

**ГЕОРГИ МИНДИЗОВ**  
**ВОЙНАТА НА ПОНТИАК**

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

# УКАЗАНИЯ И УПЪТВАНИЯ КЪМ КНИГАТА-ИГРА

Основните правила на тази игра не се различават от обичайните за всички книги-игри. Трябва да започнеш от епизод 1 и да следваш инструкциите в края на всеки прочетен епизод.

Като отговор на многобройните ви желания в тази книга са направени няколко нововъведения:

**ПЪРВО:** Играта е изцяло по действителни събития. Всички имена на герои, фортове и местности са истински. Почти изцяло, с малки изключения, е запазено и истинското развитие на войната. Естествено има много измислени неща. По-точно казано — на главния герой, Самотния вълк, са преписани действия, извършени от Понтиак или другите индиански вождове. Все пак Вълка не е реален образ. Изцяло е измислен и победният край на въстанието.

**ВТОРО:** Отново по ваше желание е прибавен още един воин, с който можеш да играеш. Увеличени са качествата на героя, но този път точките не могат да се променят по време на играта. Като допълнение към всичко това е и особеното значение на фактора „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. Този път той не само показва „жизнените сили“ на боеца, но активно участва в изхода на няколко ситуации. По модела на „Духът на прерията“ ти сам ще можеш да допълниш възможностите на воина си. Внимавай! Не всички дадени качества са еднакво необходими. Имай предвид, че за първи път в тази книга е нарушено правилото: **ПОВЕЧЕ ТОЧКИ = ПО-ДОБЪР РЕЗУЛТАТ**.

**ТРЕТО:** За да се отговори на многобройните и разнообразни предпочитания за протичане на сраженията, в тази книга за първи път са събрани двата основни метода на „БИТКИ“.

Единият е обичайната система за избор на оръжие и сравняване на точки. Той е основният в книгата.

Другият е сражение с помощта на случайни числа. За целта в началото на книгата има [приложение](#), в което са описани всички противници. Там са и указанията, как да се провеждат битките.

**ВНИМАНИЕ: ДА СЕ ИГРАЕ САМО С ЕДИН ОТ ДВАТА МЕТОДА!**

**ЧЕТВЪРТО:** В книгата има много повече задачи от обикновено. Някои от тях са познатите логически главоблъсканици **УСЛОВИЕ-ВЪПРОС-ОТГОВОРИ**. Има няколко числени закономерности, както и нов вид задачи — така наречените анаграми. Това са изречения, в които буквите в думите, както и самите думи в изречението са разменени. Освен тях има и една много специална задача-гатанка. С част от тези задачи ще можете да участвате в разпределянето на новите награди на издателство „АСТРАЛА“. **ВНИМАНИЕ!!!** Друга особеност на тази книга е, че част от конкурсните задачи не са поставени така, че до тях да се стига във всеки един случай. Една от тях е поставена на най-вероятния, но не единствен път. Другата е скрита в едно от „лошите“ разклонения. Ще трябва не само да ги решиш, но и да ги откриеш!

**ПЕТО:** За да се спестят страници за повече епизоди, воинът-герой и неговият дух-покровител са събрани в едно. Така се избягват отнемащите много място диалози между двамата. Запазена е възможността на „**ОТВОРЕНАТА ПОРЕДИЦА**“. В края на книгата отново ще можете да изберете продължението, но този път между много повече варианти.

**ШЕСТО:** За тези, които не са чели първата част на книгата, „Духът на прерията“, ето кратък преразказ на приключението (ако искаш, прескочи го и премини на епизод **1**):

Твоят дух беше призван във Вечните ловни полета от Съюза на воините изгубили името си. Беше ти обяснено, че само с помощта на дух на бял човек, намесил се в подходящ момент от индианската история, има възможност да бъде поправена извършената от белите несправедливост, довела до почти пълното унищожаване на индианските народи. Твоят дух беше прехвърлен в тялото на индиански воин и преместено във времето, така че да попаднеш в прериите през периода 1820–1860 година.

Там ти и твоят воин трябваше да минете през много битки и изпитания. Да си извоювате име и престиж. Задачата ти беше да създадеш съюз между прерийните племена, да откриеш всички части на Изписаната кожа и от нея да прочетеш загубеното послание на Великия Маниту до индианците.

След опасен лов на бизони, жестока схватка с мечка, битка с индиански Духове и няколко Двубоя на честта ти се справи със задачата си. Събра осем Велики шамани при Дървото на смъртта и с тяхна помощ призова Великия Маниту и прочете Посланието. Беше ти дадена възможност да избереш подходящ момент в индианската история и... ето, че достигнахме до началото на новото приключение.

Премини на епизод [1](#).

## ПРИЛОЖЕНИЕ ЗА ПРОВЕЖДАНЕ НА БИТКИ СЪС СЛУЧАЙНИ ЧИСЛА

Това приложение е направено специално за всички, които писаха, че предпочитат да решават сраженията с помощта на зарчета или **таблици**. Правилата са следните:

А) Когато започнеш схватка, намери в **таблицата противника си**. Там е дадена неговата „СИЛА ПРИ НАПАДЕНИЕ“, „СИЛА ПРИ ОТБРАНА“ и „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

Б) Ако нападаш, ти хвърляш две зарчета (или посочваш число от **таблицата**) и събираш показанията им с точките си за „СИЛА“ + точките на „ОРЪЖИЕТО, КОЕТО ЩЕ ИЗПОЛЗВАШ“. Можеш да се биеш само с оръжията, споменати в съответния епизод.

Хвърляш пак зарчетата (или посочваш **число**) и събираш показанията със „СИЛА ПРИ ОТБРАНА“ на противника.

Ако получиш повече или равни точки, изваждаш 2 от неговата „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. Ако получиш по-малко точки, изваждаш 2 от твоята издръжливост.

В) Ако противникът те напада, изпълняваш същите действия, само че с точките „СИЛА ПРИ НАПАДЕНИЕ“ на противника.

Г) Битката продължава, докато свърши неговата или твоята „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

**ВНИМАНИЕ!!!** Тази методика може да се използва само за единоборства. Не е приложима за масовите сражения!

**Таблица на противниците**

<b>Противник</b>	<b>Отбрана</b>	<b>Нападение</b>	<b>Издръжливост</b>
Вълци	20	22	10
Мечка	23	22	15
Гигантска пума	20	25	10
Воин-призрак	30	0	12

Индианец	22	18	12
Вожд Минавана	26	26	12
Дървосекач	18	18	8
Трапер	20	18	8
Войник със сабя	23	23	6
Войник с мускет	16	27	6
Войник с нож	15	18	6
Кавалерист	25	27	8

# ЕПІЗОДИ

**1**

8





Високо в Скалистите планини, в каменистите и негостоприемни ловни земи на племето Кроу се издига Свещеното дърво на смъртта.

Сред неговите клони е поставена мумията на почитания от всички Велик вожд обединител, чието име е забравено. Месец октомври е и студеният вятър носи малки сухи снежинки. Събраните около дървото шамани сякаш не усещат пронизващия студ. Заети със сложен ритуален танц, те не обръщат внимание на нищо около себе си. Малко по-встрани, сред сноп бяла светлина се е изправил Великия Маниту, приел образа на стар шаман. До него стои дребната фигура на едно бяло дете, което също не обръща внимание на вятъра и снега. Това си ти, читателю!

— И така, малко бяло братче — проговаря Великия Маниту. — Реши ли в кой момент от историята ще се намесиш?

— Реших — казваш. — Избирам Въстанието на Понтиак.

— Добър избор! — доволно казва Великия Маниту. — Искаш ли да научиш истинския ход на войната?

— Искам, разбира се! — казваш и се приготвяш да слушаш.

— Отавите, народът на Понтиак — започва Великия Маниту, — били едно от най-силните племена, живеещи в района на Великите езера. Техните съседи дори ги смятали за най-стария народ там. По време на англо-френските войни за надмощие в Америка племената се обединили и избрали за свой Върховен вожд Понтиак — най-мъдрия и прославен измежду всички вождове. За този съюз белите казвали, че е „... истинска индианска империя с император някой си Понтеак (или Понтиак). Земите му се простирали от Великите езера чак до Мисисипи.“ Това станало след предпоследната англо-френска война, наречена „Войната на крал Джордж“, завършила през 1748 година.

Осем години по-късно започнала следващата, последна война. Англичаните спечелили преимущество и завладели почти всички френски колонии. Превзели и Детройт, голямо и важно укрепление. Силите на белите заселници станали толкова големи, че Понтиак започнал да се тревожи за съдбата на народите си. През 1763 година той започнал война, целяща прогонването на натрапниците. Началото било поставено на 27 април с Всеобщо голямо събрание, на което Понтиак призовал съюзниците си да започнат борбата. Разпределил задачите, като за себе си оставил най-трудната — превземането на Детройт.

В началото всичко вървяло отлично. Фортовете падали един след друг, англичаните губели всички битки, но... Детройт не падал. Понтиак го обсаждал чак до месец ноември с надеждата враговете да се

предадат. Не станало така. Индианците не били подготвени за такъв начин на воюване. Няколко племена се оттеглили, а когато пратеник на френския крал ги заплашил с война, ако не сключат мир с англичаните, Отавите си избрали друг вожд. До 1700 г. Понтиак се опитвал да продължи войната, след което бил принуден да подпише мирен договор.

На 20 април 1769 година вожд на Пеорите — племе, живеещо в земите на бившата френска колония Кахокиа, с предателство убил Понтиак. Така завършва една от най-големите индиански войни срещу нашествието на белите завършва разказа си Великия Маниту.

— Тъжна история — казваш ти. — Готов съм да помогна за промяната ѝ.

— Правилно казваш, Малко братче, трябва да се помогне на Понтиак да превземе Детройт и да приключи войната успешно. Шаманите ще запалят своя Магически огън, чрез който ще се слееш с един от Избраните воини. А сега премини на епизод 7.



След като си направил окончателния избор на воин, прегледай още веднъж [Дневника на приключението](#).

Точките ти за ИЗДРЪЖЛИВОСТ са 50 и по време на приключението могат да намаляват или да се увеличават. Ако станат 0, загиваш и не можеш да продължиш.

Към точките за СИЛА, БЪРЗИНА и ПРЕСТИЖ можеш да разпределиш още 15 точки, както намериш за добре. ВНИМАНИЕ! Само 15 точки, а не по 15 за всеки един показател. По време на играта те могат да намаляват или да се увеличават.

ВНИМАНИЕ! Ако точките за СИЛА или БЪРЗИНА станат равни на 0, не можеш да водиш битки, докато не намериш начин да ги увеличиш.

Факторът ВРЕМЕ е важен, но не решаващ за успеха на приключението. Отбелязвай внимателно изминалите дни.

В таблицата ОРЪЖИЯ са изброени оръжията, с които започваш играта, както и броя заряди за всяко едно от тях.

*Кремъчната пушка има пет куршума. Зарежда се бавно и практически може да се използва само по веднъж във всяка отделна битка. Същото важи и за пистолета.* В таблицата на [Дневника](#) зарядите са отбелязани с ☉, след всеки изстрел задрасквай по един заряд. По време на играта ще можеш да допълваш зарядите.

*Лъкът* има 12 стрели. В някои от схватките ще можеш да стреляш многократно. Стрелите са отбелязани с ✎. За броя им важи същото правило.

*Ножът и томахаваката* могат да се използват многократно, ако не си загубил или продал някое от тях.

Докато се занимаваш с [Дневника](#), шаманите най-после се споразумяват и запалват четири Магически огъня. Предстои ти да вземеш много важно решение, затова премини на епизод **8**.

**3**

**ВОИН ДАКОТА**



Преди да иде във Вечните ловни полета, индианецът е бил един от най-силните бойци на Сиуксите. Наричали са го **МЪЖЪТ КОЙТО ПРЪВ ПОРАЗЯВА ВРАГА**.

Ето и точките, които трябва да запишеш в [Дневника](#):

--	--

Стрелба с лък	= 3 точки.
Стрелба с пушка	= 1 точка.
Стрелба с пистолет	= 1 точка.
Стрелба с оръдие	= 0 точки.
Бой с нож	= 5 точки.
Бой с томаха	= 5 точки.
Яздене на кон	= 3 точки.
Бой без оръжие	= 4 точки.
Разчитане на следи	= 3 точки.
Маскировка	= 3 точки.
Управляване на кану	= 1 точка.
Плуване	= 3 точки.
Магически умения	= 1 точка.
Лечителски умения	= 1 точка.
Ораторски способности	= 3 точки.
Тактически способности	= 3 точки.

Ако това е окончателният ти избор, тези точки трябва да прибавиш към основните в [Дневника](#). Премини на епизод [2](#).

Ако искаш да видиш възможностите на другите воители, върни се на епизод [7](#).

ВОИН ШЕЙЕНИ





Преди да иде във Вечните ловни полета, индианецът е бил може би най-ловкият ловец на Шейените. Славел се е с уменията да се промъква безшумно и да залага умно измислени капани. Името му е било ТИХАТА СЯНКА НА ОБЛАКА.

Ето и точките, които трябва да запишеш в [Дневника](#):

Стрелба с лък	= 4 точки.
Стрелба с пушка	= 2 точки.
Стрелба с пистолет	= 1 точка.
Стрелба с оръдие	= 0 точки.
Бой с нож	= 3 точки.
Бой с томаха	= 3 точки.
Яздене на кон	= 5 точки.
Бой без оръжие	= 3 точки.
Разчитане на следи	= 4 точки.
Маскировка	= 5 точки.
Управляване на кану	= 2 точки.
Плуване	= 2 точки.
Магически умения	= 1 точка.
Лечителски умения	= 2 точки.
Ораторски способности	= 2 точки.
Тактически способности	= 2 точки.

Ако това е окончателният ти избор, тези точки трябва да прибавиш към основните в [Дневника](#). Премини на епизод [2](#).

Ако искаш да видиш възможностите на другите воители, върни се на епизод [7](#).

5

**ВОИН ПОУНИ**



Преди да иде във Вечните ловни полета, индианецът е бил най-младият, но може би най-уважаван вожд на племето Скиди от народа на Поуните. Притежавал е големи (за индианец, разбира се) познания за

огнестрелни оръжия и изумителни тактически способности. Името му е било ЧОВЕКА ВОЖД.

Ето и точките, които трябва да запишеш в [Дневника](#):

Стрелба с лък	= 1 точка.
Стрелба с пушка	= 3 точки.
Стрелба с пистолет	= 2 точки.
Стрелба с оръдие	= 1 точка.
Бой с нож	= 3 точки.
Бой с томаха	= 1 точка.
Яздене на кон	= 4 точки.
Бой без оръжие	= 3 точки.
Разчитане на следи	= 3 точки.
Маскировка	= 3 точки.
Управляване на кану	= 3 точки.
Плуване	= 4 точки.
Магически умения	= 2 точки.
Лечителски умения	= 1 точка.
Ораторски способности	= 5 точки.
Тактически способности	= 5 точки.

Ако това е окончателният ти избор, тези точки трябва да прибавиш към основните в [Дневника](#). Премини на епизод [2](#).

Ако искаш да видиш възможностите на другите воители, върни се на епизод [7](#).

ВОИН КРОУ



Той не е от Воините загубили истинското си име, но заради уникалното съчетание на бойни и магически способности, е един от избраните за мисията воители. Името му е МЪДРИЯ БЯЛ БИЗОН.

Ето и точките, които трябва да запишеш в [Дневника](#):

Стрелба с лък	= 1 точка.
Стрелба с пушка	= 1 точка.
Стрелба с пистолет	= 0 точки.
Стрелба с оръдие	= 0 точки.
Бой с нож	= 2 точки.
Бой с томаха	= 1 точка.
Яздене на кон	= 3 точки.
Бой без оръжие	= 2 точки.
Разчитане на следи	= 3 точки.
Маскировка	= 2 точки.
Управляване на кану	= 0 точки.
Плуване	= 2 точки.
Магически умения	= 4 точки.
Лечителски умения	= 4 точки.
Ораторски способности	= 2 точки.
Тактически способности	= 0 точки.

Ако това е окончателният ти избор, тези точки трябва да прибавиш към основните в [Дневника](#). Премини на епизод [2](#).

Ако искаш да видиш възможностите на другите воители, върни се на епизод [7](#).

— Приблѝжи се, Малко братче — подканя те Великия Маниту. — Докато шаманите подготвят Магическите огньове ти трябва да избереш война, в чието тяло ще се превъплътиш.

Внимателно оглеждаш и преценяваш предложените ти възможности. До познатите ти Дакота, Шейени и Поуни е застанал един нов индианец. Воинът-шаман от племето Кроу.

За да направиш избора си, премини на:

Епизод [3](#), за да прегледаш възможностите на война Дакота.

