще оставиш Вълка да убие поваления страж, премини на епизод **35**.

Ако ще го накараш да се откаже, премини на епизод **9**.

— Прави, каквото знаеш! — казваш и отвърщаш поглед. Скоро Самотния вълк окачва на колана си кървавия скалп и влиза във вигвама. Той е съвсем празен. На покрития с кожи под спи девойка от племето на Шейените, завързана за китките с тънки кожени въжета. Самотния вълк тихо я събужда, прерязва връзките и внимателно я извежда навън. Запиши в [Дневника](#) „Скалп на Поуни“.

— Трябват ни коне, Малък Маниту! — казва ти той. — Преминаваме на епизод [14](#).

Постепенно около Самотния вълк се обединяват всички по-млади воини и повечето от бойните вождове, участващи в Съвета. На другата страна са по-възрастните, които също изглеждат разколебани. Главният шаман, заедно с помощниците си и най-възрастните старейшини са твърдо против. Те смятат, че нарушаването на обичая в такъв труден за индианската раса момент ще предизвика духовете да се отвърнат от народа на Поуни.

Отегчен слушаш разправиите. Изкушава те идеята да помогнеш на Вълка, като използваш Мистичната сила. Докато се колебаеш, той намира компромисно решение.

— Нека мъдрите вождове на Скидите за последен път изслушат Самотния вълк! — започва нова реч той. — Много думи се изляха на този съвет и все напразно. Затова Самотния вълк иска да предложи едно изпитание. Ако съветът разреши на Самотния вълк да отведе девойката Шейени при племето ѝ и боговете се разсърдят на Поуни, Самотния вълк обещава сам да доведе нова жертва и да я предложи на Утринната Звезда заедно със своя живот. Казах!

— Не се съгласявайте воини, на Скидите! — веднага започва шаманът. — Вълка е чужденец. Той не се интересува от добруването на Скидите. Той търси само своя собствена изгода. Ако съветът пусне Годеницата на Утринната Звезда, очакват ни големи беди. Казах!

Дълго мислят вождовете и старейшините, накрая все пак решават да послушат съвета на Вълка. Само че, докато трае изпитанието, му забраняват да живее в селото. Налагането на мнение в Съвета на Вождовете е високо ценено от всички индиански племена, затова прибави 10 точки към „ПРЕСТИЖ“ и премини на епизод [117](#).

Мистичния воин пуска лъка на земята, изважда от колана си пистолета, внимателно се прицелва, натиска спусъка и...

... ако точките му за „СТРЕЛБА С ПИСТОЛЕТ“ са повече от 4, премини на епизод **38**.

... ако тези точки са равни или по-малко от 4, премини на епизод **48**.

Един от вълците, вероятно водачът на глутницата, прикляква готов за скок. Ударникът пада, дулото на допотопния кремъклия с гръм избълва пламък и дим. Болезнено квичене бележи точното попадение. За съжаление куршумът е попаднал в рамото на вълка, ранил го е болезнено, но не и смъртоносно. Стреснати от изстрела, вълците подвигат опашки и хукват да бягат. Не обаче и раненият водач. Раззинал челюсти, той се хвърля върху индианеца, който с томахапка и нож в ръцете го посреща смело.



Ако сборът от точките му за „БОЙ С НОЖ“ + „БОЙ С ТОМАХАВКА“ е повече от 12, преминаваш на епизод **19**.

Ако е по-малък от 12, преминаваш на епизод **39**.

Водачът на глутницата прави огромен скок и челюстите му посягат към гърлото на Мистичния воин. Индианецът прави крачка назад и томаховката се забива в рамото на вълка. Преди той да избяга със скимтене, зъбите му оставят дълбоки, кървящи рани по гърдите на воина. Настървена от мириса на кръв, глутницата продължава нападението си. Един вълк е пронизан от ножа на индианеца, но останалите се скупчват около него и го повалят на земята.

Готов си да използваш Мистичната сила, когато иззад скалите изниква един непознат воин. Изстрел от пушката му прекратява атаката, след което бойната му тояга посипва удари върху вълците. При появата на новия враг те подвиват страхливо опашки и с недоволен вой потъват в нощта.

— Моят брат е смел боец! — казва новодошлият. — Бързия Сокол иска да бъде негов брат! Може ли той да научи името на смелия Шейени?

— Аз съм Мистичния Воин Забравил Името си! Бързия Сокол спаси живота ми и сега той е моят по-голям брат!

— О-о-о... Мистичния воин! Мислех, че това е само легенда.

— Не е! Виждам, че моят брат е от народа на Тетон Дакота. Има ли наблизо село на Сиуксите?

— Не село, само ловен лагер. Тази година бизоните закъсняха.

— Ще ме заведе ли Сокола при вождовете на племето си?

— Сокола с удоволствие ще представи на народа си Мистичния воин на Шейените!

Разправата с глутницата вълци много е впечатлила ловеца Дакота. Смелостта и бойните умения са високо ценени качества, затова прибави 3 точки към „ПРЕСТИЖ“, извади 3 точки от „СИЛА“ и 5 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“, премини на епизод **49**.

Пред Скалата е очертан кръг от камъни. Войнът се настанява в средата му и... застива. Цялата тази работа ти изглежда малко смешна, но сериозността, с която индианците я приемат, те кара да останеш само пасивен наблюдател.

Три дена и три нощи преминават в абсолютна скука. Индианецът все така седи, без да мръдне или да продума.

Нищо не се случва, докато настъпва четвъртата нощ. Не знаеш какво точно вижда той, но ти с възможностите си на дух си принуден да участваш в сънищата му.

Първо, като че се пренасяте в една каменна гора. Отначало всичко е наред. Изведнъж камъните започват да се рушат и гигантски черен бизон се спуска право срещу теб. От ноздрите му излиза пара, а очите горят като разжарени въглени. Миг преди да те стъпче, бизонът се превръща на орел и с писък отлита. Минута спокойствие и ето че ви наобикалят глутница огромни вълци. Един от тях застава право срещу лицето ти и... през цялата кошмарна нощ остава там. За останалото просто не искаш да си спомняш...

Когато утрото разпръсва мрака, Мистичния воин, изтощен, но безкрайно доволен, става и тръгва към ловния лагер на Дакота.

Премини на епизод [50](#).





Този път ритуалът е много по-кратък. Старецът произнася няколко думи и ето че Вечните ловни полета изчезват. Ти и Мистичния Воин Забравил Името си, така ще се казва воинът Шейени, докато си извоюва ново име, се озовавате на една обширна равнина, сред която се издига висок каменен стълб, заобиколен от разпилени камънаци.

— Не ни изпратиха точно където трябва — недоволно казва индианецът. — Това са ловните полета на Тетон Дакота от народа на Сиуксите. Пред нас е тяхното Свещено място, Скалата Която сочи в небето.

— Е, няма какво да правим — казваш. — Ще тръгваме ли?

— Почакай малко! Чувам нещо.

— Какво има, аз нищо не чувам... о-о-о... това са вълци! Какво ще правим?

Глутница огромни сиви вълци излизат иззад камъните и предпазливо обграждат Мистичния воин. Той вижда, че няма да може да избяга и решава да приеме схватката.

Ако ще стреля по вълците с лък, преминаваш на епизод [27](#).

Пистолетът може да даде само един изстрел без презареждане, но гърмът може да уплаши вълците. Ако ще стреля с пистолета, премини на епизод [37](#).

Ако Мистичния воин предпочита да посрещне нападението на глутницата с томаха и нож, премини на епизод [47](#).

— Нека все пак да поговориш с вождовете. Ако не се съгласят, винаги можеш да опиташ да я освободиш. Съгласен ли си?

— Самотния вълк е съгласен! Утре отивам при Съвета. Съвета на Вождовете посреща Самотния вълк с изключително внимание. Сериозно изслушват молбата му и... излиза, че почти половината от тях мислят като него. Скоро страстите се разгарят. Произнасят се дълги речи. Дали Вълка ще успее, зависи само от ораторските му способности.

Ако сборът от точките му за „ПРЕСТИЖ“ и за „ОРАТОРСКИ СПОСОБНОСТИ“ е по-голям или равен на 15, премини на епизод **36**.

Ако сборът е по-малък от 15, премини на епизод **46**.

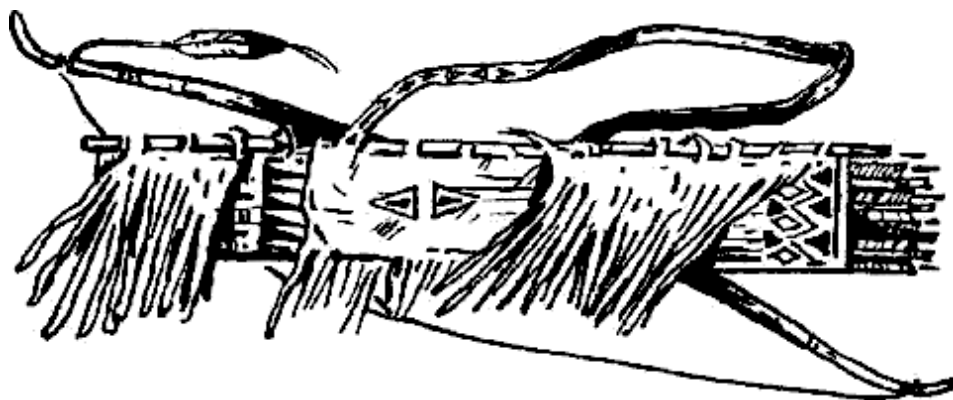
— Всичко е наред, братко! — прошепва Вълка. — Няма защо да будиш селото. Аз съм Самотния вълк.

— Какво правиш тук? Защо се промъкваш при Годеницата на Утринната Звезда?

— Ето какво! — промърморва Самотния вълк и удря пазача по главата.

Ако сборът от точките за „СИЛА“ + „БОЙ БЕЗ ОРЪЖИЕ“ е по-малък от 36, премини на епизод [24](#).

Ако е по-голям или равен на 36, премини на епизод [34](#).



Изглежда, че в предишния си живот Самотния вълк не е бил много ловък крадец на коне. Едва успява да се отдалечи на няколко крачки и пазачите го забелязват. Двамата, без да губят време, скачат на крака, вдигат пушките си и стрелят.

Ако умението „ЯЗДЕНЕ НА КОН“ на Самотния вълк е по-малко или равно на 7, премини на епизод **16**.

Ако е по-голямо от 7, премини на епизод **26**.

Рано сутринта ритуалът по принасяне на жертвата започва. Индианката е изведена от вигвама и... завързана на изправена дървена рамка. Според традицията тя една година е живяла като почетна гостенка при Скидите и едва сега разбира какво я очаква. Изглежда много изплашена, но с типична индианска невъзмутимост се готви да посрещне съдбата си.

След дълъг и еднообразен ритуален танц шаманът изважда пет Свещени стрели, с които жертвата трябва да бъде убита.

— Народе на Скидите! — тържествено се провиква той и... смаян поглежда някъде над главите на тълпата.

Самотния вълк, възползвал се от това, че всички зяпат в жреца, е откраднал два коня и сега с най-голяма скорост се насочва към жертвата. Преди някой да успее да реагира, той с един замах я освобождава и я вдига на втория кон. Едва тогава се чуват първите гневни викове. Няколко по-съобразителни воини опъват лъковете и рояк стрели литват след бегълците. Нито една от тях не успява да ги спре.

Потресени от случката, провалила най-важния ритуал, и възхитени от смелостта на Самотния вълк, воините на Скидите не тръгват да го преследват. Смелостта е високо ценена от всички индиански племена, затова прибави 8 точки към „ПРЕСТИЖ“. Запиши в [Дневника](#), че сте откраднали два коня от Поуни, и премини на епизод **117**.

Постепенно около Самотния вълк се обединяват всички по-млади воини и повечето от бойните вождове, участващи в съвета. На другата страна са по-възрастните, които също изглеждат разколебани. Главният шаман, заедно с помощниците си и най-възрастните старейшини са твърдо против. Те смятат, че нарушаването на обичая в такъв труден за индианската раса момент ще предизвика духовете да се отвърнат от народа на Поуни.

Отегчен слушаш разправиите. Изкушава те идеята да помогнеш на Вълка, като използваш Мистичната сила. Докато се колебаеш, той намира компромисно решение.

— Нека мъдрите вождове на Скидите за последен път изслушат Самотния вълк! — започва нова реч той. — Много думи се изляха на този съвет и все напразно. Затова Самотния вълк иска да предложи едно изпитание. Ако съветът разреши на Самотния вълк да отведе девойката Шейени при племето ѝ и боговете се разсърдят на Поуни, Самотния вълк обещава сам да доведе нова жертва и да предложи на Утринната Звезда своя живот. Казах!

— Не се съгласявайте, воини на Скидите! — веднага започва шаманът. — Вълка е чужденец. Той не се интересува от добруването на Скидите. Той търси само своя собствена изгода. Ако съветът пусне Годеницата на Утринната Звезда, очакват ни големи беди. Казах!

Дълго мислят вождовете и старейшините, накрая все пак решават, че е опасно да изпробват идеите на Вълка. Той не успява да наложи мнението си, но участието в Съвета на Вождовете е високо ценено от всички индиански племена, затова прибави 3 точки към „ПРЕСТИЖ“.

На Самотния вълк не му остава нищо друго, освен да се опита да спаси индианката, преди да бъде принесена в жертва. Както ти беше предположил, старейшините му забраняват да се движи свободно, докато не бъде извършен ритуалът. Едва в деня на жертвоприношението се явява удобен случай.

Ако умението „ЯЗДЕНЕ НА КОН“ на Вълка е по-малко от 7, премини на епизод **8**.

Ако е повече или равно на 7, премини на епизод **45**.



По някакви странни индиански съображения Мистичния вълк пуска лъка на земята, грабва ножа и томаховката и така се приготвя да посрещне нападението на вълците.

— Ей! Няма ли да гръмнеш поне веднъж! — не можеш да се сдържиш ти. — За какво носиш този пищов в колана си... А-у-у! Внимавай!

Водачът на глутницата надава кратък вой и вълците вкупом се хвърлят към индианеца. Той, здраво стъпил на краката си, опрял гръб в една скала, замахва към тях.

Ако сборът от точките му за „БОЙ С НОЖ“ + „БОЙ С ТОМАХАВКА“ е повече от 16, преминаваш на епизод **19**.

Ако е по-малък от 16, но повече от 14, преминаваш на епизод **29**.

Ако са по-малко от 14, преминаваш на епизод **39**.



Един от вълците, вероятно водачът на глутницата, приляква готов за скок. Ударникът пада, от барутния подсип се посипват рой искри и... толкова. Допотопният кремъклия, разбира се, засича. За миг вълкът се стъписва и само това спасява живота на индианеца. Той успява да хвърли пищова и въоръжен с нож и томахапка посреща нападението.

Ако сборът от точките му за „БОЙ С НОЖ“ + „БОЙ С ТОМАХАВКА“ е повече от 14, преминаваш на епизод **19**.

Ако е по-малък от 14, но повече от 12, преминаваш на епизод **29**.

Ако е по-малък от 12, преминаваш на епизод **39**.

В ловния лагер на Дакота ви посрещат приятелски, но и с известно съмнение по отношение на Мистичния воин. Почти всички племена знаят легендата за Бродещия из прериите Воин Забравил Истинското си Име, дори много от тях вярват в нея, но кой знае защо всички смятат, че този воин трябва да бъде от тяхното племе.

Цели три дена са необходими на вождовете, за да вземат своето решение. На четвъртия ден Мистичния воин е поканен да чуе присъдата. След дълги и цветисти речи, след безкрайни спомени и легенди, най-последно се разбира какво са намислили. Мистичния воин ще трябва да се оттегли в едно свещено място, там да прекара четири дена в ритуален пост и самовгълбяване. Когато му се появи пророчески сън, може да се върне и... ако духовете покровители на Дакота го приемат, ще стане член на племето.

Същата вечер Мистичния воин, въоръжен само с пушка и нож, тръгва сам към Скалата Която сочи в небето, свещено място за племената Тетон Дакота. Поради някакви неразбираеми индиански съображения е без кон. В нощта преди ритуала той е мълчалив и замислен. За да не му пречиш, оставяш духът си да се издигне свободно нагоре. Почти напълно изключваш сетивата си от тези на индианеца. Малко след полунощ приближавате Свещеното място. Разбира се, това са скалите, при които вълците ви нападнаха.

— Тука ли ще останеш? — питаш обезпокоен.

— Сега няма опасност, Малък Маниту! Сега всички духове ще бдят над нас, никой звяр няма да посмее да ни закача!

— Хмм... ще видим... аз все пак ще пазя!

Индианецът само се подсмива загадъчно и ти преминаваш на епизод 40.

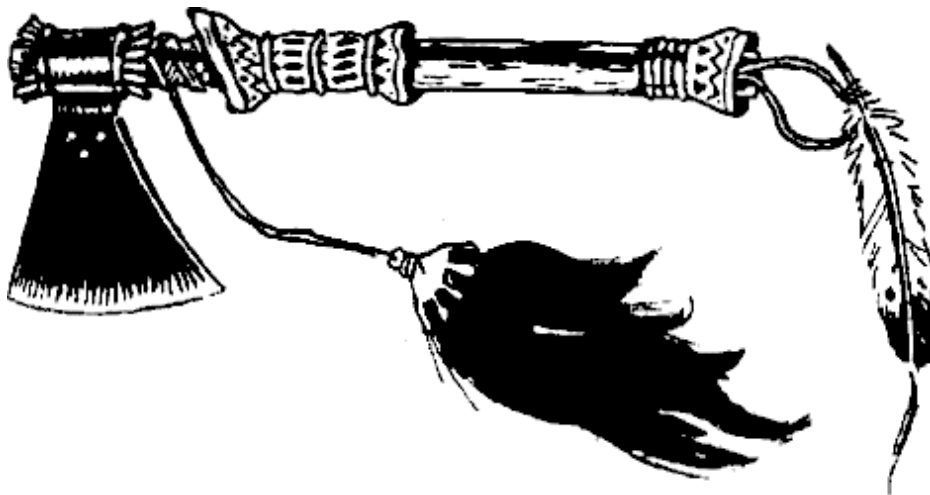
Там със странно нетърпение и напрежение очакват завръщането му. Когато той се появява, всички млъкват. Един от вождовете понечва да каже нещо.

— Посрещнете Самотния вълк, вашия завърнал се брат! — провиква се воинът и протяга ръка. На нея е закачена огърлица от вълчи зъби и връх от сива вълча опашка. Нямах никакво понятие откъде се е взела, но изглежда знакът е достатъчен за останалите. (Прибави 5 точки към „ПРЕСТИЖ“.)

— Радваме се за нашия нов брат! — тържествено казва старейшината. — Той се завръща в един велик ден! Съгледвачите на Дакота са открили голямо стадо бизони. Нашият шаман настоя да изчакаме завръщането на Мистичния воин, затова всички ще се радваме, ако той, въпреки умората, поиска да се присъедини към ловците.

Кой индианец може да устои на подобно предизвикателство. Въпреки изтощението от продължителния пост, Мистичния воин, наречен вече Самотния вълк, се мята на коня. Въоръжен с пушка, лък и ловно копие той потегля заедно с ловците.

От гладуването Самотния вълк е загубил 10 точки от „СИЛА“. Това е само временно. След лова на бизони можеш отново да ги възстановиш. Премини на епизод [155](#).



На другия ден, рано сутринта, всички жени от ловния лагер отиват да прибират месото на убитите бизони. Група млади воители, начело с Гръм от небето тръгват заедно с тях като придружители и пазачи. Ти и Мистичния воин също се присъединявате към експедицията. Своенравният индианец си е наумил, че сам трябва да одере огромният бизон и да вземе рогата му за ловен трофей.

Едва след като жените се захващат за работа и всички постове са поставени по местата им, Гръм от небето дава разрешение на Самотния вълк да се отдели от групата и да иде за трофея си. Докато той бавно язди към долината, ти, като че още един път преживяваш опасната среща.

— Смяташ ли, че ще успееш сам? — питаш, сетил се за размерите на бизона.

— Какво да успея? — не разбира той.

— Ами да го одереш сам. Не е ли прекалено голям? Как смяташ да го обърнеш?

— А, Самотния вълк разбира. Ти мислиш, че искам цялата кожа на бизона. Не, Малък Маниту, Самотния вълк ще вземе само кожата от гърбицата. От нея става чудесен щит.

— Казах ти да не ме наричаш Малък Маниту! Имам си име! Забрави ли?

— Самотния вълк знае това, твоето име е Велико и Благородно, но езикът на Вълка е прекалено непохватен, за да го произнесе правилно.

— Добре де... а защо ти е щит? Нали аз съм с теб.

— Малкия Маниту е добър и силен дух пазител, но... бизонът го няма!

— Я, вярно, бе! Сигурно е бил жив.

— Не, Самотния вълк знае, че го уби. Някой го е взел... ето следата.

Не можеш да си представиш кой може да отмъкне такъв огромен бизон, но фактът е налице. Сега всичко зависи от уменията на Самотния вълк да разчита следи.

Ако точките му за „РАЗЧИТАНЕ НА СЛЕДИ“ са по-малко или равни на 5, премини на епизод **61**.

Ако са повече от 5, премини на епизод **71**.

Проехтява изстрел. Лютив барутен дим за миг забулва погледа ти. Когато той се разнася, виждаш резултата.

Ако точките на индианеца за „СТРЕЛБА С ПУШКА“ са повече от 3, преминаваш на епизод **73**.

Ако са равни или по-малко от 3, преминаваш на епизод **83**.

Атаката на Самотния вълк го хвърля право в лапите на изправилата се на задните си лапи гризли. Ножът му пронизва гърдите ѝ, но раната отново не е смъртоносна. Мечката задавено реве и заедно с индианеца пада на земята. От носа и устата ѝ се стичат потоци кръв, силите ѝ намаляват, но както изглежда Самотния вълк губи схватката.

Готов си да се намесиш, когато от храстите изскача непознат индианец и с огромни скокове се насочва към борците. Ножът проблясва в ръката му и отново се вдига, напоен с кръвта на мечката. Гризли с тежка въздишка ляга на една страна и умира. Самотния вълк, целият в рани, се изправя на колене и поглежда спасителя си.

— Поуни!? — възкликва той и пада изтощен на земята.

— Да, Поуни! — разочаровано въздъхва непознатият. — И какво като съм Поуни? Нали спасих живота ти!

— Куче! Няма да получиш скалпа ми! — вика Вълка, докато ръцете му напразно търсят ножа.

— Ай-а! Куче значи! Това ли заслужавам да ми кажеш! Не се безпокой, Орела с черни пера не напада повалени противници. Сега си отивам! Запомни, скоро пак ще се срещнем!

Самотния вълк безмълвно наблюдава как Поуни изчезва зад хълмовете, след това става и ти преминаваш на епизод **101**.

Преди да продължиш извади 10 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и 5 точки от „СИЛА“.

Стрелата попада в рамото на мечката. Раната е съвсем безобидна, а болката само още повече я разярява. Забравила всякаква предпазливост, гризли посяга да сграбчи индианеца. Той захвърля лъка, грабва ножа и също се спуска в атака.

Ако сборът от точките му за „СИЛА“ + бой с „НОЖ“ е равен или повече от 38, премини на епизод **63**.

Ако е по-малък от 38, премини на епизод **53**.



— Самотния вълк е велик боец. Всички врагове ще треперят само от името му! — започваш ти. — Но Самотния вълк има да изпълнява много по-важна мисия от убийството на един нещастен, заблуден Поуни. Нека Самотния вълк не ми се сърди, но настоявам да повикаме ловците.

— Самотния вълк разбира добре мисията си! Оцеляването на народа му е по-важно от враждата с Поуни... но това може да е военен разузнавач. Отивам да доведе бойците.

За да заблуди разузнавача, Самотния вълк се помотава още малко из долината, след това, все едно загубил интерес, се мята на коня и тръгва към групата на ловците.

Премини на епизод [75](#).

Едва Самотния вълк успява да се доближи до храстите и оттам надниква дулото на пушка.

— Кой е този койот, който се опитва да изненада Орела с черни пера — произнася насмешлив глас.

За миг Вълка остава неподвижен, после скача на крака и...

— Защо кучето Поуни се крие? — провиква се грубо. — Страх ли го е да излезе в двубой със Самотния вълк.

— Орела не се страхува! Нека тримата Дакота свалят пушките си и Орела ще се покаже.

Оглеждаш се. Докато Вълка е дебнел Поуни, Гръм от небето и още двама ловци са се спуснали в долината.

— Това е Двубой на честта! — провиква се към тях Самотния вълк. — Нека моите братя оставят оръжията си.

— Орела с черни пера приема предизвикателството — излиза от храстите снажен индианец със странна „пънкарска“ прическа.

— Вълка ще вземе този скалп — казва приятелят ти и ти преминаваш на епизод **96**.

След като ритуалът по побратимяването е извършен, Самотния вълк се обръща към Орела с черни пера и пита:

— Нека моят нов брат обясни какво прави в ловните полета на Дакота! Не знае ли той, че нашите народи са във война?

— Орела знае! Той спаси Зимното цвете от жертвения стълб на Скидите. Тя беше предназначена за Годеница на Утринната Звезда. Орела смята, че боговете не искат човешки жертви. Той мисли, че е време народите на Поуни и Шейени да заровят томахащата на войната. Дакота винаги са били съюзници на Шейените. Орела ги призовава да прекратят враждата си с Поуни!

— Точно това ни трябва! — казваш бързо. — Хайде, сключвайте мирен договор!

— Малкия Маниту не разбира — промърморва той. — Този Поуни е избягал от племето си и не може да сключва договори.

— Дрън-дрън! Измисли нещо!

— Орела с черни пера вече е брат на Самотния вълк. Нека този воин дойде в ловния лагер на Дакота и да говори пред Съвета на Вождовете.

Премини на епизод **88**.

Известно време двамата бойци бавно кръжат един около друг и се дебнат мълчаливо. Ненадейно Орела с черни пера надава вик и скача напред. Самотния вълк се извърта бързо, но разсича само въздуха. Орела замахва отново, удар и оръжието на Вълка пада на земята.

Макар и обезоръжен, той не смята да се предава. Възползва се от миг на невнимание, хвърля се напред и сграбчва Поуни и ръцете си. Няколко пъти Орела безрезултатно се мъчи да нанесе удар, след което приема да продължи борбата без оръжие.

Ако сборът от точки за „СИЛА“ + точките за „БОЙ БЕЗ ОРЪЖИЕ“ е по-малък от 38, премини на епизод **68**.

Ако сборът от тези точки, е по-голям или равен на 38, премини на епизод **78**.

Проехтява изстрел. Лютив барутен дим за миг забулва погледа ти.  
Когато той се разнася, виждаш резултата.

Ако точките на индианеца за „СТРЕЛБА С ПУШКА“ са повече от 2, преминаваш на епизод **80**.

Ако са равни или по-малко от 2, преминаваш на епизод **90**.



Атаката на Самотния вълк го хвърля право върху гърба на изправящата се на задните си лапи гризли. Ножът му пронизва гърдите ѝ. Раната този път е смъртоносна. Мечката задавено реве и заедно с индианеца пада на земята. От носа и устата ѝ се стичат потоци кръв, силите ѝ намаляват, тя все още се опитва да хване Самотния вълк, но както изглежда губи схватката.

Скоро огромната гризли е мъртва. Самотния вълк, целия изподран и окървавен, надава тържествуващ вик, след което уморено сяда на земята.

— Браво! Великолепно! Велик боец си! — крещиш възторжено. — Ти си най-силният човек, който съм виждал! Ле-ле-е какво нещо! Да убие такава мечка само с нож!

— Хайде, стига — прави се на скромен той. — Голяма работа, една гризли. Тук някъде нямаше ли поточе. Имам толкова работа за вършене.

Само след минута, измит и бодър, Самотния вълк се захваща с дрането на мечката. Кожата на бизона е съсипана от зъбите ѝ, затова Вълка трябва да се задоволи само с рогата. Все пак мечката кожа, зъбите и ноктите са велик трофей и той не мисли да се сърди.

Извади 3 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и премини епизод **88**, ако Вълка има скалп на Поуни.

Ако няма такъв скалп, преминаваш на епизод **102**.

— Тука е само Голямата Сива мечка — казва след няколко минути Вълка. — Ето стъпките ѝ. Тя е откраднала бизона на Самотния вълк и сега Самотния вълк ще вземе кожата ѝ!

— Внимавай! — обаждаш се. — Гледай тя да не вземе твоята!

— Малък Маниту може да бъде спокоен. Самотния вълк ще се приближи тихо до гризли.

— Давай тогава! Оставям те да действаш.

За да не разсейваш индианеца, прекратяваш връзката с него и оставаш само пасивен наблюдател. Самотния вълк, приведен напред, внимателно тръгва към редките храсталаци в края на долината. Когато достига до тях, не остава и капка съмнение, че мечката е вътре.

Вълка става още по-предпазлив, сега почти пълзи по земята и...

Ако точките му за „МАСКИРОВКА/ПРОМЪКВАНЕ“ са по-малко от 5, премили на епизод **81**.

Ако са равни или повече от 5, преминаваш на епизод **91**.

Индианецът опъва лъка и хладнокръвно изчаква мечката да се приближи. Хитрата гризли обаче отново застава на четири крака и се хвърля напред. Той пуска стрелата и прави отчаян скок настрани.

Ако точките му за „СТРЕЛБА С ЛЪК“ са повече от 7, премини на епизод **93**.

Ако са по-малко или равни на 7, премини на епизод **54**.



Атаката на Самотния вълк го хвърля право върху гърба на изправящата се на задните си лапи гризли. Ножът му пронизва гърдите ѝ. Раната този път е смъртоносна. Мечката задавено реве и заедно с индианеца пада на земята. От носа и устата ѝ се стичат потоци кръв, силите ѝ намаляват, тя все още се опитва да хване Самотния вълк, но както изглежда губи схватката.

Скоро огромната гризли е мъртва. Самотния вълк, целият изподран и окървавен, надава тържествуващ вик, след което уморено сяда на земята.

— Браво! Великолепно! Велик боец си! — крещиш възторжено. — Ти си най-силният човек, който съм виждал! Ле-ле-е, какво нещо! Да убие такава мечка само с нож!

— Хайде стига — прави се на скромен той. — Голяма работа, една гризли. Тук някъде нямаше ли поточе? Имам толкова работа за вършене.

Само след минута, измит и бодър, Самотния вълк се захваща с дрането на мечката. Кожата на бизона е съсипана от зъбите ѝ, затова Вълка трябва да се задоволи само с рогата. Все пак мечката кожа, зъбите и ноктите са велик трофей и той съвсем не мисли да се сърди.

Извади 5 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и премини на епизод **88**, ако Вълка има скалп на Поуни.

Ако няма такъв скалп, премини на епизод **102**.



— Давай, първо да се разправим с мечката! — казваш след кратко двоумене.

— Ами ако наблизо има Поуни и ни изненада! — колебае се Вълка. — Нека Малкия Маниту бди над Самотния вълк.

— Добре де, аз ще пазя — казваш с готовност.

— Ето там е Сивата мечка — посочва една туфа храсти индианецът. — Тя е откраднала бизона на Самотния вълк и сега Самотния вълк ще вземе кожата ѝ!

— Внимавай! — обаждаш се. — Гледай тя да не вземе твоята!

— Малкия Маниту може да бъде спокоен, Самотния вълк ще се приближи тихо до гризли.

— Давай тогава! Оставям те да действаш.

За да не разсейваш индианеца, прекратяваш връзката си с него и оставаш само пасивен наблюдател. Самотния вълк, приведен напред, внимателно тръгва към редките храсталаци в края на долината. Когато достига до тях, не остава и капка съмнение, че мечката е вътре.

Вълка става още по-предпазлив, сега почти пълзи по земята и...

Ако точките му за „МАСКИРОВКА/ПРОМЪКВАНЕ“ са по-малко от 4, премини на епизод **81**.

Ако са равни или повече от 4, преминаваш на епизод **91**.

— Е, прави каквото знаеш, но внимавай — казваш и за да не пречиш на Вълка, прекъсваш връзката с него.

Той ляга на земята и бавно и внимателно започва да пълзи. Прави голяма дъга, за да излезе в гръб на противника си. Промъква се така, че дори и една тревичка не трепва и все пак...

Ако точките му за „МАСКИРОВКА И ПРОМЪКВАНЕ“ са по-малко от 6, преминаваш на епизод [56](#).

Ако са равни или повече от 6, преминаваш на епизод [66](#).

Безпрепятствено Вълка достига до храстите и предпазливо надниква в тях. Само на няколко крачки от него е залегнал индианец със странна „пънкарска“ прическа. Поуни, защото това е племенната му принадлежност, е толкова погълнат да следи другия край на долината, че въобще не усеща приближаването на Вълка.

Той...

... решава да говори с Поуни и да се побратими с него, като постави началото на мира между двата народа, премини на епизод [57](#).

... предизвиква го на честен двубой, за да спечели точки за престиж, премини на епизод [76](#).

... застрелва Поуни в гръб, за да не рискува, премини на епизод [86](#).



Известно време двамата бойци бавно кръжат един около друг и се дебнат мълчаливо. Ненадейно Орела с черни пера надава вик и скача напред. Самотния вълк се извърта леко и оръжието му разсича дълбоко ръката на Орела. Той пада на земята, Вълка го хваща за кръста, вдига го и го тръшва извън очертанятията на кръга.

— Самотния вълк победи кучето Поуни и сега скалпът му принадлежи — гордо казва той.

— Сигурен ли си, че трябва да го скалпираш? — питаш го тихо.

— А, Малък Маниту, ти ли си? Голяма победа! Велик трофей! Какво ще кажеш?

— Ще кажа да не го убиваш. Чакай малко! Знаеш, че трябва да търсим съюз с останалите племена, а не да започваме война!

— Но това беше Двубой на честта, неговият живот принадлежи на Самотния вълк!

Какво смяташ да направиш?

Ако ще оставиш Вълка да убие противника си, премини на епизод

**97.**

Ако ще настояваш да му подари живота, премини на епизод **87.**

Само за няколко секунди проличава, че Самотния вълк е по-слабият. Орела успява да хване здраво противника си, повдига го от земята и го тръшва по гръб извън очертанаята на кръга.

— Орела с черни пера победи това куче и сега скалпът му принадлежи — гордо казва той.

— Така е — обажда се Гръм от небето. — Поуни победи и животът на Вълка му принадлежи. Гръм от небето, вождът от Тетон Дакота, обаче го моли да не убива Самотния вълк.