Епизод [4](#), за да прегледаш възможностите на война Шейени.

Епизод [5](#), за да прегледаш възможностите на война Поуни.

Епизод [6](#), за да прегледаш възможностите на война Кроу.

— Готов ли си, Малко бяло братче? — пита Великия Маниту. — Помисли пак! Това ли е воинът, в чието тяло ще изпълниш задачата?

— Това е, него избирам — посочваш го пак.

— Добре тогава. Вече е решено. Вземи този Вапум, когато го сложиш на кръста си, ще се прехвърлиш в началото на 1763 година по вашето изчисление на времето. През пролетта ѝ започва въстанието. Земите на Понтиак са почти на другия край на континента (виж [картата](#)). Предстои ти дълъг път, и то през зимата.

Много внимавай с Вапума, веднага щом го сложиш, ще се извърши прехвърлянето във времето, но ти ще останеш на същото място. Когато обаче го махнеш, ще бъдеш прехвърлен обратно тук — на същото място и през същото време. Това ще се случи след 210 дена, независимо дали си успял, или не.

Премини на епизод [2](#).

— Малко бяло братче — проговаря отново Великия Маниту. — При предишното приключение Призоваващия духовете не успя да те превъплъти напълно в тялото на воина. За да се направи правилно магията, ще трябва да преминеш през Магическия огън на преобразяването. Тогава не само напълно ще се слееш с духа на боеца, но и ще можеш да се преобразиш така, че да изглеждаш като воин от племето Отава.

За съжаление, шаманите така и не можаха да определят кой точно е истинският Магически огън. Можеш да им зададеш един въпрос, но имай предвид, че не всеки ще ти каже истината. Някои от тях не я знаят, а възможно е и някой да излъже. Според правилата аз нямам право да ти помогна в избора. Така че следи внимателно отговорите им и решавай! И още нещо! ПОНЕ ЕДИН ОГЪН Е ИСТИНСКИ, НО НЕ Е ЗАДЪЛЖИТЕЛНО ДА Е САМО ЕДИН. Същото важи и за отговорите на шаманите.

Разглеждаш обстановката. Осемте шамани са запалили четири огъня, които светят с различен цвят: ЖЪЛТ, ЗЕЛЕН, ЧЕРВЕН, БЯЛ.

— Кой ли е истинският? — промърморваш повече на себе си, но те взимат това за въпроса ти и дават следните отговори:

ДАКОТА — Истинският огън е ЖЪЛТ.

ШЕЙЕНИ — Поне един от ЗЕЛЕНИЯ или ЧЕРВЕНИЯ огън са истински.

ПОУНИ — И Дакота, и Шейени казват истината.

КРОУ — И двата огъня, ЖЪЛТ и ЗЕЛЕН, са истински.

ШОШОНИ — И двата огъня, ЖЪЛТ и БЯЛ, са истински.

ЧЕРНОКРАКИ — Единият от Кроу и Шошони казват истината.

АРАПАХО — Ако Поуни казва истината, то и Чернокраки я казва.

ОДЖИБАВЕ — Ако аз и Арапахо казваме истината, то и Чернокраки също я казва.

**ВНИМАНИЕ!!!** Уважаеми читателю, това е първата задача, на която трябва да отговориш в талона. Още един път те моля за **ВНИМАНИЕ!** **ПО ДАДЕНИТЕ ОТГОВОРИ МОЖЕШ ДА НАМЕРИШ**



САМО ЕДИН ИСТИНСКИ ВЪЛШЕБЕН ОГЪН. Запиши цвета му в талона.

(Това е най-трудната задача в играта, затова ето едно малко упътване. Първо провери дали Арапахо казва истината. Това е вярно, ако Поуни казва истината, от което следва, че истината казва и Чернокраки. По-нататък е лесно.)

След като откриваш истинския огън, преминаваш през него и превъплъщаването е направено. Сега изглеждаш като индианец от племето Отава, притежаваш всички умения и възможности на избрания от теб воин и си запазил всички свои познания.

Предстои ти да направиш един последен, много важен избор:

Преди да тръгнеш към земите на Понтиак, можеш да идеш до Призрачното плато, намиращо се навътре в Скалистите планини. Там, в пещерите на изчезналото племе Анасази, ще можеш да се снабдиш със злато. То ще ти послужи за купуване на оръжие за армиите на Понтиак. Едно дълго и опасно отклонение, което обаче може да се окаже много полезно. Премини на епизод **9**.

Ако смяташ, че е по-важно да идеш веднага при Понтиак, макар и без злато, премини на епизод **10**.

Решаваш, че оръжието, което може да се купи със златото на Анасазите ще бъде много полезно за въстанието и напълно ще компенсира неколкоседмичното ти закъснение. Набързо обясняваш съображенията си на шаманите, но за твое изумление не получаващ голяма подкрепа. Повечето индианци са категорично против идеята да се дава злато на белите. Собственият им опит ги е научил, че това е най-сигурният начин да се провокира ново нашествие.

Твоите съображения са, че за борбата са необходими модерни оръжия и най-главното, че целта на въстанието е да прогони всички бели от континента или поне да ограничи колонизацията, което от своя страна ще попречи на някоя „златна треска“.

Не успяваш да ги убедиш напълно. Накрая шаманите решават да оставят избора на теб и ти потегляш към Призрачното плато. Два пътя водят натам.

Единият, по-дълъг и разбира се, по-лесен, заобикаля Скалистите планини от изток и през Тъмния каньон води направо към Платото. Обиколката ще ти отнеме поне 25 дена.

Вторият, по-кратък път минава направо през Скалистите планини. При хубаво време само за 9 дена води до Призрачното плато, но сега е началото на зимата и пътят крие много рискове. Все пак при повече късмет и внимание можеш да разчиташ на успех.

Ако си решил откъде да минеш, сложи Магическия вапум и...

... ако избираш обиколния път, премини на епизод **31**.

... ако ще тръгнеш през планините, премини на епизод **41**.

Решаваш, че оръжието, което може да се купи със златото на Анасазите, ще бъде много полезно за въстанието, но не може да компенсира неколкоседмичното ти закъснение. Набързо обясняваш съображенията си на шаманите. Те са напълно съгласни със съображенията ти. Повечето индианци са категорично против идеята да се дава злато на белите. Собственият им опит ги е научил, че това е най-сигурният начин да се провокира ново нашествие.

Опасваш Вапума около кръста си. Моментално шаманите и Великия Маниту изчезват. Дървото на смъртта с древната мумия на върха остава на мястото си, но като че ли не е толкова старо и изкривено. Нищо чудно, че е така. Пренесъл си се около 60 години назад във времето. Началото на зимата е. Небето е притъмняло и забулено с облаци, вали лек сняг, но студеният вятър е изчезнал.

Поемаш по пътя, обикалящ в подножието на планините, и съвсем скоро се уверяваш колко правилен е бил изборът ти. Още на третия ден времето се разваля и жестока снежна виелица те застига и принуждава да търсиш прикритие в колибите на едно изоставено село. Нямах представа къде са изчезнали обитателите. Макар и порутени, колибите са пълни с все още годни запаси от храна и добре запазени предмети. Малко съжаляваш за компанията на Самотния вълк. Преди поне можехте да си говорите.

След три дена бурята стихва. Ти прибавяш тези дни към „ВРЕМЕ“ и навлизаш в покритите със сняг прерии. Още в началото за теб се лепва голям черен гарван. Лети наоколо, грачи злоещо и отказва да се махне, колкото и да се опитваш да го уплашиш.

Ако търпението ти се е изчерпало, можеш просто да застреляш досадната птица и така да се отървеш от нея. Премини на епизод **91**.

Знаеш, че гарванът е свещено животно за много народи. Този определено е досаден, но ти нямаш намерение да го убиваш, затова преминаваш на епизод **81**.



Пушката е в ръцете ти. Набързо подменяш заряда, духваш върху кремъка и се прицелваш. Глутницата е само на около 30 крачки, затова...

... ако точките ти за „СТРЕЛБА С ПУШКА“ са повече от 3, премини на епизод **42**.

... ако са равни на 3, премини на епизод **21**.

... ако са по-малко от 3, премини на епизод **23**.

Присвит зад нисък навес от клонки прекарваш една кошмарна нощ и един още по-кошмарен ден в малката борова горичка. Силният вятър не ти позволява да запалиш огън, а слабият сняг не дава възможност да си направиш снежен заслон.

Измръзваш жестоко и само здравето тяло на индианския воин ти дава възможност да оцелееш с цената на 10 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и 3 точки от „СИЛА“. Извади ги от [Дневника](#). Едва в края на втория ден времето се затопля и ти можеш да продължиш пътя си. Прекосяването на Скалистите планини е дълго, досадно и уморително, но поне минава без повече неприятности.

Прибави 8 дена към „ВРЕМЕ“ и премини на епизод [45](#).

След кратка, бурна схватка вълците се оттеглят, като оставят един убит в краката ти. Много от останалите са получили сериозни рани, но и ти не си се отървал леко. Едната ти ръка е сериозно ухапана. Губиш много кръв и 5 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. За късмет раната не намалява „СИЛАТА“ ти. Използваш колебанието на вълците, за да се превържеш и да успокоиш коня си.

Ако ще стреляш с пистолета по вълците, премини на епизод [25](#).

Ако ще се опиташ да избягаш, премини на епизод [43](#).

Изстрелът кара вълците страхливо да вият и още повече да се отдръпнат, но за твое разочарование не успява да ги прогони. Имаш достатъчно време да...

... извадиш пистолета и да стреляш пак, като преминеш на епизод **25**.

... да скочиш на коня и да опиташ да избягаш, преминавайки на епизод **43**.



Сражаваш се с всички сили и умения. Раздаваш тежки удари, но за съжаление нямаш достатъчно бойни умения, за да се справиш. Постепенно вълците надделяват, повалят те на земята и те разкъсват.

Така безславно, в самото начало играта приключва. Ако искаш да започнеш отново, разпреди по-добре точките за бойни умения.  
**КРАЙ.**

Скачаш напред и забиваш ножа си в тялото на изненаданата мечка. Атаката е толкова бърза и свирепа, че противникът ти не успява да реагира. Дръпваш се назад, насочваш окървавения нож и се приготвяш за ново нападение. За съжаление ударът, макар и тежък, не е смъртоносен. Разярената мечка се изправя, реве заплашително и тръгва напред. Ти не дочакваш да те сграбчи. Повторно се хвърляш към нея и...

... ако точките ти за „СИЛА“ + „БОЙ С НОЖ“ са повече или поне равни на 16, премини на епизод [47](#).

... ако са по-малко от 16, премини на епизод [38](#).

Все по-големи и все повече камъни се сипят от тавана и стените на пещерата. Всеки момент входът ще бъде затрупан, затова ти грабваш, каквото можеш от разпиления багаж, едва успяваш да успокоиш изпадналия в паника кон и... трябва да направиш нов избор.

Харесай си едно от посочените числа: **13** или **48**, и премини на епизода със същия номер.



Поглеждаш назад и за миг застиваш изумен. Един-единствен поглед към индианеца, застанал на крачка зад теб, е достатъчен да смрази кръвта ти.

Червенокожият е висок и слаб, целият изрисуван с червена и жълта боя. Въпреки студа е облечен само с дълга препаска и заметнат с къса, подобна на наметало кожа. Лицето му е така гъсто намазано с боя, че едва различаваш изражението му. В едната си ръка държи тънко копие, насочено към гърдите ти, а в другата кожено въже със завързана в края му... опитомена пума.

Няколко секунди се гледате мълчаливо. Ако това е Анасаз, то той не изглежда особено очарован от присъствието ти. Докато го разглеждаш, той отново повтаря думите, с които те стресна. Едва разбираш какво казва. Езикът прилича на този, който говорят Навахо и Западните Апачи, но е изпълнен със странно произнасяни гласни. Както и да е, Анасазът пита какво търсиш на тяхното плато и ти...

... опитваш да обясниш за мисията си, като преминаваш на епизод **29**.

... решаваш да не рискуваш и веднага нападаш. Премини на епизод **39**.

Вдигаш пушката, прицелваш се и запъваш ударника. Смяташ първо да заплашиш Анасаза и да го накараш да се предаде, но нямаш никакво намерение да рискуваш.

— Предай се! — подвикваш заплашително.

Вместо да го направи, той пуска въжето на пумата, замахва с копие и викът му „Смърт на Испанеца!“ се смесва с гърмежа на оръжието ти. Умножен от ехото, гърмът дълго тътне наоколо, бял барутен дим замъглява погледа ти. Остро тракане и писък на рикошет ти подсказват, че си изпуснал целта. Недоумяваш как. Цевта почти опираше гърдите на Анасаза, когато стреля. Моментално отскачаш назад и се приготвяш да посрещнеш пумата с приклада. Чакаш миг, два, но нищо не се случва.

Изумен и уплашен оставяш пушката и хващаш дръжката на ножа. Оглеждаш се наоколо и възкликваш изумен. Воинът и пумата му са се стопили във въздуха. Наоколо не се вижда никой друг, а ти си спомняш, че наричат местността „Призрачното плато“, както изглежда, съвсем ненапразно.

Все още смаян от явяването на Воина-призрак, се питаш дали подобно явление може да бъде опасно. Взимаш багажа си, събираш разпилените оръжия и се отправяш към един процеп в края на платото, където си забелязал някакви тъмни отвори.

Премини на епизод [40](#).

Рязък гръм отеква и бял барутен дим за миг забулва всичко. Болезнено скимтене бележи успеха ти. Отличен изстрел. Един от вълците започва да се мята смъртно ранен, но водачът на глутницата е здрав и след кратко колебание продължава атаката. (Задраскай един заряд в [Дневника](#).)

Част от вълците се нахвърлят върху застреляния, но повечето следват водача си.

Скачаш от коня и едва успяваш да грабнеш ножа и томаховката. Преминаваш на епизод [22](#).

Или забиваш пети в хълбоците му и препускаш към епизод [32](#).

Пухкавият сняг малко ти пречи, но успяваш да стъпиш здраво и с мощен удар да разцепиш черепа на най-близкия вълк. Останалите се нахвърлят вкупом. Ти раздаваш удари на всички страни и пресмяташ сбора от точките си за „БОЙ С НОЖ“ + „БОЙ С ТОМАХАВКА“...

... ако той е повече от 10, преминаваш на епизод **33**.

... ако е равен на 10, преминаваш на епизод **14**.

... ако обаче е по-малък от 10, преминаваш на епизод **16**.



Рязък гръм отеква и бял барутен дим за миг забулва всичко. Рязко свистене ти показва, че си пропуснал целта. (Задраскай един заряд в [Дневника](#).) Гърмът за миг стряска глутницата и ти...

... грабваш ножа и томаховката и се спускаш срещу тях, като преминаваш на епизод [22](#).

... обръщаш коня и забиваш пети в хълбоците му с надеждата да избягаш. Премини на епизод [32](#).

Окуражен от успеха си, Анасазът преобразява духа си на огромен таралеж с дълги отровни бодили и муцуна на вълк. Наистина страховита гледка. Чудовището се понася напред, отваря уста и... здрава стоманена ръка го стиска в пръстите си. Анасазът решава, че се правиш на испански рицар — нещо, което познава, — преобразява се на тежка каменна скала и веднага е раздробен от манипулаторите на... фантастичен робот. Все пак ти си дух на съвременен човек и въображението ти е много по-богато. Имай предвид обаче, че подобен номер се получава само веднъж!

Победен, Воина-призрак, защото Анасазът се оказва именно такъв, изчезва, а на земята се появява бързо изчезващ надпис. За миг ти изглежда като безсмислица, но веднага съобразяваш, че е някаква анаграма (текст с разместени букви и думи).

## ГОБ ПАЙПИ ЗЛИЯТНАТ НЕ

Прочиташ я. Получаваш важно сведение и отговаряш на втората конкурсна задача.

**ВНИМАНИЕ!!!** Уважаеми читателю, пред теб е нова конкурсна задача. За да я решиш, трябва да разшифроваш истинския текст и да го запишеш в талона.

Премини на епизод **40**.

Прицелваш се и дръпваш спусъка. Тъкмо навреме. Миг преди това глутницата започва новата си атака. Едва имаш време да захвърлиш пистолета и да грабнеш ножа. Задраскай един заряд в [Дневника](#) и...

... ако точките ти за „СТРЕЛБА С ПИСТОЛЕТ“ са повече или равни на 3, преминаваш на епизод **44**.

... ако са по-малко от 3, въпреки малкото разстояние, изстрелът е неточен и глутницата се нахвърля отгоре ти. Забиваш ножа в първото вълче тяло и преминаваш на епизод **16**.

Най-сетне усилията ти дават резултат. Един след друг вълците започват да изостават и да се отказват от преследването. С един последен изстрел охлаждаш ловната страст и на най-упоритите. Когато първите лъчи на слънцето просветват на хоризонта, ти спираш капналия от умора кон, нахранваш го, даваш му възможност да си почине добре.

Колкото повече се спускаш на юг, толкова повече времето се затопля. На двадесет и третия ден от началото на приключението навлизаш в Тъмния каньон. Студено и злоещо място, което обаче води направо към Призрачното плато.

След два дена изкачване и провиране между огромните камъни достигаш до тясна цепнатина, в която нещо подозрително блещука. Отбележи в графа „Изминало време“ в [Дневника](#) 25 дена и решавай:

Ако ще идеш да провериш какво свети в цепнатината, премини на епизод [34](#).

Ако не смяташ да се отклоняваш и да рискуваш, премини на епизод [45](#).



Веднага забелязваш, че куршумът е попаднал в рамото на мечката. Сковал е движенията ѝ, но не я е наранил сериозно. Нямах време да презареждаш или да търсиш пистолета. Грабваш ножа и нападаш.

**ВНИМАНИЕ!!!** Тъй като мечката е ранена, САМО ЗА ТАЗИ СХВАТКА увеличи точките си за „СИЛА“ с 3. Премини на епизод [17](#).

Още няколко камъка падат от тавана, стените за последен път се разтърсват и скалите застиват в ново равновесно положение. По-предпазлив от всякога запалваш отново огъня и се заемаш с трупа на мечката. За съжаление, не можеш да обработиш и вземеш кожата, но от кучешките ѝ зъби и от ноктите става отлична огърлица. Запиши я в [Дневника](#). Повиши точките си за престиж с 3 и ако имаш изгубени точки от „СИЛА“, можеш да ги възстановиш.

Снежната виелица продължава два дена и една нощ, но ти прекарваш удобно и сравнително приятно в мечешката пещера. Когато на третия ден вятърът стихва, ти, цял миришец на пушек, но доволен от себе си, прибавяш 6 дена към „ВРЕМЕ“ и преминаваш на епизод [45](#).

За да демонстрираш миролюбието си, оставяш оръжията си, разперваш празни ръце и правиш неуспешен опит да се усмихнеш. Все пак Анасазът разбира жестовете ти и повдига върха на копието си. Пумата прикляква до него. Ти, окуражен от това, започваш да обясняваш за Задачата и за идеята да се обединят индианците срещу белите. За съжаление, не говориш добре неговия език и трудно можеш да се възползваш от ораторските си умения. Все пак със знаци и думи предаваш същността на нещата. Едва обаче споменал за злато, и копието е отново пред гърдите ти, а пумата скача и започва да ръмжи страховито.

В главата си започваш да усещаш страшно притискане и замайване — разбираш, че си под влиянието на магическа сила и...

... ако ще използваш магическите си способности, премини на епизод [49](#).

... ако ще нападнеш, преди той да го е сторил, премини на епизод [39](#).



Промърморваш няколко успокоителни думи, правиш помирителен жест и преструвайки се, че си тръгваш, се навеждаш към торбата с багажа. Изведнъж рязко се изправяш, скачаш напред и като мислено отправяш молба към Маниту да те запази поне за секунда от зъбите на пумата, посягаш с една ръка към гърлото на Анасаза, а с другата издигаш ножа за удар.

— Предай се, или си мъртъв! — крещиш заплашително.

Индианецът се ухилва зловещо и без да обръща внимание на заплахата ти, пуска въжетото на пумата. Със свиреп рев тя се хвърля напред. Ти не смяташ да се предаваш на една „поотраснала котка“, отказваш се от намерението си да заловиш жив Анасаза, забиваш ритник в тялото му, замахваш с ножа към пумата и... се стоварваш на земята. Оръжието ти отхвърква настрана и издрънчава по камъните.

Изумен и уплашен грабваш ножа и скачаш на крака. Оглеждаш се за Анасаза и възкликваш изумен. Воинът и пумата му са се стопили във въздуха. Наоколо не се вижда никой друг, а ти си спомняш, че наричат местността „Призрачното плато“. Както изглежда, съвсем ненапразно.

Все още смаян от явяването на Воина-призрак се питаш дали подобно явление може да бъде опасно. Взимаш багажа си, събираш разпилените оръжия и се отправяш към един процеп в края на платото, където си забелязал някакви тъмни отвори.

Премини на епизод [40](#).

Опасваш Вапума около кръста си. Моментално шаманите и Великия Маниту изчезват. Дървото на смъртта с древната мумия на върха остава на мястото си, но като че ли не е толкова старо и изкривено. Нищо чудно, че е така. Пренесъл си се около 60 години назад във времето. Началото на зимата е. Небето е притъмняло и забулено с облаци, вали лек сняг, но студеният вятър е изчезнал.

Поемаш по пътя, обикалящ в подножието на планините, и съвсем скоро се уверяваш колко правилен е бил изборът ти. Още на третия ден времето се разваля и жестока снежна виелица те застига и те принуждава да търсиш прикритие в колибите на едно изоставено село. Нямах представа къде са изчезнали обитателите. Макар и порутени, колибите са пълни с все още годни запаси от храна и добре запазени предмети. Малко съжеляваш за компанията на Самотния вълк. Преди поне можехте да си говорите.

Когато бурята стихва, ти напускаш селото и продължаваш към Призрачното плато. Вечерта зад теб се лепва голяма вълча глутница. Зверовете те следват отдалеч, но с падането на нощта стават все по-смели. Докато решаваеш дали да продължиш, или да запалиш огън и да пренощуваш край него, вълците надават ловен вой и се спускат към теб. За да предпазиш лъка от студа и влагата, си го разглобил и завил в мека еленова кожа. Сега нямаш възможност да го използваш, затова...

... спираш коня, зареждаш пушката и преминаваш на епизод **12**.

... слизаш на земята, изваждаш ножа и томахаваката и се приготвяш да се разправиш с глутницата на епизод **22**.

... решаваеш да не рискуваш със схватка. Забиваш пети в хълбоците на коня и надбягването със смъртта започва от епизод **32**.

Първите десетина минути успяваш да оставиш глутницата далеч назад. След това конят ти започва да се изморява и ловният вълчи вой се чува все по-близко. Вече не пришпорваш умореното животно. Наведен над ухото му тихо шепнеш ласкави, успокоителни думи и леко го потупваш по шията.

Верният кон напряга всичките си сили, а ти използваш цялото си умение да облекчиш товара му. Повдигаш се с ритъма на неговите крачки, придържаш торбите с багаж да не се клатят и всички други дребни хитрости, които знаеш. Сега всичко зависи от точките ти за „ЯЗДЕНЕ НА КОН“.

Ако те са повече от 7, премини на епизод [26](#).

Ако са по-малко или равни на 7, преминаваш на епизод [35](#).

Справяш се великолепно с първото нападение. След десетина секунди вълците се оттеглят и правят широк кръг около теб. Ти използваш момента да успокоиш коня и да заредиш пушката. Прицелваш се и поваляш един огромен сив вълк. Останалите страхливо се оттеглят, а ти избираш едно от посочените числа: **15** или **44**, и преминаваш на епизода със същия номер. Преди това задраскай един заряд от [Дневника](#).

Предпазливо навлизаш в тясната, тъмна цепнатина. Докато бавно се промъкваш, движението на слънцето променя ъгъла на лъчите и блещукането изчезва. Правиш още няколко крачки и... въздъхваш разочарован. Заклещен сред камънаците лежи скелет на испански войник, който знае как попаднал чак тук. Покрит е с парцали и ръждясала гръдна броня. Малък сребърен герб се откроява по средата на бронята. Точно неговото проблясване си видял. Около войника няма следи от индиански оръжия, много вероятно е да е умрял не от рани, а от някаква болест.

Ако не искаш да рискуваш, излез от цепнатината и премини на епизод [45](#).

Ако смяташ, че можеш да намериш нещо полезно, внимателно претърси скелета, като преминеш на епизод [11](#).

Лека-полека вълчата глутница те настига. Около теб просветват все повече очи. Преди някой невидим в тъмното вълк да събори коня, ти решаващ да се разправиш с тях. Рязко дръпваш юздите, уплашеният кон се изправя на задните си крака, започва да бие с копита и силно да цвили.

Вълците спират и правят около вас бавно стесняващ се кръг. Ти...

... насочваш пушката и преминаваш на епизод [12](#).

... грабваш ножа и томаховката и скачаш от коня право на епизод

[22](#).

Пещерата е тъмна, суха и веднага след входа се разширява в обширна зала. Палиш малък огън и на неговата светлина я разглеждаш. Доколкото можеш да прецениш, пещерата е била обитавана от мечка, която сега обаче не е вътре. Слабото осветление не ти дава възможност да прегледаш всички ъгълчета, затова се застраховаш, като преместваш огъня пред входа и слагаш заредената пушка до теб.

Скоро топлината те отпуска и ти задрямваш, както ти се струва само за миг. Драскане на нокти и тежко пухтене изведнъж те измъкват от дрямката. Само на крачка от теб, от една ниша в стената се е измъкнала едра кафява мечка и не по-малко стресната от теб те разглежда. Кафявата горска мечка не е толкова свирепа и кръвожадна като страшната гризли, но е достатъчно едра и силна, за да бъде опасна, когато е уплашена. Ти...

... грабваш багажа си и моментално офейкваш към малката горичка на епизод **13**.

... грабваш пушката и въпреки опасността от срутване стреляш и преминаваш на епизод **46**.

... предпазливо измъкваш ножа си и използвайки колебанието на мечката, я нападаш. В предишното приключение вече победи сива мечка само с нож. Така че... съдбата те чака на епизод **17**.

С повече късмет, отколкото умение си улучил мечката право в окото. Отлично попадение, на което нямаш време да се радваш. Стените около теб спират за миг да се тресат, след което огромен камък пада от тавана и срутването започва. За момент няма какво да направиш.

Оставяш се в ръцете на съдбата, избираш едно от посочените числа: **18** или **28**, и преминаваш на епизода със същия номер.



Огромните лапи на кафявата мечка обгръщат тялото ти и ноктите ѝ се забиват в гърба ти. Страховитата челюст посяга към лицето ти. Ти вмъкваш главата си под брадата ѝ, притискаш се към нея и отново забиваш ножа. Мечката реве болезнено и още по-силно стяга „прегръдката“ си.

В съревнованието по издръжливост и груба сила звярът превъзхожда индианеца. Скоро губиш сили и падаш безчувствен на земята. За последно успокоение трябва да знаеш, че мечката също умира, но това вече няма никакво значение.

**КРАЙ.**

Анасазът е определено недружелюбен. Решаваш да го нападнеш, преди да е употребил копието или да е пуснал пумата срещу теб.

Ако смяташ, че не ти е необходимо да разговаряш с него, можеш да го застреляш с пушката, като преминеш на епизод **20**.

Ако не желаеш да хабиш един заряд и си достатъчно уверен в силите си, премини на епизод **30** и нападни с нож и томахавка.

Ако обаче на всяка цена държиш да хванеш индианеца жив и да го разпиташ, ще трябва да опиташ да се справиш с голи ръце, като преминеш на епизод **50**.

Приближаваш се предпазливо до скалната цепнатина. Изглежда преди стотици години крайт на платото се е повдигнал и е образувал стъпаловидна скална стена с множество дупки и пещери по нея. Само три от тях са проходими.

Лявата е разположена най-ниско и има най-широк вход. Чува се лек шум, приличащ на течаща вода. Ако ще влезеш в нея, премини на епизод **101**.

Входът на средната е тесен, полузасипан с камъни и разположен високо нагоре по стената. Тя обаче е единствената, до която се забелязва нещо като пътека. Премини на епизод **111**.

Дясната пещера започва до самия ръб на скалната стена. Входът ѝ е по-скоро процеп, водещ надолу в тъмно подземие. Ако ще влезеш там, премини на епизод **121**.

Опасваш Вапума около кръста си. Моментално шаманите и Великия Маниту изчезват. Дървото на смъртта с древната мумия на върха остава на мястото си, но като че ли не е толкова старо и изкривено. Нищо чудно, че е така. Пренесъл си се около 60 години назад във времето. Началото на зимата е. Небето е притъмняло и забулено с облаци, вали лек сняг, но студеният вятър е изчезнал.

Поемаш по пътя, пресичаш Скалистите планини, и съвсем скоро се уверяваш, че изборът ти е бил може би малко прибързан. Още на третия ден времето се разваля и леденостудена виелица, придружена с лек, ситен като пясък сняг, те застига и те принуждава да търсиш прикритие.

На около 200 метра, на открит северен склон има малка горичка от криви, ниски борчета. Ако там ще потърсиш убежище от снежната виелица, премини на епизод **13**.

Недалеч от теб, в подножието на една надвиснала скала се вижда тъмния вход на пещера. Ако решиш да се приютиш вътре, трябва да си готов да се срещнеш със сегашния ѝ обитател, ако въобще има такъв. Премини на епизод **36**.

Рязък гръм отеква и бял барутен дим за миг забулва всичко. Болезнено скимтене бележи успеха ти. Направо великолепен изстрел. Водачът на глутницата е мъртъв, а останалите вълци колебливо спират. (Задраскай един заряд в [Дневника](#).) Използваш объркването на вълците и...

... се прицелваш с пистолета. Премини на епизод [25](#).

... пришпорваш коня и се понасяш към епизод [32](#).

Възползваш се от колебанието на глутницата и решаваш да си спестиш един заряд. Мяташ се на коня и забиваш пети в хълбоците му. Той прави огромен скок и се понася по заснежените хълмове. Част от вълците колебливо те последват.

Първите десетина минути успяваш да оставиш глутницата далеч назад. След това конят ти започва да се изморява и ловният вълчи вой се чува все по-близо. Вече не пришпорваш умореното животно. Наведен над ухото му тихо шепнеш ласкави, успокоителни думи и леко го потупваш по шията.

Верният кон напруга всичките си сили, а ти използваш цялото си умение да облекчиш товара му. Повдигаш се с ритъма на неговите крачки, придържаш торбите с багаж да не се клатят и всички други дребни хитрости, които знаеш. Сега всичко зависи от точките ти за „ЯЗДЕНЕ НА КОН“.

Ако те са повече от 5, премини на епизод [26](#).

Ако са по-малко или равни на 5, ще трябва да повториш цялата схватка, като преминеш на епизод [35](#).

Гърмежът и скимтенето на уцеления вълк идват прекалено много за глутницата. Макар и примираци от глад, вълците се оттеглят и скоро ловният вой заглъхва зад хълмовете. Ти успокояваш коня, мяташ се на гърба му и продължаваш през покритото със сняг подножие на Скалистите планини.

Колкото повече се спускаш на юг, толкова повече времето се затопля. На двадесет и третия ден от началото на приключението навлизаш в Тъмния каньон. Студено и зловещо място, което обаче води направо към Призрачното плато.

След два дена изкачване и провиране между огромните камъни достигаш до тясна цепнатина, в която нещо подозрително блещука. Отбележи в графа „Изминало време“ в [Дневника](#) 25 дена и решавай:

Ако ще идеш да провериш какво свети в цепнатината, премини на епизод [34](#).

Ако не смяташ да се отклоняваш и да рискуваш, премини на епизод [45](#).

Още два дена минават в безкрайно уморително промъкване към Призрачното плато. (Прибави ги към „ВРЕМЕ“.) Една мъглива и студена утрин изведнъж, почти без никакъв преход излизаш на платото. Пред очите ти се простира огромна камениста равнина, покрита с рядка, жилава трева и останки от древни, каменни къщи. Индианците от племето Анасази са предшествениците на друго едно племе Пуебло, строяло подобни къщи. И досега те носят тяхното (на Пуебло) име.

Докато с интерес разглеждаш останките от древните пуеблоси, заплашително ръмжене и тих човешки глас се разнасят зад гърба ти. Подскачаш стреснат, можеш да се закълнеш, че допреди миг нямаше никой. С ръка на оръжията се обръщаш бавно и... преминаваш на епизод **19**.



Повдигаш пушката и както си седнал, от височина на гърдите стреляш. Оглушителен изстрел разтърсва пещерата и се слива с рева на ранената мечка. От тавана се посипват камъни. Стените се разклащат и когато барутният дим се разсейва, ти задраскваш един заряд в [Дневника](#) и...

... ако точките ти за „СТРЕЛБА С ПУШКА“ са повече от 3, премини на епизод [37](#).

... ако точките ти за „СТРЕЛБА С ПУШКА“ са по-малко или равни на 3, преминаваш на епизод [27](#).

Огромните лапи на мечката посягат към теб. Ти хващаш ножа с две ръце и хладнокръвно се оставяш да те хване. В последния момент замахваш от долу на горе и силата ти, умножена от натиска на мечките лапи, ти помага да забиеш ножа до дръжката и да отвориш широка рана в корема ѝ.