— Поуни ще направи точно така — казва гордо индианецът. — Време е народите ни да спрат да се карат! Все пак победата е на Орела и той ще вземе това. — Поуни се навежда и откъсва от врата на Самотния вълк амулета му.

Когато победителят изчезва зад хоризонта, Вълка сяда на земята и без да погледне никой, казва:

— Вие вървете при бизоните! Аз имам да свърша още нещо.

Веднага се сещаш защо отпраща останалите. Те не знаят за мечката и Вълка, засрамен от загубата, е решил сам да се справи с нея. Няма начин да го накараш да се откаже. Извади 3 точки от „СИЛА“ и преминаваш на епизод **91**.

Индианецът опъва лъка и хладнокръвно изчаква мечката да вдигне глава. Ненадейно обаче гризли изоставя бизона и без никакво предизвестие скача на крака и се хвърля напред. Самотния вълк пуска стрелата и прави отчаян скок настрани.

Ако точките му за „СТРЕЛБА С ЛЪК“ са повече от 6, премини на епизод **98**.

Ако са по-малко или равни на 6, премини на епизод **100**.



Атаката на Самотния вълк го хвърля право в лапите на изправилата се на задните си лапи гризли. Ножът му пронизва гърдите ѝ, но раната отново не е смъртоносна. Мечката задавено реве и заедно с индианеца пада на земята. От носа и устата ѝ се стичат потоци кръв, силите ѝ намаляват, но както изглежда Самотния вълк губи схватката.

Ако преди това Самотния вълк е убил индианец от племето Поуни, премини на епизод **111**.

Ако не е, продължавай с епизода:

Готов си да се намесиш, когато от храстите изскача непознат индианец и с огромни скокове се насочва към борците. Ножът проблясва в ръката му и отново се вдига, напоен с кръвта на мечката. Гризли с тежка въздишка ляга на една страна и умира. Самотния вълк, целият в рани, се изправя на колене и поглежда спасителя си.

— Поуни!? — възкликва той и пада изтощен на земята.

— Да, Поуни! — разочаровано въздъхва непознатият. — И какво като съм Поуни? Нали спасих живота ти!

— Куче! Няма да получиш скалпа ми! — вика Вълка, докато ръцете му напразно търсят ножа.

— Ай-а! Куче значи! Това ли заслужавам да ми кажеш! Не се безпокой, Орела с черни пера не напада повалени противници. Сега си отивам! Запомни, скоро пак ще се срещнем!

Самотния вълк безмълвно наблюдава как Поуни изчезва зад хълмовете, след това става и ти преминаваш на епизод **101**.

Преди да продължиш, извади 8 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и 3 точки от „СИЛА“.

— Голямата Сива мечка е тук — казва Самотния вълк, след като опипва тревата. — А тук... виждам следи на непознат. Ето пак... опитал се е да ги заличи, но е трябвало да се скрие от мечката. Индианец е! Може би вече си е отишъл... а може би, се крие и ни наблюдава.

— Какво смяташ да правиш? — питаш, като виждаш, че преглежда оръжията си. — Индианецът ли ще търсиш или мечката?

— Самотния вълк не знае! — изтърсва той. — Мечката сигурно е тук, опасно е да я оставям зад гърба си. Обаче човекът може да бъде много по-опасен. Ако нападна мечката, той може да се възползва и да ме убие. Какво ще ме посъветва Малкия Маниту?

„Ха така де! — мислиш си. — Той е воинът, а пита мене!“

— Сигурен ли си, че не е някой от нашите?

— Самотния вълк е сигурен, следите са ясни! Той те пита какво да прави... или тръгва да търси индианеца.

Самотния вълк с нетърпение очаква отговора ти. Виждаш, че всеки момент ще се спусне по следите на неизвестния индианец.

Ако ще го посъветваш първо да се разправи с мечката, премини на епизод [64](#).

Ако смяташ, че първо трябва да намерите индианеца, премини на епизод [74](#).



Не можеш да повярваш на очите си. Индианецът изважда ножа и томаховката си и сам се хвърля срещу огромната гризли.

„Ама че перко! — възмущаваш се ти. — Пак забрави за какво е изпратен!“

Нападението на Вълка не е лишено напълно от смисъл. Ако е достатъчно бърз и ловък, има голям шанс да изненада мечката и да я рани смъртоносно. Само че хитрата гризли, вместо да посегне към него, пада на четирите си лапи и се спуска напред. Самотния вълк замахва, нанася удар и с огромен скок се хвърля настрани.

Ако сборът от точките му за бой с „НОЖ“ + точките за бой с „ТОМАХАВКА“ (или за „БОЙНА ТОЯГА“) е по-малък от 10, премини на епизод **82**.

Ако е равен или повече от 10, премини на епизод **92**.

Куршумът се забива в гърдите на мечката. Тя изревава болезнено и тупва на задницата си. За миг гризли се спира изненадана от гърма и достигналия я удар. Самотния вълк, захвърля празната пушка и с нож в ръка се хвърля напред.

Ако сборът от точките му за „СИЛА“ + бой с „НОЖ“ е равен или повече от 35, премини на епизод [63](#).

Ако е по-малък от 35, премини на епизод [53](#).



— Да намерим индианеца! — казваш решително. — Ти се заеми със следите, а аз ще те пазя от мечката.

— Малкия Маниту е добър приятел и верен страж — промърморва Вълка и приведен тръгва по неясните следи на непознатия.

Ако точките му за умениято „РАЗЧИТАНЕ НА СЛЕДИ“ са по-малко от 5, премини на епизод [84](#).

Ако е по-голямо или равно на 5, премини на епизод [94](#).

Намирате ловците на около хиляда крачки от долината. Почти всички жени обработват три млади бизона, простреляни близко един до друг. Гръм от небето тъкмо показва на незаетите с дежурство младежи как да се провират под корема на бягащ кон. Веднага щом Самотния вълк се появява, той прекратява „забавленията“ и застава нащрек. Двамата воители се разбират само с няколко знака. Група разузнавачи се разпръсква из цялата околност. Един хуква към ловния лагер, а Гръм от небето, Самотния вълк и двама млади бойци, Бродещия с облаците и Лисичата опашка тръгват по следите на непознатия индианец.

Индианците достигат до долината. За няколко секунди те спират и Гръм от небето само с жестове набелязва плана за действие. Самотния вълк ще върви напред сам и ще се опита да привлече вниманието на непознатия. През това време останалите ще заобиколят хълма и ще го обградят. Хубав план, от който за съжаление не излиза нищо.

— Нека воините на Дакота погледнат насам! — разнася се силен глас.

Всички смаяно поглеждат към върха на хълма. Там, изправен в целия си ръст, се е появил индианец със смешна „пънкарска“ прическа. При вида му ловците надават боен вик и...

... пришпорват конете нагоре и нападат. Премини на епизод **85**.

... преди да успеят да реагират, Самотния вълк излиза пред групата и ти преминаваш на епизод **95**.

Без повече да се крие, Самотния вълк се изправя и казва:

— Нека кучето Поуни престане да се търкаля в храстите. Самотния вълк може веднага да го застреля.

Стреснат, Поуни скача като ужилен и също насочва пушката си. Виждаш, че за разлика от допотопната кремъклийка на Вълка, той е въоръжен с модерен Уинчестър. Опитваш да кажеш това на приятеля си, но ситуацията отново се променя. Точно когато двамата излизат от храстите, на билото на хълма се появява Гръм от небето заедно с още двама ловци. На Поуни не му остава нищо друго, освен...

— Орела с черни пера иска Двубой на честта! — предлага той.

— Самотния вълк е съгласен! — чуваш и преминаваш на епизод

**96.**

Известно време двамата бойци бавно кръжат един около друг и се дебнат мълчаливо. Ненадейно Орела с черни пера надава вик и скача напред. Самотния вълк се извърта леко и оръжието му... среща томаховката на противника. Ударът е толкова силен, че и двете оръжия отлетяват настрани.

Двубоят обаче продължава.

Ако сборът от точки за „СИЛА“ + точките за „БОЙ БЕЗ ОРЪЖИЕ“ е по-малък от 36, премини на епизод **68**.

Ако сборът от тези точки е по-голям или равен на 36, премини на епизод **78**.



Само за няколко секунди проличава, че Самотния вълк е много по-силен. Той успява да сграбчи здраво противника, повдига го и го тръшва по гръб извън очертанятия на кръга.

— Самотния вълк победи кучето Поуни и сега скалпът му принадлежи — гордо казва той.

— Сигурен ли си, че трябва да го скалпираш? — питаш го тихо.

— А, Малък Маниту, ти ли си? Голяма победа! Велик трофей! Какво ще кажеш?

— Ще кажа да не го убиваш. Чакай малко! Знаеш, че трябва да търсим съюз с племената, а не да започваме война!

— Но това беше Двубой на честта, неговият живот принадлежи на Самотния вълк!

Какво смяташ да направиш?

Ако ще настояваш да му подари живота, премини на епизод **87**.

Ако ще оставиш Вълка да убие противника си, премини на епизод **97**.

Не можеш да повярваш на очите си. Индианецът грабва ножа и томаховката си и се хвърля срещу огромната гризли.

„Ама че перко! — възмущаваш се ти. — Пак забрави за Задачата ни!“

Нападението на Вълка не е лишено напълно от смисъл. Ако е достатъчно бърз и ловък, има голям шанс да изненада мечката и да я рани смъртоносно. Последен скок! Самотния вълк замахва, нанася удар и веднага се хвърля настрани.

Ако сборът от точките му за бой с „НОЖ“ + точките за бой с „ТОМАХАВКА“ (или за „БОЙНА ТОЯГА“) са по-малко от 8, премини на епизод **89**.

Ако са равни или повече от 8, премини на епизод **99**.

Куршумът се забива в гърдите на мечката. Тя изревава болезнено и тупва на задницата си. За миг гризли се спира изненадана от гърма и достигналия я удар. Самотния вълк захвърля празната пушка и с нож в ръка се хвърля напред.

Ако сборът от точките му за „СИЛА“ + бой с „НОЖ“ са равни или повече от 34, премини на епизод **60**.

Ако са по-малко от 34, премини на епизод **70**.

Въпреки цялото му старание, мечката го усеща. Измъква се от храстите и без никакво колебание се хвърля срещу него. Самотния вълк е само на десетина крачки от нея. Видял, че е разкрит, той скача на крака и надава бойният вик на племето си. Сивата мечка също се изправя на задните си лапи и тътнещ рев проехтява в долината.

Без да се бави, Самотния вълк...

... вдига пушката и стреля. Отиваш на епизод [52](#).

... слага стрела в лъка. Премини на епизод [62](#).

... или с нож и томаха (или бойна тояга) в ръцете се приготвя за ръкопашен бой. Премини на епизод [72](#).



Устремената напред гризли преминава само на сантиметри от индианеца. Неговият удар е страхотен, но за съжаление попада в рамото ѝ. Моментално мечката замахва с лапа и дълбоки резки се появяват на гърдите му. От раната Самотния вълк губи 5 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

Двамата борци са само на крачка един от друг. И двамата са ранени леко и никой от тях няма намерение да отстъпи. Самотния вълк изпреварва повторното нападение на мечката, захвърля безполезната томахавка и с нож в ръката се хвърля върху нея.

Ако сборът от точките му за „СИЛА“ + бой с „НОЖ“ е равен или повече от 38, премини на епизод **63**.

Ако е по-малък от 38, премини на епизод **53**.

Куршумът удря мечката в главата и... отскача от дебелия ѝ череп. Тя, изненадана и зашеметена, се спира за миг и свирепо изревава.

— Безполезна вещ! — крещи ядно Самотния вълк и захвърля празната пушка. Преди мечката да се съвземе, той с нож в ръката се спуска към нея.

Ако сборът от точките му за „СИЛА“ + бой с „НОЖ“ е равен или повече от 38, премини на епизод **63**.

Ако е по-малък от 38, премини на епизод **53**.

— Тука е само Голямата Сива мечка — казва след няколко минути Вълка. — Индианецът отдавна си е отишъл. Сега Самотния вълк ще се заеме с нея, ето това са следите ѝ. Тя е откраднала бизона на Самотния вълк и сега Самотния вълк ще вземе кожата ѝ!

— Внимавай! — обаждаш се. — Гледай тя да не вземе твоята!

— Малкия Маниту може да бъде спокоен, Самотния вълк ще се приближи тихо до гризли.

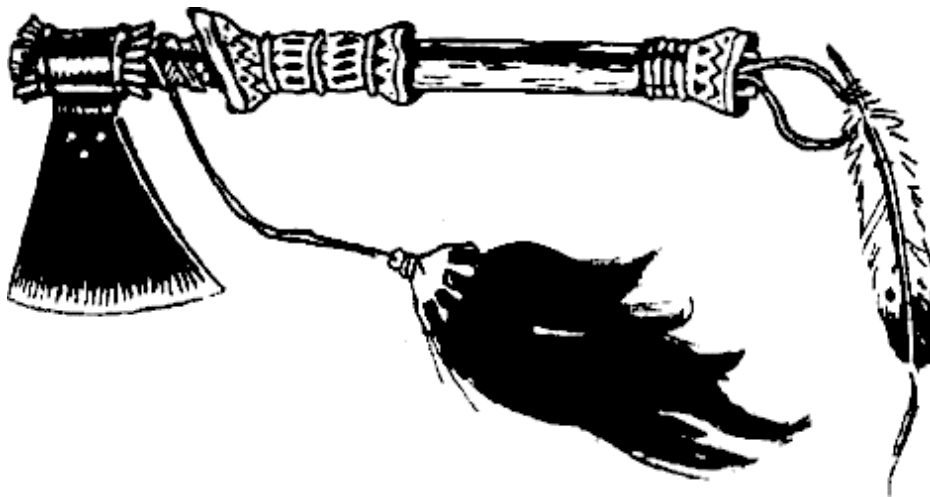
— Давай тогава! Оставям те да действаш.

За да не разсейваш индианеца, прекратяваш връзката си с него и оставаш само пасивен наблюдател. Самотния вълк, приведен напред, внимателно тръгва към редките храсталаци в края на долината. Когато достига до тях, не остава и капка съмнение, че мечката е вътре.

Вълка става още по-предпазлив, сега почти пълзи по земята и...

Ако точките му за „МАСКИРОВКА/ПРОМЪКВАНЕ“ са по-малко от 5, премини на епизод **81**.

Ако са равни или повече от 5, преминаваш на епизод **91**.



— Нека Дакота спрат веднага! — провиква се отново непознатият.  
— Имам „омагьосана пушка“ и ще ги застрелям!

Заплахата кара воините да спрат и да се спогледат смутено. За сетен път се убеждаваш колко силен е страхът на индианците от магии.

— Истина ли казва той, Малък Маниту? — сеща се да попита Самотния вълк.

Оглеждаш пушката. Нищо магическо няма в нея. Обикновен Уинчестър, който в ръцете на опитен стрелец може да бъде много опасен.

— Не е омагьосана, но... Ей, чакай! Къде хукна? — провикваш се.

Много късно! С вик „Няма магия! Убийте кучето Поуни!“ Самотния вълк се хвърля напред. Уинчестърът изгърмява веднъж... два пъти... трети път и както можеше да се предположи... засича. Поуни прибира пушката, хуква по склона и скоро се появява на гърба на превъзходен петнист кон.

Ловците Дакота обаче не го преследват. На тревата лежи Гръм от небето, прострелян в гърдите. Самотния вълк също е ранен леко. Лисичата опашка качва ранения вожд на коня си и цялата група безславно потегля към ловния лагер.

— Да се върнем при мечката, Малък Маниту — казва Вълка и тръгва по следите ѝ.

Извади 2 точки от „СИЛА“ и 5 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. Премини на епизод **91**.





Гледаш настрани, докато Вълка скалпира мъртвия Поуни. Смяташ, че след като се е сдобил с такъв трофей, той ще се откаже от мечката. Но къде ти!

Самотния вълк отново ляга в тревата и започва да се промъква към опасния звяр.

Ако е застрелял Поуни с пушка, премини на епизод **81**.

Ако е стрелял с лък, премини на епизод **91**.

— Не го убивай, казвам ти! — настояваш ти. — Нали разправяше, че е добре да пощадиш паднал враг. Вземи му амулета и готово, за какво ти е скалп?

— Малък Маниту не разбира. Добре е да пощадиш враг, ранен от друг боец, не победен в Двубой на честта. Амулетът не е достатъчен!

— Пак ти казвам — остави го! Знаеш, че трябва да се съюзим с всички племена.

— Не и с Поуни! — възкликва той.

— Хайде, бе! Така ли? Забрави ли, че във Вечните ловни полета бяхте в съюз с Поуни? А, забрави ли? Все едно — не разрешавам да го убиваш!

— Самотния вълк ще послуша съвета на Малкия Маниту — предава се накрая той. Навежда се над поваления Поуни, откъсва от врата му амулета и казва:

— Нека Орела с черни пера стане! Самотния вълк, ще му подари живота!

Недоволен ропот се разнася от ловците, но няма какво да се прави, победителят в двубоя решава.

— Вие вървете при бизоните — казва изведнъж той. — Аз имам да свърша още нещо тук.

Веднага се сецаш защо отпраца останалите. Те не знаят за мечката и Вълка, опиянен от победата, е решил сам да се справи с нея. Няма начин да го накараш да се откаже. Прибавяш 3 точки към „СИЛА“ и преминаваш на епизод **91**.

В ловния лагер посрещат Самотния вълк като герой. Само за няколко дена той е извършил толкова много подвизи, че всички вече вярват, че той наистина е легендарният Мистичен Воин Забравил Истинското си Име. По негова молба Вождовете на Тетон Дакота решават да свикат Големия Съвет на Всички Вождове на Дакота. Докато пратениците обхождат обширните ловни полета на Сиуксите, Самотния вълк има време да излекува раните си и да изрисува коня си със знаците на победите. Умножи по 2 точките за „ЛЕЧИТЕЛСКИ СПОСОБНОСТИ“ и полученото произведение прибави към точките за „СИЛА“. Възстанови половината от изгубените точки за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

А сега пресметни точките за „ПРЕСТИЖ“, които Вълка е спечелил:

Ако е спасил невредим пратеника на Шейените от вълците — прибави 2 точки.

Ако е убил млад бизон — прибави 2 точки.

Ако е убил Големия Стар бизон — прибави 4 точки.

Ако се е бил с гризли — прибави 1 точка, независимо от резултата на двубоя.

Ако е убил мечката — прибави 5 точки.

Ако е участвал в Двубой на честта — прибави 2 точки, независимо от резултата на двубоя.

Ако е победил в Двубоя на честта и е убил Поуни — прибави 5 точки.

Ако е победил в Двубоя на честта и не е убил Поуни — прибави 3 точки.

Ако по време на лова е загубил ловния си кон — извади 5 точки.

Ако Поуни го е победил в двубой — извади 4 точки.

От главния шаман на племето научавате, че след като Съвета на Вождовете определи Свещените предмети, Самотния вълк трябва да намери Изписаната бизонова кожа Която е била разделена на части. Да занесе всичко това при Дървото на Смъртта и там да извърши Ритуала

на Призоваването. Ако всичко е изпълнено както трябва, самият Велик Маниту ще се яви и ще ви каже какво да правите.

Ако получените точки са повече от 18, премини на епизод **175**.

Ако са по-малко или равни на 18, премини на епизод **185**.

Заетата с бизона гризли усеща индианеца едва когато той е съвсем близо до нея. Неговият удар е страхотен, но за съжаление попада в рамото ѝ. Моментално мечката замахва с лапа и две дълбоки резки се появяват на гърдите му. От раната Самотния вълк губи 5 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

Двамата борци са само на крачка един от друг. И двамата са ранени леко и никой от тях няма намерение да отстъпи. Самотния вълк изпреварва повторното нападение на мечката, захвърля безполезната томахавка и с нож в ръката се хвърля върху нея.

Ако сборът от точките му за „СИЛА“ + бой с „НОЖ“ са равни или повече от 36, премини на епизод **60**.

Ако са по-малко от 36, премини на епизод **70**.

Куршумът удря мечката в главата и... отскача от дебелия ѝ череп. Тя, изненадана и зашеметена, се оглежда и свирепо изревава.

— Безполезна вещ! — крещи ядно Самотния вълк и захвърля празната пушка. Преди мечката да се съвземе, той с нож ръката се спуска към нея.

Ако сборът от точките му за „СИЛА“ + бой с „НОЖ“ е равен или повече от 38, премини на епизод **60**.

Ако е по-малко от 38, премини на епизод **70**.

Заета с разкъсването на бизона, мечката не усеща приближаването на индианеца. Той заобикаля внимателно храстите и пред очите ви се разкрива потресаваща гледка. Една огромна гризли е приклепнала до трупа на стария бизон и настървено го разкъсва. Мечката е само на десетина крачки и в рядката трева се вижда като на длан.

Самотния вълк спира за миг, обмисля нещо и изведнъж...

... вдига пушката и стреля. Отиваш на епизод [59](#).

... слага стрела в лъка. Премини на епизод [69](#).

... с нож и томахапка (или бойна тояга) в ръцете се нахвърля върху мечката. Премини на епизод [79](#).

Устремената напред гризли преминава само на сантиметри от индианеца. Неговият удар е страхотен, томаховката едва не разцепва главата ѝ. Все пак черепът на гризли е доста твърд. Макар и зашеметена, мечката замахва с лапа и две дълбоки резки се появяват на гърдите му. От раната Самотния вълк губи 2 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

Двамата борци са само на крачка един от друг. И двамата са ранени леко и никой от тях няма намерение да отстъпи. Самотния вълк изпреварва повторното нападение на мечката, захвърля безползната томаховка и с нож в ръката се хвърля върху нея.

Ако сборът от точките му за „СИЛА“ + бой с „НОЖ“ е равен или повече от 35, премини на епизод **63**.

Ако е по-малък от 35, премини на епизод **53**.





Въпреки неудобната позиция, стрелата попада в окото на гризли. Огромната сива мечка изненадано изревава от болка и за няколко мига губи ориентация. Докато тя се занимава със забитата в окото ѝ стрела, Самотния вълк грабва ножа си и с боен вик се хвърля върху нея. Макар и болезнена, раната на гризли съвсем не е смъртоносна.

Ако сборът от точките му за „СИЛА“ + бой с „НОЖ“ е равен или повече от 36, премини на епизод [63](#).

Ако е по-малък от 36, премини на епизод [53](#).

— Самотния вълк намери индианеца — прошепва той. — Крие се в храстите до потока и ни наблюдава. Сега Самотния вълк ще го измами и ще го хване!

— Не е ли по-добре да повикаме Гръм от небето и воините? — питаш предпазливо. Познаваш гордостта на Вълка и се страхуваш да не го обидиш.

— Самотния вълк може да се справи! — тросва се той, но после благодарумието му надделява. — Самотния вълк размисли, той ще послуша съвета на Малкия Маниту, но го моли да му разреши да улови неприятеля!

За момент се замисляш разколебан. За втори път днеска индианецът ти иска съвет. Това те ласкае, но и голямата отговорност те плаши.

Ако смяташ, че по-разумно е да повикате останалите воители, премини на епизод [55](#).

Знаеш, че Самотния вълк е велик боец. Знаеш и какъв огромен престиж ще му донесе скалпът на вражески боец. Затова, ако ще го оставиш да се промъкне до индианеца, премини на епизод [65](#).

— Защо воинът на Поуни се осмелява да заплашва Дакота? — провиква се Вълка. — Не знае ли, че това са земите на Сиуксите! Искат ли Поуни да умре веднага?

— Сиуксите са много смели! — подигравателно подхвърля Поуни. — Четирима са тръгнали срещу един... Не мърдай! — вика, забелязал, че Самотния вълк се кани да го нападне. — Имам „омагьосана пушка“.

— Вярно ли е това, Малък Маниту — пита предпазливо Вълка. — Този Поуни наистина ли е шаман?

Оглеждаш индианеца. Както може да се предположи, няма никакви магии. Пушката е обикновен Уинчестър, който в ръцете на опитен стрелец може да бъде много опасен.

— Пушката не е омагьосана — казваш му. — Но може да стреля бързо едно след друго. Много пъти! Ако този Пънкар е добър стрелец, като нищо ще ви избие!

— Не е „Пънкар“, а Поуни — поправя те Вълка, не разбрал шегата. — Добре тогава! Аз съм Самотния вълк Изгубения Мистичен Воин Който Не Помни Истинското си Име. Как се казва Поуни? Извоювал ли си е вече име, или носи името на някой чакал!

— Аз съм Орела с черни пера Огън в ръката и няма да позволя на едно куче да ме лае! — отговаря веднага той.

— Нека тогава Орела остави пушката и да дойде за Двубой на честта — предлага Вълка.

— Орела е съгласен!

Премини на епизод **96**.

Не правиш опит да разубеждаваш Самотния вълк. Вече добре познаваш индианските обичаи и знаеш, че подобно нещо сериозно ще го обиди.

След краткотраен ритуал двамата бойци са готови за схватката. Двубой на честта се нарича ритуално единоборство между двама индианци, като изходът от битката се счита и за изход на целия конфликт, независимо какви са причините и колко хора участват в него. Смята се, че самият Велик Маниту дарява победата. Никой не може да се откаже от Двубой на честта, без да загуби целия си престиж.

С няколко изречения и знаци правилата на битката са уточнени. Сражението ще се проведе в широк няколко метра кръг, очертан на поляната. Всеки, който напусне кръга или падне, без да може да стане, ще бъде победен. Всеки може да си избере само едно ръчно оръжие — нож, томахавка или бойна тояга.

Ако Самотния вълк е направил избора си, виж какъв е сборът от точките му за „СИЛА“ + точките му за оръжието.

Ако сборът е равен или по-голям от 38, премини на епизод [67](#).

Ако сборът е по-малък от 38, но по-голям от 35, премини на епизод [77](#).

Ако сборът е по-малък или равен на 35, премини на епизод [58](#).



— Прави, каквото знаеш — казваш и извъръщаш поглед от гледката.

Скоро Самотния вълк окачва още кървавия скалп на колана си и доволен приема поздравленията на ловците.

— Вие вървете при бизоните — казва изведнъж той. — Аз имам да свърша още нещо тук.

Веднага се сецаш защо отпраща останалите. Те не знаят за мечката и Вълка, опиянен от победата, е решил сам да се справи с нея. Няма начин да го накараш да се откаже. Прибавяш 3 точки към „СИЛА“ и преминаваш на епизод **91**.

Въпреки неудобната позиция, стрелата попада в окото на гризли. Огромната сива мечка изненадано изревава от болка и за няколко мига губи ориентация. Докато тя се занимава със забитата в окото ѝ стрела, Самотния вълк грабва ножа си и с боен вик се хвърля върху нея. Макар тежка и болезнена, раната на гризли съвсем не е смъртоносна.

Ако сборът от точките му за „СИЛА“ + бой с „НОЖ“ е равен или повече от 35, премини на епизод **60**.

Ако е по-малък от 35, премини на епизод **70**.

Заетата с бизона гризли усеща индианеца едва когато той е съвсем близо до нея. Ударът му е страхотен, томаховката едва не разцепва главата ѝ. Все пак черепът на гризли е доста твърд. Макар и зашеметена, мечката замахва с лапа и две дълбоки резки се появяват на гърдите му. От раната Самотния вълк губи 2 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

Двамата борци са само на крачка един от друг. И двамата са ранени леко и никой от тях няма намерение да отстъпи. Самотния вълк изпреварва повторното нападение на мечката, захвърля безполезната томаховка и с нож в ръката се хвърля върху нея.

Ако сборът от точките му за „СИЛА“ + бой с „НОЖ“ е равен или повече от 36, премини на епизод **60**.

Ако е по-малък от 36, премини на епизод **70**.



Стрелата попада в рамото на мечката. Раната е съвсем безобидна, а болката само я разярява. Забравила всякаква предпазливост, гризли се обръща и се понася към индианеца. Той захвърля лъка, грабва ножа и също се спуска в атака.

Ако сборът от точките му за „СИЛА“ + бой с „НОЖ“ е равен или повече от 38, премини на епизод **60**.

Ако е по-малък от 38, премини на епизод **70**.

— Няма ли да вземеш кожата? — питаш учуден.

— Самотния вълк не може да го направи — отговаря той. — Не може да се използва трофеят на друг боец.

— Нали оня си замина! Кой ще разбере, че той е убил мечката?

— Великия Маниту не обича червените бойци, които мамят така. Да не говорим повече за това! Слушай, нещо става!

И наистина. Тропот на коне, бойни крясъци и няколко изстрела нарушават тишината. Индианецът Поуни отново се появява, този път придружен от млада индианка от народа на Шейени. По петите им е почти целият ловен отряд. Когато бегълците се изравняват със Самотния вълк, той им прави знак да спрат, изправя се пред групата преследвачи и вдига високо ръце.

— Нека моите братя спрат! — провиква се той. — Оставете оръжията! Този Поуни спаси Самотния вълк от лапите на сивата мечка и сега е негов брат!

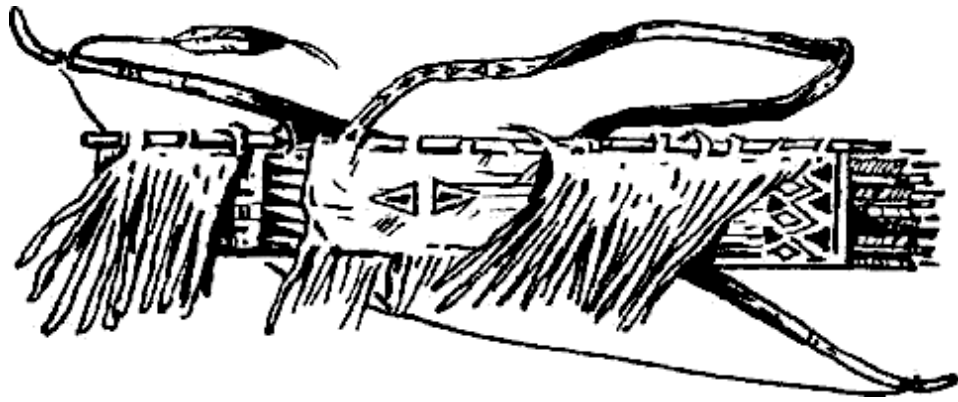
— Истината ли говори Вълка? — пита задъхано един от ловците Дакота.

— Мистичния воин винаги говори истината! Нека Лисичата опашка не го обижда! — Самотния вълк оглежда младия воин и демонстративно му обръща гръб. Отива при Поуни и му прави знак да слезе от коня.

— Воинът на Поуни е смел и силен — казва той. — Искан ли той да слезе от коня и да изпуши калюмета на мира със Самотния вълк?

— Орела с черни пера е съгласен! — казва оня и сяда на земята.

Ловците се настаняват в кръг около двамата воини и ти преминаваш на епизод [57](#).



— Великия Маниту ще гледа благосклонно на Самотния вълк — доволен забелязва индианецът. — Трябва да се присъединим към ловците. Може ли Малкия Маниту да...

— Слушай, нещо става! Чуваш ли? — прекъсваш го разтревожен. — Ето ги!

И наистина. Тропот на коне, бойни крясъци и няколко изстрела нарушават тишината. Появява се почти целия ловен отряд понесъл се по петите на един воин Поуни, придружен от млада индианка от народа на Шейени.

— Трябва да ги спасим! — викаш. — Чуваш ли ме? Спри ловците!

— Но това е само един Поуни?

— Нали искаме съюз с всички народи! Ето ти отлична възможност! Хайде, спри ги!

Когато бегълците се изравняват със Самотния вълк, той им прави знак да спрат, изправя се пред групата преследвачи и вдига високо ръце.

— Нека моите братя спрат! — провиква се той. — Оставете оръжията! Този Поуни е смел и силен воин и Самотния вълк иска да стане негов брат!

— Истината ли говори Вълка? — пита задъхано един от ловците Дакота.

— Мистичния воин винаги говори истината! Нека Лисичата опашка не го обижда! — Самотния вълк оглежда младия воин и демонстративно му обръща гръб. Отива при Поуни и му прави знак да слезе от коня.

— Воинът на Поуни е много смел, щом сам е навлязъл в ловните полета на Дакота! — Искан ли той да слезе от коня и да изпуши калюмета на мира със Самотния вълк?

— Орела с черни пера е съгласен! — отговаря оня и сяда на земята.

Ловците се настаняват в кръг около двамата воители и ти преминаваш на епизод [57](#).

Ударът попада в гърдите на вълка, острието на ножа пронизва сърцето му и той моментално издъхва. Мистичния воин пуска трупа на земята, издига високо кървавия нож и победният му вик кара останалите вълци страхливо да подвият опашки и да побегнат, виейки от безсилие. Няколко секунди двамата индианци се гледат мълчаливо, след което спасеният Шейени се приближава.

— Бързия Сокол дължи вечна благодарност на по-големия си брат, великия воин на Дакота! Може ли той да научи името на спасителя си?

— Аз съм Мистичния Воин Който Не Помни Името си. Сокола е мой брат, нека да разчистим тези мърши и да поговорим.

Двамата индианци първо взимат трофеите си, зъбите и ушите на вълците. Кожите са летни и не стават за нищо, затова те не си правят труда да ги дерат. След ритуала на побратимяването Бързия Сокол казва, че е пратеник на Шейените, който трябва да иска помощ от Дакота за война срещу Поуни.

Двамата скоро се разделят и Мистичния воин, по-мрачен от всякога, навлиза между Свещените скали. Намира Скалата Която сочи в небето и сядва до нея.

Премини на епизод [40](#).

Ударът е страхотен! Раненият бизон болезнено измучава и... изчезва в прахоляка. За съжаление, Самотния вълк е забил копието в гърбицата му. Раната не е смъртоносна и бизонът успява да избяга, като отнася и забитото в гърба му копие.

Отбележи в [Дневника](#), че Самотния вълк е загубил ловно копие и премини на епизод [143](#).

Тетивата извънтява. Бизонът измучава болезнено и... изчезва в прахоляка. За съжаление, Самотния вълк е забил стрелата в гърбицата му. Раната не е смъртоносна и бизонът успява да избяга. Разочарован от неуспеха, Вълка спира, за да се огледа за нова жертва.

Отбележи в [Дневника](#), че Самотния вълк е изстрелял една стрела, и премини на епизод [143](#).

Позицията е изключително неудобна за стрелба. Бизонът се носи право срещу индианеца и голямата му глава почти закрива тялото му. Все пак Самотния вълк е много смел воин и точен стрелец. Той изчаква до последния момент, пуска стрелата и кара коня да отскочи настрана.

Стрелата попада зад плешката на бизона и острието пронизва сърцето му. Огромният звяр измучава болезнено и рухва като покосен. Победният вик на Самотния вълк се смесва с радостните ти възгласи.

— Браво! Страшен си! Направо си великолепен! — крещиш радостно. — Ух-а-а, какво чудовище само! Страшен си!

— По-тихо, Малък Маниту! Ще ме оглушиш! Стига си крещял де! Нали знаеш, че само аз те чувам!

— Добре де! — казваш. — Няма вече. Сега какво ще правиш?

— Как какво? Самотния вълк ще постави своя знак на бизона, ще вземе езика му и ще се прибере в лагера да празнува с другите.

— Само езика ли? — чудиш се. — Ами останалото месо?

— А! Месото на този стар бизон не става за ядене! Утре Самотния вълк ще се върне за кожата и рогата.

Премини на епизод [51](#).



Бизонът отново надава зададения си рев и се понася към хладнокръвно изчакващия го индианец. Той внимателно се прицелва и...

... ако точките на Самотния вълк за „СТРЕЛБА С ЛЪК“ са повече или равни на 8, премини на епизод [106](#).

... ако са по-малко от 8, премини на епизод [116](#).

Пристигналият индианец е от народа на Дакота. Висок, силен и целият накичен с оръжия. Веднага забелязва, че бизонът му го няма. Тихо се смъква от коня и предпазливо се навежда над следите.

За ваш късмет, изглежда не забелязва оставените от Вълка следи. Виждаш го как внимателно зарежда пушката си и предпазливо тръгва към скривалището на гризли. Когато е на десетина крачки от мястото, мечката го усеща, оставя яденето и свирепо го напада. Той хладнокръвно се прицелва, дръпва спусъка, изстрел и... куршумът профучава край нея.

Дакота захвърля празната пушка. В ръцете му се появяват нож и бойна тояга. Смел до безумство, ловецът с рязък вик се хвърля към огромния звяр. Първият сблъсък не довежда до нищо добро. Мечката успява да одраска индианеца, а дебелият ѝ череп изкънтява от удара на бойната му тояга.

Двамата отново са един срещу друг. Самотния вълк колебливо се надига от мястото си и...

... веднага се намесва. Премини на епизод [128](#).

... решава да изчака. Премини на епизод [138](#).

Един след друг проехтяват три изстрела. Изненадани, мечката и индианецът за миг забравят за схватката и застиват на място.

Ако точките на Вълка за „СТРЕЛБА С ПУШКА“ са повече от 5, преминаваш на епизод [129](#).

Ако са равни или по-малко от 5, преминаваш на епизод [139](#).

В същия миг гризли изоставя ловеца, Дакота се обръща към Самотния вълк. Неговият удар е страхотен, но за съжаление попада в рамото ѝ. Моментално мечката замахва с лапа и две дълбоки резки се появяват на гърдите му. От раната Самотния вълк губи 5 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

Двамата борци са само на крачка един от друг. И двама са ранени леко и никой от тях няма намерение да отстъпи. Самотния вълк изпреварва повторното нападение на мечката, захвърля безполезната томахавка и с нож в ръката скача върху нея.

Ако сборът от точките му за „СИЛА“ + бой с „НОЖ“ равен или повече от 36, премини на епизод **130**.

Ако е по-малък от 36, премини на епизод **120**.

Единствената възможност да спасиш Вълка е да използваш Мистичната сила. Свързваш съзнанието си със съзнанието на гризли и произнасяш заклинанието. Огромната мечка пада като покосена от гръм. Невярващ на очите си, Самотния вълк уморено се изправя и засрамен тръгва към коня.

— Няма ли да вземеш кожата? — питаш учуден.

— Самотния вълк не може да го направи — отговаря той. — Не може да се използва трофеят на друг боец.

— Аз не съм боец! А и кой ще разбере?



— Великия Маниту не обича червените бойци, които мамят така. Да не говорим повече за това!

Извади 10 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и 5 точки от „СИЛА“. Премини на епизод **88**.

Водачът на глутницата с болезнено скимтене пада мъртъв. Останалите вълци подвиват опашки и побягват, виейки от безсилие. Няколко секунди двамата индианци се гледат мълчаливо, след което спасеният Шейени се приближава.

— Бързия Сокол дължи вечна благодарност на по-големия си брат, великия воин на Дакота! Може ли той да научи името на спасителя си?

— Аз съм Мистичния Воин Който Не Помни Името си. Сокола е мой брат, нека да разчистим тези мърши и да поговорим.

Двамата индианци първо взимат трофеите си, зъбите и ушите на вълците. Кожите са летни и не стават за нищо, затова те не си правят труда да ги дерат. След ритуала на побратимяването Бързия Сокол казва, че е пратеник на Шейените, който трябва да иска помощ от Дакота за война срещу Поуни.

Двамата скоро се разделят и Мистичния воин, по-мрачен от всякога, навлиза между Свещените скали. Намира Скалата Която сочи в небето и сядва до нея.

Премини на епизод [40](#).

Конят на Самотния вълк постепенно се доближава до един от бизоните. Съвсем наблизно се мярка главата на друг, по-голям. Индианецът хладнокръвно се насочва към по-младия и замахва с копието.

Ако сборът от точките му за „ЯЗДЕНЕ НА КОН“ + „БОЙ С КОПИЕ“ е по-голям от 12, премини на епизод **114**.

Ако този сбор е по-малък или равен на 12, премини на епизод **104**.

Ударът е страхотен! Раненият бизон болезнено измуча и... пада в прахоляка. Великолепно попадение! Самотния вълк е забил копието зад плешката и е пронизал сърцето му. Рана е смъртоносна и бизонът веднага умира. Победният вик Вълка се чува въпреки оглушителния грохот на стадото.

Сблъсъкът е счупил оръжието, затова отбележи в [Дневника](#), че Самотния вълк е загубил ловното си копие, но е убил млад бизон. Премини на епизод [143](#).



Тетивата иззвънява! Улученият бизон болезнено измуча и... пада в прахоляка. Великолепно попадение! Самотния вълк е забил стрелата зад плешката и е пронизал сърцето му. Раната е смъртоносна и бизонът веднага умира. Победният вик на Вълка се чува въпреки оглушителния грохот на стадото.

Индианецът спира, за да избере нова жертва. Отбележи в [Дневника](#), че Самотния вълк е убил млад бизон. Премини епизод **143**.

Позицията е изключително неудобна за стрелба. Бизонът се носи право срещу индианеца и голямата му глава почти закрива тялото му. Все пак Самотния вълк е много смел воин и точен стрелец. Той изчаква до последния момент, стреля и кара коня да отскочи настрани. В последния момент обаче бизонът махва с глава и рогата му почти разкъсват коня.

Стрелата попада зад плешката на чудовището и пронизва сърцето му. Огромният звяр измучава болезнено и рухва като покосен. Победният вик на Самотния вълк се смесва с радостните ти възгласи.

— Браво! Страшен си! Направо си великолепен! — крещиш радостно. — Ух-а-а, какво чудовище само! Страшен си!

— По-тихо, Малък Маниту! Ще ме оглушиш! Стига си крещял де! Нали знаеш, че само аз те чувам!

— Добре де! — казваш. — Няма вече. Сега какво ще правиш?

— Как какво? Самотния вълк ще постави своя знак на бизона, ще вземе езика му и ще се прибере в лагера да празнува с другите.

— Само езика ли? — чудиш се. — Ами останалото месо?

— А! Месото на този стар бизон не става за ядене! Утре Самотния вълк ще се върне за кожата и рогата.

Отбележи в [Дневника](#), че Самотния вълк е загубил ловния си кон. Премини на епизод [51](#).

— Защо този воин ме спаси от жертвения стълб на Поуни? — пита индианката, когато селото на Скидите остава далече зад вас. — Зимното цвете иска да научи името му.

— Аз съм Мистичния Воин Забравил Името си, когото Скидите нарекоха Самотния вълк. Принасянето на човешки жертви е лош обичай, който кара всички племена да мразят Поуни. Самотния вълк иска индианците да бъдат братя. Затова той ще заведе Зимното цвете до вигвама на нейния баща.

— Шейените винаги са били врагове на Поуни. Самотния вълк е много смел, като иска да иде в селото им. Не се ли страхува за живота си?

— Не, Самотния вълк има за закрилник един велик дух и не се страхува от нищо!

„Я го виж ти него! Ама че самохвалко!“ — мислиш си. Искат ти се да се включиш в разговора, но се страхуваш да не уплашиш индианката.

Един ден след това, късно вечерта, навлизате в ловните земи на Сиуксите. Силни и многобройни племена, които, разбира се, също са врагове на Поуни. Пренощувате в една малка долина. Рано на другия ден продължавате по пътя и попадате на няколко убити бизона. Очевидно вчера е имало голям лов и... иззад един хълм се появява голяма група конници. Сиуксите идват за бизоните си. Поне 50 жени, придружени от няколко десетки ловци. Самотния вълк оглежда и...

... без да се крие, подкарва коня в галоп. Премини на епизод [127](#).

... веднага се смъква от коня и бързо се насочва към най-близката долина, решен да се скрие. Премини на епизод [137](#).

Пристигалият индианец е от народа на Дакота. Висок, силен и целият накичен с оръжия. Веднага забелязва, че бизонът му го няма. Тихо се смъква от коня и предпазливо се навежда над следите.

За лош късмет, изглежда забелязва оставените от Вълка дири. Виждаш го как внимателно зарежда пушката си и предпазливо тръгва към скривалището ви. По едно време като че се обърква. Цялото му внимание е погълнато от разчитането на следите. Сега е моментът, ако Вълка иска да го нападне изненадващо.

Ако смяташ, че Вълка трябва да го застреля, премини на епизод [140](#).

Ако мислиш, че е по-добре да изчака малко, преминаваш на епизод [150](#).



Не можеш да повярваш на очите си. Самотния вълк грабва ножа и томаховката и се хвърля срещу огромната гризли.

„Ама че перко! — възмущаваш се ти. — Пак забрави за Задачата ни!“

Нападението на Вълка не е лишено напълно от смисъл. Ако е достатъчно бърз и ловък, има голям шанс да изненада мечката и да я рани смъртоносно. Последен скок! Самотния вълк замахва, нанася удар и веднага се хвърля настрани.

Ако сборът от точките му за бой с „НОЖ“ + точките за бой с „ТОМАХАВКА“ е по-малък от 10, премини на епизод **110**.

Ако е равен или повече от 10, премини на епизод **149**.

Атаката на Самотния вълк го хвърля право в лапите на изправилата се на задните си лапи гризли. Ножът му пронизва пърдите ѝ, но раната отново не е смъртоносна. Мечката задавено реве и заедно с индианеца пада на земята. От носа и устата ѝ се стичат потоци кръв, силите ѝ намаляват, но както изглежда Самотния вълк губи схватката.

Готов си да се намесиш, когато непознатият индианец скача на крака и с огромни скокове се насочва към борците. Ножът проблясва в ръката му и отново се вдига, напоен с кръвта на мечката. Гризли с тежка въздишка ляга на една страна и умира. Самотния вълк, целият в рани, се изправя на колене и поглежда спасителя си.

— Поуни!? — възкликва презрително той. — Защо това куче е в ловните земи на Дакота?

— Да, Поуни! — разочаровано въздъхва Вълка. — И какво като съм Поуни? Нали спасих живота ти!

— Куче! Как смееш! — вика ловецът, докато ръцете му търсят ножа. — Сега ще взема скалпа на този чакал!

— Ай-а! Куче, чакал! Това ли заслужавам да ми кажеш! Не е ли по-добре Дакота да седне и да поговорим. Поуни никога не нападат повалени противници. Аз съм Самотния вълк Мистичния Воин Който Не Помни Името си. Има ли моят брат свое име... или...?

Преди да продължиш, извади 10 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и 5 точки от „СИЛА“.

Сега избери едно от посочените числа — **148** или **174**, и премини на епизода със същия номер.

Пушката изгърмява. За миг всичко се обвива в дим. Когато той се разсейва, виждаш, че...

... ако точките на Мистичния воин за „СТРЕЛБА С ПУШКА“ са равни или повече от 4, трябва да преминеш на епизод **112**.

... ако са по-малко от 4, трябва да преминеш на епизод **141**.

— Няколко скока и Мистичния воин е до Шейена. Той поглежда с благодарност и веднага отново се обръща към вълците. Те отново са се прегрупирали. Сега обграждат и двамата индианци. Водачът на глутницата надава кратък, призивен вой и нападението започва.

В първия момент Мистичния воин е нападнат от самия водач и от още един, по-дребен вълк. Водачът се хвърля напред, индианецът го посреща още във въздуха, замахва с ножа и удря.

Ако сборът от точките му за „СИЛА“ + „БОЙ С НОЖ“ е по-голям или равен на 38, премини на епизод **103**.

Ако този сбор е по-малък от 38, премини на епизод **142**.



## 123

Конят на Самотния вълк постепенно се доближава до един от бизоните. Съвсем наблизо се мярка главата на друг, по-голям. Индианецът хладнокръвно се насочва към по-младия и дръпва спусъка.

Ако сборът от точките му за „ЯЗДЕНЕ НА КОН“ + „СТРЕЛБА С ПУШКА“ е по-голям от 8, премини на епизод [134](#).

Ако този сбор е по-малък или равен на 8, премини на епизод [124](#).

Изтрещява изстрел. Улученият бизон измучава болезнено и... изчезва в прахоляка. За съжаление, Самотния вълк е забил куршума в гърбицата му. Раната не е смъртоносна и бизонът успява да избяга. Разочарован от неуспеха, Вълка спира, за да презареди пушката.

Отбележи в [Дневника](#), че Самотния вълк е изстрелял един заряд, и премини на епизод [143](#).

Самотния вълк едва успява да извърти коня настрани и да скочи от гърба му, преди рогата на бизона да се врежат в него. Вярното животно пада като покосено от гръм. Хитрият бизон веднага оставя агонизиращия кон и се обръща към индианеца. През това време той е успял да вдигне пушката си и да се прицели. Огромната глава се навежда. Черните, оплескани с кръв рога се насочват. Бизонът отново изревава и... пушката изгърмява.

Ако точките на Самотния вълк за „СТРЕЛБА С ПУШКА“ са повече или равни на 3, премини на епизод [144](#).

Ако са по-малко от 3, премини на епизод [146](#).

Преди да продължиш, отбележи в [Дневника](#), че си загубил ловния си кон.



Бизонът отново надава задавения си рев и се понася към хладнокръвно изчакващия го индианец. Самотния вълк размахва копието, пришпорва коня и се хвърля право срещу връхлитащото чудовище. В последния момент воинът отново кара коня да отскочи и когато бизонът профучава край него, забива копието дълбоко в плешката му. Страхотният удар строшава копието на няколко парчета, но острието пронизва сърцето.

Огромният звяр измучава болезнено и рухва като покосен. Победният вик на Самотния вълк се смесва с радостните ти възгласи.

— Браво! Страшен си! Направо си великолепен! — крещиш радостно. — Ух-а-а, какво чудовище само! Страшен си!

— По-тихо, Малък Маниту! Ще ме оглушиш! Стига си крещял де! Нали знаеш, че само аз те чувам!

— Добре де! — казваш. — Няма вече. Сега какво ще правиш?

— Как какво? Самотния вълк ще постави своя знак на бизона, ще вземе езика му и ще се прибере в лагера да празнува с другите.

— Само езика ли? — чудиш се. — Ами останалото месо?

— А! Месото на този стар бизон не става за ядене! Утре Самотния вълк ще се върне за кожата и рогата.

Премини на епизод [51](#).

Вниманието на ловците Сиукси е насочено към бизоните, но веднага щом Самотния вълк хуква да бяга, те го забелязват. Чува се кратка заповед и четирима от тях с остри крясъци се понасят след него.

Ако Самотния вълк е откраднал два коня от Поуни и точките му за „ЯЗДЕНЕ НА КОН“ са повече от 6, преминаваш на епизод **154**.

На същия епизод **154** преминаваш и ако е откраднал само един кон, а точките му са повече от 10.

В противен случай преминаваш на епизод **164**.

Докато се отдръпва от лапите на гризли, Дакота се спъва и едва не пада. Видял това, Самотния вълк решава да помогне на индианеца, независимо от враждата между народите им. След спасяването на девойката Шейени, може би това е шансът ви да потърсите разбирателство със Сиуксите.

Ако смята да стреля по мечката с Уинчестъра, припомни му, че има само три патрона. Премини на епизод [109](#).

Ако ще използва залисването на гризли с ловеца Дакота и ще я нападне с нож и томахавака, премини на епизод [119](#).

И трите изстрела попадат в тялото на мечката. Няколко секунди тя остава неподвижна, след което надава пресеклив, задавен рев и пада мъртва. Едва сега Сиукът поглежда спасителя си. При вида на Поуни, застанал с пушка в ръце, той стисва здраво ножа си и...

— Нека воинът на Дакота не се страхува! — провиква се Самотния вълк. — Искам да говоря с него.

— Нямам какво да говоря с едно куче Поуни! Смрадлив чакал, който дебне из ловните полета на Сиуксите!

— А! Това ли заслужавам, задето те спасих? Чакал, значи? Дакота е много смел! Мога да го застрелям, както застрелях мечката!

— Какво иска Поуни? — сърдито отстъпва Дакота.

Ако смяташ, че Самотния вълк трябва да го призове на Двубой на честта, премини на епизод [174](#).

Ако мислиш, че не трябва да обръщаш внимание на обидите, премини на епизод [148](#).

Атаката на Самотния вълк го хвърля право върху гърба на изправящата се на задните си лапи гризли. Ножът му пронизва гърдите ѝ. Раната този път е смъртоносна. Мечката задавено реве и заедно с индианеца пада на земята. От носа и устата ѝ се стичат потоци кръв, силите ѝ намаляват, тя все още се опитва да хване Самотния вълк, но както изглежда губи схватката.

Скоро огромната гризли е мъртва. Самотния вълк, целият изподран и окървавен, надава тържествуващ вик, след което уморено сядна на земята.

— Браво! Великолепно! Велик боец си! — крещиш възторжено. — Ти си най-силният човек, който съм виждал! Ле-ле-е, какво нещо! Да убие такава мечка само с нож!

— Поуни е много смел и силен воин! — казва почтително приближилият се Дакота. — Сиуксите са врагове на Поуни, но Орела с черни пера винаги ще бъде брат на този воин. Може ли Орела да седне при него и да научи името му?

— Поуни винаги са мразили Дакота, но Самотния вълк иска това да приключи! Нека Орела седне при него!

Премини на епизод [148](#).



— Ей, гръмни поне веднъж, бе! — провикваш се ти.

Неизвестно защо Мистичния воин се отказва от пушката, без дори да се опита да стреля. Изправени пред двама противници, вълците изглеждат разколебани. Мистичния воин използва това и...

... присъединява се към воина Шейени. Премини на епизод [122](#).

... напада глутницата в гръб. Премини на епизод [132](#).

Вълците за момент се стъписват и отстъпват. Мистичния воин се възползва от объркването им и се хвърля право към водача, огромен вълк с белезникавосива козина. Вълкът изчаква до последния момент, но накрая не издържа и прави опит да избяга. Много късно! Индианецът се хвърля след него, поваля го на земята и замахва с ножа.

Ако сборът от точките му за „СИЛА“ + „БОЙ С НОЖ“ е по-голям или равен на 36, премини на епизод [103](#).

Ако този сбор е по-малък от 36, премини на епизод [142](#).

Конят на Самотния вълк постепенно се доближава до един от бизоните. Съвсем наблизо се мярка главата на друг, по-голям. Индианецът хладнокръвно се насочва към по-младия и пуска стрелата.

Ако сборът от точките му за „ЯЗДЕНЕ НА КОН“ + „СТРЕЛБА С ЛЪК“ е по-голям от 12, премини на епизод **115**.

Ако този сбор е по-малък или равен на 12, премини на епизод **105**.

Изтрещява изстрел! Улученият бизон болезнено измучава и... пада в прахоляка. Великолепно попадение! Самотния вълк е забил куршума зад плешката и е пронизал сърцето му. Раната е смъртоносна и бизонът веднага умира. Победният вик на Вълка се чува въпреки оглушителния грохот на стадото.

Индианецът спира, за да презареди оръжието си. Отбележи в [Дневника](#), че Самотния вълк е убил млад бизон и премини на епизод **143**.

Самотния вълк успява да извърти коня, преди бизонът да го удари с рогата си. Резкият отскок става причина Вълка да изпусне оръжието, което в момента държи. Тежките копита на бизона минават върху него и го разбиват на малки парчета. (Избери едно от следните оръжия: копие, лък или пушка и го задраскай от [Дневника](#).)

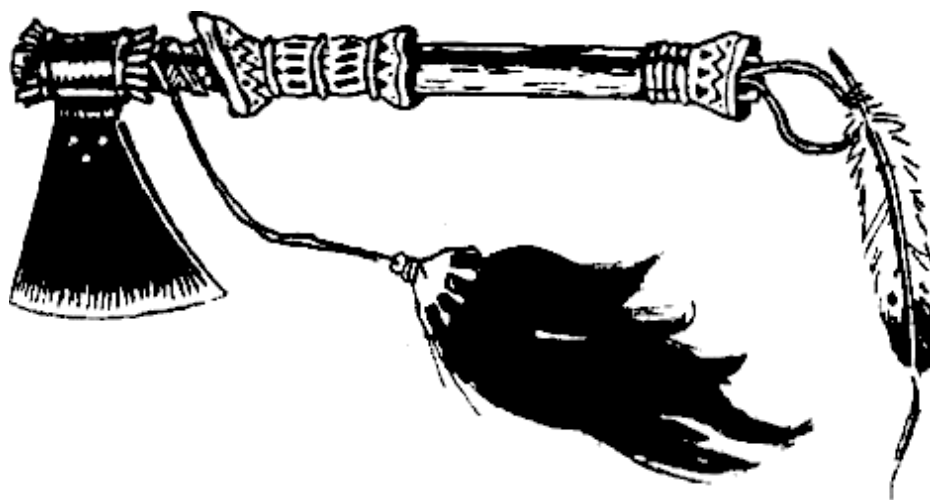
Чудовището прави още две крачки по инерция, и се заковава на място. Кръвясалите му очи се впиват в индианеца. Предното копито удря няколко пъти земята, огромната глава се насочва и бизонът напада отново.

Воинът веднага преценява, че няма да може да избяга.

Ако ще стреля с пушката, преминаваш на епизод [136](#).

Ако ще нападне с копието, премини на епизод [126](#).

Ако ще стреля с лък, премини на епизод [107](#).



Бизонът отново надава зададения си рев и се понася към хладнокръвно изчакващия го индианец. Той внимателно се прицелва, дръпва спусъка и...

... ако точките на Самотния вълк за „СТРЕЛБА С ПУШКА“ са повече или равни на 3, премини на епизод [144](#).

... ако са по-малко от 3, премини на епизод [146](#).



Ловната група е само на неколкостотин метра. Моментът е изключително опасен. Достатъчно е поне един от тях да погледне насам и Самотния вълк ще бъде принуден да бяга или да се сражава. Изглежда Великия Маниту бди над вас, защото индианците се насочват веднага към бизоните. Едва достигате до първия от хълмовете около долината и водачът на групата се заема с поставянето на постове. Миг преди това Самотния вълк и Зимното цвете навлизат в долината и поне за момент сте спасени.

— Какво правят те, Малък Маниту? — пита Вълка обезпокоен.

Издигаш духа си нагоре и оглеждаш околността. Не виждаш нищо обезпокоително.

— Нищо особено — казваш, когато се връщаш. — Оня с короната от пера ръкомаха нещо, жените се занимават с бизоните, а част от воините се разпръскват наоколо. Мисля, че е добре да се скриете. Аз ще наблюдавам.

— Самотния вълк е съгласен.

— С кого разговаряш? — пита уплашена Зимното цвете. Тя естествено не те чува, но държанието на Вълка ѝ изглежда странно.

— Това е моят Дух Покровител.

— И ти го наричаш Малък Маниту?

— Да идем навътре в долината. Там ще говорим!

Премини на епизод [147](#).

Докато Самотния вълк се колебае дали да стреля, мечката успява да повали индианеца и да го затисне под себе си. Дакота изглежда е загубен.

— Няма ли да го спасиш? — питаш с безпокойство. Това може би е шанс да потърсите разбирателство със Сиуксите.

— Дакота са врагове на Поуни — невъзмутимо отговаря Вълка.

— Помогни му! Моля те! — викаш ужасен. — Остави враждите! Спомни си за Задачата!

— Самотния вълк е съгласен — обажда се той и...

... ако смята да стреля по мечката с Уинчестъра, припомни му, че има само три патрона. Премини на епизод **109**.

... ако ще използва залисването на гризли с ловеца Дакота и ще я нападне с нож и томахапка, премини на епизод **119**.



Два от куршумите профучават покрай целта, третият удря мечката в главата и... отскача от дебелия ѝ череп. Тя, изненадана и зашеметена, се оглежда и свирепо изревава.

— Безполезна вещ! — крещи ядно Самотния вълк и захвърля празната пушка.

Не можеш да повярваш на очите си. Индианецът грабва ножа и томаховката и се хвърля срещу огромната гризли.

„Ама че перко! — възмущаваш се ти. — Пак забрави за Задачата ни!“

Нападението на Вълка не е лишено напълно от смисъл. Ако е достатъчно бърз и ловък, има голям шанс да изненада мечката и да я рани смъртоносно. Последен скок! Самотния вълк замахва, нанася удар и веднага се хвърля настрани.

Ако сборът от точките му за бой с „НОЖ“ + точките за бой с „ТОМАХАВКА“ е по-малък от 10, премини на епизод [110](#).

Ако е равен или повече от 10, премини на епизод [149](#).

Вълка бавно вдига Уинчестъра, прицелва се внимателно и с един изстрел поваля ловеца. Гледаш настрани, докато Вълка скалпира мъртвия Дакота. Смяташ, че след като се е сдобил с такъв трофей, той ще се откаже от мечката. Но къде ти!

Самотния вълк отново ляга в тревата и започва да се промъква към опасния звяр. Стресната от изстрела му, мечката е офейкала и той ще трябва да се задоволи само със скалпа на Дакота.

Запиши в [Дневника](#), че имате „Скалп на Дакота“ и премини на епизод **184**.

Чуваш как куршумът се забива в земята пред краката на един от вълците. Той със страхливо скимтене отскача, но останалите надават зловец вой и се хвърлят срещу новия си враг.

Мистичния воин замахва с празната пушка като с тояга и поваля най-близкия вълк. След миг ножът е в ръката му и той се хвърля към глутницата.

Ако сборът от точките му за „СИЛА“ + „БОЙ С НОЖ“ е по-голям или равен на 37, премини на епизод [103](#).

Ако този сбор е по-малък от 37, премини на епизод [142](#).

Сблъсъкът между двамата е страхотен. Индианецът едва успява да се задържи на краката си. Ножът пронизва леко гърба на вълка, а вълчите зъби раздират дълбока рана в ръката на воина. Без да обръща внимание на болката, той притиска вълка към гърдите си и замахва отново. Този път по-силно и по-сполучливо.

Ударът попада в гърдите на вълка, острието на ножа пронизва сърцето му и той моментално издъхва. Мистичния воин пуска трупа на земята, издига високо кървавия нож и победният му вик кара останалите вълци страхливо да подвият опашки и да побегнат, виейки от безсилие. Няколко секунди двамата индианци се гледат мълчаливо, след което спасеният Шейени се приближава.

— Бързия Сокол дължи вечна благодарност на по-големия си брат, великия воин на Дакота! Може ли той да научи името на спасителя си?

— Аз съм Мистичния Воин Който Не Помни Името си. Сокола е мой брат, нека да разчистим тези мърши и поговорим.

Двамата индианци първо взимат трофеите си, зъбите и ушите на вълците. Кожите са летни и не стават за нищо, затова те не си правят труда да ги дерат. След ритуала на побратимяването Бързия Сокол казва, че е пратеник на Шейените, който трябва да иска помощ от Дакота за война срещу Поуни.

Двамата скоро се разделят и Мистичния воин, по-мрачен от всякога, навлиза между Свещените скали. Намира Скалата Която сочи в небето и сядва до нея.

Извади 3 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. Премини на епизод [40](#).

Преследването е отвело Самотния вълк встрани от основното стадо. Лека-полека прахолякът се разсейва и ти виждаш, че сте попаднали в малка долина. Тропотът и виковете се чуват накъде в дясно и напред. Индианецът бързо определя посоката на лова и пришпорва коня натам.

Заобикаля един нисък хълм и едва не се сблъсква с един стар, чудовищно голям бизон. За миг човекът и бизонът застават неподвижни. Оглеждат се и като че преценяват силите си. След това бизонът надава задавен рев и се хвърля напред. Изненаданият воин прави опит да се отдръпне от пътя му, но умореният кон реагира прекалено бавно.

Ако точките на Самотния вълк за „ЯЗДЕНЕ НА КОН“ са по-малко или равни на 6, премини на епизод **125**.

Ако тези точки са повече от 6, но по-малко или равни на 8, премини на епизод **135**.

Ако точките са повече от 8, премини на епизод **145**.

Позицията е изключително неудобна за стрелба. Бизонът се носи право срещу индианеца и голямата му глава почти закрива тялото му. Все пак Самотния вълк е много смел воин и точен стрелец. Той изчаква до последния момент, стреля и кара коня да отскочи настрани.

Куршумът попада зад плешката на бизона и пронизва сърцето му. Огромният звяр измучава болезнено и рухва като покосен. Победният вик на Самотния вълк се смесва с радостните ти възгласи.

— Браво! Страшен си! Направо си великолепен! — крещиш радостно. — Ух-а-а, какво чудовище само! Страшен си!

— По-тихо, Малък Маниту! Ще ме оглушиш! Стига си крещял де! Нали знаеш, че само аз те чувам!

— Добре де! — казваш. — Няма вече. Сега какво ще правиш?

— Как какво? Самотния вълк ще постави своя знак на бизона, ще вземе езика му и ще се прибере в лагера да празнува с другите.

— Само езика ли? — чудиш се. — Ами останалото месо?

— А! Месото на този стар бизон не става за ядене! Утре Самотния вълк ще се върне за кожата и рогата.

Премини на епизод [51](#).

Самотния вълк успява да извърти коня преди бизонът да го удари с рогата си. Чудовището прави още две крачки по инерция и се заковава на място. Кръвясалите му очи се впиват в индианеца. Предното копито удря няколко пъти земята, огромната глава се насочва и бизонът напада отново.

Воинът веднага преценява, че няма да може да избяга.

Ако ще стреля с пушката, преминаваш на епизод [136](#).

Ако ще нападне с копието, премини на епизод [126](#).

Ако ще стреля с лък, премини на епизод [107](#).

Позицията е изключително неудобна за стрелба. Бизонът се носи право срещу индианеца и голямата му глава почти закрива тялото му. Самотния вълк е много смел воин, но не особено точен стрелец. Той изчаква до последния момент, стреля и... куршумът отскача от твърдия череп на бизона.

Огромният звяр измучава болезнено, отказва се от борбата и изчезва в прерията. Самотния вълк няколко минути стои неподвижно, след което, съкрушен от неуспеха си, бавно се отправя към ловния лагер.

— Великия Маниту не гледа благосклонно на Самотния вълк — недоволен забелязва индианецът. — Трябва да се присъединим към ловците. Може ли Малкия Маниту да...

— Слушай, нещо става! Чуваш ли? — прекъсваш го разтревожен. — Ето ги!

И наистина. Тропот на коне, бойни крясъци и няколко изстрела нарушават тишината. Появява се почти целият ловен отряд, понесъл се по петите на един воин Поуни, придружен от млада индианка от народа на Шейени.

— Трябва да ги спасим! — викаш. — Чуваш ли ме? Спри ловците!

— Но това е само един Поуни?

— Нали искаме съюз с всички народи! Ето ти отлична възможност! Хайде, спри ги!

Когато бегълците се изравняват със Самотния вълк, той им прави знак да спрат, изправя се пред групата преследвачи и вдига високо ръце.

— Нека моите братя спрат! — провиква се той. — Оставете оръжията! Този Поуни е смел и силен воин и Самотния вълк иска да стане негов брат!

— Истината ли говори Вълка? — пита задъхано един от ловците Дакота.

— Мистичния воин винаги говори истината! Нека Лисичата опашка не го обижда! — Самотния вълк оглежда младия воин и



демонстративно му обръща гръб. Отива при Поуни и му прави знак да слезе от коня.

— Воинът на Поуни е много смел, щом сам е навлязъл в ловните полета на Дакота! Искате ли той да слезе от коня и да изпусне калюмета на мира със Самотния вълк?

— Орела с черни пера е съгласен! — отговаря оня и сяда на земята.

Ловците се настаняват в кръг около двамата воители и ти прибавяш 5 точки към „ПРЕСТИЖ“. И преминаваш на епизод [57](#).

Когато хълмът ги скрива от погледа на ловците Сиукси, Самотния вълк спира коня си и прави знак на Зимното цвете да слезе при него.

— Нека дъщерята на Шейени закара конете зад онези храсти и да ме чака там — казва й. — Самотния вълк първо трябва да огледа долината.

Когато индианката изпълнява нареждането му, той внимателно се спуска долу и почти веднага попада на един огромен мъртъв бизон.

— Трябва да се махнем от долината, Малък Маниту — промърморва той. — Ловецът, убил този звяр, всеки момент ще дойде да си го потърси. Ето! Чувам го!

С трескави движения Вълка заличава следите си и се спотаява в близките храсти. Поглеждаш навън и не можеш да повярваш на очите си. Да, ловецът се е появил! Но не този, който сте очаквали. Една гигантска гризли се спира до бизона и подозрително започва да обикаля и души. След доста колебание мечката го захваща и... започва да го влачи към храстите. Направо невероятна гледка. Гризли завлича бизона към другия край на долината и изчезва в храстите.

— А! Малък Маниту, видя ли това чудовище? За малко да ни открие!

— Видях то, разбира се! Сега какво ще правиш? И не ме наричай Малък Маниту, имам си име! Забрави ли?

— Самотния вълк знае това, твоето име е Велико и Благородно, но езикът на Вълка е прекалено непохватен, за да го произнесе правилно. Ето че ловецът Сиукс идва. Вече е късно да се махнем.

Самотния вълк се скрива в храстите, а ти:

Преминаваш на епизод **118**, ако Умението му за „ПРОМЪКВАНЕ И ПРИКРИТИЕ“ е по-малко от 7.

Или на епизод **108**, ако това умение е равно или повече от 7.