Звярът реве задавено, облива те с потоци кръв, потекли от устата му, но след миг те пуска и бавно се свлича на земята. Задъхан се изправяш над огромния труп. Ето че и ти сам, въоръжен единствено с нож, се справи с мечка.

Запалваш отново огъня и се заемаш с тялото. За съжаление, не можеш да обработиш и вземеш кожата, но от кучешките ѝ зъби и от ноктите става отлична огърлица. Запиши я в [Дневника](#). Повиши точките си за престиж с 5 и ако имаш изгубени точки от „СИЛА“, можеш да ги възстановиш.

Снежната виелица продължава два дена и една нощ, но ти прекарваш удобно и сравнително приятно в мечешката пещера. Когато на третия ден вятърът стихва, ти, цял миришец на пушек, но доволен от себе си, прибавяш 6 дена към „ВРЕМЕ“ и преминаваш на епизод [45](#).

Изранен и натъртен едва успяваш да се измъкнеш, когато куп ръбести камънаци засипва входа на пещерата. Вътре остават рогът с барут и пистолетът ти. Задраскай пистолета в [Дневника](#) и имай предвид, че не можеш да стреляш, докато не се снабдиш с нов барут.

Извади 3 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и премини на епизод **13**.

Щом Анасазът иска да се сражава с магия, ще си го получи! Съсредоточаваш се, освобождаваш съзнанието си и духът ти се спуска към духа на противника ти. Той не очаква подобно нещо, за момент се стъписва, след което започва да променя формата си. Слива се с духа на пумата и скоро огромен звяр се спуска към теб. „Евтени номера!“ — мислиш си. Твоят дух се извисява нагоре и посяга към звяра. Той ненадейно се покрива с бодили като таралеж. Ти се поддаваш на илюзията, отдръпваш се и...

... ако точките ти за „МАГИЧЕСКИ СПОСОБНОСТИ“ са повече или равни на 3, премини на епизод [24](#).

... ако са по-малко от 3, ще трябва да се откажеш от магическия двубой и да премериш сили в реална битка, като преминеш на епизод [39](#).

Промърморваш няколко успокоителни думи, правиш помирителен жест и преструвайки се, че си тръгваш, се навеждаш към торбата с багажа.

Изведнъж рязко се изправяш, скачаш напред и като мислено отправяш молба към Маниту да те запази поне за секунда от зъбите на пумата, посягаш към гърлото на Анасаза.

Смяташ, че като го уловиш и заплашиш, той ще бъде принуден да спре нападението на питомеца си. В началото всичко се развива според очакванията ти. Анасазът така и не успява да замахне с копието, когато ръцете ти обхващат гърлото му. За по-голяма сигурност забиваш коляно в стомаха му и... падаш на земята с празни ръце.

Изумен и уплашен грабваш ножа и скачаш на крака. Оглеждаш се за Анасаза и възкликваш изумен. Войнът и пумата му са се стопили във въздуха. Наоколо не се вижда никой друг, а ти си спомняш, че наричат местността „Призрачното плато“. Както изглежда, съвсем ненапрасно.

Все още смаян от явяването на Воина-призрак се питаш дали подобно явление може да бъде опасно. Взимаш багажа си, събираш разпилените оръжия и се отправяш към един процеп в края на платото, където си забелязал някакви тъмни отвори.

Премини на епизод **40**.

Пътуването през зимните прерии е трудно, досадно и скучно, но поне минава без особени тревоги. Осемдесет дена яздиш из безкрайните заснежени равнини (запиши 80 дена към „ВРЕМЕ“). Една мразовита вечер попадаш на голяма глутница вълци с хлътнали от глад стомаси и кръвясали очи. Те веднага те подгонват, а ти...

... ако сборът от точките ти за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ + „ЕЗДА“ е по-голям от 45, преминаваш на епизод **52**.

... ако сборът от точките ти за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ + „ЕЗДА“ е по-малък или равен на 45, преминаваш на епизод **62**.



Първите десетина минути успяваш да оставиш глутницата далеч назад. След това конят ти започва да се изморява и ловният вълчи вой се чува все по-близо. Вече не пришпорваш умореното животно. Наведен над ухото му тихо шепнеш ласкави, успокоителни думи и леко го потупваш по шията.

Верният кон напънга всичките си сили, а ти използваш цялото си умение да облекчиш товара му. Повдигаш се с ритъма на неговите крачки, придържаш торбите с багаж да не се клатят и всички други дребни хитрости, които знаеш. Сега всичко зависи от скоростта на коня. Преди глутницата да те настигне, ти се изкачваш на нисък, заоблен хълм със силно разрушена постройка на върха. Скриваш се вътре и там се подготвяш да посрещнеш глутницата.

Вълците правят неуспешен опит да влязат, след което се нареждат наоколо с провиснали червени езици и горящи от злоба очи. Ти...

... разопаковаш лъка си, като преминаваш на епизод **82**.

... решаваш да пожертваш останалия ти барут и да ги подплашиш с огън. Премини на епизод **92**.



Рязък гръм отеква и бял барутен дим за миг забулва всичко. Рязко свистене ти показва, че си пропуснал целта. (Задраскай един заряд в [Дневника](#).) Гърмът за миг стряска глутницата и ти отново подкарваш коня.

В същия момент върху гърба ти скача водачът на глутницата и те смъква от коня. Сражаваш се с всички сили и умения. Раздаваш тежки удари, но за съжаление, нямаш достатъчно бойни умения, за да се справиш. Постепенно вълците надделяват, повалят те на земята и те разкъсват.

Така безславно, в самото начало играта приключва. Ако искаш да започнеш отново, разпредели по-добре точките за стрелба. **КРАЙ.**

Успяваш да убиеш 8 вълка, преди глутницата да избяга с подвити опашки. Не можеш да се възползваш от кожата, но имаш време да извадиш кучешките им зъби и да ги прикачиш към вапума. Това украшение повишава точките ти за „ПРЕСТИЖ“ с 8 и ти доволен преминаваш на епизод [55](#).

Най-после, след безброй прекеждия и опасности, краят на дългото пътуване идва. Един ден, рано сутринта пред очите ти се появява обвитото в мъгла езеро Мичиган. Последователно преминаваш през земите на племената Илинойси, Майами и Потаватоми. Прибавяш още 10 дена към „ИЗМИНАЛО ВРЕМЕ“ и вечерта на единадесетия ден се появяваш в селото на самия вожд Понтиак.

Като повечето „горски“ индианци Отавите живеят в постоянни селища, в изградени от пръти и трева вигвами. Селото на Понтиак дори е заградено с ниска ограда от подострени колове и напомня на примитивна крепост.

Следва неизбежната церемония при посрещането на чужд воин. Размяна на речи, въпроси и десетки церемониални любезности. Твърденията ти, че си Мистичния воин, се приемат с доверие, но и без особен ентузиазъм. Разрешават ти да живееш в селото на Отавите и толкова!

Понтиак, зает с организацията на въстанието, почти не ти обръща внимание, затова ти сериозно се заемаш със задачата да спечелиш уважението му. Двадесет дена обикаляш, говориш с всички влиятелни воини и шамани и най-важното, участваш във всички ловни експедиции и състезания. Прибави 20 към „ИЗМИНАЛО ВРЕМЕ“ и...

... ако точките ти за „ПРЕСТИЖ“ са повече от 14, премини на епизод **89**.

... ако са по-малко, премини на епизод **99**.

Сериозно се замисляш над думите на Езика като нож. Вярно, той може да не е съвсем нормален, но явно отлично познава характера на белите. Нали самият ти си бял човек, временно използващ тялото на индиански воин. Знаеш до какви трагични последствия е довела страстта към златото. Знаеш, че опитът да купиш голямо количество оръжие може да събуди съмнението на англичаните.

Решаваш да не рискуваш успеха на въстанието. Съгласяваш се да потопиш в езерото полученото с такъв риск злато. Доволен от успеха си, Езика като нож извършва ритуал за пречистване и успокояване на духовете, а ти преминаваш на епизод **95**.

Две седмици скитате из горите и обикаляте откъснатите една от друга ферми и ловни хижи. Някъде ви отказват, някъде се опитват да ви измамят, но повечето бели са доволни от сделката и играят сравнително честно. Те и така не губят нищо. Продават старите си пушки на тройно по-висока цена, а се сдобиват с великолепно старинно украшение от масивно злато. Събирате едва 53 ловни пушки и едно старо бронзово оръдие без колела, останало кой знае от коя колониална война. Фермерът, който ви го дава, го е използвал да връзва лодката си за него.

Почти в последния ден щастието ти се усмихва. Един пенсиониран сержант от кралската колониална армия ви продава 40 великолепни мускета и 10 бурета с барут, които „си бил заделил при уволнението от войската на краля“.

Това е последната сделка, след която записваш придобивките в [Дневника](#) и преминаваш на епизод **80**.

Отваряш първото буре и взимаш малко от черния прах в него. Запалваш го и той изгаря с тъмен пушлив пламък. Това ти се струва подозрително, затова искаш една пушка, напълваш я и стреляш.

От дулото излита гъст черен пушек, чува се слабо пропукване и куршумът пада на няколко крачки. Гневен ропот се надига от окръжилата ви тълпа. Стреснат от това, Езика като нож избива капците на всички бурета и сам се уверява в печалната истина. Мосю Сюфрен му е пробутал барут, силно примесен с въглищен прах. Смес напълно негодна за стрелба.

Оставяш Понтиак да иска обяснения от шамана, яхваш коня си и до вечерта настигаш бързация да се измъкне мошеник търговец. След кратко, но убедително запознанство с ножа ти, той връща парите и обещава да донесе качествен барут.

Срещата отново е в блокхауза на Червения Редрик. Отиваш там и... Езика като нож вече те чака вътре. Няма спасение от досадния самохвалко. Принуден си да изслушаш патетична реч за „дълга му да поправи грешката“ и да се съ согласиш да остане с теб.

Премини на епизод **87**.

— Ей, приятелю, защо не го оставиш на мира? — казваш учтиво, но твърдо ти. — Виждаш, че шегите ви не му допадат! Хайде, позабавлявахте се, сега се махайте!

Високият дървосекач ти хвърля презрителен поглед и пренебрежително обръща гръб.

— Т'ва плашило мо'йло да говори, бе! — провиква се той. — Пра'й забележки на мене! Обиди ме! Всички чухте, искам удовлетворение!

— Прав е! Прав е! Нека дивакът се извини! Не мо'й некъкъв червена маймуна да се звери така!

— Да го накажем! Да го счупим от бой!

— Дъ гу убесими, бе!

— ТИХО! — изревава високият. — Ей, дивако, сега шъ ти извия връ'тъ чу'йш ли!

Оня посяга да те хване, а ти...

... измъкваш ножа от колана си и преминаваш на епизод **69**.

... замахваш с юмрук и попадаш на епизод **79**.

Керванът наистина се оказва голям и слабо охраняван. Рано сутринта на третия ден нападат спящите англичани и за няколко минути Хуроните избиват охраната. Заедно с войниците има и десетина заселници. Опитваш се да спасиш живота им, но вождът, командващ операцията, се противопоставя. Твърди, че е рано да се разгласява за началото на въстанието. Хуроните избиват всички и бързо изпразват каруците.

За съжаление, вътре има само голям товар от кожи и груб вълнен плат. Бойците си разпределят плячката, а ти, след като прибавяш 2 точки към „ПРЕСТИЖ“ и 5 дена към „ИЗМИНАЛО ВРЕМЕ“, се връщаш при Понтиак и преминаваш на епизод **80**.



— Воини на Сенеките, Велики вождове, чуйте какво ще ви каже Самотния вълк — Пратеника на Понтиак Обединителя! — пристъпваш напред ти и вдигаш високо ръце. — Преди повече от една луна бях на път към земите на Оджибаве и форт Микилимакинак. Там, в горите попаднах на двама англичани. Подслушах разговора им и научих, че генерал Амърст, главнокомандващият на колониалната армия, е наредил индианците да бъдат заразени с едра шарка. Това е болест на белите, която убива само за пет дена!

Реакцията на мнимите търговци моментално потвърждава думите ти. Двамата захвърлят всичко и хукват към лодката си. Сенеките ги настигат и отмъкват нанякъде. Пред теб се изправя най-старият вожд и почтително казва:

— Самотен вълк, ти спаси народа ни от голяма беда! Сенеките ще се включат във войната на Понтиак — обръща се към останалите и казва: — Нека Съвета веднага се събере в Съвещателния вигвам.

— Самотен вълк, моля те да преминеш на епизод [258](#).

Първите десетина минути успяваш да оставиш глутницата далеч назад. След това конят ти започва да се изморява и ловният вълчи вой се чува все по-близо. Вече не пришпорваш умореното животно. Наведен над ухото му тихо шепнеш ласкави, успокоителни думи и леко го потупваш по шията.

Верният кон напъва всичките си сили, а ти използваш цялото си умение да облекчиш товара му. Повдигаш се с ритъма на неговите крачки, придържаш торбите с багаж да не се клатят и всички други дребни хитрости, които знаеш. Сега всичко зависи от скоростта на коня.

Лека-полека вълчата глутница те настига. Около теб просветват все повече очи. Преди някой невидим в тъмното вълк да събори коня ти, решаваш да се разправиш с тях. Рязко дръпваш юздите, уплашеният кон се изправя на задните си крака, започва да бие с копита и силно да цвили.

Вълците спират и правят около вас бавно стесняващ се кръг. Ти насочваш пушката и стреляш по водача им. (Ако си загубил пушката, стреляш с пистолета. Ако си загубил и него или нямаш барут — ЗАГИВАШ!)

Ако сборът от точките ти за „ЯЗДЕНЕ“ + „СТРЕЛБА С ПУШКА“ е повече от 6, преминаваш на епизод **72**.

Ако сборът от точките ти за „ЯЗДЕНЕ“ + „СТРЕЛБА С ПУШКА“ е по-малък или равен на 6, преминаваш на епизод **53**.

Намокреният фитил угасва, преди да подпали бомбата. Не стига това, ами и рогът се отваря и всичкият барут се разсипва и измокря. Запиши в [Дневника](#), че вече нямаш барут, и разопаковай лъка.

Премини на епизод [82](#).

Успяваш да убиеш 3 вълка, преди глутницата да избяга с подвити опашки. Не можеш да се възползваш от кожата, но имаш време да извадиш кучешките им зъби и да ги прикачиш към вапума. Това украшение повишава точките ти за „ПРЕСТИЖ“ с 3 и ти доволен преминаваш на епизод [55](#).

А сега провери дали си взел злато от пещерите на Анасазите.

Ако имаш премини на епизод **85**.

Ако не си взел злато, премини на епизод **95**.

— Вожде Понтиак, Велики шамане Мъдър Черен бобър, чуйте решението ми! — казваш след кратък размисъл. — Зная за всички опасности, но смятам, че огнестрелното оръжие е много необходимо за борбата ни. Предлагам ви следното: аз сам ще ида да купя пушките. Ще премина в бившите френски територии. Там ще се представя като пратеник на Ирокезката лига и от тяхно име ще поискам оръжието. Ирокезите не искат да ни подкрепят, така че ако белите заподозрат нещо, поне временно ще отклоня вниманието им. **КАЗАХ!**

— Добре, Самотен вълк, оценявам смелостта ти! — казва Понтиак. — Съгласен съм да опиташ...

— Но не и ако не ме вземе с него! — прекъсва го шаманът. — Някой трябва да те следи, скитнико!

— Престани да го наричаш скитник! — скарва му се Понтиак, но също настоява да го вземеш с теб.

Съгласяваш се лесно. Езика като нож, цял живот е скитал из тези земи и познава добре всички пътища. Преди да тръгнете, отново избухва спор.

Езика като нож, верен на вечната си подозрителност, настоява да обходите колониите и да купувате пушките по малко от фермери и ловци. Така нямало да събудите подозрение. Ако си съгласен с него, премини на епизод **76**.

Ти, разсъждаващ от позицията на бял човек, смяташ, че по-добре е да намериш някой търговец на оръжие и да купиш всичко от него. Мислиш, че ако действаш в земите, населени с французи, няма опасност да издадете нещо. Ако избираш този вариант, премини на епизод **86**.

Изпълнен със съмнения отстъпваш пред настояванията на шамана и увещанията на французина. Даваш му половината от златните предмети (или парите, ако вече си направил размяната) и оставаш да чакаш.

Много доволен от развитието на нещата, Езика като нож започва да се отнася по-приятелски с теб. Спира да те нарича „скитник“ и ти разказва за бурното си детство при пастор Кант. От объркания му разказ разбираш, че пасторът се е опитвал да го научи на много неща, но методите му са били доста груби. Нарекъл е индианчето Майки, забранил му е да говори родния си език, използвал го за най-черната тежка работа и е смятал пръчката за единствено възпитателно средство.