След като ритуалът по побратимяването е извършен, Орела с черни пера се обръща към Самотния вълк и пита:

— Нека моят нов брат обясни какво прави в ловните полета на Дакота! Не знае ли той, че нашите народи са във война?

— Вълка знае! Той спаси Зимното цвете от жертвения стълб на Скидите. Тя беше предназначена за Годеница на Утринната Звезда. Вълка смята, че боговете не искат човешки жертви. Той мисли, че е време народите на Поуни и Шейени да заровят томахащата на войната. Дакота винаги са били съюзници на Шейените. Самотния вълк ги призовава да прекратят враждата си с Поуни!

— Точно това ни трябва! — казваш бързо. — Сега ще сключите мирен договор!

— Малкия Маниту не разбира — промърморва той. — Самотния вълк е избягал от племето си и не може да сключва договори.

— Дрън-дрън! Измисли нещо!

Докато вие се препирате, ловците на Дакота разменят помежду си няколко реплики и победеният от Вълка индианец казва:

— Орела с черни пера вече е брат на Самотния вълк. Нека този воин дойде в ловния лагер на Дакота и да говори пред Съвета на Вождовете.

Прибави 3 точки към „ПРЕСТИЖ“ и премини на епизод [194](#).

В същия миг гризли изоставя ловеца Дакота и се обръща към Самотния вълк. Неговият удар е страхотен, томаховката едва не разцепва главата ѝ. Все пак черепът на гризли е доста твърд. Макар и зашеметена, мечката замахва с лапа и две дълбоки резки се появяват на гърдите му. От раната Самотния вълк губи 2 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

Двамата борци са само на крачка един от друг. И двамата са ранени леко и никой от тях няма намерение да отстъпи. Самотния вълк изпреварва повторното нападение на мечката, захвърля безполезната томаховка и с нож в ръката се хвърля върху нея.

Ако сборът от точките му за „СИЛА“ + бой с „НОЖ“ е равен или повече от 34, премини на епизод **130**.

Ако е по-малък от 34, премини на епизод **120**.

Докато ловецът Дакота разчита следите, ти избери едно от посочените числа **151** или **161** и премини на епизода със същия номер.



За ваш късмет, изглежда Дакота решава, че в долината няма чужденец. Виждаш го как внимателно зарежда пушката си и предпазливо тръгва към скривалището на гризли. Когато е на десетина крачки от мястото, мечката го усеща, оставя яденето и свирепо го напада. Той хладнокръвно се прицелва, дръпва спусъка, изстрел и... куршумът профучава край нея.

Дакота захвърля празната пушка. В ръцете му се появя нож и бойна тояга. Смел до безумство, ловецът с рязък вик се хвърля към огромния звяр. Първият сблъсък не довежда до нищо добро. Мечката успява да одраска индианеца, а дебелият ѝ череп изкълтява от удара на бойната му тояга.

Двамата отново са един срещу друг. Самотния вълк колебливо се надига от мястото си и...

... веднага се намесва. Премини на епизод [128](#).

... решава да изчака. Премини на епизод [138](#).

— Нека Дакота спрат веднага! — провиква се Самотния вълк, изправил се в цял ръст на хълма. — Имам „омагьосана пушка“ и ще ги застрелям!

Заплахата кара воините да спрат и да се спогледат смутено. За сетен път се убеждаваш колко силен е страхът на индианците от магии.

— Истината ли казва Поуни? — пита предпазливо един от ловците.

Самотния вълк се поколебава за миг. Не е лошо да излъжеш враг, но... победа с лъжа не носи престиж. Въпреки всичко той решава да отговори утвърдително. Много късно! С вик: „Няма магия! Убийте кучето Поуни!“, ловците Дакота се хвърлят напред. Уинчестърът изгърмява веднъж... два пъти... три пъти и патроните свършват.

Ако точките на Вълка за „СТРЕЛБА С ПУШКА“ са по-малко от 8, премини на епизод [162](#).

Ако са повече или равни на 8, преминаваш на епизод [172](#).

— Не го убивай, казвам ти! — настояваш ти. — Нали разправяше, че е добре да пощадиш паднал враг. Вземи му амулета и готово, за какво ти е скалп?

— Малък Маниту не разбира. Добре е да пощадиш враг, ранен от друг боец, не победен в Двубой на честта. Амулетът не е достатъчен!

— Пак ти казвам — остави го! Знаеш, че трябва да се съюзим с всички племена.

— Не и с Дакота! — възкликва той.

— Хайде бе! Така ли? Забрави ли, че във Вечните ловни полета беше в съюз със Сиуксите? А, забрави ли? Все едно — не разрешавам да го убиваш!

— Самотния вълк ще послуша съвета на Малкия Маниту — предава се накрая той.

Навежда се над поваления Дакота, откъсва от врата му амулета и казва:

— Нека Орела с черни пера стане! Самотния вълк, ще му подари живота!

— Поуни е много смел и силен воин! — казва почитателно победеният Дакота. — Сиуксите са врагове на Поуни, но Орела с черни пера винаги ще бъде брат на този воин. Може ли Орела да седне при него и да научи името му?

— Поуни винаги са мразили Дакота, но Самотния вълк иска това да приключи! Нека Орела и останалите Дакота седнат при него! Поуни ще стане техен брат!

Премини на епизод **148**.



Скоро става ясно, че Самотния вълк е по-бърз от преследващите го Сиукси. Те също разбират това, една пушка изгърмява подире му, профучават няколко стрели и толкова.

След като изчезвате от погледа на преследвачите, Самотния вълк забавя темпото и насмешливо подхвърля:

— Кучетата Дакота не могат да се мерят с един Поуни! Тези смрадливи чакали ще има да вият от страх, когато...

— Ако Самотния вълк ще търси съюз с народа на Шейените, ще трябва да не произнася такива думи — намесва се Зимното цвете. — Воините Шейени са сключили Вечен мир с Дакота и тези обиди няма да им харесат!

— Нека Зимното цвете не забравя, че е само една жена и не може да прекъсва...

— ... Такъв велик воин, който от голямо геройство избяга от Сиуксите — прекъсваш го ти. — Не мислиш ли, че няма с какво толкова да се хвалиш!

За момент индианецът сякаш ще излезе от кожата си. След миг се успокоява и промърморва извинително:

— Малкия Маниту е прав. Нека Зимното цвете приеме извиненията на Самотния вълк!

Премини на епизод **184**.

На около два часа път от ловния лагер ви посреща един от ловните съгледвачи. Целият потънал в прах и едва дишащ от умора той още отдалече започва да вика нещо като „... бизоните, бизоните, идват“. Докато ти се чудиш какво става, Гръм от небето, водачът на ловната група, дава знак на всички да спрат и да запазят тишина. Едва доловим тътен, приличащ на далечен влак, достига до слуха ти. „Това са бизоните!“ — досещаш се.

Гръм от небето дава няколко кратки заповеди и ловците се разделят на две групи. Постепенно тътенът се усилва и се превръща в тежък, гръмотевичен тропот. Прашен облак се издига над хоризонта. Едната от ловните групи, съставена от по-младите ловци, подкарва конете настрани и назад, другата се насочва право срещу приближаващите бизони.

— Какво става? — питаш, забелязал безпокойството на индианците.

— Голямо стадо бизони, Малък Маниту. Някой или... нещо ги е подплашило! Идват право към лагера!

— Е, добре де, нали искахте бизони? — все още не можеш да разбереш какво го притеснява.

— Ако такова стадо мине през лагера... — започва да обяснява той. — Ето ги! Трябва да ги отклоним!... Ай-я-я-аии! — присъединява се към крясъците на останалите той, завладян от ловна страст и напълно забравил за теб.



Индианците се връзват косо в препускащото стадо. Прашният облак моментално ги поглъща. Земята трепери от ударите на стотици копита. Тътенът е оглушителен, а гъстият прах ти пречи да виждаш по-

далече от няколко метра. Около Самотния вълк се мярват тъмни масивни тела, той...

... напада най-близкия бизон с копие. Премини на епизод **113**.

... прицелва се с пушката. Премини на епизод **123**.

... взима стрела и опъва лъка. Премини на епизод **133**.

Въоръжен само с нож и бойна тояга, Самотния вълк се отправя на лов. Пет дена преминават в напразно търсене и дебнене по хълмовете. С изключение на малка глутница чакали и няколко лешояда, всички животни са се изпокрили уплашени от скорошния лов на бизони.

Самотния вълк е принуден да се върне в лагера без плячка, което намалява престижа му. Сега участието в Танца на Слънцето е неизбежно. Извади 5 точки от „ПРЕСТИЖ“ и премини на епизод **166**.

— Трябва да ги накараш, да се откажат от войната! — казваш на Самотния вълк.

— Не мога да направя това — колебае се той. — Ако се обявя срещу всички, ще загубя престиж.

— Трябва ни мир, забрави ли! Така ли ще се съюзяваме с Поуни?

— А, Поуни, те...

— Ей, я стига! Поуни, та Поуни! Ами Омаха, ами Поуните, Арикара, Ота! Това са все техни съюзници!

— Малкия Маниту отново е прав! — заявява след кратък размисъл Вълка. — Самотния вълк ще говори пред Съвета!

Самотния вълк става прав, изпълнява краткия Ритуал за Максимално съсредоточаване и започва:

— Когато Великия Маниту създал тази земя и я заселил със своите червенокожи деца, той искал те да бъдат братя. Великия Маниту много поколения гледал как те се избиват помежду си и страдал от това. Когато белият човек започнал да изтласква индианците от земите им, Великия Маниту им дал Посланието си, написано на бяла бизонова кожа. Но какво направили червенокожите воители? Станали ли те братя? Обединили ли са се срещу белия човек? НЕ! Те разделили Изписаната кожа на части и повели още по-кървави войни... — речта на Самотния вълк е дълга и прочувствена. В продължение на един час той припомня важните моменти от индианската история и призовава за мир и съюз между племената. — ... Така мисли Самотния вълк Мистичния Воин Забравил Истинското си Име! Казах! — завършва той.

— Браво бе — пошушваш впечатлен.

Вождовете приемат изказването му много сериозно, без да се сърдят на думите му. Тогава най-възрастният и най-уважаван сред тях, Стария Бял Бизон, става и... произнася също толкова дълга и също толкова убедителна реч, която призовава да „унищожат кучетата Поуни и да отърват земята от вонята им“.

Кой ще спечели?

Ако сборът от точките на Самотния вълк за „ПРЕСТИЖ“ + точките за „ОРАТОРСКИ СПОСОБНОСТИ“ е повече или равен на 24,

премини на епизод **177**.

Ако е по-малък от 24, премини на епизод **167**.

Селото, където Поуни пазят Свещените Стрели на Шейените, е построено на обширна поляна оградена с редки горички.

— Сега трябва да съм много внимателен — тихо казва индианецът. — Това е село на племето Скиди от народа на Поуни.

Докато той внимателно се прокрадва към селото, ти с любопитство го разглеждаш. Вместо от обичайните конусовидни палатки (типи), селото е построено от дълги колиби от пръти и трева. Пръстта е добре отгпкана и изравнена. В средата колибите очертават празен кръг.

Пазачите на Скидите очевидно не забелязват Мистичния воин, защото той успява да се промъкне и спотаи между две по-големи колиби. Пред тях има пост от двама воина, седнали до малък огън.

Ако точките на Самотния вълк за „МАСКИРОВКА/ПРОМЪКВАНЕ“ са повече или равни на 5, премини на епизод **168**.

Ако са по-малко от 5, премини на епизод **178**.





Самотния вълк изважда ножа си и внимателно прорязва проход в стената на вигвама. Промъква се предпазливо вътре и повдига глава да се огледа.

Точно над него е застанал Пазителя на Вигвама, воин с внушителни мускули и дълга бойна тояга. Пазителят замахва към Вълка, той посяга да парира удара и...

... ако точките му за „СИЛА“ + точките за „БОЙ БЕЗ ОРЪЖИЕ“ са повече от 36, премини на епизод **169**.

... ако тези точки са по-малко или равни на 36, премини на епизод **179**.

— Духовете Пазители! О-о-ох... а-а-а! — стене Вълка и се сгърчва на пода.

— Какво ти стана, бе! — викаш уплашен. — Сега ще ги разкарам! — Не знаеш какво точно да правиш, но мислено се превръщаш в огромен великан и замахваш срещу сенките. — Къш, бе! 'Айде чуп-ката! Махайте се веднага! — крещиш и те наистина отстъпват.

Колибата отново става нормална. Вълка се съвзема и се изправя.

— Малкия Маниту отново помогна на Самотния вълк — казва той и посяга към стрелите. — Вълка му дължи живота си!

— Е-е, нищо... нищо. Взимай ги и давай да се махаме! — казваш смутен от похвалата, изваждаш 5 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и преминаваш на епизод [189](#).

Изведнъж ловецът Дакота ляга на земята и като по някаква магия... изчезва от погледа ти. Учудено се оглеждаш и ослушваш. Използваш както сетивата на Вълка, така и своите. Отново нищо!

— Какво стана? Къде изчезна този? — питаш изумен.

— Дакота е много хитър воин — промърморва Самотния вълк. — Скрил се е в тревата и сега сигурно пълзи към нас. Трябва да съм много внимателен! Това куче като нищо ще стреля от засада!

Все още не можеш да забележиш промъкващия се Дакота, затова избери едно от посочените числа **171** или **181** и премини на епизода със същия номер.

Два от трите изстрела са неточни. Последният ранява един от ловците, но останалите заобикалят Самотния вълк и насочват ловните си копия към него.

— Защо това куче Поуни е в ловните полета на Сиуксите? — провиква се единият от ловците. — Сега Орела с черни пера ще вземе скалпа му!

— Самотния вълк не се страхува от Дакота! — веднага отговаря той. — Дакота са страхливи койоти! Те се четирима, но треперят пред Вълка!

— Дакота не са койоти! Поуни нарича себе си вълк, но скимти като малко кученце. Аз, Орела с черни пера Огън в ръката, го призовавам на Двубой на честта!

— Самотния вълк е съгласен!

След краткотраен разговор двамата бойци са готови за схватката. Двубой на честта се нарича ритуално единоборство между двама индианци, като изхода от битката се счита и за изход на целия конфликт, независимо какви са причините и колко хора участват в него. Смята се, че самият Велик Маниту дарява победата. Никой не може да се откаже от Двубой на честта, без да загуби целия си престиж.

С няколко изречения и знаци правилата на битката са уточнени. Сражението ще се проведе в широк няколко метра кръг, очертан на поляната. Всеки, който напусне кръга или падне, без да може да се изправи, ще бъде победен. Всеки може да си избере само едно ръчно оръжие — нож, томахавка или бойна тояга.

Ако Самотния вълк е направил избора си, виж какъв е сборът от точките му за „СИЛА“ + точките му за оръжието.

Ако сборът е равен или по-голям от 36, премини на епизод **182**.

Ако сборът е по-малък от 36, но по-голям от 34, премини на епизод **192**.

Ако сборът е по-малък или равен на 34, премини на епизод **193**.

— Прави, каквото знаеш — казваш и извъръщаш поглед от гледката.

Скоро Самотния вълк окачва още кървавия скалп на колана си и доволен очаква поздравленията ти.

— Тръгваме ли? — питаш сухо.

— Не, ще останем още малко — казва изведнъж той. — Аз имам да свърша още нещо тук.

Веднага се сецаш какво е намислил индианецът. Вълка, разбира се, не е забравил за мечката и опиянен от победата е решил сам да се справи с нея. Едва успяваш да го накараш, да се откаже.

Запиши в [Дневника](#), че имате „Скалп на Сиукс“. Премини на епизод [184](#).

Скоро става ясно, че Самотния вълк е по-бавен от преследващите го Сиукси. Те също разбират това, една пушка изгърмява подире му, профучават няколко стрели и той е принуден да спре.

— Нека кучето Поуни престане да бяга! — подвиква един от ловците.

Четиримата Дакота приближават бързо. Самотния вълк прави знак на Зимното цвете да се отстрани, вдига Уинчестъра и три изстрела проехтяват един след друг.

Ако точките на Вълка за „СТРЕЛБА С ПУШКА“ са по-малко или равни на 8, премини на епизод [162](#).

Ако са повече от 8, премини на епизод [172](#).

В селото на Шейените посрещат Самотния вълк като приятел. Само за няколко дена е извършил толкова много подвизи, че всички вече вярват, че той наистина е легендарният Мистичен Воин Забравил Истинското си Име. По негова молба Вождовете на Шейените решават да поискат от най-верните си съюзници Сиуксите да свикат Големия Съвет на Всички Вождове на Дакота и да изслушат Самотния вълк.

Докато пратениците обходят обширните ловни полета на Сиуксите, Самотния вълк има време да излекува раните си и да изрисува коня си със знаците на победите. Умножи по 2 точките за „ЛЕЧИТЕЛСКИ СПОСОБНОСТИ“ и полученото произведение прибави към точките за „СИЛА“. Възстанови половината от изгубените точки за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

А сега пресметни точките за „ПРЕСТИЖ“, които Вълка е спечелил:

Ако е откраднал един кон от Поуни — прибави 2 точки.

Ако е откраднал два коня — прибави 4 точки.

Ако се е бил с гризли — прибави 2 точки, независимо от резултата на двубоя.

Ако е убил мечката — прибави 5 точки.

Ако е участвал в Двубой на честта — прибави 2 точки, независимо от резултата на двубоя.

Ако е победил в Двубоя на честта — прибави 4 точки.

Ако е загубил Двубоя на честта — извади 4 точки.

Премини на епизод **216**.

Ритуалът Танц на Слънцето е начин, по който народът на Сиуксите принася жертва на боговете закрилници на племето. Според схващанията на индианците духовете гледат благосклонно на воин, който жертва собственото си тяло. Танца на Слънцето е ритуал, подлагащ на сериозно изпитание физическата издръжливост и силата на духа на всеки индианец. Възможни са два варианта за изпълнението му.

При единия вариант, воинът забива в гръдните си мускули куки и увисва закачен на тях. В това положение той прекарва няколко дена. Колкото може да издържи. За особен белег на мъжественост се смята, ако по време на изпитанието свири на малка костна флейта.

При втория вариант, воинът закачва куките за мускулите на гърба си. За тях се завързват въжета със закачени бизонови черепи. Индианецът пее и танцува в кръг, влачейки черепите, докато... куките се откъснат от гърба му или докато може да издържи.

Ако Самотния вълк предпочита първия вариант, премини на епизод [176](#).

Ако предпочита втория, премини на епизод [186](#).

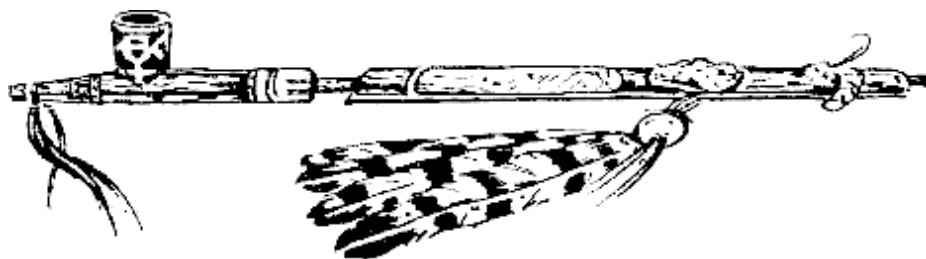


Въпреки всички усилия на Самотния вълк, Съвета на Всички Вождове решава да започне война. За да не губи престиж, Вълка е принуден да се съгласи с тях. Опитваш се да го накараш, да се съгласи само привидно, а да действа сам. Едно доста рисковано решение. Ако се провали, ще бъде изгонен от племето. Той не е много очарован от идеята ти, затова...

... мислиш, че трябва Вълка да приеме решението за война. Премини на епизод [196](#).

... ще се съгласи привидно и ще действа според обстоятелствата. Премини на епизод [187](#).

... още същата нощ ще тръгне към земите на Поуни и ще се опита да предотврати войната. Премини на епизод [197](#).



Невидим и безшумен като същинска сянка Самотния вълк заобикаля пазачите и пропълзва до центъра на селото. Там един до друг се намират Ритуалния Вигвам на Главния Племенен Шаман и Вигвама на Мъжете Воини, където заседава Съвета на Вождовете на Скидите.

— Не знам къде са скрили Свещените Стрели, Малък Маниту — прошепва ти Самотния вълк. — В един от тези два вигвама са, но в кой точно...?

— Къде обикновено държат военните трофеи?

— Във Вигвама на Воините. Но Самотния вълк мисли, че са оставили Свещените Стрели при Духовете Пазители на племето, във вигвама на шамана.

— Е, добре де... нека да помисля... да проверим в...

... Ритуалния Вигвам — казваш и преминаваш на епизод **188**.

... Вигвама на Воините — предлагаш и преминаваш на епизод **159**.

Преди тоягата да го докосне, Самотния вълк ловко се извърта. Ударът профучава над главата му, Пазителя за миг губи равновесие и за да не падне, прави крачка напред. Вълка го рита в загубилия опора крак и забива юмрука си в челюстта му. Онзи измучава глухо и се смъква на пода.

— Отлично! Този го нокаутира! — коментираш доволен. — Ей! Я остави това! — казваш като виждаш, че Вълка се готви да го скалпира. — Не сме дошли за трофеи!

Самотния вълк с нежелание прибира ножа си и набързо оглежда просторния вигвам. Вътре гори малък огън и е достатъчно светло. Само дето Стрелите ги няма!

— Самотния вълк мисли, че Свещените Стрели не са тук — казва.

— Малкия Маниту е съгласен — промърморваш. — Извинявай, мислех, че... е, няма значение. Да вървим при шамана.

Вълка завързва здраво Пазителя и внимателно се измъква от Вигвама на Мъжете Воини. Премини на епизод **188**.

— О-о-ох... а-а-а! — стене Вълка и се сгърчва на пода.

— Какво става? Кой са тези? — правиш опит да го свестиш. Сенките се сгъстяват още повече и се скупчват около вас.

Тебе те заобикалят страхливо, но Самотния вълк явно жестоко страда от нападението им. Изведнъж той престава да се гърчи и стене и застива като мъртъв.

— Какво ти е бе, човек! — викаш уплашен. — Сега ще ги разкарам! — Не знаеш какво точно да правиш, но мислено се превръщаш в огромен великан и замахваш срещу сенките. — Къш, бе! 'Айде чуп-ка-га! Махайте се веднага! — крещиш и те наистина отстъпват.

Колибата отново става нормална. Вълка се съвзема и се изправя.

— Малкия Маниту отново помогна на Самотния вълк — казва той и посяга към стрелите. — Вълка му дължи живота си!

— Е-е, нищо... нищо. Взимай ги и давай да се махаме! — казваш смутен от похвалата, изваждаш 10 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и преминаваш на епизод **189**.

Двамата със Самотния вълк напрегнато чакате появата на дебнещия Дакота. Минават повече от десет минути. Никаква следа от него. Вълка предпазливо се измъква от скривалището си и сам отива да го търси.

— Дакота си е отишъл, Малък Маниту! — казва той, като разглежда следите. — Ще повикам Зимното цвете и тръгваме към земите на... — глух тропот на копита прекъсва думите му. — Какво е това? Ловците се връщат!

Самотния вълк грабва Уинчестъра и бегом се изкачва на един от хълмовете около долината. Предишният ловец, заедно с още трима воители, са спрели в подножието му.

Самотния вълк...

... се изправя на хълма, вдига пушката и ти преминаваш на епизод **152**.

... яхва коня и хуква да бяга, премини на епизод **191**.

Два от трите изстрела на Вълка са смъртоносни. Двама Дакота падат поразени от куршумите. Останалите се хвърлят на земята и изчезват в тревата. Преди враговете му да са се окопитили, Самотния вълк се мята на коня, повиква при себе си Зимното цвете и се понася към ловните полета на Шейените.

Запиши в [Дневника](#), че сте убили двама Сиукси, отбележи си, че вече нямаш патрони за Уинчестъра, и премини на епизод [184](#).

Само за няколко секунди проличава, че Самотния вълк е по-слабият. Орела успява да хване здраво противника си, повдига го от земята и го тръшва по гръб извън очертанятия на кръга.

— Орела с черни пера победи това куче и сега скалпът му принадлежи — гордо казва той.

За да спасиш живота на Самотния вълк, се налага да използваш Мистичната сила. Свързваш мисълта си с неговата и...

— Нека воинът на Тетон Дакота почака! — чува се глас. Зимното цвете, която е наблюдавала всичко, бързо се приближава към тях. — Този Поуни ме спаси от жертвения стълб на Скидите. Нека моят брат пощади живота му!

— Орела ще направи точно така — казва недоволно ловецът. — Все пак победата е негова и той ще вземе това — навежда се и откъсва от врата на Самотния вълк амулета му.

— Дакота е много смел и силен воин! — казва почтително победеният Вълк. — Сиуксите са врагове на Поуни, но Самотния вълк винаги ще бъде брат на този воин. Може ли той да седне при него и да научи името му?

— Поуни винаги са мразили Дакота, но Орела с черни пера Огън в ръката иска това да приключи! Нека Вълка седне при него!

Извади 5 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“, задраскай в [Дневника](#) Магическия амулет и премини на епизод [148](#).

— Дакота е храбър воин, но Поуни ще трябва да го научи на добри обноски! — високомерно казва Вълка. — Призовавам този воин на Двубой на честта. Ако той наистина е мъж, а не страхлив чакал, нека каже на братята си да оставят оръжията!

Докато е траял двубоят с мечката, привлечени от изстрелите, още трима ловци са се появили по околните хълмове.

— Орела с черни пера не е страхлив чакал! — гордо отвърща онзи и се провиква. — Нека воините на Дакота се приближат! Този Поуни ме е призовал на Двубой на честта.

След краткотраен разговор двамата бойци са готови за схватката. Двубой на честта се нарича ритуално единоборство между двама индианци, като изходът от битката се счита и за изход на целия конфликт, независимо какви са причините и колко хора участват в него. Смята се, че самият Велик Маниту дарява победата. Никой не може да се откаже от Двубой на честта, без да загуби целия си престиж.

С няколко изречения и знаци правилата на битката са уточнени. Сражението ще се проведе в широк няколко метра кръг, очертан на поляната. Всеки, който напусне кръга или падне, без да може да се изправи, ще бъде победен. Всеки може да си избере само едно ръчно оръжие — нож, томахавка или бойна тояга.

Ако Самотния вълк е направил избора си, виж какъв е сборът от точките му за „СИЛА“ + точките му за оръжието.

Ако сборът е равен или по-голям от 36, премини на епизод **182**.

Ако сборът е по-малък от 36, но по-голям от 34, премини на епизод **192**.

Ако сборът е по-малък или равен на 34, премини на епизод **193**.



След осем дена ще се проведе Големия Съвет на Всички Вождове на Дакота. Престижът на Самотния вълк е достатъчно голям, за да му позволи да участва в този съвет. Там той ще може най-после да се заеме с изпълнение на Задачата. Дали престижът му е достатъчен, за да си извоюва подкрепа и да наложи мнението си, ще решиш сам.

Ако смяташ, че Мистичния воин може да се яви пред Съвета, премини на епизод [195](#).

Ако смяташ, че е добре преди това да спечели още малко престиж, премини на епизод [185](#), но имай предвид, че не разполага с много време.

Първият вариант на ритуала носи на Самотния вълк по 5 точки за „ПРЕСТИЖ“ и му отнема по 8 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ за всеки прекаран ден. Ти трябва да решиш колко дена да прекара той закачен на куките.

Премини на епизод **195**.

Големия Съвет на Всички Вождове на Дакота заседава няколко дена и накрая решава да даде възможност на Самотния вълк сам да се справи с връщането на Свещените стрели. Налагането на мнение в Съвета е изключително ценено от индианците. Прибави 10 точки към „ПРЕСТИЖ“ и решавай:

Ако смяташ, че Вълка трябва да се промъкне в селото на Поуни и да открадне стрелите, премини на епизод **158**. Съществува голям риск, но способностите на индианеца му дават съвсем приемливи шансове за успех.

Ако мислиш, че най-добре е да отиде открито, премини на епизод **198**. Много рискован, но и много престижен вариант. Ако успее, Вълка ще бъде безспорно най-уважаваният воин и вожд из цялата прерия.

Невидим и безшумен като същинска сянка Самотния вълк заобикаля пазачите и пропълзва до центъра на селото. Там един до друг се намират Ритуалния Вигвам на Главния Племенен Шаман и Вигвама на Мъжете Воини, където заседава Съвета на Вождовете на Скидите.

— Не знам къде са скрили Свещените Стрели, Малък Маниту — прошепва ти Самотния вълк. — В един от тези два вигвама са, но в кой точно...?

— Какво правиш тука, куче? — просъсква някой.

Самотния вълк стреснато се оглежда. Единият от пазачите е застанал над него и замахва с голяма бойна тояга. Вълка прави опит да се защити. През това време вторият се появява отзад и го удря с тъпата част на томаховката си. Вълка измучава глухо и се смъква на земята.

Нямаш време да се намесиш. С няколко заучени движения пазачите омотават с ремък ръцете на зашеметения Самотен вълк и повикват останалите стражи. Отнасят го в центъра на селото, завързват го за един нашенарен стълб и хукват да будят вождовете.

Докато изненаданите Поуни се суетят, ти можеш да използваш Мистичната сила и да освободиш Вълка. Което и правиш. Напрягаш мисълта си, съсредоточаваш се върху кожените ремъци, с които е завързан, и те се разпадат на парчета. Зашеметяваш единствения останал пазач и Самотния вълк може да избяга.

Ако индианецът ще се възползва от помощта ти, премини на епизод **190**. Може да го стори, но това ще бъде сериозен провал.

Ако ще остане и достойно ще посрещне Вождовете на Поуни, премини на епизод **213**. Рискът не е толкова голям, като се има предвид тайнственото му освобождаване от ремъците и страхът на индианците от магии.

Преди тоягата да го докосне, Самотния вълк ловко се извърта. Ударът профучава над главата му, Пазителя за миг губи равновесие и за да не падне, прави крачка напред. Вълка посяга към загубилия опора крак, но юмрукът на Пазителя се забива в челюстта му. Вълка измучава глухо и се смъква на пода.

Нямаш време да се намесиш. С няколко заучени движения Пазителя омотава с ремък ръцете на зашеметения Самотен вълк и повиква останалите стражи. Те го отнасят в центъра на селото, завързват го за един нашарен стълб и хукват да будят вождовете.

Докато изненаданите Поуни се суетят, можеш да използваш Мистичната сила и да освободиш Вълка, което и правиш. Напрягаш мисълта си, съсредоточаваш се върху кожените ремъци, с които е завързан, и те се разпадат на парчета. Зашеметяваш единствения останал пазач и Самотния вълк може да избяга.

Ако индианецът ще се възползва от помощта ти, премини на епизод **190**. Може да го стори, но това ще бъде сериозен провал.

Ако ще остане и достойно ще посрещне Вождовете на Поуни, премини на епизод **213**. Рискът не е толкова голям, като се има предвид тайнственото му освобождаване от ремъците и страхът на индианците от магии.

— О-о-ох... а-а-а! — стене Вълка и се сгърчва на пода.

— Какво става? Кой са тези? — правиш опит да го свестиш.

Сенките се сгъстяват още повече и се скупчват около вас. Тебе те заобикалят страховито, но Самотния вълк явно жестоко страда от нападението им. Изведнъж той престава да се гърчи и стене и застива като мъртъв.

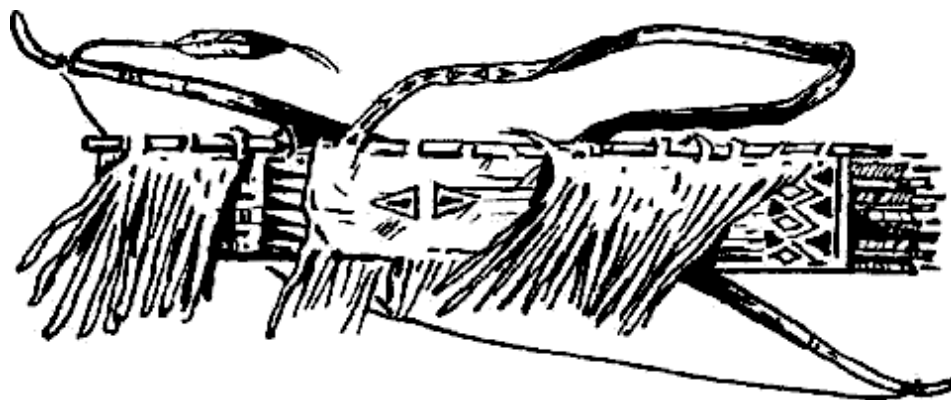
— Какво ти е бе, човек! — викаш уплашен. — Сега ще ги разкарам! — Не знаеш какво точно да правиш, но мислено се превръщаш в огромен великан и замахваш срещу сенките. — Къш, бе! 'Айде чуп-ка-та! Махайте се веднага! — крещиш и те наистина отстъпват.

Колибата отново става нормална, но Вълка не се съвзема. Можеш да го спасиш само с Мистичната сила.

Ако си използвал Мистичната сила повече от 3 пъти, не можеш да го съживиш и играта свършва. **КРАЙ.**

Ако все още можеш да я използваш, продължавай нататък!

Напрягаш мисълта си и връщаш духа на Самотния вълк отново в тялото му. Извади 15 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. За тази магия губиш две възможности за използване на Мистичната сила. Отбележи това в [Дневника](#) и премини на епизод **189**.



— Нека кучето Поуни престане да се търкаля в храстите. Орела с черни пера може веднага да го застреля — чуваш насмешлив глас и една цев надниква зад вас.

Стреснат, Вълка скача като ужилен и насочва Уинчестъра си назад. Виждаш, че за разлика от него, Дакота е въоръжен с допотопна еднозарядна кремъклийка. Понечваш да кажеш това на приятеля си, но ситуацията отново се променя. На билото на хълма се появяват още трима ловци Дакота и на Самотния вълк не му остава нищо друго, освен...

— Самотния вълк Мистичния Воин Забравил Името си иска Двубой на честта! — предлага той и излиза от скривалището си.

— Орела с черни пера е съгласен! — отзовава се веднага Дакота. — Нека моите братя слязат от конете и приберат оръжията — провиква се към другите ловци.

След краткотраен разговор двамата бойци са готови за схватката. Двубой на честта се нарича ритуално единоборство между двама индианци, като изходът от битката се счита и за изход на целия конфликт, независимо какви са причините и колко хора участват в него. Смята се, че самият Велик Маниту дарява победата. Никой не може да се откаже от Двубой на честта, без да загуби целия си престиж.

С няколко изречения и знаци правилата на битката са уточнени. Сражението ще се проведе в широк няколко метра кръг, очертан на поляната. Всеки, който напусне кръга или падне, без да може да се изправи, ще бъде победен. Всеки може да си избере само едно ръчно оръжие — нож, томаховка или бойна тояга.

Ако Самотния вълк е направил избора си, виж какъв е сборът от точките му за „СИЛА“ + точките му за оръжието.

Ако сборът е равен или по-голям от 36, премини на епизод [182](#).

Ако сборът е по-малък от 36, но по-голям от 34, премини на епизод [192](#).

Ако сборът е по-малък или равен на 34, премини на епизод [193](#).

Известно време двамата бойци бавно кръжат един около друг и се дебнат мълчаливо. Ненадейно Орела с черни пера надава вик и скача напред. Самотния вълк се извърта леко и оръжието му разсича дълбоко ръката на Орела. Той пада на земята, Вълка го хваща за кръста, вдига го и го тръшва извън очертанятията на кръга.

— Самотния вълк победи кучето Дакота и сега скалпът му принадлежи — гордо казва той.

— Сигурен ли си, че трябва да го скалпираш? — питаш го тихо.

— А, Малък Маниту, ти ли си? Голяма победа! Велик трофей! Какво ще кажеш?

— Ще кажа да не го убиваш. Чакай малко! Знаеш, че трябва да търсим съюз с останалите племена, а не да започваме война!

— Но това беше Двубой на честта, неговият живот принадлежи на Самотния вълк!

Какво смяташ да направиш?

Ако ще настояваш да му подари живота, премини на епизод [153](#).

Ако ще оставиш Вълка да убие противника си, премини на епизод [163](#).



Само за няколко секунди проличава, че Самотния вълк е по-силният. Той успява да хване здраво противника си, повдига го от земята и го тръшва по гръб извън очертанята на кръга.

— Самотния вълк победи това куче и сега скалпът му принадлежи — гордо казва той.

— Така е — обажда се един от ловците. — Поуни победи и живота на Орела му принадлежи. Гръм от небето, вожд от Тетон Дакота, обаче го моли да не убива Орела с черни пера.

— Поуни ще направи точно така — казва гордо Вълка. — Време е народите ни да спрат да се карат! Все пак победата е на Самотния вълк и той ще вземе това. — Вълка се навежда и откъсва от врата на Орела амулета му.

— Поуни е много смел и силен воин! — казва почитателно победеният Дакота. — Сиуксите са врагове на Поуни, но Орела с черни пера винаги ще бъде брат на този воин. Може ли Орела да седне при него и да научи името му?

— Поуни винаги са мразили Дакота, но Самотния вълк иска това да приключи! Нека Орела и останалите Дакота седнат при него!

Премини на епизод [148](#).

**184**

Премини на епизод **165**.

218

За да повиши престижа си, Самотния вълк трябва да извърши някаква геройска постъпка. При индианците Дакота високо ценени са: кражбата на коне, двубоят с по-силен противник, ловът на опасно животно или участието в ритуала Танц на Слънцето.

Кражбата на коне и двубоят са невъзможни за момента. Поуни, вечните врагове на Сиуксите, живеят далече, а с останалите племена Дакота са сключили мир.

Остават — ловът и Танца на Слънцето. Ловът е опасен и несигурен. Танцът е много престижен, но и много изтощителен ритуал.

Ако Самотния вълк предпочита да се заема с лов на опасен звяр, премини на епизод [156](#).

Ако ще участва в Танца на Слънцето, премини на епизод [166](#).



Вторият вариант на ритуала носи на Самотния вълк по 6 точки за „ПРЕСТИЖ“ и му отнема по 10 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ за всеки прекаран ден. Ти трябва да решиш колко дена да танцува той. Черепите ще се откачат сами след третия ден и това ще донесе още 5 точки „ПРЕСТИЖ“. Помисли обаче дали си заслужава да губи толкова много точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

Премини на епизод [195](#).

На границата между ловните земи на Поуни и Дакота бойните групи се спират, за да изчакат присъединяването на Шейените и да изпратят разузнавачи. Сега е моментът Самотния вълк да действа, затова:

Ако смяташ, че Вълка трябва да се промъкне сам в селото на Поуни и да открадне стрелите, премини на епизод **158**. Съществува голям риск, но способностите на воина му дават съвсем приемливи шансове за успех.

Ако мислиш, че най-добре е да иде открито, премини на епизод **198**. Много рискован, но и много престижен вариант. Ако успее, Вълка ще бъде безспорно най-уважаваният воин и вожд из цялата прерия.

Ако все пак смяташ, че рискът не си заслужава, върни на епизод **196**.

Самотния вълк изважда ножа си и внимателно прорязва проход в стената на вигвама. Промъква се предпазливо вътре и повдига глава да се огледа.

Във Вигвама на Главния Шаман на Поуни няма никой. Вътрешността на колибата е осветена от няколко малки огъня и пълна с десетки ритуални предмети. Дървени статуетки на индиански божества, страшни, озъбени маски, богато нашарени и украсени жезли, кожи и какво ли още не. В една ниша са поставени търсените от вас стрели, два кожени свитъка, бял и черен, и... една нова-новеничка карабина Уинчестър. Очевидно боговете на шамана вървят в крак с прогреса.

Самотния вълк предпазливо влиза в колибата. Запътва се към нишата и тогава обстановката странно започва да се променя. Вигвамът като че става по-голям и се изпълва с белезникави изпарения. Странни същества политат около вас. Вълка се хваща за главата и пада на колене.

Ако точките му за „МАГИЧЕСКИ СПОСОБНОСТИ“ са повече от 3, премини на епизод **160**.

Ако са 3 или по-малко, но не са равни на 0, премини на епизод **170**.

Ако са равни на 0, премини на епизод **180**.

Когато Вълка посяга към Стрелите, Духовете Пазители отново се появяват. Този път са само трима с по-ясни образи. Първият е Черен Вълк, вторият Бобър, а третият Прерийна Лисица. Респектирани от силата ти, те не нападат, а започват да говорят един през друг.

„Остави-ви-ви Стрелите-те!“ — настоява Бобъра.

„Вземи кожата... кожата... кожата вземи!“ — подмята Лисицата.

„Не пипай нищо! Ще умреш!“ — твърди Вълка.

„Той лъже... лъже!“ — хихика Лисицата.

— Кой сте вие? — питаш.

„Ние сме Духовете Пазители на Скидите“ — ръмжи Вълка.  
„Върви си!“

„Питай нещо... нещо питай!“ — Лисицата.

Самотния вълк набързо ти обяснява, че някои от тези духове винаги лъжат, някои винаги казват истината, но никой не знае кои лъжат и кои не.

— Кой от вас казва истината? — задаваш първият въпрос.

„Всички лъжем... всички... всички“ — смее се Лисицата.

„Само един-ин-ин от нас казва истината-та-та!“ — настоява Бобъра.

Вълка презрително замълчава, но отговорите на първия въпрос са достатъчни, за да разбираш кой лъже и кой не. Нали така!

— Това ли са Свещените Стрели на Шейените? — задаваш втори въпрос.

„Да-да-да!“ — Бобъра.

„Не са те... не са... не са!“ — Лисицата.

„Не питай глупости!“ — Вълка.

Знаеш кой казва истината и разбираш дали това са Свещените Стрели. Разглеждаш кожените свитъци и:

— Какви са тези кожи? — задаваш третия въпрос.

„Бялата е Истинска Част от Изписаната Кожа“ — бърза да отговори Вълка.

„Не е вярно! Черната е Истинска Част от Изписаната Кожа“ — не се съгласява Бобъра.

„Те лъжат... лъжат!“ — подвиква Лисицата!

— Омръзнахте ми вече! — провикваш се. — Махайте се!

Те изчезват, а ти можеш да вземеш три от посочените предмета:  
Стрели, Бяла кожа, Черна кожа, карабина Уинчестър с 20 патрона.

***ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ!***

Драги читателю, това беше една от загадките, които ще ти позволят да участваш в разпределението на наградите. За целта трябва да напишеш в ТАЛОНА ЗА УЧАСТИЕ, кой от тримата духове, Бобъра, Лисицата или Вълка, казва истината и кой не. Добре е да посочиш защо мислиш така. Запиши в ТАЛОНА кои три предмета си избрал да вземеш и продължи на епизод **199**.



С няколко скока Самотния вълк стига до коня си, мята се на него и препуска към нощната прерия. Зад него се разнасят викове и изстрели.

Ако умението на Вълка „ЯЗДЕНЕ НА КОН“ е по-малко от 7, премини на епизод **200**.

Ако е равно или по-голямо от 7, премини на епизод **201**.

Вниманието на ловците Сиукси е насочено към следите, но веднага щом Самотния вълк хуква да бяга, те го забелязват. Чува се кратка заповед и четиримата с остри крясъци се понасят след него.

Ако Самотния вълк е откраднал два коня от Поуни и точките му за „ЯЗДЕНЕ НА КОН“ са повече от 5, преминаваш на епизод [154](#).

На същия епизод [154](#) преминаваш и ако е откраднал само един кон, а точките му са повече от 8.

В противен случай преминаваш на епизод [164](#).



Известно време двамата бойци бавно кръжат един около друг и се дебнат мълчаливо. Ненадейно Орела с черни пера надава вик и скача напред. Самотния вълк се извърта леко, удря... и оръжието му среща бойната тояга на противника. Ударът е толкова силен, че и двете оръжия отлетяват настрани.

Двубоят обаче продължава.

Ако сборът от точки за „СИЛА“ + точките за „БОЙ БЕЗ ОРЪЖИЕ“ са по-малко от 35, премини на епизод **173**.

Ако сборът от тези точки е по-голям или равен на 35, премини на епизод **183**.

Известно време двамата бойци бавно кръжат един около друг и се дебнат мълчаливо. Ненадейно Орела с черни пера и надава вик и скача напред. Самотния вълк се извърта бързо, но разсича само въздуха. Орела замахва отново, удар... и оръжието на Вълка пада на земята.

Макар и обезоръжен, той не смята да се предава. Възползва се от миг на невнимание, хвърля се напред и сграбчва Дакота в ръцете си. Няколко пъти Орела безрезултатно се мъчи да нанесе удар, след което приема да продължи борбата без оръжие.

Ако сборът от точки за „СИЛА“ + точките за „БОЙ БЕЗ ОРЪЖИЕ“ е по-малък от 37, премини на епизод **173**.

Ако сборът от тези точки е по-голям или равен на 37, премини на епизод **183**.

В ловния лагер посрещат Самотния вълк като приятел. Само за няколко дена е извършил толкова много подвизи, че всички вече вярват, че той наистина е легендарният Мистичен Воин Забравил Истинското си Име. По негова молба Вождовете на Тетон Дакота решават да свикат Големия Съвет на Всички Вождове на Дакота. Докато пратениците обхождат обширните ловни полета на Сиуксите, Самотния вълк има време да излекува раните си и да изрисува коня си със знаците на победите. Умножи по 2 точките за „ЛЕЧИТЕЛСКИ СПОСОБНОСТИ“ и полученото произведение прибави към точките за „СИЛА“. Възстанови половината от изгубените точки за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

А сега пресметни точките за „ПРЕСТИЖ“, които Вълка е спечелил:

Ако е откраднал един кон от Поуни — прибави 2 точки.

Ако е откраднал два коня — прибави 4 точки.

Ако се е бил с гризли — прибави 2 точки, независимо от резултата на двубоя.

Ако е убил мечката — прибави 5 точки.

Ако е участвал в Двубой на честта — прибави 2 точки, независимо от резултата на двубоя.

Ако е победил в Двубоя на честта — прибави 4 точки.

Ако е загубил Двубоя на честта — извади 4 точки.

От главния шаман на племето научавате, че след като Съвета на Вождовете определи Свещените предмети, Самотния вълк трябва да намери Изписаната бизонова кожа Която е била разделена на части. Да занесе всичко това при Дървото на Смъртта и там да извърши Ритуала на Призоваването. Ако всичко е изпълнено както трябва, самият Велик Маниту ще се яви и ще ви каже какво да правите.

Ако получените точки за „ПРЕСТИЖ“ са повече от 24, премини на епизод [204](#).

Ако са по-малко или равни на 24, премини на епизод [214](#).

Големия Съвет на Всички Вождове е много важно събитие за Дакота. Такъв съвет се свиква само при много особени случаи: война, голям глад, природни бедствия и други такива. Фактът, че тази година причината за него е Мистичния воин, повишава изключително много престижа му пред останалите индианци. Можеш да прибавиш още 5 точки в [Дневника](#).

Големия Съвет изслушва обясненията на Самотния вълк за Задачата му. Единодушно решава да му помогнат. След неколкодневни речи и спорове, вождовете стигат до заключението, че Свещените предмети, които са необходими за Ритуала на Призоваването, са:

- Четирите Свещени Стрели на Шейените;
- Свещената Бизонова Шапка, също от Шейените;
- Свещения Калюмет с Глава от Червена глина на Дакота;
- Короната от Орлови пера на Дакота.

Струва ти се малко съмнително, че предметите са само от двата съюзни народа, но Самотния вълк те уверява, че всичко е наред.

Остава да се реши по-сложният въпрос — как да бъде намерена и разчетена Изписаната Бизонова кожа Която е била Разделена на части. Никой не е сигурен колко са частите и при кои народи са. Излиза, че почти всяко племе претендира, че притежава Истинска Част.

Накрая вождовете се споразумяват първо да съберат Свещените предмети, а след това да продължат да мислят за Изписаната Кожа. Недоумяваш какъв точно е проблемът, нали Шейените са съюзници на Дакота. Вълка бърза да ти обясни, че преди няколко години Поуните са отмъкнали две от Четирите Свещени Стрели.

Естествено Съвета на Вождовете иска да започне война с Поуните. Ти си категорично против, но се съмняваш дали е удачно Вълка да се противопостави на всеобщото мнение.

Ако ще настояваш Самотния вълк да иска мирно решение на проблема, премини на епизод [157](#).

Ако смяташ, че няма шанс да успее и войната е единственият изход, премини на епизод [196](#).

Когато решението за война е взето, изниква проблемът — кой да води обединените сили на Дакота. През последните дни Самотния вълк е доста популярна личност и някой предлага да го изберат за Временен Военен Вожд на Всички племена.

Ако точките му за „ПРЕСТИЖ“ са повече от 20, предложението е прието и Мистичния воин ще трябва да командва операцията за връщане на Стрелите. Премини на епизод [251](#).

Ако точките му за „ПРЕСТИЖ“ са по-малко или равни на 20, за Временен Вожд е избран Стария Бял Бизон Убиеца на Деветте мечки и т.н., едно дълго и много уважавано име на доста възрастен и много войнствено настроен вожд. Премини на епизод [261](#).

Още същата нощ Самотния вълк се измъква от лагера и сам се отправя към земите на Поуни. Нарушаването на взетото от Съвета на Вождовете решение е сериозно престъпление в очите на индианците. Ако Самотния вълк се провали, ще бъде отритнат от всички племена на Сиукси и Шейени. Затова решавай внимателно:

Ако смяташ, че Вълка трябва да се промъкне сам в селото на Поуни и да открадне стрелите, премини на епизод [158](#). Съществува голям риск, но способностите на воина му дават съвсем приемливи шансове за успех.

Ако мислиш, че най-добре е да иде открито, премини на епизод [198](#). Много рискован, но и много престижен вариант. Ако успее, Вълка ще бъде безспорно най-уважаваният воин и вожд из цялата прерия.

Ако все пак смяташ, че рискът не си заслужава, върни се на епизод [196](#).



Въпреки несъгласието ти Самотния вълк се решава на една изключително смела постъпка. Остава всичките си оръжия и сам и невъоръжен се явява в селото на Скидите. Спокойно, без да се крие и без да обръща внимание на никого, той се отправя към центъра на селото и застава до един нашарен с резба и бои стълб. Вестта за него се е разнесла бързо и скоро цялото село се събира около вас. Силно впечатлени от смелото държание на Вълка и малко стреснати от тайнственото му появяване, старейшините и вождовете са възприели едно съвсем почтително държание.

— Нека този воин седне в Кръга на Мъжете и бъде наш гост — произнася най-старият и всичко е решено. Самотния вълк няма да бъде пленник, а гост. По законите на гостоприемството той не може да бъде нападнат или наранен. Самотния вълк печели 10 точки за „ПРЕСТИЖ“ и правото временно да прибави още 3 точки към едно от уменията си. (Избери кое умение да увеличиш и помни! ВСИЧКИТЕ 3 ТОЧКИ САМО ЗА ЕДНО УМЕНИЕ И ТО САМО ДОКАТО ТРАЕ ИЗПИТАНИЕТО!)

След кратка церемония по посрещане на „госта“, Съвета на Вождовете се събира, за да реши съдбата на Вълка. Както винаги се произнасят дълги и цветисти речи. Припомнят се минали подвизи и стари обиди. Най-последно някой се сеца да попита Самотния вълк за целта на посещението му. Той накратко им обяснява Задачата си. Те обаче приемат всичко с известно недоверие и решават да подложат Вълка на изпитание.

Първото е Ритуален Двубой до Смърт. Премини на епизод [211](#).

След опита да върне Свещените Стрели на Шейените Самотния вълк има три дена на разположение, за да се възстанови и да излекува раните си. Умножи по 4 „ЛЕЧИТЕЛСКИТЕ СПОСОБНОСТИ“ на Вълка и полученото число прибави към „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ или „СИЛА“ — по твой избор.

На четвъртия ден шаманите на Дакота и Шейени канят Самотния вълк в Тайнствената Долина. Едно свещено за двата народа място, където могат да ходят само посветени шамани или много изявени воители. В долината е построена парна палатка, където Самотния вълк трябва да премине през Ритуала „ИНИПИ“ за Прочистване на Душата и Тялото. При този ритуал индианците се затварят в специална палатка, внасят се нагорещени до бяло камъни, които се пръскат с вода.

Температурата вътре е изключително висока, в някои случаи дори е невъзможно да се докоснат пръчките от скелета на палатката. Смята се, че преминалите през този ритуал са пречистили тялото си и не ги хващат никакви болести, пречистили са душата си и ще имат сполука във всички начинания.

След Ритуала по Пречистването идва ред на Свещената Лула. И ето, че изниква малка неприятност. Оказва се, че докато шаманите са били в парната палатка, някой е отмъкнал Свещената лула. Скоро крадците са заловени. Оказва се, че това са вечните пакостници, близнаците Крадливата Сврака и Суетната Сврака. Заедно с тях както винаги е приятелят им Намръщената Лисица.

И тримата твърдят, че са невинни. Знае се, че:

1. Близнаците са много страхливи и не смеят да предприемат нищо без съучастник;
2. Намръщената Лисица пък е толкова смел и самонадеян, че винаги действа сам;
3. И накрая, сигурно е, че единият от близнаците цял ден е бил в селото, само че не се знае дали е бил Крадливата Сврака или Суетната Сврака.

Докато шаманите се чудят какво да правят, ти веднага разбираш кой е виновникът. Решението на загадката прибавя 5 точки към

„ПРЕСТИЖА“ на Самотния вълк.

**ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ!**

Драги читателю, това беше една от загадките, които ще ти позволят да участваш в разпределението на наградите. За целта трябва да напишеш в ТАЛОНА ЗА УЧАСТИЕ кой от тримата: Крадливата Сврака, Суетната Сврака или Намръщената Лисица, е откраднал лулата? Сам ли е действал или не? Добре е да посочиш защо мислиш така.

Ако Вълка е донесъл Свещените Стрели на Шейените, премини на епизод [280](#).

Ако не е успял да вземе Стрелите, преминаваш на епизод [270](#).

Няколко куршума застигат Самотния вълк и го свалят от коня. Простреляният индианец бързо издъхва и това е край на приключението.

Все пак, ако имаш възможност да използваш още три пъти МИСТИЧНАТА СИЛА, можеш да го спасиш с цената на 15 точки от „СИЛА“ и 25 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. Запиши в [Дневника](#), че си изразходил цялата си Мистична сила, и премини на епизод [213](#).

**КРАЙ.**

## 201

Един куршум пронизва лошо рамото на Самотния вълк. Той мобилизира всичките си сили и успява да се задържи на коня. След няколко часа луда езда попадате на разузнавателен отряд на Дакота.

Ако Самотния вълк е бил изпратен от Съвета на Вождовете да действа сам, премини на епизод [208](#).

Ако е действал така въпреки решението на Големия Съвет, премини на епизод [209](#).

Боецът на Поуни въобще не е достоен противник за Самотния вълк. Далече преди определеното време да изтече, Вълка е взел всичките 12 обръча и с един удар е проснал Поуни в безсъзнание.

Двубоят е спечелен, но вождовете на Поуни решават да подложат Самотния вълк на второ изпитание. Напред излиза Главния шаман, произнася заклинание и... обстановката странно започва да се променя. Селото като че става по-голямо и се изпълва с белезникави изпарения. Странни същества политат около вас. Вълка се хваща за главата и пада на колене.

Ако точките му за „МАГИЧЕСКИ СПОСОБНОСТИ“ са повече от 2, премини на епизод [232](#).

Ако са 2 или по-малко, но не са равни на 0, премини на епизод [242](#).

Ако са равни на 0, премини на епизод [218](#).

Въоръжен само с нож и томахава, Самотния вълк се отправя на лов. Пет дена преминават в напразно търсене и дебнене по хълмовете. С изключение на малка глутница чакали и няколко лешояда, всички животни са се изпокрили уплашени от скорошния лов на бизони.

Самотния вълк е принуден да се върне в лагера без плячка, което намалява престижа му. Сега участието в Танца на Слънцето е неизбежно. Извади 8 точки от „ПРЕСТИЖ“ и премини на епизод [224](#).

След осем дена ще се проведе Големия Съвет на Всички Вождове на Дакота. Престижът на Самотния вълк е достатъчно голям, за да му позволи да участва в този съвет. Там той ще може най-после да се заеме с изпълнение на Задачата. Дали престижът му е достатъчен, за да си извоюва подкрепа и да наложи мнението си, ще решиш сам.

Ако смяташ, че Мистичния воин може да се яви пред Съвета, премини на епизод [254](#).

Ако смяташ, че е добре, преди това да спечели още малко престиж, премини на епизод [214](#), но имай предвид, че не разполага с много време.



Въпреки несъгласието ти, Самотния вълк се решава на една изключително смела постъпка. Остава всичките си оръжия и сам и невъоръжен се явява в селото на Скидите. Спокойно, без да се крие и без да обръща внимание на никого, той се отправя към центъра на селото и застава до един нашарен с резба и бои стълб. Вестта за завръщането на Мистичния воин се разнася бързо и скоро цялото село се събира около вас.

Силно впечатлени от смелото държание на Вълка и малко стреснати от тайнственото му появяване старейшините и вождовете са възприели едно съвсем почтително държание.

— Нека този воин седне в Кръга на Мъжете и бъде наш гост — произнася най-старият и всичко е решено. Самотния вълк няма да бъде пленник, а гост. По законите на гостоприемството той не може да бъде нападнат или наранен. Самотния вълк печели 10 точки за „ПРЕСТИЖ“.

След кратка церемония по посрещане на „госта“, Съвета на Вождовете се събира, за да реши съдбата на Вълка. Както винаги се произнасят дълги и цветисти речи. Припомнят се минали подвизи и стари обиди.

Ако в началото на приключението Съвета на Вождовете на Скидите е разрешил на Самотния вълк да отведе Годеницата на Утринната Звезда, премини на епизод [233](#).

Ако Самотния вълк я е спасил, въпреки забраната на Съвета, премини на епизод [215](#).

На около два часа път от селото ви посреща един от ловните съгледвачи. Целият потънал в прах и едва дишащ от умора, той още отдалече започва да вика нещо, като „... бизоните, бизоните, идват“. Докато ти се чудиш какво става, Свирепия вятър, водачът на ловната група, дава знак на всички да спрат и да запазят тишина. Едва доловим тътен, приличащ на далечен влак, достига до слуха ти. „Това са бизоните!“ — досещаш се.

Свирепият вятър дава няколко кратки заповеди и ловците се разделят на две групи. Постепенно тътенът се усилва и се превръща в тежък, гръмотевичен тропот. Прашен облак се издига над хоризонта. Едната от ловните групи, съставена от по-младите ловци, подкарва конете настрани и назад, другата се насочва право срещу приближаващите бизони.

— Какво става? — питаш, забелязал безпокойството на индианците.

— Голямо стадо бизони, Малък Маниту. Някой или... нещо ги е подплашило! Идват право към селото!

— Е, добре де, нали тръгнахте за бизони? — все още не можеш да разбереш какво го притеснява.

— Ако такова стадо мине през селото... — започва да обяснява той. — Ето ги! Трябва да ги отклоним!... Ай-я-я-аии! — присъединява се към крясъците на останалите той, завладян от ловна страст и напълно забравил за теб.

Индианците се връзват косо в препускащото стадо. Прашният облак моментално ги поглъща. Земята трепери от ударите на стотици копита. Тътенът е оглушителен, а гъстият прах ти пречи да виждаш подалече от няколко метра. Около Самотния вълк се мярват тъмни масивни тела, той...

... напада най-близкия бизон с копие. Премини на епизод [226](#).

... взима стрела и опъва лъка. Премини на епизод [236](#).



Ударът е страхотен! Раненият бизон болезнено измучава и... пада в прахоляка. Великолепно попадение! Самотния вълк е забил копието зад плешката и е пронизал сърцето му. Раната е смъртоносна и бизонът веднага умира. Победният вик на Вълка се чува въпреки оглушителния грохот на стадото.

Сблъсъкът е счупил оръжието, затова отбележи в [Дневника](#), че Самотния вълк е загубил ловното си копие, но е убил млад бизон. Премини на епизод [246](#).

Провалът на мисията струва на Вълка 10 точки от „ПРЕСТИЖ“, а раната му отнема по 5 точки от „СИЛА“ и „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

Големия Съвет на Всички Вождове на Дакота решава да започне война и ти преминаваш на епизод **196**.

Провалът на мисията струва на Вълка 15 точки от „ПРЕСТИЖ“, а раната му отнема по 10 точки от „СИЛА“ и „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

Големия Съвет на Всички Вождове на Дакота решава да не започва война с Поуни. Двете Свещени Стрели на Шейените са загубени завинаги. За да не провалят Задачата на Мистичния воин, вождовете изпращат парламентьор при Поуни. Обещават им Вечен мир в замяна на тяхната Част от Изписаната Кожа.

Парламентьорът се връща само с неясно полуобещание полусъгласие. Премини на епизод [199](#).

Ударът е страхотен! Раненият бизон болезнено измучава и... пада в прахоляка. Великолепно попадение! Самотния вълк е забил копието зад плешката и е пронизал сърцето му. Раната е смъртоносна и бизонът веднага умира. Победният вик на Вълка се чува въпреки оглушителния грохот на стадото.

Сблъсъкът е счупил оръжието, затова отбележи в [Дневника](#), че Самотния вълк е загубил ловното си копие, но е убил млад бизон. Избери едно от посочените числа [225](#), [235](#) или [245](#) и премини на епизода със същия номер.

Ако Самотния вълк вече е участвал в Двубой на честта, знаеш, че така се нарича ритуално единоборство между двама индианци, като изходът от битката се счита за изход на целия конфликт, независимо какви са причините и колко хора участват в него. Смята се, че самият Велик Маниту дарява победата. Никой не може да се откаже от Двубой на честта, без да загуби целия си престиж.

Ритуалният Двубой до Смърт е вид Двубой на честта, при който страната, която се смята за засегната, има право да определи правилата, което значи, че може да ги направи неравностойни за двамата участници.

Този път състезанието няма да е директна битка, а по-скоро демонстрация на сила и ловкост. От гъвкави клони Поуни изплитат 12 малки обръча, разпръскват ги из празния кръг между колибите. Дватама състезатели ще трябва да се опитат да нанижат колкото може повече от тях на копията си. Позволено са удари без оръжие, блъскане на противника и отнемане на обръчи. Печели този, който има повече обръчи след определено време.

Индианците освобождават място за състезанието, старейшините запалват една напоена с мазнина пръчка, която ще измерва времето, и двамата бойци се спускат един срещу друг.

Ако Самотния вълк има на колана си скалп на Поуни, премини на епизод [231](#).

Ако няма скалп на Поуни, премини на епизод [221](#).



Боецът на Поуни е достоен противник за Самотния вълк. След оспорван двубой Вълка едва успява да задържи три обръча. Противникът му има обаче само два. Останалите са разкъсани при борбата.

Двубоят е спечелен, но вождовете на Поуни решават да подложат Самотния вълк на второ изпитание. Напред излиза Главния шаман, произнася заклинание и... обстановката странно започва да се променя. Селото като че става по-голямо и се изпълва с белезникави изпарения. Странни същества политат около вас. Вълка се хваща за главата и пада на колене.

Ако точките му за „МАГИЧЕСКИ СПОСОБНОСТИ“ са повече от 2, премини на епизод [232](#).

Ако са 2 или по-малко, но не са равни на 0, премини на епизод [242](#).

Ако са равни на 0, премини на епизод [218](#).

Самотния вълк събира разкъсаните ремъци накуп, довлича блажено спящия страж до стълба и изправен до него, посреща вождовете на Скидите. Вестта за заловения шпионин се е разнесла бързо и скоро цялото село се събира около вас. Силно впечатлени от смелото държание на Вълка и малко стреснати от тайнственото му освобождаване, старейшините и вождовете са възприели едно съвсем почтително държание.

— Нека този воин седне в Кръга на Мъжете и бъде наш гост — произнася най-старият и всичко е решено. Самотния вълк вече не е пленник, а гост.

След кратка церемония по посрещане на „госта“, Съвета на Вождовете се събира, за да реши съдбата на Вълка. Както винаги се произнасят дълги и цветисти речи. Припомнят се минали подвизи и стари обиди. Най-после някой се сеца да попита Самотния вълк за целта на посещението му. Той накратко им обяснява Задачата си. Те обаче приемат всичко с известно недоверие и решават да подложат Вълка на изпитание.

Първото е Ритуален Двубой до Смърт. Премини на епизод [211](#).



За да повиши престижа си, Самотния вълк трябва да извърши някаква геройска постъпка. При индианците Дакота високо ценени са: кражбата на коне, двубоят с по-силен противник, ловът на опасно животно или участието в ритуала Танц на Слънцето.

Кражбата на коне и двубоят са невъзможни за момента. Поуни, вечните врагове на Сиуксите живеят далече, а с останалите племена Дакота са сключили мир.

Остават — ловът и Танца на Слънцето. Ловът е опасен и несигурен. Танцът е много престижен, но и много изтощителен ритуал.

Ако Самотния вълк предпочита да се заема с лов на опасен звяр, премини на епизод [203](#).

Ако ще участва в Танца на Слънцето, премини на епизод [224](#).

— Нека този воин бъде готов да изслуша решението на Съвета на Вождовете на Скидите! — церемониално казва най-старият от тях. — Този воин, наречен от нас Самотния вълк, беше приет във вигвамите ни като наш брат. Ние му дадохме име и права на вожд в племето ни. А какво направи той? Той излъга нашето доверие и отвлече Годеницата на Утринната Звезда! Той беше наш брат, а предпочете да отиде при онези вонящи койоти Шейените! Сега той е наш враг! Законът на гостоприемството не ни позволява да го убием, но трябва ли да оставим предателя ненаказан? Не! Ние ще му дадем възможност да докаже, че е бил прав. Ще оставим боговете да решат съдбата му и ако успее... тогава не само ще го пуснем невредим, но и ще му дадем Свещените предмети, за които е дошъл! ГОТОВ ЛИ СИ ЗА РИТУАЛЕН ДВУБОЙ ДО СМЪРТ! — старейшината замълчава за миг и когато вижда, че Вълка се готви да отговори, продължава: — Ако нашият бивш брат се страхува от двубоя, то Съвета на Вождовете ще му даде един час преднина. След това ще го преследват всички воини селото ни! КАЗАХ!

— Самотния вълк е готов! Той дойде сам и невъоръжен при Скидите и няма да си тръгне с подвита опашка като някое страхливо куче. Нека Съвета обяви условията на Двубоя!

Премини на епизод [223](#).

Един ден, докато чакате пратениците, съгледвачите на Шейените пристигат с новината, че са открили малко стадо бизони близо до селото. Воините веднага се стягат за лов и вождовете предлагат на Самотния вълк да участва в лова. Преди да тръгне, ти хрумва, че можеш да предложиш едно нововъведение, което знаеш от някаква книга за Дивия запад. Обясняваш набързо идеята на Самотния вълк, а той я предава на старейшините.

Предложението ти е следното: От заострени колове да се построи постепенно стесняваща се ограда. Тесният и край да завършва до някоя стръмна падина. Воините трябва да подгонят стадото в оградата, а тя да ги насочи в капана. За по-голяма яснота Вълка прави груба скица върху парче кожа.

Старейшините с интерес, но и с голямо съмнение я разучават. Методът е доста необичаен за тях, затова...

... ако точките за „ПРЕСТИЖ“ на Самотния вълк са повече от 20, те се съгласяват с плана ти. Премини на епизод **285**.

... ако тези точки са по-малко от 20, вождовете отхвърлят идеята и ти преминаваш на епизод **206**.

... ако точките за „ПРЕСТИЖ“ са точно 20, можеш сам да избереш на кой епизод да преминеш — на **206** или на **285**.

Ударът е страхотен! Раненият бизон болезнено измучава и... изчезва в прахоляка. За съжаление, Самотния вълк е забил копието в гърбицата му. Раната не е смъртоносна и бизонът успява да избяга, като отнася и забитото в гърба му копие.

Отбележи в [Дневника](#), че Самотния вълк е загубил ловното копие и премини на епизод [246](#).

— О-о-ох... а-а-а! — стене Вълка и се сгърчва на земята.

— Какво става? Кой са тези? — правиш опит да го свестиш.

Сенките се сгъстяват още повече и се скупчват около вас. Тебе те заобикалят страховито, но Самотния вълк явно жестоко страда от нападението им. Изведнъж той престава да се гърчи и стене и застива като мъртъв.

— Какво ти е бе, човек! — викаш уплашен. — Сега ще ги разкарам! — Не знаеш какво точно да правиш, но мислено се превръщаш в огромен великан и замахваш срещу сенките. — Къш, бе! 'Айде чуп-ка-та! Махайте се веднага! — крещиш и те наистина отстъпват.

Селото отново става нормално, но Вълка не се съвзема. Можеш да го спасиш само с Мистичната сила.

Ако си използвал Мистичната сила повече от 3 пъти, не можеш да го съживиш и играта свършва. **КРАЙ.**

Ако все още можеш да я използваш, продължавай нататък!