Целият този тормоз съвсем объркал главата на Майки. Една нощ сънувал пророчески сън, прерязал гърлото на пастор Кант и избягал при своите. Знанията, придобити при белите, отначало го издигнали в очите на племето. Скоро той започнал да се смята за велик и непогрешим. Сам си измислил името Мъдрият Черен бобър и дотегнал на цялото село с поученията си.

След една седмица напразно чакане един преминаващ ловец от племето Оджибаве ти предава следната бележка:

„Здравей, наивнико! Пише ти мосю Сюфрен. Когато четеш писмото ми, аз ще съм на кораб, заминаващ за Франция. Паричките ти добре ми дойдоха. Можеш да се простиш с пушките. Поздрави Майки и ако искаш, изяж си мокасините от яд. СБОГОМ!“

От яд наистина ти се иска да направиш нещо. Не да ядеш мокасините си, но поне да дръпнеш един хубав бой на Езика като нож. Едва се сдържаш. Показваш му бележката и... си навличаш упреците му, „че ти си виновен за всичко“. Махваш с ръка отворен от подлостта му и преминаваш на епизод **95**.

След три дена мосю Сюфрен докарва поръчаните оръжия, но не носи барут. Твърди, че забавянето не е по негова вина и като компенсация обещава да добави още едно буре. Споразумявате се да донесе всичко в блокхауза-кръчма на Червения Редрик, ирландец дезертьор от армията, живеещ на френска територия.

Времето напредва, Понтиак изпраща вестносец, с който настоява да се връщаш веднага, и ти...

... решаваш да се довериш на Езика като нож и да го изпратиш той да вземе барута. Премини на епизод **97**.

... да се забавиш още някой ден, но да се увериш, че французинът няма да се опита да ви измами. Премини на епизод **87**.



Дървосекачът те хваща за врата и надава тържествуващ вик. Силно натиска главата ти назад и... ножът меко влиза между ребрата му. Той изхърква задавено, пуска те и изумен се вглежда в растящото на гърдите му кърваво петно.

— Тоя ма утрепа, бе! — невярващ продумва и с трясък се сгромолясва на пода.

Приятелите му няколко мига гледат стреснато, след което с диви крясъци се нахвърлят върху теб. Поваляш първите двама. Останалите се хващат за оръжията и само намесата на Червения Редрик, великан с рошава рижа брада, предотвратява кръвопролитие.

Принуден си да напуснеш блокхауза и заедно с уплашения Език като нож да пренощувате навън. Премини на епизод **88**.

Керванът наистина се оказва голям и слабо охраняван. Рано сутринта на третия ден нападат спящите англичани и за няколко минути Хуроните избиват охраната. Заедно с войниците има и десетина заселници. Опитваш се да спасиш живота им, но вождът, командващ нападението, се противопоставя. Твърди, че е рано белите да знаят за подготвеното въстание. Хуроните избиват всички и бързо изпразват каруците.

Късметът ти работи отлично. Вътре намирате 60 напълно изправни мускета и осем бурета първокласен барут. Освен тях, керванът кара голям товар от кожи и груби платове.

Хуроните бързо разпределят плячката. Ти, след кратък спор, ги принуждаваш да спазят споразумението и да откарат мускетите при Понтиак.

След още три дена се прибираш триумфално. Прибави към „ПРЕСТИЖ“ 6 точки. Към „ИЗМИНАЛО ВРЕМЕ“ прибави 6 дена и запиши в [Дневника](#), че имаш 60 мускета и 8 бурета с барут. Премини на епизод **80**.

— Воини на Сенеките, Велики вождове, чуйте какво ще ви каже Самотния вълк — Пратеника на Понтиак Обединителя! — пристъпваш напред ти и вдигаш високо ръце. — Белите са подли и безчестни в желанието си да изстребят индианците. Смятам, че одеялата са опасни!

— Дрън-дрън! Не го слушайте, бе! — провиква се един от търговците. — Как може мъже да се страхуват от одеяла? Този сигурно е луд!

— Можеш ли да докажеш подозренията си, Самотен вълк? — пита те вождът.

— Глупости! Нищо не може да...

— Млъкни, бяло куче! — скастрияш го. — Да, мога да ги докажа! Чувал съм, че белите имат болести, които не са много опасни за тях, но са смъртоносни за индианците. Например...

— Ха-ха-ха! Какви глупости! — пак те прекъсва оня. — Искан да каже, че белите са по-силни от вас! Ха-ха!

Правиш крачка към него и стисваш рамото му. Белият се облещва уплашен и млъква.

— Не съм казал, че сте по-силни. Казах, че сте подли и зли! — обясняваш. — Повярвайте ми, воини на Сенеките! Не пипайте одеялата!

Започва спор, в който...

... ако точките ти за „ПРЕСТИЖ“ са повече от 15, преминаваш на епизод [258](#).

... ако точките ти за „ПРЕСТИЖ“ са по-малко или равни на 15, преминаваш на епизод [287](#).

Рязък гръм отеква и бял барутен дим за миг забулва всичко. Болезнено скимтене бележи успеха ти. Направо великолепен изстрел. Водачът на глутницата е мъртъв, а останалите вълци колебливо спират. (Задраскай един заряд в [Дневника](#).) Използваш объркването на вълците и преди глутницата да те настигне, ти се изкачваш на нисък, заоблен хълм със силно разрушена постройка на върха. Скриваш се вътре и там се подготвяш да посрещнеш преследвачите си.

Вълците правят неуспешен опит да влязат, след което се нареждат наоколо с провиснали червени езици и горящи от злоба очи. Ти...

... разопаковаш лъка си, като преминаваш на епизод [82](#).

... или решаваш да пожертваш останалия ти барут и да ги подплашиш с огън. Премини на епизод [92](#).

Късметът ти проработва. Фитилът не угасва. След няколко секунди бомбата се запалва и избълва грамаден пламък и облак дим. Това, разбира се, не може да убие вълците, но е достатъчно да ги накара да подвият опашки и със страховливо скимтене да избягат.

— Само така! — казваш и изтупваш дрехите си от саждите. Мяташ се на коня и преминаваш на епизод [55](#).

— Не съм сигурен, но разузнавачите докладваха, че Делиъл и Гладуин непрекъснато се карат. Страх ме е, че онзи самонадеян пуюк ще опита да печели слава!

— Е-е... не знам — колебае се той. — Майор Гладуин едва ли ще го остави да действа през главата му.

— Делиъл е адютант на самия генерал Джефри Амърст, главнокомандващият колониалната армия. Предполагам, че има специални пълномощия!

— Добре, направи, каквото трябва! Аз отивам в лагера. И не се бави много. Мисията ти при Сенеките е по-важна. Утре ще изпратя тук Минавана и Оджибавите му. Нали сте приятели с него!

Намръщваш се при споменаването на мнителния вожд, но време за сръдни няма. Разполагаш със силите на 50 Отави, предвождани от Белия облак, въоръжени с лъкове, и 30 Хурони с пушки.

Викаш всичките си помощници и разпределяш задачите. Наредваш на Сивата врана — най-добрият следотърсач, да се приближи до форта и да наблюдава. Изпращаш Белия облак и Отавите му напред към Перънтс Крийк, един от притоците на река Детройт, да подготви засада, а ти самият качваш Хуроните стрелци на коне и образуваш подвижен отряд, готов веднага да се придвижи, където потрябва.

Запиши силите си в [Дневника](#) и преминаваш на епизод **84**.

Както можеше да се очаква, разговорът рано или късно се насочва към въоръжението на индианците. Понтиак изглежда е разтревожен от превъзходството на пушките пред лъковете и копията. Вярно е, че добрият стрелец с лък може да стреля по-бързо и почти толкова далече както войник с пушка, но вождът вече се е запознал със страхотната поразяваща мощ на мускетния залп. Освен това съществуват и оръдията, на които индианците не могат да противопоставят нищо равностойно.

Въобщие, става ти ясно, че Обединителят разчита главно на изненадата. Решаваш, че моментът е подходящ, и показваш златото, взето от Анасазите. При вида му и двамата Отави настръхват. Езика като нож започва да бръщолечи неразбираеми заклинания, а Понтиак строго пита:

— Защо Самотния вълк е донесъл от прокълнатия метал в селото ми? Не знае ли той, че белите полудяват само при вида му? Нима иска да ни навлече гнева на Великия Воден старец, който е забранил да използваме това проклето чедо на Земята?

— Почакай, вожде! — казваш бързо. — Не златото носи нещастие, а алчността на белите. Вярно е, че те загубват ума си при вида му... затова смятам, че ще се съгласят да ни продадат оръжие.

— Глупости! Лъжи и измами! — крещи извън себе си от яд шаманът. — Вожде, накарай го да хвърли проклетия метал в езерото! Не нарушавайте закона на прадедите ни! Само ще си навлечем нещастие! Послушай ме...

— Стига вече! — кресва изнервен Понтиак. — Самотен вълк, аз не зная какво да правя! Искам пушките, но се страхувам от проклятието! Решавай сам!

Ти се замисляш и...

... ако смяташ, че опитът за покупка на оръжие може само да ви навреди, премини на епизод **56**.

... ако въпреки всичко ще рискуваш и ще идеш за оръжие, премини на епизод **66**.

Макар и с неудоволствие се съгласяваш с мнението на Езика като нож. Той пораства с няколко сантиметра от гордост и съвсем нещо и методично започва да те развежда из десетките малки ферми и ловджийски хижи. Навсякъде пред вас стои един важен въпрос — как точно да извършите тази размяна.

Ако решиш да купувате оръжията на заселниците, като плащаш със златни предмети, рискуваш да получиш на висока цена малко и не съвсем качествени пушки. От друга страна, рискът да си докарате неприятности почти не съществува. Решаваш ли да действаш така, преминаваш на епизод [57](#).

Докато обикаляте, ти хрумва една идея. Ако вместо пушки продадете златните предмети за пари, рискът да събудите „златна треска“ е минимален. Всеки купил от вас някое златно украшение ще мисли, че е единствен и дълго ще го крие, преди да се реши да го препродаде. Имай предвид, че макар и да получиш повече от директната размяна, не можеш да продадеш златото на много висока цена. Разбира се, отново ще трябва да търсиш търговец на оръжие. Премини на епизод [96](#).



Не се поддаваш на увещания и най-накрая търговецът мирясва и се съгласява първо да достави оръжията, а след това да получи парите.

— Е, добре, индианецо, успя да се наложиш! — процежда той. — Казвай какво искаш? Знай, че ще си платиш за упорството! Това са цените — подава ти лист хартия със следния списък.

ЛОВНИ ПУШКИ — 35 златни франка.  
 СТАРИ МУСКЕТИ — 15 златни франка.  
 НОВИ МУСКЕТИ — 20 златни франка.  
 БРОНЗОВИ ОРЪДИЯ — 200 златни франка.  
 ЧУГУНЕНИ ОРЪДИЯ — 350 златни франка.  
 БАРУТ (малко буре) — 25 златни франка.  
 СТОМАНЕНИ САБИ — 10 златни франка.  
 КАВАЛЕРИЙСКИ ПИКИ — 8 златни франка.

Докато четеш, обмисляш предимствата и недостатъците на предложените оръжия. Саби и пики въобще не ти трябва. Ловните пушки са по-дългобойни и по-точни от мускетите, но се зареждат по-бавно и имат по-малка поразяваща мощ. Старите мускети може да са дефектни. Бронзовите оръдия са по-слаби, но по-издръжливи от чугунените. Качеството на барута може да е лошо и...

— А бе, ти можеш ли да четеш? — подвиква търговецът. — Какво си се озверил в листа, да ти кажа ли какво...

Не успява да продължи. Юмрукът ти се стрелва и спира на милиметър от носа му.

— Искаш ли да се запознаеш с това? — изръмжаваш. — Стига си дрънкал глупости. Вади лист и записвай!

Продиктуваш му оръжията, които избираш, като спазваш следните условия:

Сумата, която имаш, е 1000 златни франка, ако си разменял златни предмети за пари. Или 2500 златни франка, ако предложиш златото

направо на французина. За всяко оръдие и 10 пушки или мускети е необходимо едно буре с барут.

Запиши в [Дневника](#) поръчката си и премини на епизод **68**.

Нощта е влажна и необичайно студена, така че нямаш никакво намерение да мръзнеш навън заради група пияни мъже. Оставаш на масата си, като тихо разговаряш с Езика като нож.

След малко един от дърварите, висок и мускулест, с отдавна неподдържана брада, сяда до вас и широко ухилен тупва шамана по гърба.

— Я г'лей ти! К'во виждам тук? Ти ли си, Майки, момчето ми? Ти шъ си гледам! Ха-ха-ха!

— Махни се от мен, бледолики! — съска ядосан той. — Аз съм Мъдрият Черен бобър, Велик шаман на Отавите и приятел на Вожда Понтиак!

— Ха-а, ха-ха! — залива се от смях оня. — Чухте ли тази смешка, момчета? Майки, питомното маймунче на отец Кант, станало индиански магьосник!

Останалите това и чакат. С гръмогласен смях наобикалят Езика като нож, тупат го по гърба и един през друг се надпреварват да го дразнят.

Ти решаваш, че...

... е време да се намесиш и да смириш малко „храбреците“, като защитиш шамана и преминеш на епизод **59**.

... е време да се намесиш и да измъкнеш шамана, преди да е станала някоя беля. Премини на епизод **88**.

Преди дебелиите, груби пръсти на противника да те хванат, юмрукът ти полита напред и се забива в брадата на огромния мъж. Влагаш цялата си сила и умение в удара, изпълняваш го великолепно и затова оставаш силно изненадан, когато оня само леко се отмества, тръсва глава и широко се ухилва.

— С т'ва не мо'йш да мъ свалиш, маймуно! — казва и ненадейно се спуска напред.

Ти отскачаш ловко, протягаш крак и оня се стоварва с трясък на земята. Приятелите му диво вият и го окуражават. Дървосекачът става, грабва един крак от разбит стол и приведен напред предпазливо се приближава. Битката става сериозна. Забиваш още няколко юмрука в лицето му, поваляш го отново, но така и не успяваш да го засегнеш сериозно.

Останалите посетители постепенно са се събрали в тесен кръг около вас. Пречат ти да се движиш свободно и така огромната сила на противника ти му дава леко предимство.

Ако точките ти за „БОЙ БЕЗ ОРЪЖИЕ“ са равни или повече от 6, премини на епизод **98**.

Ако са по-малко от 6, преминаваш на епизод **69**.



Датата е 27 април 1763 година. За тази нощ е определен и първият Голям Съвет на вождовете на Обединените племена. В Съвещателния вигвам на Отавите няма място за всички, затова Съветът се събира около едно от Свещените дървета на племето. Присъстват вождове, старейшини и шамани на поне 18 племена. Там са: Отави, Потаватоми, Оджибаве, Хурони, Делауери, Майами, Илинойси, Шауни, Кикапу, Чероки, Чоктави, Сауки, Фокс, Меномини и други, чиито имена не запомняш.

Съветът не протича, както очакваш. Вместо обичайните безкрайно дълги речи и големи приказки, Понтиак се изправя и веднага започва с думите на пророка-шаман Попе, за който всички са чували и за който се говори, че е получил посланието си от самия „Господар на живота“.

— Аз сътворих небето и земята, дърветата и хората! — започва тържествено Понтиак. — Аз сътворих всичко, което виждате и имате! Създадох тази земя за вас. Не обичам вашите врагове, дяволите в червени дрехи. Те също не ме познават и не ме обичат... — дълго още Обединителя цитира патетичното послание. Накрая неочаквано завършва с думите: — ... Изгонете тези кучета от моите земи. Нека идат там, откъдето са се появили! О, вие, вождове на червенокожите! О, вие, велики шамани и старейшини! Аз, Понтиак — вожд на Отавите, получих Свещения знак, който показва, че трябва да започнем борбата. До мене е Самотния вълк, пратеник на прерийните индианци и на техния Велик Маниту. Той също ни носи послание.

Прочиташ посланието върху Черната кожа. Присъстващите избухват в приветствени викове и... слагат край на встъплението. Всички са съгласни Понтиак да поеме общото командване на войната. До късно през нощта обсъждат плановете си и още на другия ден, без никаква почивка заминават да подготвят воините си.

Понтиак, весел и уверен в победата, е избрал за себе си най-трудната задача — превземането на форт Детройт. Събира армията си и заедно с теб преминава на епизод **158**.

ВНИМАНИЕ!!! От сега нататък събитията се развиват в точно определени месеци и дати. Временно спираш отчитането на фактора „ВРЕМЕ“.