Напрягаш мисълта си и връщаш духа на Самотния вълк отново в тялото му. Извади 15 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. За тази магия губиш две възможности за използване на Мистичната сила. Отбележи това в [Дневника](#).

— А-ха! Ето каква била работата! — появява се пред теб духът на шамана. — Трябва да решиш загадката на Духовете Пазители!

Извади 15 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и премини на епизод [241](#).

Идеята да накараш Самотния вълк да избере обиколния път през земите на приятелски народи се оказва изключително удачна. Една вечер, след дълго и много изморително яздено през ловните полета на Арапахо, достигате до самотна палатка, сгъшена до склона на стръмно, гъсто обрасло с дървета възвишение.

— Кой ли може да се е настанил тук? — питаш учудено. Вече знаеш, че индианците не обичат да живеят откъснати от народа си. — Дали не е някой изгонен от племето си...? Ей, какво ти става, бе? — подвикваш. — Какво си се втрещил като...

Млъкваш, едва сега забелязал какво гледа Самотния вълк. На няколко крачки от палатката е застанал най-странният индианец, който си виждал. Стар, много стар, но с изправена стойка и стегната фигура. Облечен в смесица от индиански и европейски дрехи. Наметнат с кожа от черен вълк и насочил към вас възлеста тояга.

Кой е воинът, който се осмелява да влиза в границите на Забранената Планина? — властно пита той.

— Аз съм Самотния вълк Мистичния Воин Забравил Истинското си Име — отвърща индианецът. — Аз...

— Замълчи! Ти не си истински воин! Твоят дух е мъртъв! Веднага напусни Забранената Планина!

— Ей, защо му позволяваш да те обижда? — обаждаш се.

— Ха! Маниту на бял човек! Как е възможно? Мъдрият бизон иска да говори с него!

— Ей, нима ме чуваш? Кой е този Бизон?

— Това е Шамана от Забранената Планина. Най-великият шаман в наше време — обяснява съзелият се Самотен вълк.

Шаманът е забравил да се сърди. Изгарящ от нетърпение, той бързо измъква всички сведения за Задачата. Едва след като задоволява ненаситното си любопитство, той кани Вълка да му гостува.

При Шамана от Забранената Планина оставате цели десет дена, но в замяна на разказите за Вечните ловни полета. Самотния вълк получава много полезни съвети и умения. На първо място, Мъдрият бизон ви обяснява, че по-вероятно е Черната Изписана Кожа да



съдържа Посланието на Великия Маниту. Лесно ще можеш да разбереш дали е така, защото върху Неистинската Кожа е записана част от „Радостната песен на Теоай-Тали“, възхваляваща живота.

Впечатлен от начинанието на Съюза на Воините Изгубили Името си, той показва на Самотния вълк бойното изкуство ЧУЛУКУА. Начин за сражение, който увеличава с по 2 точки всяко едно от БОЙНИТЕ УМЕНИЯ на Самотния вълк.

Все пак идва време, когато трябва да се разделите с Мъдрия Бизон Шамана от Забранената Планина.

Ако отивате при Южните Шейени, премини на епизод [277](#).

Ако отивате при Кайовите, премини на епизод [259](#).

Ударът е страхотен! Раненият бизон болезнено измучава и... изчезва в прахоляка. За съжаление, Самотния вълк е забил копието в гърбицата му. Раната не е смъртоносна и бизонът успява да избяга, като отнася и забитото в гърба му копие.

Отбележи в [Дневника](#), че Самотния вълк е загубил ловното копие, избери едно от посочените числа — [225](#), [235](#) или [245](#), и премини на епизода със същия номер.

Двамата индианци набързо събират разпръснатите обръчи. Самотния вълк успява да вземе само 5, докато противникът му има 7. Сега всичко зависи от уменията „ЯЗДЕНЕ НА КОН“, „БОЙ С КОПИЕ“ и „БОЙ БЕЗ ОРЪЖИЕ“.

Двамата се спускат един срещу друг, но вместо да нападнат, спират и... боецът на Поуни подава един от обръч на Самотния вълк.

— Орела с черни пера помни своя брат! — казва той. — Той няма да се бие с Вълка!

— Самотния вълк ще спази обещанието си!

Двамата воители спокойно изчакват края на определено време и завършват Двубоя наравно. Недоволни от развитието, вождовете на Поуни подлагат Самотния вълк на второ изпитание. Напред излиза Главния шаман, произнася заклинание и... обстановката странно започва да се променя. Селото като че става по-голямо и се изпълва с белезникави изпарения. Странни същества политат около вас. Вълка се хваща за главата и пада на колене.

Ако точките му за „МАГИЧЕСКИ СПОСОБНОСТИ“ са повече от 2, премини на епизод [232](#).

Ако са 2 или по-малко, но не са равни на 0, премини на епизод [242](#).

Ако са равни на 0, премини на епизод [218](#).

Самотния вълк въобще не е достоен противник за боеца на Поуни. Още при първия сблъсък онзи го просва на земята само с един удар. До края на определеното време Вълка не успява да се свести. С помощта на Мистичната сила спасяваш живота му, но Задачата ви е провалена напълно.

Самотния вълк се връща във Вечните ловни полета, а ти завършваш приключението: **КРАЙ.**

Ако Самотния вълк вече е участвал в Двубой на честта, знаеш, че така се нарича ритуално единоборство между двама индианци, като изходът от битката се счита за изход на целия конфликт, независимо какви са причините и колко хора участват в него. Смята се, че самият Велик Маниту дарява победата. Никой не може да се откаже от Двубой на честта, без да загуби целият си престиж.

Ритуалният Двубой до Смърт е вид Двубой на честта, при който страната, която се смята за засегната, има право да определи правилата, което значи, че може да ги направи неравностойни за двамата участници.

Този път състезанието няма да е директна битка, а по-скоро демонстрация на сила и ловкост. От гъвкави клони Поуни изплитат 12 малки обръча, разпръскват ги из празния кръг между колибите. Дватама състезатели ще трябва да се опитат да нанижат колкото може повече от тях на копията си. Позволено са удари без оръжие, блъскане на противника и отнемане на обръчи. Печели този, който има повече обръчи след определено време.

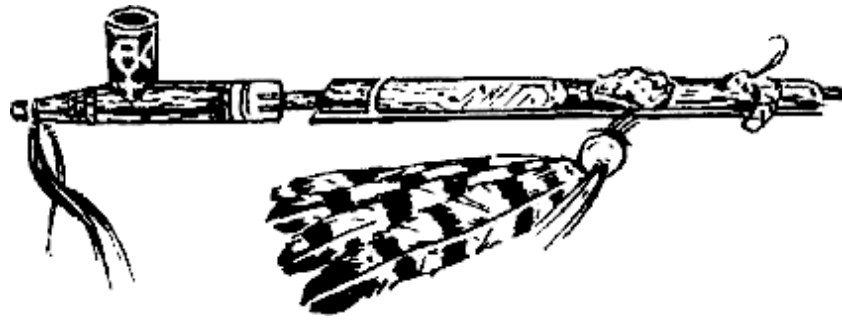
Индианците освобождават място за състезанието, старейшините запалват една напоена с мазнина пръчка, която ще измерва времето, и двамата бойци се спускат един срещу друг.

Дватама индианци набързо събират разпръснатите обръчи. Самотния вълк успява да вземе 7, докато противникът му има 5. Сега всичко зависи от уменията „ЯЗДЕНЕ НА КОН“, „БОЙ С КОПИЕ“ и „БОЙ БЕЗ ОРЪЖИЕ“.

Ако сборът от точките на Самотния вълк за „ЯЗДЕНЕ НА КОН“ + „БОЙ С КОПИЕ“ + „БОЙ БЕЗ ОРЪЖИЕ“ е повече или равен на 15, премини на епизод [202](#).

Ако този сбор е по-малък от 15, но по-голям от 12, премини на епизод [212](#).

Ако сборът е по-малък от 12, премини на епизод [222](#).



Ритуалът Танц на Слънцето е начин, по който народът на Сиуксите принася жертва на боговете закрилници на племето. Според схващанията на индианците духовете гледат благосклонно на воин, който жертва собственото си тяло. Танца на Слънцето е ритуал, подлагаш на сериозно изпитание физическата издръжливост и силата на духа на всеки индианец. Възможни са два варианта за изпълнението му.

При единия вариант, воинът забива в гръдните си мускули куки и увисва, закачен на тях. В това положение той прекарва няколко дена. Колкото може да издържи. За особен белег на мъжественост се смята, ако по време на изпитанието свири на малка костна флейта.

При втория вариант, воинът закачва куките за мускулите на гърба си. За тях се завързват въжета със закачени бизонови черепи. Индианецът пее и танцува в кръг, влачейки черепите, докато... куките се откъснат от гърба му или докато може да издържи.

Ако Самотния вълк предпочита първия вариант, премини на епизод [244](#).

Ако предпочита втория, премини на епизод [234](#).

Самотния вълк отново се присъединява към „подкарвачите“. Бизоните навлизат между двете огради на капана и постепенно се събират на плътна купчина. Разположилите се от външната страна жени и деца Шейени удвояват и дори утрояват и без това оглушителния шум. Гъст прахоляк забулва всичко, стадото бизони е в паника. Някои от индианците загубват ориентация и се смесват с препускащите бизони. За щастие всичко се разминава без жертви. С почти гръмотевичен тътен стадото се сгромолясва в падината и ревът на осакатените животни те кара да настръхнеш и изключиш сетивата си.

Когато всичко свършва, отново отваряш очи и настройваш слуха си. Шейените с победни песни и радостни подвиквания се прибират след богатия лов. Самотния вълк е начело на колоната, сега той е героят на племето.

Всички са доволни от успеха. Прибави 4 точки към „ПРЕСТИЖ“ и премини на епизод [247](#).



Конят на Самотния вълк постепенно се доближава до един от бизоните. Съвсем наблизо се мярка главата на друг, по-голям. Индианецът хладнокръвно се насочва към по-младия и замахва с копието.

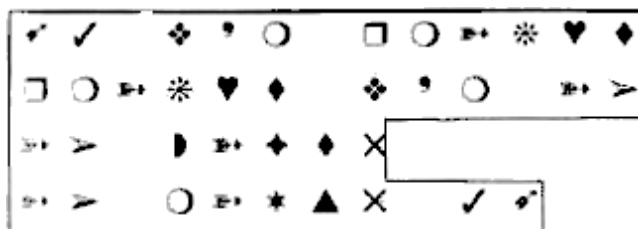
Ако сборът от точките му за „ЯЗДЕНЕ НА КОН“ + „БОЙ С КОПИЕ“ е по-голям от 10, премини на епизод [207](#).

Ако този сбор е по-малък или равен на 10, премини на епизод [217](#).

Тетивата иззвънява! Улученият бизон болезнено измучава и... пада в прахоляка. Великолепно попадение! Самотния вълк е забил стрелата зад плешката и е пронизал сърцето му. Раната е смъртоносна и бизонът веднага умира. Победният вик на Вълка се чува въпреки оглушителния грохот на стадото.

Индианецът спира, за да избере нова жертва. Отбележи в [Дневника](#), че Самотния вълк е убил млад бизон, и премини на епизод **246**.

Този епизод показва частта от ЧЕРНАТА ИЗПИСАНА КОЖА, взета от Поуните. За да се разчете по-лесно надписът, кожата е показана на схемата, разгъната и с изгладени гънки.



***ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ!***

Драги читателю, разшифроването на надписа върху кожата ще ти даде възможност да участваш в разпределението на наградите в играта. За целта трябва да прерисуваш или прекопираш схемата и да я сглобиш с останалите части. НЕ ИЗРЯЗВАЙ СТРАНИЦАТА! Разчитането на текста „ПОСЛАНИЕТО НА МАНИТУ КЪМ ИНДИАНЦИТЕ“ може да стане и ако препишеш само символите, но ще бъде по-трудно!

Върни се на епизод [280](#).

Останалите Части от Бялата Изписана Кожа са при народите: Омаха, Оджибаве, Южни Шейени и Кроу. Шаманите твърдят, че Кожата била разделена само на четири части, но ти посочват пет племена. Коя от петте части е излишна, ще трябва да откриеш, след като събереш всичките.

А сега решавай накъде ще тръгнете (виж [картата](#)).

Ако е към земите на Оджибаве, премини на епизод [248](#).

Ако първо ще идете при приятелски настроените Южни Шейени, премини на епизод [296](#).

Самотния вълк е великолепен ездач и много смел воин. Без да се поддава на паника в опасната ситуация, той забива пети в хълбоците на ужасения кон, принуждава го да увеличи скоростта и само на десетина метра от пропастта успява да се измъкне от притискащите го тела на бизоните и да прескочи оградата. Точно навреме! С гръмотевичен тътен стадото се сгромолясва в падината и ревът на осакатените животни те кара да настръхнеш и да изключиш сетивата си.

Когато всичко свършва, отново отваряш очи и настройваш слуха си. Шейените с победни песни и радостни подвиквания се прибират след богатия лов. Самотния вълк е начело на колоната, сега той е героят на племето.

Всички са доволни от успеха. Прибави 4 точки към „ПРЕСТИЖ“ и премини на епизод [247](#).

Двамата индианци набързо събират разпръснатите обръчи. Самотния вълк успява да вземе само 5, докато противникът му има 7. Сега всичко зависи от уменията „ЯЗДЕНЕ НА КОН“, „БОЙ С КОПИЕ“ и „БОЙ БЕЗ ОРЪЖИЕ“.

Ако сборът на Самотния вълк за „ЯЗДЕНЕ НА КОН“ + „БОЙ С КОПИЕ“ + „БОЙ БЕЗ ОРЪЖИЕ“ е повече или равен на 18, премини на епизод [202](#).

Ако този сбор е по-малък от 18, но по-голям от 15, премини на епизод [212](#).

Ако сборът е по-малък от 15, премини на епизод [222](#).

— Духовете Пазители! О-о-ох... а-а-а! — стене Вълка и се сгърчва на земята.

— Какво ти стана, бе! — викаш уплашен. — Сега ще ги разкарам! — Не знаеш какво точно да правиш, но мислено се превръщаш в огромен великан и замахваш срещу сенките. — Къш, бе! 'Айде чуп-ката! Махайте се веднага! — крещиш и те наистина отстъпват, но не изчезват напълно.

Селото отново става нормално, Вълка се съвзема и се изправя.

— Малкия Маниту отново помогна на Самотния вълк — казва той. — Вълка му дължи живота си!

— Е-е, нищо... нищо — казваш смутен от похвалата. — Сега какво ще правим? Духовете са още тук!

— А-ха! Ето каква била работата! — появява се пред теб духът на шамана. — Трябва да решиш загадката на Духовете Пазители!

Извади 5 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и премини на епизод [241](#).

— Нека този воин бъде готов да изслуша решението на Съвета на Вождовете на Скидите! — церемониално казва най-старият от тях. — Този воин, наречен от нас Самотния вълк, беше приет във вигвамите ни като наш брат. Ние му дадохме име и права на вожд в племето ни. Когато народът на Скидите искаше да принесе човешка жертва на Утринната Звезда, той се изправи пред Съвета и ни накара да се откажем. Какво направихме ние тогава? Изгонихме го от селото и бяхме готови да го обвиним за всичките си бъдещи беди! А какво се случи? Стовари ли се отмъщението на духовете върху нас? Настана ли глад и война? Засипваха ли ни беди?... НЕ! — Старецът прави драматична пауза, след което се обръща към Самотния вълк и продължава речта си. — Нищо такова не се случи! Откакто освободихме Годеницата на Утринната Звезда, добрината на боговете ни залива и успехите на Скидите следват един след друг. О, велики воине, наричаш себе си Мистичния Воин Забравил Истинското си Име, ние те кръстихме Самотния вълк, ние те приехме при нас и след това несправедливо те изгонихме! Целият народ на Поуни ти дължи вечна благодарност...

Преставаш да слушаш. Разбираш, че Поуни не само не се сърдят, но и са готови да обявят Вълка за най-големия си герой. Обмисляш как да извлечете максимална изгода от ситуацията, когато дружен вик те стряска.

— Какво става? Защо крещят? — питаш учудено.

— Поздравяват ме по случай новото име — ЧОВЕКЪТ ВОЖД! — гордо казва Вълка.

— Я виж ти! И аз ли така ще те наричам?

— Малкия Маниту е част от мен! Може да ме нарича, както иска!

— А-а... добре... ами иначе... то човек може да се обърка. Всеки ден ново име! Ей, къде се запъти?

— Във Вигвама на Главния шаман. Преди да ми дадат Стрелите и Кожата, трябва да се подложа на Изпитанието на Духовете!

Премини на епизод [243](#).



Вторият вариант на ритуала носи на Самотния вълк по 5 точки за „ПРЕСТИЖ“ и му отнема по 12 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ за всеки прекаран ден. Ти трябва да решиш колко дена да танцува той. Черепите ще се откачат сами след третия ден и това ще донесе още 5 точки „ПРЕСТИЖ“. Помисли обаче дали си заслужава да губи толкова много точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

Премини на епизод [254](#).

Самотния вълк отново се присъединява към „подкарвачите“. Бизоните навлизат между двете огради на капана и постепенно се събират на плътна купчина. Разположилите се от външната страна жени и деца Шейени удвояват и дори утрояват и без това оглушителния шум. Гъст прахоляк забулва всичко, стадото бизони е в паника. Някои от индианците загубват ориентация и се смесват с препускащите бизони. Заедно с тях е и Самотния вълк, който се сблъсква с един от младите ловци. Конете падат сред бизоните и тежките копита просто размазват ловния кон на Вълка. За щастие, всичко се разминава без жертви. С почти гръмотевичен тътен стадото се сгромолясва в падината и ревът на осакатените животни те кара да настръхнеш и изключиш сетивата си.

Когато всичко свършва, отново отваряш очи и настройваш слуха си. Шейените с победни песни и радостни подвиквания се прибират след богатия лов. Самотния вълк е начело на колоната, сега той е един от героите на племето.

Всички са доволни от успеха. Отбележи в [Дневника](#), че Самотния вълк е загубил ловния си кон, и премини на епизод [247](#).

Конят на Самотния вълк постепенно се доближава до един от бизоните. Съвсем наблизко се мярка главата на друг, по-голям. Индианецът хладнокръвно се насочва към по-младия и пуска стрелата.

Ако сборът от точките му за „ЯЗДЕНЕ НА КОН“ + „СТРЕЛБА С ЛЪК“ е по-голям от 10, премини на епизод [227](#).

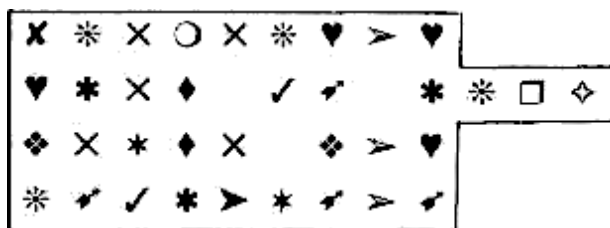
Ако този сбор е по-малък или равен на 10, премини на епизод [237](#).



Тетивата иззвънява, бизонът измучава болезнено и... изчезва в прахоляка. За съжаление, Самотния вълк е забил стрелата в гърбицата му. Раната не е смъртоносна и бизонът успява да избяга. Разочарован от неуспеха, Вълка спира, за да се огледа за нова жертва.

Отбележи в [Дневника](#), че Самотния вълк е изстрелял една стрела, и премини на епизод [246](#).

Този епизод показва частта от ЧЕРНАТА ИЗПИСАНА КОЖА, която се пази при Шейените. За да се разчете по-лесно надписът, кожата е показана на схемата, разгъната и с изгладени гънки.



**ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ!**

Драги читателю, разшифроването на надписа върху кожата ще ти даде възможност да участваш в разпределението на наградите в играта. За целта трябва да прерисуваш или да прекопираш схемата и да я сглобиш с останалите части. **НЕ ИЗРЯЗВАЙ СТРАНИЦАТА!** Разчитането на текста „ПОСЛАНИЕТО НА МАНИТУ КЪМ ИНДИАНЦИТЕ“ може да стане и ако препишеш само символите, но ще бъде по-трудно!

Останалите Части от Черната Изписана Кожа се пазят при народите на Кайови и Кроу (виж [картата](#)). Вече имаш три части от кожата и ако искаш можеш...

... да накараш Вълка да тръгне направо към земите на Кайовите, като минете през ловните полета на враждебно настроените Понка, Омаха и Поуни. Премини на епизод [239](#).

... да избереш по-дългият, но по-безопасен път през земите на приятелските племена: Северни Шейени, Арапахо и Южни Шейени. Премини на епизод [219](#).

Прекосяването на земите на три враждебни племена се оказва истинско изпитание за способностите на Самотния вълк. Почти през цялото време се налага да се крие или да бяга от войнствени врагове.

Ако сборът от уменията му „ЯЗДЕНЕ НА КОН“ + „МАСКИРОВКА/ПРОМЪКВАНЕ“ е по-голям от 12, премини на епизод [258](#).

Ако този сбор е равен или по-малък от 12, премини на епизод [257](#).

Все пак при отблъскване на нападението Поуните дават повече жертви, затова не се осмеляват да преследват разбитите Дакота. В лагера се връщат само 62 бойци, без да са постигнали нищо. Стария бизон губи влиянието си в Съвета, а Самотния вълк, който винаги е бил против войната, печели 5 точки „ПРЕСТИЖ“.

Големия Съвет на Всички Вождове на Дакота решава да не продължава войната. Двете Свещени Стрели на Шейените са загубени завинаги. За да не провалят Задачата на Мистичния воин, вождовете изпращат парламентъор при Поуни. Обещават им Вечен мир в замяна на тяхната Част от Изписаната Кожа.

Парламентъорът се връща само с неясно полуобещание полусъгласие. Премини на епизод [199](#).

Духът на шамана прави няколко движения, произнася неразбираема дума и от наобиколилите ви сенки се приближават три духа, този път с по-ясни образи. Първият е Черен Вълк, вторият Бобър, а третият Прерийна Лисица.

„Кой е този-зи-зи?“ — пита Бобъра.

„Глупак... глупак... глупак!“ — хихика Лисицата.

„Неговият покровител е мой брат!“ — забелязва Вълка.

— Можеш да им зададеш един въпрос. Някои от тях винаги казват истината, някои от тях винаги лъжат. Кой и колко точно от тях казват истината, трябва да разбереш по отговорите им.

Замисляш се за миг и задаваш въпроса си:

— Кой от вас казва истината?

„Всички лъжем... всички... всички“ — смее се Лисицата.

„Само един-ин-ин от нас казва истината-та-та!“ — настоява Бобъра.

Вълка презрително замълчава, но отговорите на първия въпрос са достатъчни, за да разбереш кой лъже и кой не. Нали така!

— Ти успя! — с уважение казва шаманът. — Можеш да вземеш Свещените Стрели на Шейените.

— Трябва ми и вашата Част от Изписаната кожа — казваш смело.

— Кожата, значи! Ами добре — съгласява се той. — Само че имаме две. Черна и Бяла. Трябва ти да решиш коя е истинската. Ако искаш, питай духовете!

— Коя кожа да взема? — задаваш въпрос.

„Бялата е Истинска Част от Изписаната Кожа“ — бърза да отговори Вълка.

„Не е вярно! Черната е Истинска Част от Изписаната Кожа“ — не се съгласява Бобъра.

„Те лъжат... лъжат!“ — подвиква Лисицата.

— Омръзнахте ми вече! — провикваш се. — Махайте се!

Те изчезват, а ти можеш да вземеш два от посочените предмета: Стрели, Бяла кожа, Черна кожа.

**ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ!**



Драги читателю, това беше една от загадките, които ще ти позволят да участваш в разпределението на наградите. За целта трябва да напишеш в ТАЛОНА ЗА УЧАСТИЕ, кой от трите духа — Бобъра, Лисицата или Вълка, казва истината и кой не. Добре е да посочиш защо мислиш така. Запиши в ТАЛОНА кои два предмета си избрал да вземеш и продължи на епизод **199**.

— О-о-ох... а-а-а! — стене Вълка и се сгърчва на земята.

— Какво става? Кой са тези? — правиш опит да го свестиш. Сенките се сгъстяват още повече и се скупчват около вас.

Тебе те заобикалят страхливо, но Самотния вълк явно жестоко страда от нападението им. Изведнъж той престава да се гърчи и стене и застива като мъртъв.

— Какво ти е бе, човек! — викаш уплашен. — Сега ще ги разкарам! — Не знаеш какво точно да правиш, но мислено се превръщаш в огромен великан и замахваш срещу сенките. — Къш, бе! 'Айде чуп-ка-га! Махайте се веднага! — крещиш и те наистина отстъпват, но не изчезват напълно.

Селото отново става нормално, Вълка се съвзема и се изправя.

— Малкия Маниту отново помогна на Самотния вълк — казва той. — Вълка му дължи живота си!

— Е-е, нищо... нищо — казваш смутен от похвалата. — Сега какво ще правим? Духовете са още тук!

— А-ха! Ето каква била работата! — появява се пред теб духът на шамана. — Трябва да решиш загадката на Духовете Пазители!

Извади 5 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и премини на епизод [241](#).

Във Вигвама на Главния Шаман на Поуни няма никой. Вътрешността на колибата е осветена от няколко малки огъня и пълна с десетки ритуални предмети. Дървени статуетки на индиански божества, страшни, озъбени маски, богато нашарени и украсени жезли, кожи и какво ли още не. В една ниша са поставени търсените от вас стрели, два кожени свитъка, бял и черен, и... една нова-новеничка карабина Уинчестър. Очевидно боговете на шамана вървят в крак с прогреса.

Самотния вълк предпазливо влиза в колибата. Запътва се към нишата и тогава обстановката странно започва да се променя. Вигвамът като че става по-голям и се изпълва с белезникави изпарения. Странни същества политат около вас. Вълка се хваща за главата и пада на колене.

— Духовете Пазители! О-о-ох... а-а-а! — стене Вълка и се сгърчва на пода.

— Какво ти стана, бе! — викаш уплашен. — Сега ще ги разкарам! — Не знаеш какво точно да правиш, но мислено се превръщаш в огромен великан и замахваш срещу сенките. — Къш, бе! 'Айде чуп-ката! Махайте се веднага! — крещиш и те наистина отстъпват.

Колибата отново става нормална, Вълка се съвзема и се изправя, а ти преминаваш на епизод **189**.

Първият вариант на ритуала носи на Самотния вълк по 4 точки за „ПРЕСТИЖ“ и му отнема по 10 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ за всеки прекаран ден. Ти трябва да решиш колко дена да прекара той, закачен на куките.

Премини на епизод [254](#).

Самотния вълк отново се присъединява към „подкарвачите“. Бизоните навлизат между двете огради на капана и постепенно се събират на плътна купчина. Разположилите се от външната страна жени и деца Шейени удвояват и дори утрояват и без това оглушителния шум. Гъст прахоляк забулва всичко, стадото бизони е в паника. Някои от индианците загубват ориентация и се смесват с препускащите бизони. Заедно с тях е и Самотния вълк, който се сблъсква с един от младите ловци. Конят на младежа пада сред бизоните и: тежките копита просто го размазват. Самотния вълк успява да се закрепил на седлото, но се озовава между три огромни бизона, носещи се сяпо напред.

Падината капан е съвсем близо и съдбата на Вълка зависи само от умениято му да се справя с коня.

Ако точките за „ЯЗДЕНЕ НА КОН“ са повече от 7, премини на епизод [230](#).

Ако са по-малко или равни на 7, премини на епизод [260](#).

Преследването е отвело Самотния вълк встрани от основното стадо. Лека-полека прахолякът се разсейва и ти виждаш, че сте попаднали в малка долина. Тропотът и виковете се чуват накъде в дясно и напред. Индианецът бързо определя посоката на лова и пришпорва коня натам.

Заобикаля един нисък хълм и едва не се сблъсква с един стар, чудовищно голям бизон. За миг човекът и бизонът застават неподвижни. Оглеждат се и като че преценяват силите си. След това бизонът надава задавен рев и се хвърля напред. Изненаданият воин прави опит да се отдръпне от пътя му, но умореният кон реагира прекалено бавно.

Ако точките на Самотния вълк за „ЯЗДЕНЕ НА КОН“ са по-малко или равни на 6, премини на епизод [275](#).

Ако тези точки са повече от 6, но по-малко или равни на 8, премини на епизод [265](#).

Ако точките са повече от 8, премини на епизод [255](#).



Два дена след лова в селото на Шейените пристигат пратениците на Сиуксите и донасят новината, че след осем дена ще се събере Големият Съвет на Всички Вождове на Дакота, който „ще изслуша Понка, представящ се за Мистичния воин“.

Можеш да възстановиш изгубени точки за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“, като умножиш по 3 „ЛЕЧИТЕЛСКИТЕ СПОСОБНОСТИ“ на Вълка и полученото число прибавиш към точките.

Преди да продължиш, пресметни новите точки за „ПРЕСТИЖ“.

Ако Шейените са ловили бизони по новия метод-капан и ловът е бил успешен — прибави 8 точки.

Ако е убил млад бизон — прибави 2 точки.

Ако е убил Големия Стар бизон — прибави 4 точки.

Ако Шейените са ловили бизони по новия метод-капан и ловът не е бил успешен — извади 6 точки.

Ако Самотния вълк е загубил ловния си кон — извади 4 точки.

От главния шаман на племето научавате, че след като Съвета на Вождовете определи Свещените предмети, Самотния вълк трябва да намери Изписаната бизонова кожа Която е била разделена на части. Да занесе всичко това при Дървото на Смъртта и там да извърши Ритуала на Призоваването. Ако всичко е изпълнено както трябва, самият Велик Маниту ще се яви и ще ви каже какво да правите.

Ако получените точки за „ПРЕСТИЖ“ са повече от 26, премини на епизод **204**.

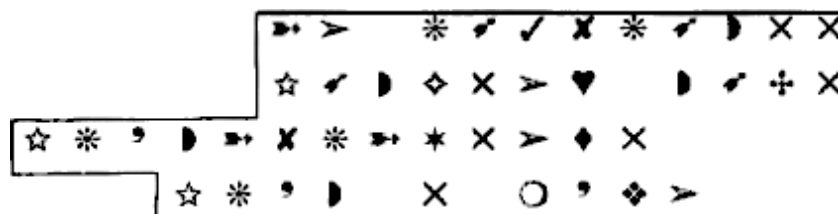
Ако са по-малко или равни на 26, премини на епизод **214**.

Индианците Оджибаве посрещат Самотния вълк като приятел и с удоволствие му дават тяхната част от Изписаната Кожа. Шаманите им се събират на съвет и стигат до извода, че Бялата Кожа е Истинската Изписана Кожа. Казват ти, че лесно можеш да познаеш Неистинската Кожа, защото на нея вместо ПОСЛАНИЕТО НА ВЕЛИКИЯ МАНИТУ е написана част от „Радостната песен на Теоай-Тали“, възхваляваща живота.

Взимаш Частта от Бялата Изписана Кожа и преминаваш на епизод **289**.



Този епизод показва частта от ЧЕРНАТА ИЗПИСАНА КОЖА, която се пази при Сиуксите. За да се разчете по-лесно надписът, кожата е показана на схемата, разгъната и с изгладени гънки.



***ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ!***

Драги читателю, разшифроването на надписа върху кожата ще ти даде възможност да участваш в разпределението на наградите в играта. За целта трябва да прерисуваш или прекопираш схемата и да я сглобиш с останалите части. НЕ ИЗРЯЗВАЙ СТРАНИЦАТА! Разчитането на текста „ПОСЛАНИЕТО НА МАНИГУ КЪМ ИНДИАНЦИТЕ“ може да стане и ако препишеш само символите, но ще бъде по-трудно!

Останалите Части от Черната Изписана Кожа се пазят при народите на Северните Шейени, Кайови и Кроу (виж [картата](#)). Естествено Самотния вълк отива първо при приятелски настроените Шейени. Премини на епизод [238](#).

Когато Вълка посяга към Стрелите, Духовете Пазители отново се появяват. Този път са само трима с по-ясни образи. Първият е Черен Вълк, вторият Бобър, а третият Прерийна Лисица. Респектирани от силата ти, те не нападат, а започват да говорят един през друг.

„Остави-ви-ви Стрелите-те!“ — настоява Бобъра.

„Вземи кожата... кожата... кожата вземи!“ — подмята Лисицата.

„Не пипай нищо! Ще умреш!“ — твърди Вълка.

„Той лъже... лъже!“ — хихика Лисицата.

— Кой сте вие? — питаш.

„Ние сме Духовете Пазители на Скидите — ръмжи Вълка. — Върви си!“

„Питай нещо... нещо питай!“ — Лисицата.

Самотния вълк набързо ти обяснява, че някой от тези духове винаги лъжат, някои винаги казват истината, но никой не знае, кои лъжат и кои не.

— Кой от вас казва истината? — задаваш първият въпрос.

„Всички лъжем... всички... всички“ — смее се Лисицата.

„Само един-ин-ин от нас казва истината-та-та!“ — настоява Бобъра.

Вълка презрително замълчава, но отговорите на първия въпрос са достатъчни, за да разбереш кой лъже и кой не. Нали така!

— Това ли са Свещените Стрели на Шейените — задаваш втори въпрос.

„Да-да-да!“ — Бобъра.

„Не са те... не са... не са!“ — Лисицата.

„Не питай глупости!“ — Вълка.

Знаеш кой казва истината и разбираш дали това са Свещените Стрели. Разглеждаш кожените свитъци и:

— Какви са тези кожи? — задаваш третия въпрос.

„Бялата е Истинска Част от Изписаната Кожа“ — бърза да отговори Вълка.

„Не е вярно! Черната е Истинска Част от Изписаната Кожа“ — не се съгласява Бобъра.

„Те лъжат... лъжат!“ — подвиква Лисицата.

— Омръзнахте ми вече! — провикваш се. — Махайте се!

Те изчезват, а ти можеш да вземеш три от посочените предмети: Стрели, Бяла кожа, Черна кожа, карабина Уинчестър с 20 патрона.

***ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ!***

Драги читателю, това беше една от загадките, които ще ти позволят да участваш в разпределението на наградите. За целта трябва да напишеш в ТАЛОНА ЗА УЧАСТИЕ, кой от трите духа — Бобъра, Лисицата или Вълка, казва истината и кой не. Добре е да посочиш защо мислиш така. Запиши в ТАЛОНА кои три предмета си избрал да вземеш и продължи на епизод **199**.