Същата нощ, след като си решил да оставиш на мира гарвана, сънуваш странен сън. В него се виждаш на едно голо, брулено от вятъра плато застанал в широк каменен Магически кръг. До теб е гарванът, който с човешки глас ти обяснява, че непременно трябва да посетиш земите на Анасазите. Опитваш се да обясниш, че нямаш време, но той не иска да чуе. Казва ти да намериш Закръглената могила. Там има Магически кръг. Застанеш ли в него, ще се пренесеш в пространството и ще попаднеш на Призрачното плато.

Всички индианци вярват в пророчески сънища и се стремят да изпълняват указанията им. На другия ден ти отиваш при Закръглената могила и изпълняваш заръката на гарвана. Наистина се преместваш в пространството, но не на самото плато, а в мрачен и студен каньон в подножието му.

Още два дена минават в безкрайното уморително катерене към Призрачното плато. (Прибави ги към „ВРЕМЕ“.) Една мъглива и студена утрин изведнъж, почти без никакъв преход излизаш на платото. Пред очите ти се простира огромна камениста равнина, покрита с рядка, жилава трева и останки от древни, каменни къщи. Индианците от племето Анасази са предшествениците на друго едно племе Пуебло, строящо подобни къщи. И досега те носят тяхното (на Пуебло) име.

Докато с интерес разглеждаш останките от древните пуеблоси, заплашително ръмжене и тих човешки глас се разнасят зад гърба ти. Подскачаш стреснат, можеш да се закълнеш, че допреди миг нямаше никой. С ръка на оръжията се обръщаш бавно и... преминаваш на епизод **19**.



Разопаковаш и сглобяваш лъка си. Изваждаш стрелите от колчана и изскачаш от колибата. Първата стрела бръмва и се забива в окото на най-близкия вълк. Зареждаш нова, а вълците се хвърлят в атака. Стреляш пак и...

... ако точките ти за „СТРЕЛБА С ЛЪК“ са по-малко от 6, преминаваш на епизод **83**.

... ако точките ти за „СТРЕЛБА С ЛЪК“ са повече или равни на 6, преминаваш на епизод **93**.

Стрелата профучава край връхлитация вълк и ето че той се оказва на метър от теб. Хвърляш лъка, грабваш ножа и томаховката и посрещаш нападателите си.

Събери точките си за „СИЛА“ + „БЪРЗИНА“ + „НОЖ“ + „ТОМАХАВКА“ (ако си изгубил или подарил някое от оръжията, точките му са 0).

Ако сборът е по-голям или равен на 30, оцеляваш с цената на 15 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. Премини на епизод [55](#).

Ако сборът е по-малък от 30, загиваш. **КРАЙ!**

Същия ден капитан Джеймс Делиъл е успял да наложи волята си и повежда войската си за нощна контраатака. Малко преди полунощ вратите на форта се отварят и 220 войници от 55-и и 60-и колониални полкове излизат навън. Придружават ги и 25 рейнджъри, предвождани от Робърт Роджърс, може би най-опитният войник на англичаните.

Предупреден навреме от Сивата врана, ти изпращаш съобщение на Понтиак и с бойците си посрещаш нападателите. За да неутрализираш численото им превъзходство, ги причакваш при моста на река Перънтс Крийк, на около две мили от форта.

Когато войниците тръгват по дългия дървен мост, ти вдигаш ръка и...

... ако вождът Минавана не е при теб, преминаваш на епизод [293](#).

... ако с теб е вождът Минавана, преминаваш на епизод [296](#).

Показваш на Понтиак златните предмети на Анасазите. При вида им той веднага се намръщва, затова набързо му разясняваш идеята да купиш пушки и барут от белите. В първия момент очите на Обединителя блясват радостно, след което той отново помръква.

— Хубава мисъл и умно решение! — казва мрачно. — Само че много закъсняло! Вече наредих на селата да изгонят всички бели търговци. След десет дена ще се съберат вождовете на дванадесетте съюзени племена. Няма как да купим оръжие. Жалко! Пушките нямаше да са ни излишни.

Премини на епизод [95](#).

Веднъж съгласил се да ти помага. Езика като нож отново се оказва много полезен. Само за един ден той намира и довежда при теб търговец на оръжие. Мосю Сюфрен, както се представя онзи, изглежда почтен и абсолютно безразличен към факта, че продава оръжие на индианец. По пътя към лагера ти той се е споразумял с шамана ти предварително да платиш оръжията, а той ще ги достави само след три дена, и то с отстъпка.

Предложението абсолютно не ти допада. Колкото и благ вид да има Мосю Сюфрен, не можеш да си напълно сигурен в честните му намерения. След дълги препирни и пазарене се очертават следните две възможности:

Да дадеш половината пари или златни предмети предварително и да се довериш на французина. Езика като нож настоятелно те съветва да постъпиш така, а търговецът обещава да ти направи голяма отстъпка в цената. Ако избираш това решение, премини на епизод [67](#).

Ако смяташ, че не можеш да се довериш на бял търговец, ще трябва да се съ согласиш на по-високи цени и да преминеш на епизод [77](#).

Вечерта в кръчмата-блокхауз нахлува голяма и шумна група дървари. Веднага се разбира, че се връщат след успешна сделка, с много пари и желание да се забавляват.

Скоро евтиното уиски ги прави гръмогласни и заядливи. Няколкото други посетители стават обект на грубите им шеги. Засега не се закачат с вас, но по погледите, които ви хвърлят, можеш да очакваш всичко.

Ако въпреки това ще останеш в блокхауза, премини на епизод [78](#).

Ако предпочиташ да изчакаш навън, премини на епизод [88](#).

Прекарвате нощта навън, мокри и зъзнеци от студ. Когато на другия ден мосю Сюфрен пристига, ти си премръзнал и... болен. Хитрият търговец веднага се ориентира в положението. С помощта на дърварите се опитва да те изнуди с по-високи цени. Пушката и решителният ти вид скоро избиват идеята от главата му. Получаваш барута, но се сдобиваш със сериозна настинка и губиш 5 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. Запиши придобивките и загубите в [Дневника](#) и...  
... премини на епизод **80**.

Времето бързо напредва. Вече си готов да действаш по-директно, когато една вечер вождът те вика във вигвама си. Леко си смутен от факта, че Съвета на вождовете не присъства. Заедно с него е само един много странен жрец. Едва успяваш да поднесеш традиционното приветствие и жрецът отваря уста:

— Значи ти, скитнико, твърдиш, че си самият Мистичен воин и идваш чак от другия край на земята? Ха-ха-ха! С тези приказки ще заблудиш Съвета на вождовете, но мене... самият Мъдър Черен бобър, няма да успееш. Знай, скитнико, че преди Великия Маниту да отвори вратите на познанието за мен, аз бях при известен бял Шаман-Черноризец. Зная всички науки на белите и...

— И вечно гори от желание да поучава другите — прекъсва го със смях Понтиак. — Сега ще те помоля да замълчиш и внимателно да слушаш!

Жрецът нацупено млъква, като демонстративно отказва да те погледне. Понтиак отново се изсвива и обяснява:

— Мъдрият бобър като дете е бил при един бял свещеник. Научил е доста неща от него... но Маниту му е изпратил Духа на лудостта. Безобиден е, а знае много. Трябва само да се внимава с огромната му самомнителност и подозрителност. Белите са му дали името Майки. Той самият предпочита Мъдрия Черен бобър, но заради непрестанното му бърборене, вечните критики и недоволство в селото го наричат Езика като нож. Слушат го, но се страхуват от него и го избягват. А сега нека отново да чуя за Задачата ти!

— Ето какво — казваш. — В Съвета прочетох Посланието и показах Свещения вапум. Не знам дали ми повярвахте, но аз наистина идвам да помогна на въстанието ти.

— Стой! Чакай малко! Откъде знаеш за въстанието? — скача вождът. — Това още е тайна!

— Е-е, ама ти не разбра ли? АЗ СЪМ ПРАТЕНИК НА САМИЯ ВЕЛИК МАНИТУ!

— Ха! Великия Маниту на прерийните кучета! — не издържа и се намесва шаманът. — Ние почитаме Великия Воден старец, а не



летящите им въздушни измишльотини!

— Вярно! Така е — съгласяваш се ти. — На всички е известно, че различните народи познават Великия Маниту под различни имена и форми, но... трябва ли това да ни разделя?

— Не! Трябва да сме единни! — намесва се отново Понтиак. — Знаеш ли, сънувах пророчески сън. Яви ми се точно такъв неизвестен воин и ми каза да започна борба с „дяволите с червени дрехи“ — така ние наричаме англичаните...

Още дълго разговаряте и планирате действията си. Езика като нож не издържа да се цупи и също се включва. Макар и обладан от Духа на лудостта, той дава няколко много полезни съвета и накрая решавате, че...

... ако точките за „ИЗМИНАЛО ВРЕМЕ“ са повече от 100, трябва да преминеш на епизод **65**.

... ако тези точки са по-малко от 100, то тогава преминаваш направо на епизод **75**.

Много дни бродиш из тесните, прашни коридори на подземния лабиринт. Вече отдавна си се отказал да го пресичаш, но сега пък не можеш да откриеш изхода. Изпробваш известния на всички трик да се движиш само по една стена и да завиваш винаги в една посока. Дори бележиш отминатите разклонения.

Много късно разбираш, че играта не е честна. Пред очите ти една стена се завърта и затваря прохода, който току-що си преминал. Отваря се съвсем нова секция, а ти проумяваш, че изход няма, и тук е краят на играта! **КРАЙ.**

Изчакваш гарвана да кацне наблизно. Зареждаш пушката с няколко по-дребни сачми и стреляш. Облак перушина и сняг се вдига за миг от мястото му и... всичко свършва. Отървал си се от злокобното му грачене, но оставаш с чувството, че нещо си сгрешил. Каквото и да е то, вече нямаш възможност да поправиш стореното.

Яхваш отново коня и продължаваш напред. Вечерта попадаш на голяма глутница вълци с хлътнали от глад стомаси и кръвясали очи. Те веднага те подгонват, а ти...

... ако сборът от точките ти за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ + „ЕЗДА“ е по-голям от 55, преминаваш на епизод [52](#).

... ако сборът от точките ти за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ + „ЕЗДА“ е по-малък или равен на 55, преминаваш на епизод [62](#).

Правиш тънък фитил от парче кожа, пъхаш го в рога с барут и го запалваш. Хвърляш импровизираната бомба към вълците. Фитилът проблясва и изсъсква в снега. Дали ще угасне, или не, зависи само от съдбата.

Избери едно от посочените числа: **63** или **73**, и премини на епизода със същия номер.

Стрелата изсвистява и пронизва вълка в гърдите. Той със скимтене се мята настрани и започва да хапе раната си. Останалите се стъписват за миг, а ти продължаваш изстреблението.

Ако сборът от точките ти за „СИЛА“ + „СТРЕЛБА С ЛЪК“ са повече е 18, премини на епизод **54**.

Ако сборът от точките ти за „СИЛА“ + „СТРЕЛБА С ЛЪК“ е по-малък или равен на 18, премини на епизод **64**.

Пет дена по-късно, в една тъмна нощ, задъхан съгледвач ти съобщава, че „Хурон“ приближава с пълна скорост. Едва успяваш да дадеш последни инструкции и корабът се подава иззад завоя на протока. Нареждаш на всички да заемат местата си в канутата и за последен път уточняваш най-важните моменти на атаката.

Десет канута с най-младите бойци, които са и най-издръжливи с греблата, трябва да пресекат пътя на кораба и да се опитат да го забавят и да отклонят вниманието на моряците. В това време останалите 20 канута ще го нападнат от двете страни и отзад. За да преодолеете лесно високите бордове на „Хурон“, сте приготвили десетина дълги въжета, снабдени с дървени куки.

Корабът приближава, забавя ход поради плитчините и завоите на протока, а ти даваш сигнал за атака. Още в началото проличава, че не всичко ще се развива според плановете ти. Маневрите на десетте канута наистина успяват да го отклонят от курса, но изстрел от оръдието му и мускетен залп потопяват три от лодките и намаляват броя на хората ти с 15.

Бойната сила на кораба е 180. Бойната сила на твоите бойци можеш да изчислиш като преминеш на епизод **289**.

Една късна вечер, както често става напоследък, ти седиш във вигвама на Понтиак и двамата обсъждате стратегията на бъдещата война. Изведнъж вратата се отваря и вътре нахлува Езика като нож, придружен от двама воина от племето Хурони.

— Обединителю — провиква се оня — голям керван се промъква към форт Ери. Спрели са да лагеруват край Онтарио. Хуроните твърдят, че има поне 10 големи каруци. Питат, може ли да нападнат кервана?

— Каква е охраната? — обръща се Понтиак към единия воин. — Има ли много войници?

— Не, Обединителю, не повече от 15 стрелци. Хуроните са готови! Не ги разочаровай!

— Е, добре! Плячката може да е ценна. Съгласен съм да нападнете, но при две условия: ако има оръжие, ще го разпределям аз, всичко останало е за Хуроните. И второ — с вас ще дойде и помощникът ми! — Посочва те. — Нарича се Самотния вълк. Идва от земите на прерийните народи и е моят главен съветник.

— Приемаме условията ти, Вожде на героичните Отави. Нека този воин се приготви бързо. Преди слънцето да изгрее два пъти трябва да сме настигнали кервана.

— Аз съм готов — казваш. Грабваш оръжията си, намяташ едно топло вълнено одеяло и...

... избираш едно от посочените числа: **60** или **70**, и преминаваш на епизода със същия номер.

Заедно с Езика като нож правите дълга обиколка из бившите френски колонии. Почти две седмици скитате из горите и посещавате самотните ферми и бедни ловджийски хижи. Навсякъде с готовност се съгласяват да купят златните украшения, но парите, които събирате, са отчайващо малко. Заселниците са бедни и нямат почти никакви пари. Предлагат ви замяна на кожи и храна, която пък на вас не ви трябва.

Въобщо експедицията не е особено успешна. Получаваш сума, равна на 1000 златни франка, 12 ловни пушки, едно буре с барут и едно старо бронзово оръдие без колела. Оръдието взимате от сравнително богат фермер, който го е използвал да връзва лодката си за него.

Запиши придобивките в [Дневника](#) и премини на епизод **86**.



Връщаш се при Понтиак, а шаманът самохвалко отива да докара барута. Въпреки всичките ти страхове, той се връща навреме, заедно с всичките поръчани бурета плюс обещаното като компенсация от Мосю Сюфрен.

Прави ти впечатление, че буретата са белязани с черна рисунка на череп и кръстосани кости, необичаен знак за експлозиви. Смяташ, че би трябвало да има червен пламък. Разпитваш Езика като нож и той обяснява, че французинът така е искал да скрие какво носи. Предложението ти да изпробвате барута го обижда и ядосва силно. Ти...

... отстъпваш пред гнева му и като записваш в [Дневника](#), че имаш барут белязан с черен знак, преминаваш на епизод [95](#).

... не обръщаш внимание на крясъците му и с риск да станеш за смях, ако всичко е наред, настояваш веднага да направите проба. Премини на епизод [58](#).

Разбираш, че с размяна на юмручни удари няма да успееш да се справиш с якия дървесекач. Колкото и да не ти се иска, налага се да прибегнеш към древното, индианско бойно изкуство ЧУЛУКУА, което научи от Мъдрия бизон в предишното приключение.

Изчакваш противника ти да посегне отново, хващаш дебелия му ръка и правиш наглед съвсем необикновено нещо. Вместо да блокираш удара, ти продължаваш посоката на движението му, извиваш тялото си настрани и надолу и... едрото тяло на дървесекача прави широк кръг във въздуха. С гръм и трясък го стоварваш на една дървена маса и го оставяш да лежи и стене безпомощно.

Приятелите му стоят няколко мига смаяни, след което се хващат за оръжията и започват да надават дивашки крясъци. Положението става сериозно, когато силен гръм разтърсва стаята.

— КРАЙ НА ЗАБАВЛЕНИЯТА! — изревава Червения Редрик, собственик на кръчмата. — Не искам убийства тук! — В ръцете си рижият великан държи двуцевна ловна пушка с впечатляващ калибър, насочена право в групата дървесекачи.

— Ама той рани Бърк — подмята един от тях. — Така ли ще оставим маймуната да...

— Стига, казах! — прекъсва го грубо Редрик. — Ти ли после ще се разправяш с хората му? Пуснете пушките! Ти, момче, сядай там и кротувай!

Победата ти носи цели 5 точки „ПРЕСТИЖ“. Запиши ги в [Дневника](#) и...

... с това всичко приключва. На другата сутрин мосю Сюфрен докарва дългоочаквания барут. Изпробваш го. Барутът е първокласен. Разплащаш се с търговеца, отбелязваш в [Дневника](#), че имаш барут с червено клеймо, връщаш се в селото на Понтиак и преминаваш на епизод [95](#).