В момента Дакота разполагат с 80 бойци, готови за война. Малка група, но напълно достатъчна за едно светкавично нападение. Ако успеят да се приближат незабелязано до селото, в което Поуни пазят Свещените Стрели, и нападнат изненадващо, шансовете за успех са много големи. Разбира се, ако бойната група бъде забелязана от съгледвачите на Поуни, провалът е неизбежен.

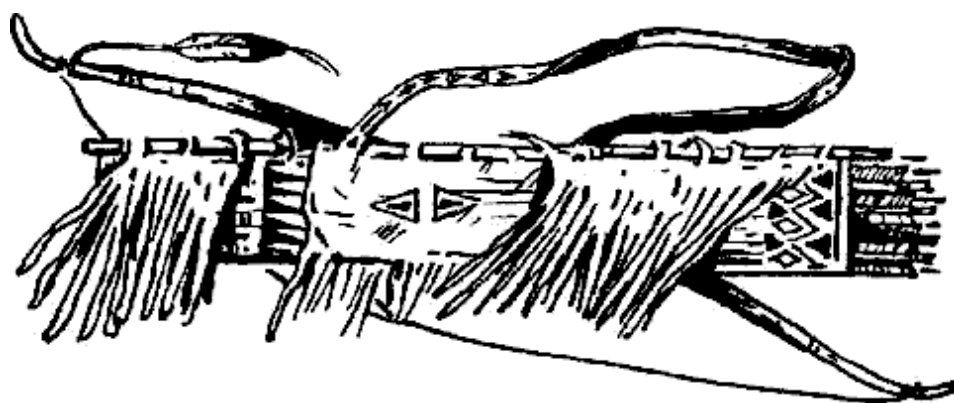
Почти всички племена на Сиуксите и много Шейени искат да участват във войната. Ще се събере армия от неколкостотин бойци, но ще мине време, и най-важното, няма начин да стане незабелязано. Поуни ще бъдат готови да ги посрещнат. Битката ще бъде жестока и кръвопролитна с равни шансове за победа или загуба.

Ако Самотния вълк ще избере изненадващо нападение, премини на епизод [271](#).

Ако ще предпочете да изчака събирането на всички бойци, премини на епизод [281](#).

Самотния вълк дава знак за атака. Дакота скачат на конете, надават пронизителни бойни крясъци и нападат заспалото село. За разлика от лагера на Сиуксите, то не е от кожени конусовидни палатки, а от дълги колиби, покрити с клони и трева.

Основната група на Дакота излиза в центъра на селото. От колибите изскачат десетки сънени Поуни, въоръжени с лъкове и пушки. По заповед на Вълка Дакота се спешават и нападат обърканите си противници. Битката се превръща в серия единоборства и скоро Сиуксите започват да надделяват.



Спокоен за изхода на сражението, Самотния вълк поверява командването на Гръм от небето и тръгва да търси Свещените Стрели.

Премини на епизод [291](#).

Преди битката Самотния вълк е отделил бойците на Шейените и ги е накарал да не се включват веднага в нападението. Когато двете армии се сблъскват и смесват, той дава заповед на резерва си и 200 Шейени със свежи сили обграждат мястото на битката. Разделени на групи, те се придвижват напред и последователно се включват в отделните схватки. Така Дакота винаги имат числено превъзходство в главните участъци на сражението.

Към края на деня битката е спечелена. Първи Понка си плюят на петите и напускат сражението. Поуни и Омаха, вековни врагове на Дакота, продължават да се съпротивляват, но напразно. Уверен в победата Самотния вълк отделя група от 80 бойци и тръгва към селото, където Поуни пазят Свещените Стрели.

Победата носи нови 10 точки за „ПРЕСТИЖ“ на Самотния вълк. Премини на епизод [271](#).

Големия Съвет на Всички Вождове е много важно събитие за Дакота. Такъв съвет се свиква само при много особени случаи: война, голям глад, природни бедствия и други такива.

Фактът, че тази година причината за него е Мистичния воин, повишава изключително много престижа му пред останалите индианци. Можеш да прибавиш още 5 точки в [Дневника](#).

Големия Съвет на Всички Вождове преди всичко приема Самотния вълк за член на народа на Тетон Дакота, след това изслушва обясненията на Вълка за Задачата му. Решават да му помогнат. След неколкодневни речи и спорове, вождовете стигат до заключението, че Свещените предмети, които са необходими за Ритуала на Призоваването, са:

1. Четирите Свещени Стрели на Шейените;
2. Свещената Бизонова Шапка, също от Шейените;
3. Свещения Калюмет с Глава от Червена глина на Дакота;
4. Короната от Орлови пера на Дакота.

Струва ти се малко съмнително, че предметите са само от двата съюзни народа, но Самотния вълк те уверява, че всичко е наред.

Остава да се реши по-сложният въпрос — как да бъде намерена и разчетена Изписаната Бизонова кожа Която е била Разделена на части. Никой не е сигурен, колко са частите и при кои народи са. Излиза, че почти всяко племе претендира, че притежава Истинска Част.

Накрая вождовете се споразумяват първо да съберат Свещените предмети, а след това да продължат да мислят за Изписаната Кожа. Недоумяваш какъв точно е проблемът, нали Шейените са съюзници на Дакота. Вълка бърза да ти обясни, че преди няколко години Поуните са откъмнали две от Четирите Свещени Стрели.

Естествено Съвета на Вождовете иска да започне война с Поуните. Ти си категорично против, но се съмняваш дали е удачно Вълка да се противопостави на всеобщото мнение.

Ако ще настояваш Самотния вълк да иска мирно решение на проблема, премини на епизод [264](#).

Ако смяташ, че няма шанс да успее и войната е единственият изход, премини на епизод [196](#).



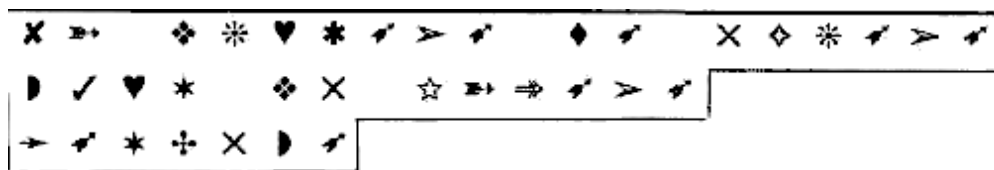
Самотния вълк успява да извърти коня преди бизонът да го удари с рогата си. Чудовището прави още две крачки по инерция и се заковава на място. Кръвясалите му очи се впиват в индианеца. Предното копито удря няколко пъти земята, огромната глава се насочва и бизонът напада отново.

Воинът веднага преценява, че няма да може да избяга. Бизонът отново надава задавения си рев и се понася към хладнокръвно изчакващия го индианец. Той внимателно се прицелва и...

... ако точките му за „СТРЕЛБА С ЛЪК“ са повече или равни на 4, успява да убие бизона. Запиши в [Дневника](#), че е убил стар бизон, и премини на епизод [247](#).

... ако тези точки са по-малко от 4, ранява бизона, но не успява да го убие. Премини на епизод [247](#).

Този епизод показва частта от БЯЛАТА ИЗПИСАНА КОЖА, взета от Поуните. За да се разчете по-лесно надписът, кожата е показана на схемата, разгъната и с изгладени гънки.



***ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ!***

Драги читателю, разшифроването на надписа върху кожата ще ти даде възможност да участваш в разпределението на наградите в играта. За целта трябва да прерисуваш или прекопираш схемата и да я сглобиш с останалите части. **НЕ ИЗРЯЗВАЙ СТРАНИЦАТА!** Разчитането на текста „ПОСЛАНИЕТО НА МАНИГУ КЪМ ИНДИАНЦИТЕ“ може да стане и ако препишеш само символите, но ще бъде по-трудно!

Върни се на епизод [280](#).

Въпреки цялото му старание, една нощ Самотния вълк е открит от малка бойна група Поуни и след продължително и уморително преследване е настигнат и принуден да се сражава за живота си.

Ако Вълка има карабина Уинчестър с повече от 6 патрона и точките му за „СТРЕЛБА С ПУШКА“ са повече от 5, успява да се спаси. Запиши, че има 5 скалпа на Поуни и премини на епизод [259](#), ако отивате при Кайовите за Черна Кожа, или на епизод [290](#), ако отивате при Омаха за Бяла Кожа.

Ако няма карабина Уинчестър или точките за „СТРЕЛБА С ПУШКА“ са по-малко от 5, Самотния вълк ще трябва да се бие с преследвачите си. Събери точките му са „СИЛА“ + „БОЙ С ТОМАХАВКА“ + „БОЙ С НОЖ“ и ако са повече 38, запиши в [Дневника](#), че Вълка има 3 скалпа на Поуни. Извади 5 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и премини на епизод [259](#), ако отивате при Кайовите за Черна Кожа, или на епизод [290](#), ако отивате при Омаха за Бяла Кожа.

Ако и тези точки са по-малко от 38, Самотния вълк загива и играта свършва. **КРАЙ.**

Самотния вълк успява да се изплъзне от всички клопки и преследвания. След две напрегнати седмици, изморен, но много доволен от себе си, той навлиза в ловните полета на Южните Шейени. Сега сте сред приятели и Вълка може да възстанови част от изгубените точки. Умножи по 2 „ЛЕЧИТЕЛСКИ СПОСОБНОСТИ“ и прибави полученото число към „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

Прибави 3 точки към „ПРЕСТИЖ“ и премини на епизод [259](#), ако отивате при Кайовите за Черна Кожа, или на [290](#), ако отивате при Омаха за Бяла Кожа.

Селото на Кайовите, където се предполага, че има Част от Черната Изписана Кожата, е разположено при завоя на една пълноводна река. През годините течението е прогризвало брега и е образувало няколко малки островчета. На едно от тях се намира Ритуалната Колиба на Шамана. Кожата е там, а да стигне до нея, Самотния вълк може, като...

... се промъкне през нощта и се опита да я открадне. Внимавай! Ако Кайовите заловят Вълка да краде, с него и със Задачата е свършено. Премини на епизод [266](#).

... влезе открито в селото и поиска Кожата от вождовете на Кайовите. Внимавай! Този начин имаше успех при Поуните, но при Кайовите може да бъде опасен. Ако все пак смяташ, че Вълка има достатъчно престиж, за да иде открито, премини на епизод [268](#).

Самотния вълк е великолепен ездач и много смел воин. Без да се поддава на паника в опасната ситуация, той забива пети в хълбоците на ужасения кон, принуждава го да увеличи скоростта и само на няколко метра от пропастта успява да се измъкне от притискащите го тела на бизоните. Видял, че му остават само няколко секунди, той се изправя на гърба на коня, прави огромен скок и се прехвърля през оградата. Точно навреме! С гръмотевичен тътен стадото се сгромолясва в падината и ревът на осакатените животни те кара да настръхнеш и да изключиш сетивата си.

Когато всичко свършва, отново отваряш очи и настройваш слуха си. Шейените с победни песни и радостни подвиквания се прибират след богатия лов. Самотния вълк е начело на колоната, сега той е един от героите на племето.

Всички са доволни от успеха. Прибави 2 точки към „ПРЕСТИЖ“. При скока Самотния вълк е паднал лошо и губи 6 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“, отбележи това в [Дневника](#), запиши, че е изгубил ловния си кон, и премини на епизод [247](#).

Стария Бял Бизон Убиеца на Деветте мечки Временен Вожд на Всички Дакота няма търпение да чака събирането на много бойци. С група от 80 воини той решава да нападне изненадващо селото, където се предполага, че Поуни пазят Свещените Стрели.

След неколкодневно дебнене и пълзене индианците са в земите на Поуни и правят последния си военен лагер на един ден път от набеязаното село. През нощта събуждаш Самотния вълк и му предлагаш да предотврати войната и да иде сам за стрелите. Той не е особено доволен от настояванията ти, но е склонен да се съгласи.

Ако ще го накараш да иде сам, премини на епизод [273](#).

Ако ще го оставиш да участва в предстоящата битка, премини на епизод [283](#).

Самотния вълк дава знак за атака. Дакота скачат на конете, надават пронизителни бойни крясъци и нападат заспалото село. За разлика от лагера на Сиуксите, то не е от кожени конусовидни палатки, а от дълги колиби, покрити с клони и трева.

Основната група на Дакота излиза в центъра на селото. От колибите изскачат десетки сънени Поуни, въоръжени с лъкове и пушки. Изведнъж Дакота се оказват обградени от всякъде. Стрели и куршуми ги засипват, те се защитават геройски, но разгромът е пълен.





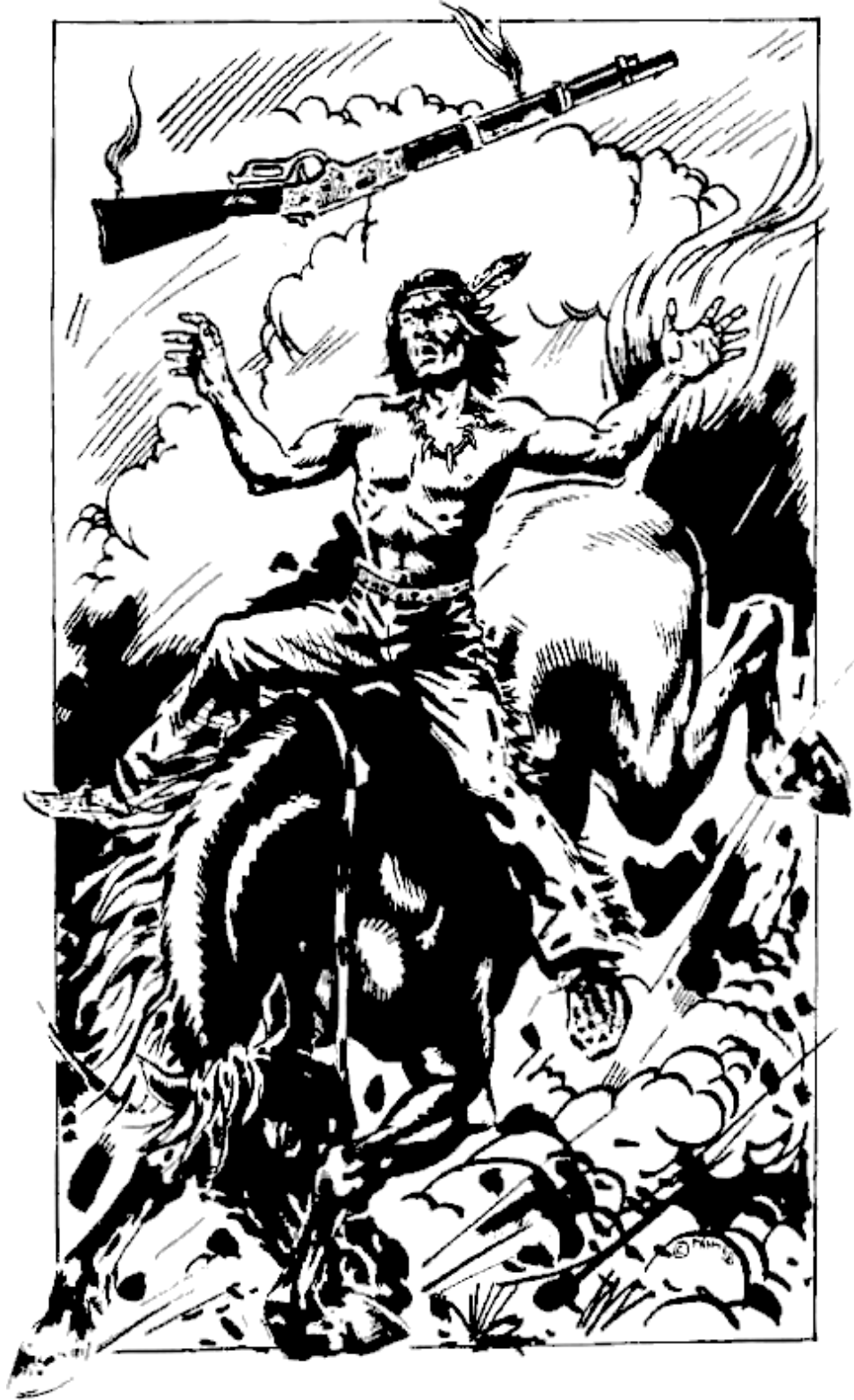
Спасяват се по-малко от 50 бойци и умърлушени и ранени, без много шум се прибират по селата си. Самотния вълк губи 10 точки от

„ПРЕСТИЖ“ и 5 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

Големия Съвет на Всички Вождове на Дакота решава да не продължава войната. Двете Свещени Стрели на Шейените са загубени завинаги. За да не провалят Задачата на Мистичния воин, вождовете изпращат парламентъор при Поуни. Обещават им Вечен мир в замяна на тяхната Част от Изписаната Кожа.

Парламентъорът се връща само с неясно полуобещание полусъгласие. Премини на епизод **199**.

Преди битката Самотния вълк е построил бойците си в няколко дълги редици. Идеята му е да пометат войската на Поуни като една голяма метла и така да спечелят бърза победа.



Съмнителен план, който веднага се проваля. Вождовете на Поуни са разделили армията си на три компактни групи, които с такъв устрем

се врязват в редиците на Дакота, че веднага ги разделят и разпиляват. Случва се това, което много често е ставало в древната европейска история. По-малката, но по-добре ръководена войска успява да надделее над многоброен и неорганизиран противник.

До вечерта обединената армия на Дакота и Шейени е разбита и отстъпва. За ваш късмет, пререкания в лагера на Поуни, Омаха и Понка не им позволяват да ви преследват и унищожат напълно. Провалът на битката струва на Вълка 17 точки от „ПРЕСТИЖ“.

Големия Съвет на Всички Вождове на Дакота решава да не започва война с Поуни. Двете Свещени Стрели на Шейените са загубени завинаги. За да не провалят Задачата на Мистичния воин, вождовете изпращат парламентьор при Поуни. Обещават им Вечен мир в замяна на тяхната Част от Изписаната Кожа.

Парламентьорът се връща само с неясно полуобещание полусъгласие. Премини на епизод **199**.

— Трябва да ги накараш, да се откажат от войната! — казваш на Самотния вълк.

— Не мога да направя това — колебае се той. — Ако се обявя срещу всички, ще загубя престиж.

— Трябва ни мир, забрави ли! Така ли ще се прави съюз на Поуни със Сиукси и Шейени?

— А, Поуни, те...

— Ей, я стига! Поуни, та Поуни! Ами Омаха, ами Поуните, Арикара, Ота! Това са все техни съюзници!

— Малкия Маниту отново е прав! — заявява след кратък размисъл Вълка. — Самотния вълк ще говори пред Съвета!

Самотния вълк става прав, изпълнява краткия Ритуал за Максимално съсредоточаване и започва:

— Когато Великия Маниту създал тази земя и я населил със своите червенокожи деца, той искал те да бъдат братя. Великия Маниту много поколения гледал как те се избиват помежду си и страдал от това. Когато белият човек започнал да изтласква индианците от земите им, Великия Маниту им дал Посланието си, написано на бяла бизонова кожа. Но какво направили червенокожите воини? Станали ли те братя? Обединили ли се срещу белия човек? НЕ! Те разделили Изписаната кожа на части и повели още по-кървави войни... — речта на Самотния вълк е дълга и прочувствена. В продължение на един час той припомня важните моменти от индианската история и призовава за мир и съюз между племената. — ... Така мисли Самотния вълк Мистичния Воин Забравил Истинското си Име! Казах! — завършва той.

— Браво бе — пошушваш впечатлен.

Вождовете приемат изказването му много сериозно, без да се сърдят на думите му. Тогава най-възрастният и най-уважаван сред тях. Стария Бял Бизон, става и... произнася също толкова дълга и също толкова убедителна реч, която призовава да „унищожат кучетата Поуни и да отърват земята от вонята им“.

Кой ще спечели?

Ако сборът от точките на Самотния вълк за „ПРЕСТИЖ“ + точките за „ОРАТОРСКИ СПОСОБНОСТИ“ е повече или равен на 30, премини на епизод **274**.

Ако е по-малък от 30, премини на епизод **284**.

Самотния вълк успява да извърти коня, преди бизонът да го удари с рогата си. Резкият отскок става причина Вълка да изпусне оръжието, което в момента държи. Тежките копита на бизона минават върху него и го разбиват на малки парчета. (Избери едно от следните оръжия: копие, лък или томахава и го задраскай от [Дневника](#).)

Чудовището прави още две крачки по инерция и се заковава на място. Кръвясалите му очи се впиват в индианеца. Предното копито удря няколко пъти земята, огромната глава се насочва и бизонът напада отново.

Воинът веднага преценява, че няма да може да избяга. Бизонът отново надава зададения си рев и се понася към хладнокръвно изчакващия го индианец. Той внимателно се прицелва и...

... ако точките му за „СТРЕЛБА С ЛЪК“ са повече или равни на 4, успява да убие бизона. Запиши в [Дневника](#), че е убил стар бизон, и премини на епизод [247](#).

... ако тези точки са по-малко от 4, ранява бизона, но не успява да го убие. Премини на епизод [247](#).



Късно през нощта Самотния вълк се прокрадва до лодките на Кайовите. Внимателно се оглежда, но никакъв пазач не се вижда наоколо.

— Кайовите са много самонадеяни — коментира тихо Вълка. Избира си едно по-малко кану и понечва да го избуца във водата. Поглежда вътре и какво да види — на дъното най-спокойно спи „нощният пазач“. Вълка замахва с ножа, колебае се един миг, след което прибира оръжието и грубо разтърсва спящия.

— Ей, така ли пазиш? — строго го смъмря той. — Ставай веднага!

— А!... О!... Ама, о-хо... кой си ти, бе? — прозява се оня. — От 'де се 'зе?

— Шъ ти кажа аз от 'де! — имитира го Вълка. — Скачай веднага и ме закарай до Острова на Шамана! Веднага!

— Ама кой си ти? Що не те познавам? — упорства пазачът.

— Ей сега ще се запознаем! — промърморва Самотния вълк и...

... забива ножа си в нищо неподозиращия сънльо. Премини на епизод [279](#).

... изважда от пояса си Вапум от вълчи зъби и го подава на пазача. Премини на епизод [267](#).



След няколко минути сте в колибата на шамана. Веднага забелязвате парчето Черна Изписана кожа, поставено на видно място. Вълка го взема и набързо го разглежда:

Този епизод показва частта от ЧЕРНАТА ИЗПИСАНА КОЖА, взета от Кайовите. За да се разчете по-лесно надписът, кожата е показана на схемата, разгъната и с изгладени гънки.



***ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ!***

Драги читателю, разшифроването на надписа върху кожата ще ти даде възможност да участваш в разпределението на наградите в играта. За целта трябва да прерисуваш или прекопираш схемата и да я сглобиш с останалите части. НЕ ИЗРЯЗВАЙ СТРАНИЦАТА! Разчитането на текста „ПОСЛАНИЕТО НА МАНИТУ КЪМ ИНДИАНЦИТЕ“ може да стане и ако препишеш само символите, но ще бъде по-трудно!

— Кайови! — подхвърля презрително Вълка и потъва в нощната прерия.

Прибави 5 точки към „ПРЕСТИЖ“ и премини на епизод [278](#).

Въпреки големия риск Самотния вълк решава да се яви открито при вожда на Кайовите. Изчаква сутринта и когато селото се събужда, влиза в него. Опитва се да иде право във вигвама на вожда, но стражите го задържат и го връзват.

Средата на деня минава, когато Лакомата мечка, вождът на селото, благоволява да дойде при вас. Самият той твърди, че името му е Храбрата мечка, но заради страстта му да трупа вещи Храбрата мечка е станала на Лакомата мечка.

— Какво търси този воин в селото на Кайовите? — грубо пита той. — Нима не знае, че ще бъде убит за това?

— Самотния вълк иска Черната Изписана Кожа, която се пази от Кайовите. След като изпълни Задачата си, той обещава да я върне!

— Храбрата мечка ще даде Кожата на Вълка само срещу два коня, една пушка и...

— Самотния вълк мислеше, че Кайовите почитат закона на гостоприемството! Той беше чувал, че Кайовите са смели воини, но сега вижда, че се е лъгал! Кайовите са лакоми прерийни койоти!

— Как смееш да обиждаш така? — развиква се Лакомата мечка. — Заради това нахалство Кайовите ще искат голям откуп за скалпа на Самотния вълк! Чува се, че той е важен вожд на Дакота и Шейени!

— Аха! Това ли било? Нищо няма да получиш!

— Тогава Самотния вълк ще умре!

— Много важно! Голяма победа ще бъде, няма що! Един невъоръжен воин срещу цялото село!

— Самотния вълк се лъже! Кайовите ще го подложат на изпитание!... М-м-м. Двубой на честта например.

— Стига с тези Двубои — прошепваш на Вълка. — Нека да го излъжем!

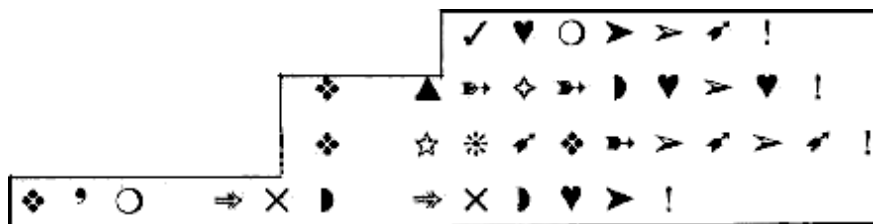
— Опасно е! — отговаря той. — Кайовът съвсем не е толкова глупав, колкото изглежда.

— Остави на мене — настояваш.

Ако Самотния вълк ще се съгласи да направите опит, да измамите Кайова, премини на епизод **286**.

Или на епизод [276](#), ако смята, че е по-сигурно да участва в Двубой на честта.

Този епизод показва частта от БЯЛАТА ИЗПИСАНА КОЖА, дадена ви от Кроу. За да се разчете по-лесно надписът, кожата е показана на схемата, разгъната и с изгладени гънки.



***ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ!***

Драги читателю, разшифроването на надписа върху кожата ще ти даде възможност да участваш в разпределението на наградите в играта. За целта трябва да прерисуваш или прекопираш схемата и да я сглобиш с останалите части. НЕ ИЗРЯЗВАЙ СТРАНИЦАТА! Разчитането на текста „ПОСЛАНИЕТО НА МАНИТУ КЪМ ИНДИАНЦИТЕ“ може да стане и ако препишеш само символите, но ще бъде по-трудно!

Премини на епизод [299](#).



Докато Самотния вълк е лекувал раните си от неуспешната експедиция при Поуните, един млад воин на име Спокойния Дъжд сам и невъоръжен отишъл в селото на Скидите. Там невъзмутимо влязъл във вигвама на вожда и... поискал да му върнат Стрелите. Смаян от смелостта му, вождът на Скидите се съгласил да върне една от тях. Заедно със Свещената стрела му дали и два кожени свитъка, Черен и Бял. Обяснили му, че единият от тях е Истинска Част от Изписаната Кожа Която е била Разделена на Части, но не знаят дали е Бялата или Черната.

Премини на епизод [280](#).

С цената на много пълзене и дебнене бойната група на Дакота успява да достигне до селото на племето Скиди от народа на Поуни. Във Вигвама на Главния Шаман на Поуни се пазят Свещените Стрели на Шейените. Шаманите на Дакота предполагат, че там има и Истинска част от Изписаната кожа.

Преди атаката Самотния вълк лично разпределя и дава указания на всички бойци. Дакота изчакват края на нощта. Приготвят оръжията си и...

... ако точките на Самотния вълк за „ТАКТИЧЕСКИ СПОСОБНОСТИ“ са повече от 4, премини на епизод [252](#).

... ако са равни или по-малко от 4, премини на епизод [262](#).



— Духовете Пазители! О-о-ох... а-а-а! — стене Вълка и се сгърчва на пода.

— Какво ти стана, бе! — викаш уплашен. — Сега ще ги разкарам! — Не знаеш какво точно да правиш, но мислено се превръщаш в огромен великан и замахваш срещу сенките. — Къш, бе! 'Айде чуп-ката! Махайте се веднага! — крещиш и те наистина отстъпват.

Колибата отново става нормална, Вълка се съвзема и се изправя.

— Малкия Маниту отново помогна на Самотния вълк — казва той и посяга към стрелите. — Вълка му дължи живота си!

— Е-е, нищо... нищо. Взимай ги и давай да се махаме! — казваш смутен от похвалата, изваждаш 7 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и преминаваш на епизод [250](#).

Още същата нощ Самотния вълк се измъква от лагера и сам се отправя към селото на Поуни. Нарушаването на взетото от Съвета на Вождовете решение е сериозно престъпление в очите на индианците. Ако Самотния вълк се провали, ще бъде отритнат от всички племена на Сиукси и Шейени. Затова решавай внимателно:

Ако смяташ, че Вълка трябва да се промъкне сам в селото на Поуни и да открадне стрелите, премини на епизод **158**. Съществува голям риск, но способностите на воина му дават съвсем приемливи шансове за успех.

Ако мислиш, че най-добре е да иде открито, премини на епизод **198**. Много рискован, но и много престижен вариант. Ако успее, Вълка ще бъде безспорно най-уважаваният воин и вожд из цялата прерия.

Големия Съвет на Всички Вождове на Дакота заседава няколко дена и накрая решава да даде възможност на Самотния вълк сам да се справи с връщането на Свещените Стрели. Налагането на мнение в Съвета е изключително ценено от индианците. Прибави 10 точки към „ПРЕСТИЖ“ и решавай:

Ако смяташ, че Вълка трябва да се промъкне в селото на Поуни и да открадне стрелите, премини на епизод **158**. Съществува голям риск, но способностите на индианеца му дават съвсем приемливи шансове за успех.

Ако мислиш, че най-добре е да отиде открито, премини епизод **205**. Много рискован, но и много престижен вариант. Ако успее, Вълка ще бъде безспорно най-уважаваният воин и вожд из цялата прерия.

Самотния вълк едва успява да извърти коня настрани и да скочи от гърба му, преди рогата на бизона да се врежат в него. Вярното животно пада като покосено от гръм. Хитрият бизон веднага оставя агонизиращия кон и се обръща към индианеца. През това време той е успял да грабне лъка и да сложи стрела. Огромната глава се навежда. Черните, оплескани с кръв рога се насочват. Бизонът отново изревава и... изведнъж решава, че трябва да се оттегли.

Когато тропотът на копита заглъхва, Самотния вълк натъжен оглежда мъртвият ловен кон. Запиши в [Дневника](#) загубата на коня и премини на епизод [247](#).

— Съгласен съм с Двубоя на честта — казва решително Самотния вълк.

Хитрата усмивка на Лакомата мечка веднага ти подсказва, че е замислил някой подъл номер, но вече е късно Вълка да се откаже.

— До селото на Кайовите достигна слухът, че Самотния вълк е непобедим воин — мазно започва да обяснява Мечката. — Затова ние няма да се бием с него... Вълка ще трябва да се бори за живота си... като плува!

— Да плувам ли? Готово!

— Нека Вълка не бърза да се радва, а да чуе условията! Той ще трябва да плува срещу течението на реката... до залеза на слънцето! Ако преди това се опита да излезе, воините на Кайовите ще го застрелят!

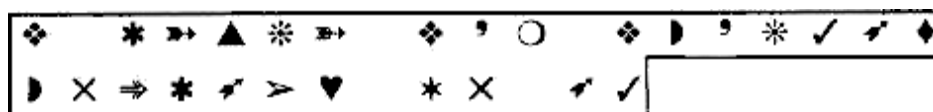
— Това не е честно... но Вълка приема!

— Добре, нека да започваме — казва Мечката и Самотния вълк влиза във водата.

Реката е студена и течението е много силно. За да успее, Самотния вълк трябва да има сбор от точки за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и „СИЛА“, по-голям или равен на 65. Тогава, след изпитанието можеш да продължиш на епизод [267](#).

Ако тези точки са по-малко от 65, Вълка загива и приключението свършва. **КРАЙ.**

Този епизод показва частта от БЯЛАТА ИЗПИСАНА КОЖА на Южните Шейени. За да се разчете по-лесно надписът, кожата е показана на схемата, разгъната и с изгладени гънки.



***ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ!***

Драги читателю, разшифроването на надписа върху кожата ще ти даде възможност да участваш в разпределението на наградите в играта. За целта трябва да прерисуваш или прекопираш схемата и да я сглобиш с останалите части. НЕ ИЗРЯЗВАЙ СТРАНИЦАТА! Разчитането на текста „ПОСЛАНИЕТО НА МАНИТУ КЪМ ИНДИАНЦИТЕ“ може да стане и ако препишеш само символите, но ще бъде по-трудно!

Ако все още не сте били при Омаха за тяхната част от Бялата кожа, премини на епизод [297](#).

Ако не сте взели частта на индианците Оджибаве, премини на епизод [248](#).

Ако вече сте събрали четири части от Бялата Кожа, можеш да продължиш към земите на Кроу, на епизод [278](#).



След толкова много подвизи славата на Самотния вълк се носи из цялата прерия. Преди да се отправи към земите на Кроу и да се заеме с Ритуала на Призоваването, той решава, че трябва да обиколи колкото може повече племена и да покани шаманите им при Дървото на Смъртта.

Задача изглежда лесна на фона на свършеното досега, но която ви отнема много повече сили и време. Вълка навсякъде е посрещнат като герой и брат. Правят се празненства в негова чест, произнасят се дълги речи, а когато се стигне до сериозна уговорка... се дават мъгляви обещания.

Половината лято и почти толкова от есента минават в посещения. Преброждате прериите на юг до земите на Команчите и на север до ловните полета на Чернокраките. Почти цялото ти определено време изтича и ето, че в един студен ден на късната есен, Самотния вълк бавно язди в подножието на Скалистите планини в земите на Кроу (Хората Врани).

Заедно с Вълка, едновременно в него и около него, летиш и ти, един много странен дух (Маниту). Безплътен и неосезаем, видим само за най-силните шамани, идващ от друго време и принадлежащ на друга раса. Дух на бял човек, и то на... дете.

— Три месеца минаха откакто сме заедно, Малък Маниту — нарушава мълчанието индианецът. — Времето ти почти изтича, ще чакаме ли още?

— Ще се справим — отговаряш му. — Само още един ден.

— Самотния вълк е съгласен с теб, Малък Маниту. Ще чакаме!

„Ще чакаме. Какво друго ни остава — мислиш си. — Още няколко дена и край! А колко забавно беше отначало!“

— Ето ги шаманите, Малък Маниту! — започва да крещи радостно Вълка, изоставил традиционната индианска въздържаност. — Колко са много само!

И наистина. На върха на нисък хълм ви посреща група от поне 20–25 шамани от различни племена. Начело, като домакини, са Тримата

Върховни на Кроу. Когато Самотния вълк стига до тях и ги поздравява, те почтително му поднасят два кожени свитъка. Черен и Бял.