Изпитанието, на което се подлагаш, е за издръжливост, сила и ловкост. За да пресметнеш спечеления престиж, направи следното:

Извади от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ 45. Полученото число, ако е по-голямо от нула, прибави към „ПРЕСТИЖ“.

Извади от „СИЛА“ 5. Полученото число, ако е по-голямо от нула, прибави към „ПРЕСТИЖ“.

Извади от „БЪРЗИНА“ 8. Полученото число, ако е по-голямо от нула, прибави към „ПРЕСТИЖ“.

Ако точките ти за „ПРЕСТИЖ“ са повече от 14, премини на епизод **89**.

Ако и сега са по-малко, за съжаление Понтиак не ти се доверява и играта свършва. **КРАЙ!**

Решаваш да не се занимаваш с лабиринта. Бързо се връщаш. Стигаш отново до разклона пред залата капан и с огромно изумление виждаш, че страничният проход е затворен. Не ти остава нищо друго, освен да се върнеш по същия път и да преминеш на епизод [155](#).

Предпазливо се промъкваш във входа на лявата пещера. Веднага след него започва къс и сравнително прав тунел, слабо осветен от десетки пукнатини в стените му. Изчакваш очите ти да свикнат с полумрака и тръгваш напред към все по-усилващия се шум на вода. Скоро достигаш до широка, кръгла зала почти изцяло залята от студено подземно езеро.

Край едната стена има тясна пътека, обикаляща езерото. Ако ще тръгнеш по нея, премини на епизод [110](#).

Ако ще излезеш от пещерата, премини на епизод [105](#).

Продължаваш по основния тунел и скоро стигаш до нещо наистина опасно. В едно разширение на пещерата е направила леговището си пума с невероятно гигантски размери. Никога не си предполагал, че може да съществува такъв огромен звяр. Неволно си спомняш отдавна прочетената история за древните пещерни тигри. Пумата очевидно не е нещо подобно, но размерите ѝ наистина са впечатляващи.

Докато ти зяпаш и разсъждаваш, пумата бавно се изправя, протяга се и прозявката ѝ демонстрира ужасяващ комплект зъби. Ти леко отстъпваш назад и... тогава забелязваш кожения нашийник на врата ѝ. Това променя всичко, затова...

... решаваш да застреляш пумата, като преминеш на епизод [112](#).

... внимателно се оттегляш и напускаш пещерата на епизод [131](#).

... решаваш да не се захващаш с пумата, но да не си тръгваш, преди да изследваш отклонението на епизод [141](#).

Свистящата стрела среща пумата, точно когато скача насочена към гърлото ти. Попада право в раззиналата ѝ уста и прекъсва свирепия ѝ рев. Мощният лък може да пробие щит от бизонова кожа от 30 крачки, сега силата му е умножена от насрещния скок на звяра. Върхът на стрелата пробива вътрешната страна на черепа и пронизва мозъка на огромната котка. Тя пада като покосена от гръм, мъртва още във въздуха.

Великолепен изстрел наистина, но дължащ се колкото на уменията ти, толкова и на добрия шанс. След като треската от напрегнатата схватка отминава, ти разглеждаш нашийника. Той грижливо е изработен от дебела кожа. Украшен е със сребърни фигурки и завършва с масивна бронзова халка, сега счупена и потъмняла от времето. Едно истинско произведение на изкуството. Ако ще вземеш нашийника, запиши находката в [Дневника](#) и решавай как ще продължиш.

Ако ще излезеш от пещерата, премини на епизод [131](#).

Ако ще изследваш срутено то разклонение, премини на епизод [141](#).

Ако ще продължиш по тунела, трябва да помислиш дали да си направиш факла. Светлината безспорно би те улеснила, но ще те направи видим и за всеки скрит враг. Ако въобще има такъв. И така...

... ако ще запалиш факла, премини на епизод [124](#).

... ако ще продължиш да се движиш в тъмното, премини на епизод [134](#).

Куршумът попада в гърдите на пумата и ако не я ранява смъртоносно, поне я отклонява от целта. Звярът тупва до теб и по котешки пъргав се извива и се изправя. Този път съобразяваш по-бързо, вместо да започнеш да търсиш ножа, хващаш пистолета за дулото и го използваш като бойна тояга.

Това, което изстрелът не можа да свърши, го правят силните удари. Пумата изврещява няколко пъти, съска яростно, но се отказва от нападението. Куцукайки се скрива в тъмнината на тунела, а ти трябва да решиш...

... ако ще я последваш и убиеш, премини на епизод **116**.

... ако смяташ, че е прекалено опасно да лазиш из тъмните и тесни тунели след разярена пума, премини на епизод **131**.



Измъкваш се навън и прижумяваш заслепен от лъчите на слънцето. Не че то свети толкова силно. Денят е по-скоро мрачен, но след мрака на пещерата светлината ти изглежда ярка и дразнеща. Изчакваш няколко секунди и правиш следващия си избор.

Ако ще тръгнеш към входа на средната пещера, премини на епизод [111](#).

Ако преди това смяташ да изследваш скалния процеп, разположен отдясно, премини на епизод [121](#).

Кракът ти стъпва на земята, ти внимателно вдигаш другия, правиш стъпка напред... или по-скоро се опитваш да направиш. Скалният ръб, на който си стъпил и който ти естествено не виждаш, започва бързо да се рони и свлича в някаква яма.

Ти панически размахваш ръце, политаш назад и се плъзгаш в ямата. Едната ти ръка напипва някакво коренище. Правиш опит да го хванеш, но...

... ако сборът от точките ти за „СИЛА“ + „БЪРЗИНА“ е по-голям от 22, премини на епизод [135](#).

... ако обаче е по-малък или дори равен на 22, преминаваш на епизод [125](#).

В дланта ти попадат няколко тънки корена. За миг забавяш свличането си, след което корените започват да се късат. Преди и последният да се предаде, напипваш един доста по-здрав и дълъг. Задържаш се с мъка. Едва си поемаш дъх от напрежение. Безкрайно предпазливо, без резки дърпания се изтегляш нагоре и изпълзяваш от ямата. Не знаеш колко е дълбока и нямаш никакво намерение да проверяваш.

Докато си се борил за живота си, пушката е паднала в ямата. Не виждаш начин да я извадиш, затова записваш в [Дневника](#), че вече нямаш пушка и не можеш да стреляш.

С досада се убеждаваш, че ще трябва да се откажеш от проучването на тунела. Връщаш се при разклонението и...

... ако ще напуснеш опасната пещера, премини на епизод [131](#).

... ако ще идеш да изследваш срутено то разклонение, премини на епизод [141](#).

Пумата се хвърля към теб с огромен скок. Едва успяваш да запазиш гърлото си, но падаш на земята. Забиваш острието на оръжието в тялото на звяра и за миг решаваш, че си успял.

Този миг невнимание ти струва обаче живота. Пумата се извива рязко и дръжката на оръжието се изплъзва от пръстите ти. Животното е тежко ранено, но така силно раздразнено от раните си, че напада, без да се съобразява с изтичащата си кръв.

В борбата на издръжливост ти бързо губиш и след няколко минути отчаяна съпротива загиваш. Като последна утеха може да ти бъде фактът, че пумата също умира от раните си.

**КРАЙ.**

Отчаян и с все по-намаляващи сили разместваш и подреждаш камъните. Всичко е напразно. Едва успяваш да разчистиш малко място и ново свличане затрупва всичко. Скоро няма къде да поставяш преместените скали. Едва остава място за самия теб, а камъните не престават да падат и да се разместват.

Така заради излишно любопитство и недообмислени постъпки стигаш до безславен край на приключението. **КРАЙ.**

Внимателно, с бавни и предпазливи крачки заобикаляш подземното езеро. Пътеката край стената на места е широка само една педя и навсякъде силно е повредена от ерозията. Обиколката сякаш няма край, а в пещерата става все по-тъмно. Най-последно, след едно последно опасно промъкване по рушащ се скален корниз достигаш до една широка и равна площадка, намираща се високо над водата.

Светъл слънчев сноп прониква през тесен висок процеп и като театрален прожектор осветява разположени в кръг грубо изсечени камъни. Веднага забравяш всичко и се спускаш да разгледаш кръга. Всеки индианец е чувал за Магическия каменен кръг, който само съюз на много силни шамани може да изгради. Познанията на твоя воин са достатъчни, за да разбереш, че макар и много древен и покрит с прах, Магическият кръг все още действа.

Каменният кръг може да върши две основни велики магии: да извика духовете повелители на кръга и да ти даде власт да ги разпиташ. Или да те прехвърли през времето и пространството в друг такъв кръг. За да се справиш с такава магия, без помощта на шаман, са ти необходими големи магически способности.

Ако ще изпробваш силите си с Магическия каменен кръг, премини на епизод [115](#).

Ако не искаш да рискуваш среща с древните духове повелители на кръга, излез от пещерата на епизод [105](#).

Минаваш през входа на втората пещера и попадаш в широк тъмен тунел, водещ навътре в скалния разлом. Пристъпваш предпазливо напред и внимателно оглеждаш покритите с прах камъни. Ясно личат многобройни следи от животински лапи и вероятно от човешки крака. Въпреки всичкото ти усилие, различаваш със сигурност само следите на гигантска пума.

Постепенно навлизаш все по-навътре. Тунелът се осветява единствено от широкия полузасипан вход, затова става все по-тъмно. След около петдесет крачки достигаш до разклонение. Напред води все същият тунел, който става все по-тъмен. Миризмата на пума се усеща ясно в него.

Дясното разклонение е тясно и пълно със срутили се от тавана и стените камъни. По него обаче ясно се забелязват човешки стъпки, стените очевидно са били изкуствено изглаждани и укрепени. Всичко това обаче е много древно.

Ако ще продължиш направо по тунела, премини на епизод [102](#).

Ако ще се върнеш назад, премини на епизод [131](#).

Ако ще тръгнеш по срутеното разклонение, премини на епизод [141](#).

Преди да започнеш изследването на пещерите, си разопаковал и сглобил лъка, заредил си пушката и пистолета и си подготвил ножа и томаховката.

Ако въпреки тъмнината и неудобната позиция, ще стреляш с лък, премини на епизод [122](#).

Ако смяташ, че пушката може да ти бъде по-полезна, премини на епизод [132](#).

Ако мислиш, че най-добре е да стреляш първо с пистолета и да оставиш непокътнат по-мощния заряд на пушката, премини на епизод [142](#).



Свистящата стрела посреща звяра във въздуха и се забива в рамото му. Лъкът ти е достатъчно мощен, за да пробие щит от бизонова кожа от тридесет крачки. Сега силата му е умножена от скока на пумата. Ако беше успял да се прицелиш малко по-точно, звярът щеше да е смъртно ранен.

Все пак изстрелът променя посоката на връхлитащото животно. Пумата пада на камъните до теб, изревава от болка и преди да забиеш томаховката в черепа ѝ, изчезва в тъмния коридор.

Ако ще я преследваш, премини на епизод [116](#).

Ако нямаш такова намерение, ще трябва да се откажеш от понататъшното изследване на пещерата. Не можеш да пълзиш в тъмнината с дебнеща пума зад гърба. Премини на епизод [131](#).

Изстрелът улучва пумата в горната челюст. Избива няколко зъба, пълни устата ѝ с кръв и я кара задавено да рече и... толкова. Първата атака на звяра е отблъсната, но той, както и ти, нямате намерение да се отказвате или отстъпвате.

Пумата се присвива за нов скок, ти захвърляш празния пистолет и грабваш едно от оръжията (нож или томахапка, по твой избор) и...

... ако сборът от точките ти за „СИЛА“ + „БЪРЗИНА“ + тези за избраното оръжие е повече или равен на 27, преминаваш на епизод **137**.

... ако този сбор е по-малък от 27, но по-голям или равен на 23, преминаваш на епизод **147**.

... ако обаче сборът е по-малък от 23, премини на епизод **108**.

Обмисляш внимателно идеята да призовеш духовете на кръга. Разбира се, знаеш заклинанието за призоваване, както и това за прехвърляне. Никога не си ги виждал в действие и не знаеш какво може да се получи. Все пак накрая решаваеш да не се захващаш с прехвърлянето. Не знаеш къде е другият кръг и дали не е повреден от времето.

Заставаш в центъра на каменния кръг, оставяш настрани целия багаж и повечето от дрехите си. Изрисуваш по тялото си ритуалните шарки на Призоваващ духовете и сядаш с кръстосани крака в центъра на кръга. Запяваш монотонната Подготвителна песен и скоро преставаш да усещаш студа и острите ръбове на скалите. Едва привършил с песента и около теб се издига бяла пара. Тъмни сенки се движат из нея, което леко те учудва, защото все още не си произнесъл Заклинанието.

Казваш на глас Трудните думи и сенките около теб се сгъстяват. Преди да успееш да се огледаш, духовете повелители те връхлитат и...

... ако магическите ти способности са повече или равни на 5, премини на епизод **120**.

... ако са по-малко от 5, не издържаш на напрежението. Главата ти се замайва, губиш съзнание и след час се събуждаш пред входа на пещерата. Отново си облечен напълно и багажът ти е до теб, непокътнат. Ставаш и преминаваш на епизод **105**.

Преди да се впуснеш в преследване на ранената пума, трябва да вземеш едно важно решение: да запалиш факла или да се движиш в тъмното. И двата варианта имат своите предимства и недостатъци.

Факлата, макар и направена с подръчни материали, ще ти позволи да виждаш къде стъпваш и откъде минаваш. Това ще ти спести много опасности и неприятни изживявания. Естествено най-добре ще бъдеш осветен самият ти. Ще си чудесна мишена за всеки скрит враг. Ако въобще има такъв. Ако ще запалиш факла, премини на епизод [136](#).

От друга страна, ако се движиш в мрака, ще трябва да намиращ пътя си само с опипване. За предотвратяване на нападението на пумата, което може да последва във всеки един момент, ще трябва да се довериш на слуха си, на усета си и... на късмета си. Все пак, освен за изострените сетива на дебнещия те звяр, ще бъдеш незабележим и надяваш се безшумен. Ако ще тръгнеш без факла, премини на епизод [126](#).

Схватката с огромната пума в тъмнината на пещерата е бърза, жестока и кръвопролитна. Още в началото успяваш да забиеш ножа в ребрата ѝ, а тя да те одере жестоко по единия крак. Извади 3 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. Разделяте се за миг, поемате си дъх и...

... ако сборът от точките ти за „СИЛА“ + „БЪРЗИНА“ + „БОЙ С НОЖ“ е повече или равен на 26, преминаваш на епизод **137**.

... ако този сбор е по-малък от 26, но по-голям или равен на 24, преминаваш на епизод **147**.

... ако обаче сборът е по-малък от 24, премини на епизод **108**.

Започваш да се промъкваш между хаотично натрупаните скали. Отблизо се вижда, че едната им страна е опушена и разбита. Очевидно много отдавна тунелът е бил взривен. Неизвестно от кого или защо.

На места се налага да се промъкваш, лазейки по корем. Поместваш един голям камък, който препречва пътя ти и... предизвикваш ново срутване. След като скалите се наместват и от тавана престава да се сипе пясък, оглеждаш новото си положение.

Срутването, което си предизвикал, е съвсем малко, но е затворило пътя за връщане. След няколко минути се убеждаваш, че от другата страна също няма път. Размисляш какво да направиш и решаваш...

... да взривиш преградата с останалия в рога барут, като преминеш на епизод **128**.

... да не рискуваш с взривяване, а да разчистиш с ръце тунела. Премини на епизод **138**.

— О, Велики вождове на Анасазите! — започваш тържествено. — Мен ме наричат Самотния вълк Мистичния воин забравил името си! Знайте, че аз живея своя втори живот и мой дух покровител е Малкия Маниту, духът на...

— На презрян бял човек! — прекъсва те друг един от вождовете. — Това и сами го виждаме! Ти си същество с Двойствен дух и лъжлива външност! — отсича презрително. — Казвай веднага какво търсиш или се махай от пещерите ни! Няма нужда от високопарните речи на прерийните индианци! И недей да се мъчиш с езика Навахо, ние чуваме директно мислите ти!

— Ами, добре тогава — казваш. — Всъщност дошъл съм, за да ви поискам малко злато. Трябва ми да...

— ПРОКЛЕТ ИСПАНЕЦ!!! — разнася се всеобщ вик. — Злато, значи! Така си и мислехме!

— Не съм испанец! Какво толкова са ви направили Испанците! Я стига сте крещели!

— Няма значение какъв си! Заради златото испанците ни гониха чак дотук! Избиха народа ни и взривиха пещерите ни! Сега ще бъдеш унищожен!

Преди да успееш да мръднеш от мястото си, вождовете започват всеобща... магическа атака. Опитват се да проникнат в съзнанието ти и да те подлудят. Ти се бориш с всички сили, но...