Ако събирате Бялата Изписана Кожа, премини на епизод [269](#).

Ако събирате Черната Изписана Кожа, премини на епизод [288](#).



Ножът се забива в гърдите на пазача. Той изхърква задавено и пада в кануто. Самотния вълк го изхвърля в реката, обръща се към лодката и... застава лице в лице с навъсен воин Кайови, насочил дълго копие.

— Кой е този смрадлив чакал, който... — презрително започва оня.

Вълка не го оставя да продължи, сграбчва копието и се нахвърля върху него. Кайова е доста добър боец. За да победи, Самотния вълк трябва да има поне 8 точки за „БОЙ БЕЗ ОРЪЖИЕ“.

Ако точките са равни или повече от 8, успява да убие Кайова, взима кануто и тръгва към колибата на шамана. Премини на епизод [267](#).

Ако тези точки са по-малко от 8, Кайовът надделява и Самотния вълк загива. **КРАЙ**.

След Ритуала на Пречистването и Ритуала на Свещената Лула Самотния вълк получава следните Свещени предмети:

1. Две Свещени Стрели на Шейените;
2. Свещената Бизонова Шапка, също от Шейените;
3. Свещения Калюмет с Глава от Червена глина на Дакота;
4. Короната от Орлови пера на Дакота.

Запиши ги в [Дневника](#).

Вече знаеш, че има два вида Изписани Кожи, Черна и Бяла. От Поуните сте взели част на една от тях (или части от двете).

Ако Самотния вълк има Част от Черна Кожа, можеш да я разгледаш на епизод [228](#).

Ако има Част от Бяла Кожа, можеш да я разгледаш на епизод [256](#).

Останалите Части от Изписаната Кожа се пазят от различни индиански племена. Ако вече си избрал коя кожа ще събираш...

... премини на епизод [229](#), ако е Бялата.

... премини на епизод [249](#), ако е Черната.

Самотния вълк решава да не рискува с изненадващо нападение на малка бойна група. Изчаква цели двадесет дена, но събира внушителна армия от 650 Сиукси и 200 Шейени. Разделя войската си на седем групи и по различни пътища се отправят към земите на Поуни. Армията се събира в долината на една малка рекичка и още същия ден по околните хълмове се появяват съгледвачите на Поуни. Врагът също не си е губил времето. Съюзната армия на Дакота и Шейени се изправя пред също толкова многобройния съюз на Понка, Омаха и Поуни.

След многобройни, неразбираеми магически ритуали, шаманите на Дакота предричат успех и двете армии се нападат, надавайки пронизителни бойни крясъци. Веднъж сблъскали се, индианските войски са неуправляеми, затова изходът на сражението зависи от предварително начертания план и разположението на силите.

Ако точките за „ТАКТИЧЕСКИ СПОСОБНОСТИ“ на Самотния вълк са повече от 6, премини на епизод [253](#).

Ако са равни или по-малко от 6, премини на епизод [263](#).

— О-о-ох... а-а-а! — стене Вълка и се сгърчва на пода.

— Какво става? Кой са тези? — правиш опит да го свестиш. Сенките се сгъстяват още повече и се скупчват около вас.

Тебе те заобикалят страхливо, но Самотния вълк явно жестоко страда от нападението им. Изведнъж той престава да се гърчи и стене и застива като мъртъв.

— Какво ти е бе, човек! — викаш уплашен. — Сега ще ги разкарам! — Не знаеш какво точно да правиш, но мислено се превръщаш в огромен великан и замахваш срещу сенките. — Къш, бе! 'Айде чуп-ка-га! Махайте се веднага! — крещиш и те наистина отстъпват.

Колибата отново става нормална, Вълка се съвзема и се изправя.

— Малкия Маниту отново помогна на Самотния вълк — казва той и посяга към стрелите. — Вълка му дължи живота си!

— Е-е, нищо... нищо. Взимай ги и давай да се махаме! — казваш смутен от похвалата, изваждаш 15 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и преминаваш на епизод [250](#).

Старият бизон се решава на една колкото смела, толкова и рискована постъпка. Повежда воините си открито и посред бял ден атакува селото на Скидите от народа на Поуни. Замисълът му не е толкова неразумен, колкото изглежда. Едва ли някой е предполагал, че Дакота ще нападнат по този нехарактерен за прерийните индианци начин.

Само че... 80 бойци са прекалено малко. Веднага щом първоначалната изненада на Поуни преминава, този факт проличава съвсем ясно. Дакота са разбити и отблъснати.

Съдбата на Самотния вълк зависи изцяло от шанса му. Избери едно от посочените числа — **240** или **293**, и премини на епизода със същия номер.

Въпреки всички усилия на Самотния вълк, Съвета на Всички Вождове решава да започне война. За да не губи престиж, Вълка е принуден да се съгласи с тях. Опитваш се да го накараш, да се съгласи само привидно, а да действа сам. Едно доста рисковано решение. Ако се провали, ще бъде изгонен от племето. Той не е много очарован от идеята ти, затова...

... мислиш, че трябва Вълка да приеме решението за война. Премини на епизод [196](#).

... ще се съгласи привидно и ще действа според обстоятелствата. Премини на епизод [187](#).

... още същата нощ ще тръгне към земите на Поуни и ще се опита да предотврати войната. Премини на епизод [294](#).

Направата на капана отнема доста време, а резултатът малко прилича на това, което си си представял. Оградата е толкова крива и рядка, че започваш да се съмняваш дали ще може да спре подплашените бизони. Шейените обаче изглежда са много горди с „постройката“ си. Остават само няколко часа до залеза, затова ловците веднага се отправят към стадото.

Намират бизоните в една плитка долина само на няколко хиляди крачки от капана им. Стадото спокойно пасе и бавно се придвижва на юг. Ловната група ги заобикаля в широка дъга и по даден знак преследването започва. Индианците като един надават пронизителни ловни крясъци и насочват конете си към стадото. Бизоните, стреснати от оглушителния шум, хукват да бягат, като по-голямата част се насочва право към капана.

Някои от Шейените не издържат при гледката на бягащи бизони. Изоставят подкарващата група и се спускат за плячка. Виждаш, че Самотния вълк се готви да ги последва.

Ако ще го оставиш да се забавлява и да печели престиж, премини на епизод [295](#).

Ако ще го накараш да остане с „подкарвачите“, избери едно от посочените числа — [225](#), [235](#), или [245](#), и премини на епизода със същия номер.

— Самотния вълк има едно предложение. Можем да се споразумеем!

— А-ха! Уплаши ли се?

— Глупости! Слушай сега. Храбрата мечка е много умен, нали така?

— Така е! Всички го знаят!

— Е, тогава нека ми отговори на следния въпрос: Вчера видях двама Шейени да седят на един пън. По-малкият беше син на по-големия, но по-големият не беше баща на по-малкия! Какъв е той?

— Самотния вълк се опитва да ме излъже! — казва след усилен размисъл Кайова.

— Не е вярно! Има отговор! Искаш ли да го научиш?

— Храбрата мечка иска!

— Тогава нека обещае, че ще ме пусне.

— Обещавам, но... ако е измама, откупът ще е двоен!

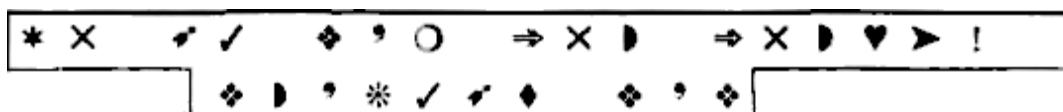
— Разбира се! Разбира се! Ето и отговора — по-големият е майка на по-малкия. Схващаш ли?

Няколко мига Мечката гледа като треснат, след което се обръща и изръмжава на воините си: „Оставете го да вземе кожата и да се маха!“

Премини на епизод [267](#).



Този епизод показва частта от БЯЛАТА ИЗПИСАНА КОЖА, взета от Омаха. За да се разчете по-лесно надписът, кожата е показана на схемата, разгъната и с изгладени гънки.



***ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ!***

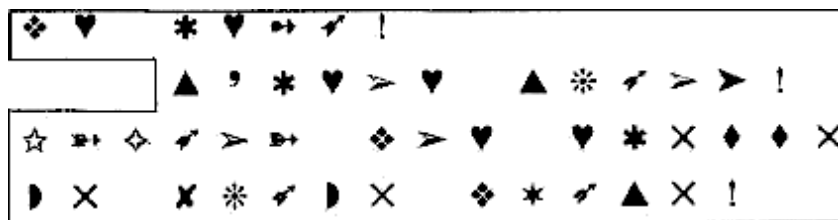
Драги читателю, разшифроването на надписа върху кожата ще ти даде възможност да участваш в разпределението на наградите в играта. За целта трябва да прерисуваш или прекопираш схемата и да я сглобиш с останалите части. НЕ ИЗРЯЗВАЙ СТРАНИЦАТА! Разчитането на текста „ПОСЛАНИЕТО НА МАНИТУ КЪМ ИНДИАНЦИТЕ“ може да стане и ако препишеш само символите, но ще бъде по-трудно!

Ако все още не сте били при Южните Шейени за тяхната част от Бялата Кожа, премини на епизод [277](#).

Ако не сте взели частта на индианците Оджибаве, премини на епизод [248](#).

Ако вече сте събрали четири части от Бялата Кожа, можеш да продължиш към земите на Кроу, на епизод [278](#).

Този епизод показва частта от ЧЕРНАТА ИЗПИСАНА КОЖА, дадена ви от Кроу. За да се разчете по-лесно надписът, кожата е показана на схемата, разгъната и с изгладени гънки.

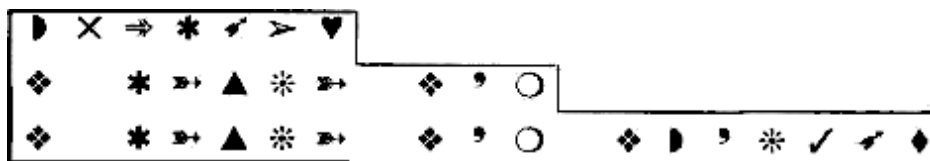


***ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ!***

Драги читателю, разшифроването на надписа върху кожата ще ти даде възможност да участваш в разпределението на наградите в играта. За целта трябва да прерисуваш или прекопираш схемата и да я сглобиш с останалите части. НЕ ИЗРЯЗВАЙ СТРАНИЦАТА! Разчитането на текста „ПОСЛАНИЕТО НА МАНИТУ КЪМ ИНДИАНЦИТЕ“ може да стане и ако препишеш само символите, но ще бъде по-трудно!

Премини на епизод [299](#).

Този епизод показва частта от БЯЛАТА ИЗПИСАНА КОЖА, дадена ви от Оджибава. За да се разчете по-лесно надписът, кожата е показана на схемата, разгъната и с изгладени гънки.



**ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ!**

Драги читателю, разшифроването на надписа върху кожата ще ти даде възможност да участваш в разпределението на наградите в играта. За целта трябва да прерисуваш или прекопираш схемата и да я сглобиш с останалите части. НЕ ИЗРЯЗВАЙ СТРАНИЦАТА! Разчитането на текста „ПОСЛАНИЕТО НА МАНИТУ КЪМ ИНДИАНЦИТЕ“ може да стане и ако препишеш само символите, но ще бъде по-трудно!

Ако все още не сте били при Омаха и Южните Шейени за техните части от Бялата Кожа, премини на епизод [296](#).

Ако вече сте събрали четири части от Бялата Кожа, можеш да продължиш към земите на Кроу, на епизод [278](#).



Навлизате в ловните полета на Омаха, готови за войни и битки. Самотния вълк ти е обяснил, че те, както и Поуните, са вечни и непримирими врагове на Сиукси и Шейени. Двамата разработват сложен план за тайно проникване в селото, където Омаха пазят Частта от Бялата Изписана Кожа, и сте страшно изненадани, когато една сутрин ви посрещат Седемте Главни Вождове на Народа Омаха и миролюбиво, дори приятелски поздравяват Вълка.

Ако Вълка е Сиукс или Шейени, премини на епизод [297](#).

Ако Самотния вълк е воин Поуни, премини на епизод [298](#).

Във Вигвама на Главния Шаман на Поуни няма никой. Вътрешността на колибата е осветена от няколко малки огъня и е пълна с десетки ритуални предмети. Дървени статуетки на индиански божества, страшни, озъбени маски, богато нашарени и украсени жезли, кожи и какво ли още не. В една ниша са поставени търсените от вас стрели, два кожени свитъка, бял и черен и... една нова-новеничка карабина Уинчестър. Очевидно боговете на шамана вървят в крак с прогреса.

Самотния вълк предпазливо влиза в колибата. Запътва се към нишата и тогава обстановката странно започва да се променя. Вигвамът като че става по-голям и се изпълва с белезникави изпарения. Странни същества политат около вас. Вълка се хваща за главата и пада на колене.

Ако точките му за „МАГИЧЕСКИ СПОСОБНОСТИ“ са повече от 4, премини на епизод [272](#).

Ако са 4 или по-малко, но повече от 1, премини на епизод [282](#).

Ако са равни или по-малко от 1, премини на епизод [292](#).

— О-о-ох... а-а-а! — стене Вълка и се сгърчва на пода.

— Какво става? Кои са тези? — правиш опит да го свестиш. Сенките се сгъстяват още повече и се скупчват около вас.

Тебе те заобикалят страхливо, но Самотния вълк явно жестоко страда от нападението им. Изведнъж той престава да се гърчи и стене и застива като мъртъв.

— Какво ти е бе, човек! — викаш уплашен. — Сега ще ги разкарам! — Не знаеш какво точно да правиш, но мислено се превръщаш в огромен великан и замахваш срещу сенките. — Къш, бе! 'Айде чуп-ка-та! Махайте се веднага! — крещиш и те наистина отстъпват.

Колибата отново става нормална, но Вълка не се съвзема. Можеш да го спасиш само с Мистичната сила.

Ако си използвал Мистичната сила повече от 3 пъти, не можеш да го съживиш и играта свършва. **КРАЙ.**

Ако все още можеш да я използваш, продължавай нататък!

Напрягаш мисълта си и връщаш духа на Самотния вълк отново в тялото му. Извади 25 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. За тази магия губиш две възможности за използване на Мистичната сила. Отбележи това в [Дневника](#) и премини на епизод [250](#).

Разбитата бойна група на Дакота отстъпва в безпорядък. Въодушевени от победата Скидите тръгват да ги преследват. Самотния вълк е тежко ранен от стрела и може да оживее, само ако има повече от 38 точки за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

Ако е така, отбележи загубата на точките в [Дневника](#) и премини на епизод [199](#).

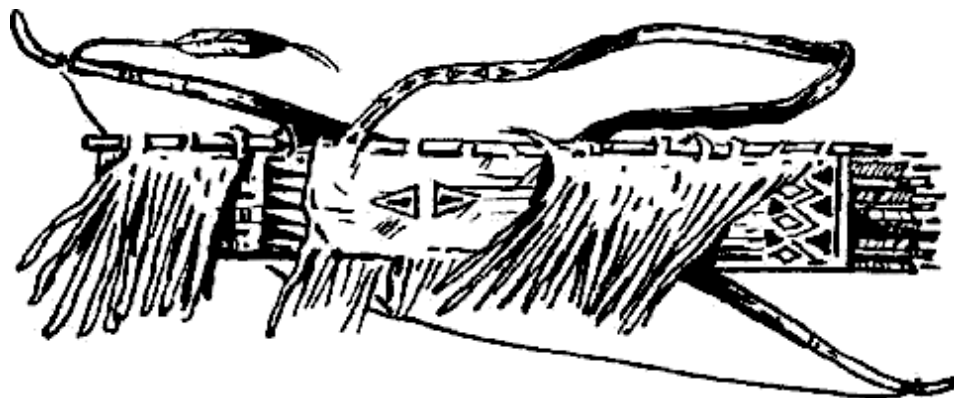
Ако Вълка няма достатъчно точки, загива. **КРАЙ НА ПРИКЛЮЧЕНИЕТО!**



Още същата нощ Самотния вълк се измъква от лагера и сам се отправя към земите на Поуни. Нарушаването на взетото от Съвета на Вождовете решение е сериозно престъпление в очите на индианците. Ако Самотния вълк се провали, ще бъде отритнат от всички племена на Сиукси и Шейени. Затова решавай внимателно:

Ако смяташ, че Вълка трябва да се промъкне сам в селото на Поуни и да открадне стрелите, премини на епизод [158](#). Съществува голям риск, но способностите на воина му дават съвсем приемливи шансове за успех.

Ако мислиш, че най-добре е да иде открито, премини на епизод [205](#). Много рискован, но и много престижен вариант. Ако успее, Вълка ще бъде безспорно най-уважаваният воин и вожд из цялата прерия.





Конят на Самотния вълк постепенно се доближава до един от бизоните. Съвсем наблизо се мярка главата на друг, по-голям. Индианецът хладнокръвно се насочва към по-младия и замахва с копието.

Ако сборът от точките му за „ЯЗДЕНЕ НА КОН“ + „БОЙ С КОПИЕ“ е по-голям от 8, премини на епизод [210](#).

Ако този сбор е по-малък или равен на 8, премини на епизод [220](#).

В ловните полета на Южните Шейени можеш да стигнеш по два пътя (виж [картата](#)). Затова решаваш...

... да идете първо при Омаха, вечните врагове на Сиукси и Шейени, като преминеш на епизод [239](#).

... да идете първо при приятелски настроените Южни Шейени, като минете по дългия, но безопасен път през земите на Северните Шейени и Арапахо. Премини на епизод [219](#).

— Защо Мистичния воин се крие и се промъква тайно в земите на Омаха? — пита единият от тях, след като си разменят официални любезности и прикрити заплахи. Нима Дакота и Шейени отново са замислили нещо срещу народа ни.

— Самотния вълк търси Истинските Части от Бялата Изписана Кожа и вождовете на Омаха сигурно знаят това — предизвикателно отговаря Вълка.

— Воинът, наричащ себе си Самотния вълк, е много смел, за да говори така на Омаха! Не го ли е страх, че може да умре от ръката ми?

— Вълка не се страхува! Той винаги е готов да се бие с воините на Омаха, но първо трябва да завърши Задачата! Ако Вождовете са съгласни, той ги призовава всичките на Двубой, веднага щом се върне от земите на индианците Кроу!

— А-яй! Дакота са много нахални! Не, Седемте Вожда няма да се бият с Вълка! Те му носят Истинската Част от Бялата Изписана Кожа, но ще му я дадат, само ако докаже, че наистина той е Мистичния воин!

— Какво трябва да направи Вълка?

— Да се срещне с Духовете Покровители на Омаха!!! — извиква оня и размахва чепат магически жезъл. Духовете веднага се появяват, но ти вече си готов да ги посрещнеш. Самотния вълк спокойно изчаква края на Мистичния двубой. Вождовете направо са поразени.

— Ти наистина си Мистичния воин! — с уважение казват. — До нас достигна слухът за твоя Маниту-покровител, но ние не вярвахме, че е толкова силен. Ето ти Бялата Кожа. Нашите шамани ще дойдат при Дървото на Смъртта, за да помогнат за Ритуала на Призоваването. — Седемте Вожда му отдават Върховната Почит на Омаха и му подават кожен свитък.

Самотния вълк е толкова впечатлен от жеста, че едва смогва да смотолечи някакви объркани благодарности. Взима Бялата Кожа и с нетърпение я разгръща.

Премини на епизод [287](#).

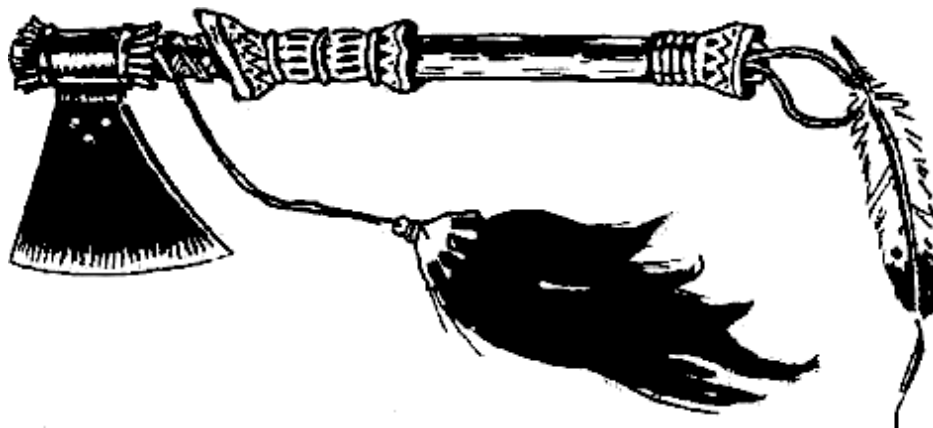
— Защо нашият брат от народа на Поуните се крие и промъква тайно през земите ни? — пита единият от тях, веднага щом си разменят официалните ритуални поздрави. — Нима Поуните са тръгнали по бойната пътека!

— Самотния вълк е Поуни, но беше приет за член на народа Дакота — отговаря той. — Омаха сигурно са научили тази новина! Нека Седемте Главни Вождя веднага кажат какво искат от Самотния вълк!

— Самотния вълк е изпълнен с недоверие! Чухме, че събира Съюз на Племената, а виждаме, че избягва Омаха! Като знак на нашето желание да заровим томахащата и да се включим в Съюза, Вождовете на Омаха носят това, което търси Вълка. Истинската част от Бялата Изписана Кожа.

Самотния вълк е толкова впечатлен от жеста, че едва смогва да смотолеви някакви объркани благодарности. Взима Бялата Кожа и с нетърпение я разгръща.

Премини на епизод [287](#).



При Дървото на Смъртта сте. Чепатият, безлист дънер с поставена на него вековна мумия на Великия Вожд и Шаман отлично се вписва в мрачната обстановка и зловеция Ритуал на Призоваването.



Но всичко това няма значение. Монотонният, няколкодневен Ритуал е към своя край. Шаманите произнасят последното заклинание и... ти се появяваш пред тях. Напълно реален.

Въпреки че всички знаят кой си, те до един ахват, изумени от дребната фигурка пред тях. Потреперваш леко от студ и казваш предпазливо:

— И сега какво? Аз...

— Съедини Изписаната Кожа Която беше разделена на части, Малък Маниту — обажда се Самотния вълк. — Само ти можеш да го направиш.

— А, вярно, бе! Кожата — разгъваш парчетата, отделяш настрани излишната Неистинска Част и съединяваш останалите четири. Те като по чудо се слепват и всички разрези и гънки изчезват. — Е-хаа! — възкликваш смаян.

— Прочети Посланието! — напомня ти някой.

За миг смутено ги оглеждаш. Те шегуват ли се или какво?

— Не мога да го прочета — казваш. — Не познавам тези букви.

— Как така не ги познаваш? — чудят се. — Това е писмо на белите хора!

— Може да е на бели, но моят народ пише ето така. — Взимаш една пръчка и започваш да чертаеш по земята буквите на кирилицата, като ясно изговаряш звуците. — Ето, видяхте ли?

Един от шаманите излиза напред, поръсва с бял прах буквите ти и казва нещо. Пред изумения ти поглед до колонките с букви се появява тези от Кожата. Истинска магия! Ето и таблицата, която се получава:

А - ♠	Ж - ➔	М - ○	Т - ➤	Ш - ✚
Б - ▲	З - ✓	Н - ◆	У - □	Щ - ♁
В - ♠	И - X	О - ➤	Ф - ➔	Ъ - '
Г - ◇	Й - ◆	П - X	Х - ★	Ь - "
Д - *	К - ☆	Р - *	Ц - ➤	Ю - *
Е - ♥	Л - *	С - ◆	Ч - ▼	Я - ➤

Веднага забелязваш някои несъответствия и повторения, в индианския език буквите като Й, Ш, Щ имат друго значение, но въпреки всичко бързо се справяш със задачата.

**ВНИМАНИЕ!!! ВНИМАНИЕ!!! ВНИМАНИЕ!!!**

Драги читателю, пред теб е последната, най-важна задача, която ще ти позволи да участваш в конкурса. Трябва да разчетеш надписа

върху Кожата, която си сглобил. Това става, като символите върху Кожата замениш със съответните им букви от таблицата. За да ти помогна знай, че:

Първите думи на Черната Кожа са: АЗ СЪМ УМОРЕН...

Първите думи на Бялата Кожа са: ВИЖДАТЕ ЛИ...

Напиши разшифрованото Послание в талона и премини на епизод

**300.**



Прочитайш Посланието:

АЗ СЪМ УМОРЕН ОТ РАЗПРАВИИ  
 УМОРЕН СЪМ ОТ КАВГИТЕ ВАШИ  
 ОТ ВОЙНИ КРЪВОПРОЛИТНИ  
 ОТ МОЛБИ ЗА КРЪВ И МЪСТ  
 ПРИМИРЕТЕ СЕ ДЕЦА!  
 ЕДИН ДА ДРУГ БЪДЕТЕ БРАТЯ!  
 СИЛНИ СТЕ КОГАТО СТЕ ЕДИННИ  
 РАЗДЯЛАТА ВИ ПРАВИ СЛАБИ!

и ниското, мрачно небе притъмнява още повече. Гъсти облаци се спускат почти над главата ти. Разнася се скриптене и вой и... светла ивица пресича тъмнината. Ярко сияеща пътека се отваря пред теб и по нея се спуска поток от най-различни животни: птици, риби, бизони, вълци и много други.

Преди да стигнат до земята, те изчезват, а на мястото им постепенно се оформя фигура на висок и много стар шаман.

— Ти успя, Маниту на Бял Човек! — тържествено произнася той. — Твоите усилия обединиха народите на червенокожите, но борбата едва сега започва. Тъй като ти се справи великолепно, аз, Великия Маниту, смятам да те оставя да избереш начина, по който да освободиш индианските народи. ИЗБИРАЙ!

Възможни продължения на Книгата Супер-игра „Духът на Прерията“:

„Въстанието на Понтиак“. През 17 век войната между Франция и Англия за надмощие на Американския континент продължава вече 60 години. Вождът на Ота Понтиак решава да се възползва от намалелите сили на англичаните и в 1763 година започва всеобщо индианско въстание. Понтиак обединява десетки враждуващи племена и създава силен военен съюз. Стига до там, че предлага съюз и на френския крал.

Поради тактически грешки и недоразумения в индианския лагер през 1767 година то завършва с неуспех.

„Войната на Текумзе“. В 1812 година започва война между Англия и наскоро получилите независимост Съединени американски щати. Текумзе, който вярвал, че обединени, индианците са силни, и който мечтаел да създаде Индианска държава, се присъединява към англичаните и дори получава званието бригаден генерал. На 15 октомври 1813 година, на брега на река Онтарио, Текумзе загива в сражение. Слага се край на последния голям Съюз на индианските народи.



# ДНЕВНИК НА ПРИКЛЮЧЕНИЕТО

Сила	...(=30)
Издръжливост	...(=50)
Престиж	...(=0)

## **Бойни умения (разпредели 16 точки по желание)**

Стрелба с лък	...
Стрелба с пушка	...
Стрелба с пистолет	...
Копие	...
Томахавка	...
Нож	...
Бойна тояга	...
Без оръжие	...

## **Ловни умения (разпредели 8 точки)**

Разчитане на следи	...
Маскировка/промъкване	...
Боравене с ласо	...
Яздене на кон	...

## **Способности (разпредели 4 точки)**

--	--

Ораторски	...
Лечителски	...
Магически	...
Тактически	...

**Оръжи  
я**

...
...
...
...
...
...

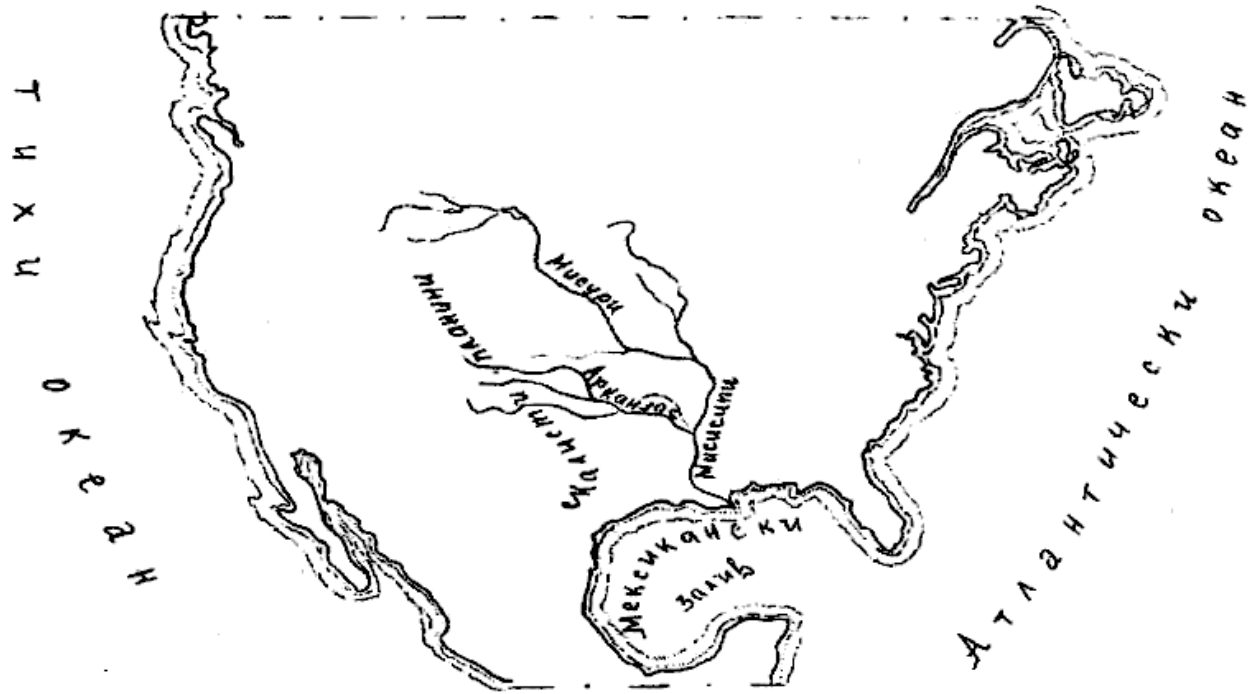
**Предмети и  
придобивк  
и**

...	...
...	...
...	...
...	...
...	...
...	...

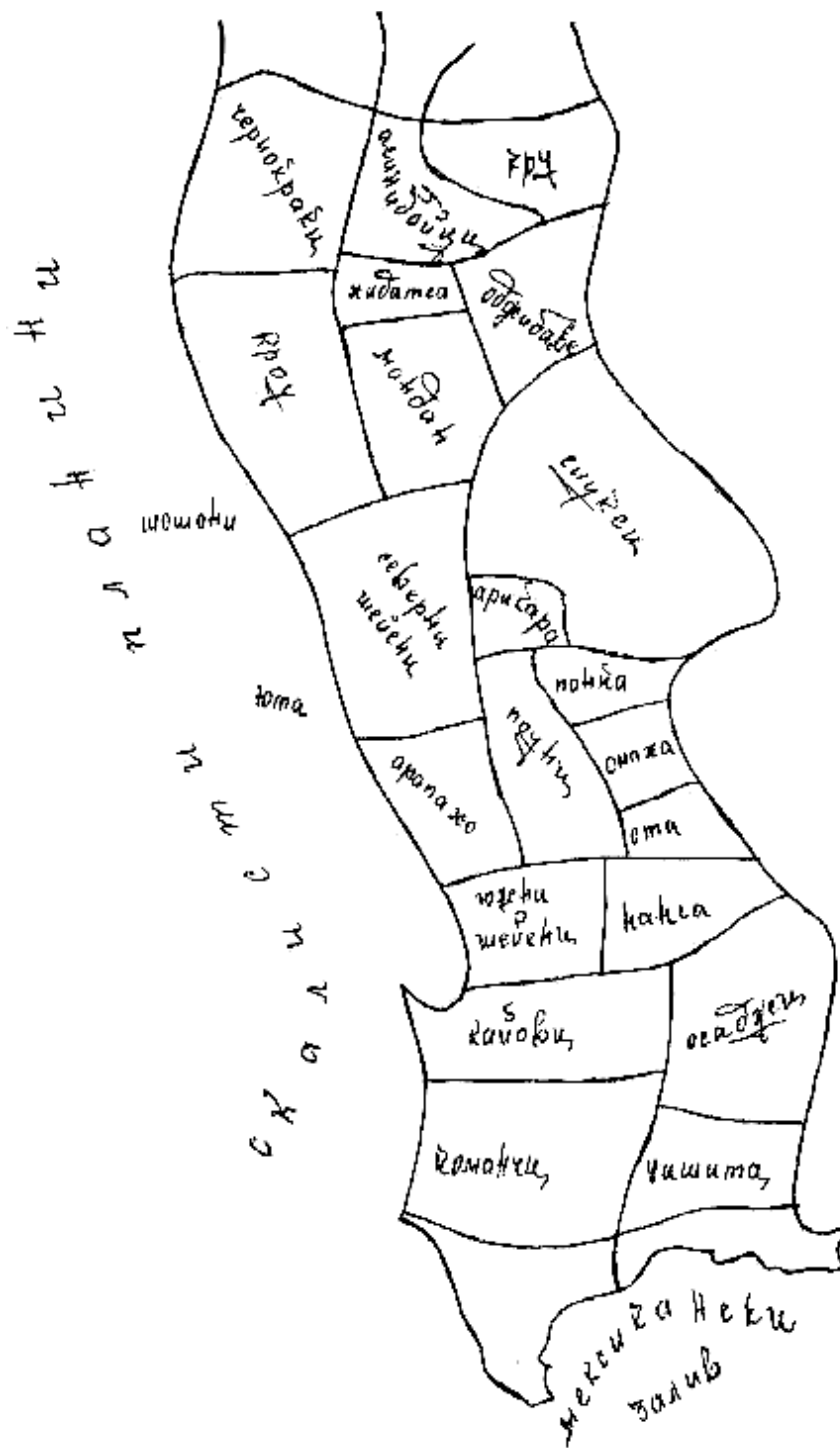
**Бележки по  
хода на  
приключениет  
о**

.....
-------

# КАРТА



Разположение  
на прериите



Приблизителни територии на племената 1800 - 1860 год.

# ЗАСЛУГИ

Имате удоволствието да четете тази книга благодарение на *Моята библиотека* и нейните всеотдайни помощници.

**МОЯТА БИБЛИОТЕКА**



<http://chitanka.info>

Вие също можете да помогнете за обогатяването на *Моята библиотека*. Посетете **работното ателие**, за да научите повече.