... ако точките ти за „МАГИЧЕСКИ СПОСОБНОСТИ“ са повече или равни на 5, преминаваш на епизод **130**.

... ако са по-малко от 5, преминаваш на епизод **140**.

Опитът на духовете повелители да се свържат с теб ти докарва само страшно главоболие. Едва успяваш да задържиш съзнанието си будно. Само големите ти способности на шаман ти помагат да не се строполиш на земята. Скоро духовете започват да се отдръпват и натискът в съзнанието ти намалява. Накрая, преди и последните да изчезнат, долавяш две фрази, за съжаление изречени като неясни анаграми (анаграма е текст с разместени букви и думи).

ПИЗА ОТ ЕС МИЕ ТОКА С ЖОН КЕВЧО.  
ЖЪЛЕ ДОЖВ ТЯИВЕЛ ГИНАВИ.

**ВНИМАНИЕ!!!** Уважаеми читателю, тези анаграми не са конкурсни задачи, но могат да ти бъдат много полезни в хода на играта. Ако си ги разгадал, запиши текста им в [Дневника](#).

Премини на епизод **105**.



По-предпазлив от всякога се промъкваш в процепа, разположен на края на скалното разместване. Тесен криволичещ тунел води стръмно надолу. Редящите се на всеки няколко крачки завой, както и тесният вход скоро скриват слънчевата светлина. Тъмнината е непрогледна. Бавно и с много опипване се придвижваш напред. Докато се колебаеш дали да не спреш и да си запалиш факла, стигаш до поредния завой.

Зад него тунелът рязко се разширява, става полегат, а в края му се вижда мътна червена светлина. Преди да продължиш, избери кое от оръжията ще приготвиш за първата схватка: пушка, лък или пистолет.

Тунелът те довежда до изсечен в скалата каменен портал, украсен със странно изглеждащи фигури. Прекрачваш високия праг и... попадаш в нещо, което ти изглежда като огромна и същевременно бедно обзаведена тронна зала. Стените са покрити с релефи, подът е постлан с плочи, а пред трите по-малки портала в дъното на залата са поставени шест дървени трона. В средата на залата е нареден кръг от грубо одялани камъни. Разположението ти напомня на Магически каменен кръг, но в средата му е запален огън. Той и десетината факли по стените са единственото осветление на залата.

Докато се оглеждаш смаян, на тронове се появяват шестима индиански вождове. Пред теб изниква Воина-призрак и ти...

... заподозрял някаква опасност, нападаш веднага, като преминаваш на епизод [149](#).

... отстъпваш крачка назад, бавно поставяш оръжията си на земята и сядаш пред тях. Премини на епизод [150](#).

Зареждаш стрела и обтягаш лъка. Сякаш разбрала намеренията ти, пумата се присвива и рязко скача напред. С огромни скокове се носи към теб, а издълженото ѝ, напрегнато тяло става още по-трудна мишена.

Ти хладнокръвно изчакваш до последния възможен момент. Знаеш, че стрелата може да спре нападащия звяр, само ако засегне някой жизненоважен орган. Ето че пумата е само на три крачки от теб, припяква и се приготвя за последен скок. За миг замира неподвижно, опашката ѝ подскача един... два... три пъти и... ти пускаш стрелата.

Ако точките ти за „СТРЕЛБА С ЛЪК“ са повече или равни на 8, премини на епизод **103**.

Ако тези точки са равни на 7, преминаваш на епизод **113**.

Ако обаче са по-малко от 7, преминаваш на епизод **133**.

Тежкият куршум се забива право в гърдите на връхлитащия звяр. Ударът не само спира скока му, но дори го отхвърля назад и настрани. Готов за нова атака, ти пускаш празната пушка и грабваш ножа.

Напрасно се безпокоиш! Близкият изстрел и доброто попадение са разкъсали гърдите на пумата и са я умъртвили още във въздуха. Сваляш от врата ѝ красиво изработената каишка и ако смяташ да я вземеш, запиши находката в [Дневника](#).

Сега можеш да избираш отново:

Ако ще излезеш от пещерата, премини на епизод [131](#).

Ако ще идеш да огледаш срутено то разклонение, премини на епизод [141](#).

Ако ще продължиш по тунела, премини на епизод [145](#).

От един сух клон, няколко борови трески, които нацепваш с ножа, няколко ивици от дрехата ти и малко мазнина приготвяш примитивна факла. Тя свети слабо, пуши много и мирише ужасно, но е достатъчна да ти покаже, че само след десетина крачки тунелът се пресича от широка и неизвестно колко дълбока яма.

Без специални приготовления и без помощник не виждаш начин да я прекосиш, а и няма защо да го правиш. Използваш все още горящата факла, за да се върнеш до разклона и да решиш.

Ако ще излезеш от пещерата, премини на епизод [131](#).

Ако ще изследваш срутения тунел, премини на епизод [141](#).

Сграбчваш няколко тънки корена. За миг забавяш падането си, но част от тях се изскубват, останалите се изплъзват от ръката ти и ти намиращ края си на дъното на дълбок скален процеп. **КРАЙ.**

Бавно и безкрайно предпазливо, опипвайки внимателно всяка стъпка ти се придвижваш в почти непрогледния мрак на тунела. Едва направил десетина крачки и остро фучене те кара да се извъртиш светкавично и да стреляш. Избълваният от дулото на пушката пламък за секунда осветява връхлитащата пума. Виждаш как на гърдите ѝ се явява огромно кърваво петно и... мъртвото ѝ тяло те връхлита. За да не паднеш от сблъсъка, правиш крачка назад и кракът ти хлътва в някаква яма.

Започваш да се свличаш надолу, панически размахваш ръце, политаш назад и падаш в ямата. Едната ти ръка напипва някакво коренище. Правиш опит да го хванеш, но...

... ако сборът от точките ти за „СИЛА“ + „БЪРЗИНА“ е по-голям или равен на 22, премини на епизод [107](#).

... ако обаче е по-малък от 22, преминаваш на епизод [125](#).

Едва успял да хванеш пушката за цевта и пумата връхлита. Посрещаш я във въздуха със силен удар по главата. Черепът ѝ изкълтява кухо и тя пада на земята. За нещастие прикладът на пушката също изпращява и се сцепва. Запиши в [Дневника](#), че пушката е повредена и не може да стреля.

Разярен от загубата, захвърляш оръжието настрани, хващаш ножа в ръка и... пумата отново се е съвзела и се готви за скок. Все пак тежките рани си казват думата, затова...

... ако сборът от точките ти за „СИЛА“ + „БЪРЗИНА“ + „БОЙ С НОЖ“ е повече или равен на 24, преминаваш на епизод [137](#).

... ако този сбор е по-малък от 24, но по-голям или равен на 22, преминаваш на епизод [147](#).

... ако обаче сборът е по-малък от 22, премини на епизод [108](#).

Проучваш внимателно купа камъни. Намираш най-слабата точка и там зареждаш „бомбата“. Направил си я, като силно си натъпкал всичкия наличен барут в рога. Уплътнил си го с парче от дрехата си, а от няколко усукани нишки, напоени с мазнина, взета от запасите храна, правиш фитил.

Зареждаш бомбата, палиш фитила и се свиваш в най-отдалечения ъгъл на тунела. Само след секунда тежък взрив разтърсва скалите, освобождава проход и... предизвиква ново, много по-голямо срутване, под което завършва приключението ти. **КРАЙ.**



— Аз, както вече сте разбрали, не съм обикновен воин! Преди това бях воин от племето (казваш им племето на твоя индианец). Загинах в битка с белите и през 1860 година, по тяхното пресмятане на времето, бях призван в Съюза на воините изгубили името си. Този съюз с помощта на Великия Маниту на прерийните индианци откри, че можем да се преборим с нашествието на бледоликите, ако...

Накратко им разказваш приключенията си при събирането и разчитането на Свещената Изписана кожа и Посланието на Маниту. Виждаш, че разказът ти ги заинтересова, затова се престапаша и им разправяш за Войната на Понтиак и идеята ти да купиш модерно оръжие за индианците.

При споменаване на злато Анасазите настръхват и започват забързано да спорят. След няколко минути се успокояват и първият вожд казва:

— Нека и аз да ти разправа нещо. Чуй за трагичната участ на народа на Анасазите. За „Похода на сълзите“ и как златото и белите мъже, наричащи себе си Испанци, унищожиха моя народ.

Нашето племе е много древно, 400 години, преди да се роди богът на белите, ние строяхме каменни къщи и дълбаехме скалите. Земята, на която живеехме, започна да се изтощава и преди около 1000 години народът ни се премести на юг. Постепенно се придвижвахме в територията на днешно Мексико. Още седем века изтекоха, докато Ацтеките построят Теночтитлан и станат господари на земите около него. Нашите строители работеха на всички велики строежи. Двеста години по-късно бели мъже разориха и унищожиха империята им.

По това време нашият народ строеше за господарите Ацтеки храм на бог Тескатлипока. Ние скрихме златната статуя на бога и даровете, предназначени за украса на храма. Скоро испанците научиха за съкровището, подложиха ни на изстребление и ни принудиха да се върнем в старите негостоприемни земи на планината. Десет години продължи бягството на народа ни. Почти всички измряха. Останалите се заселихме на това плато. След „Похода на сълзите“ няхахме много сили да строим, затова скрихме златото в тези пещери. Магията на

нашите жреци превърна нас, последните Анасази, в призраци, вечно бродещи по студеното плато с единствена цел — да пазим Тескатлипока и златото му. Реални хора можем да бъдем само в Свещените пещери.

Смятаме, че можем да ти дадем част от това злато. Трябва обаче да останем верни на обета си. Затова ще те подложим на две изпитания. За да започнем с първото, премини на епизод **153**.

Съпротивляваш се доста успешно. Лека-полека психическата атака отминава. Видели, че не могат да се справят с теб, вождовете прекратяват магическото въздействие. Ти скачаш на крака. Пред теб се изправя Воина-призрак и замахва с копието. Отбягваш удара, но той като по чудо се раздвоява, утроява и така нататък, докато около теб се появяват десетки воини Анасази.

Замахваш към първия, но вождовете задействат някаква защитна система и ти преминаваш на епизод [149](#).

Излизаш от пещерата и прижумяваш заслепен от лъчите на слънцето. Не че то свети толкова силно. Денят е по-скоро мрачен, но след пещерната тъмнина светлината ти изглежда ярка и дразнеща. Изчакваш няколко секунди и правиш следващия си избор.

Ако ще тръгнеш към входа на лявата пещера, премини на епизод **101**.

Ако преди това смяташ да изследваш скалния процеп, разположен от дясната ти страна, премини на епизод **121**.

Повдигаш цевта на пушката и запъваш ударника. Пумата скача. Ти натискаш спусъка. Дулото избълва дълъг пламък и кънтящ гръм отеква в пещерата. Звярът скимти болезнено и...

... ако точките ти за „СТРЕЛБА С ПУШКА“ са повече от 5, премини на епизод [123](#).

... ако тези точки са равни или по-малко от 5, премини на епизод [143](#).

Стрелата профучава във въздуха и... одира сноп кожа и козина от гърба на пумата. Един наистина лош изстрел. Тя изфучава яростно и се стоварва право върху теб. Все пак краткото, но болезнено съприкосновение със стрелата е разстроило прецизния ѝ скок. Вместо да те докопа за гърлото, тя се стоварва на гърдите ти. Ноктите ѝ оставят дълбоки кървави следи по тях, звярът пъргаво се изтъркулва настрани и прикляква за нов скок. Ти вече си захвърлил лъка. Грабнал си едно от оръжията (ножа или томаховката) и...

... ако сборът от точките ти за „СИЛА“ + „БЪРЗИНА“ + тези за избраното оръжие е повече или равен на 30, преминаваш на епизод **137**.

... ако този сбор е по-малък от 30, но по-голям или равен на 25, преминаваш на епизод **147**.

... ако обаче сборът е по-малък от 25, премини на епизод **108**.

Смяташ, че не е необходимо излишно да привличаш вниманието. Не знаеш какво или кой може да се крие навътре. И без това битката с пумата вдигна достатъчно шум. С предпазливи крачки, бавно и внимателно, като се опираш в стената, се промъкваш напред. След малко подът става по-гладък и равен. В далечината леко просветлява и ти тръгваш по-смело.

Едва правиш първата си по-голяма крачка и...

... избери едно от посочените числа: **144** или **106**, и премини на епизода със същия номер.

В дланта ти попадат няколко тънки корена. За миг забавяш свличането си, след което корените започват да се късат. Преди и последният да се предаде, напипваш един доста по-здрав и дълъг. Задържаш се с мъка. Едва си поемаш дъх от напрежение. Безкрайно предпазливо, без резки дърпания се изтегляш нагоре и изпълзяваш от ямата. Не знаеш колко е дълбока и нямаш никакво намерение да проверяваш.

Докато си се борил за живота си, рогът с барут се е откъснал и паднал някъде. Не можеш да го намериш, затова записваш в [Дневника](#), че нямаш барут и не можеш да стреляш.

С досада се убеждаваш, че ще трябва да се откажеш от проучването на тунела. Връщаш се при разклонението и...

... ако ще напуснеш опасната пещера, премини на епизод [131](#).

... ако ще идеш да изследваш срутено то разклонение, премини на епизод [141](#).



От един сух клон, няколко борови трески, които нацепваш с ножа, няколко ивици от дрехата ти и малко мазнина приготвяш примитивна факла. Тя свети слабо, пуши много и мирише ужасно, но е достатъчна да ти покаже, че само след десетина крачки тунелът се пресича от широка и неизвестно колко дълбока яма.

Точно до ръба ѝ, оголила зъби в грозна гримаса е легнала пумата. Звярът е тежко ранен, поне така изглежда по количеството кръв изтекло до него. С една ръка е направо невъзможно да стреляш с тежката пушка. Преди да решиш дали да хвърлиш пушката, или може би факлата, пумата скача.

Можеш да направиш едно-единствено нещо. Да замахнеш с факлата по нея и...

... да захвърлиш пушката и да вземеш ножа си, като преминеш на епизод [117](#).

... да използваш пушката като тояга и с приклада да удариш пумата. Премини на епизод [127](#).

Преди пумата да успее да скочи отново, ти се хвърляш към нея и забиваш острието на оръжието дълбоко в тялото ѝ. Пренебрегнал всякаква предпазливост, сграбчваш мятация се звяр и яростно удряш още и още... и още. Едва след няколко минути осъзнаваш, че противникът ти не мърда. Заставаш над смляната купчина, която доскоро беше огромен звяр. Сваляш каишката и отбелязваш находката в [Дневника](#).

Като по чудо си се отървал без повече сериозни наранявания. Почистваш се, доколкото можеш от кръвта, и...

... излизаш от пещерата, като преминаваш на епизод [131](#).

... почиваш си няколко мига и отиваш да изследваш срутения тунел, като преминаваш на епизод [141](#).

Предпазливо преместваш няколко камъка и уплашен отскачаш назад. Грамадният куп, препречил входа, заплашително се разклаца и започва да се свлича. Когато скалите се успокояват, ти отново се захващаш за работа.

Налага се да бъдеш безкрайно предпазлив, внимателно да оглеждаш и преценяваш всеки пореден камък, но така или иначе нови срутвания на няколко пъти съсипват цялата работа. Неусетно дните минават един след друг. Ти все повече отпадаш, докато накрая избираш едно от посочените числа: **109** или **148**, и преминаваш на епизода със същия номер.

Възхитен оглеждаш грамадната съкровищница. Залата е с форма на почти идеална полусфера. Стените на естествената пещера са допълнително прокопани и подравнени. Светлината на десетките факли е усилена със система от полирани сребърни огледала. Цялата огромна зала е потънала в искряща светлина, която многократно се отразява по купищата златни предмети, натрупани край стените.

Но една ярка звезда, сияеща в средата на купола привлича погледа ти. Златната статуя на бог Тескатлипока се откроява с великолепната си полировка и червените лъчи на едрите рубини, използвани вместо очи.

Статуята на бога е може би по-ценна от всички останали съкровища. Ако ще я вземеш, премини на епизод [173](#).

Ако предпочиташ да вземеш някои от по-дребните златни украшения, премини на епизод [183](#).

Магията на вождовете се оказва по-силна от защитата ти. Губиш съзнание и набързо се прощаваш с живота.

След няколко часа се събуждаш с натежала глава, но напълно здрав и невредим. Отново седиш пред шестте трона и най-възрастният вожд казва:

— Прости ни за избухването и нападението ни! Докато спеше, ние проникнахме в съзнанието ти и разбрахме за чистите ти намерения. За да разбереш действията ни, ти предлагаме да чуеш тъжната история на Анасазите. За Похода на сълзите и за това как бели мъже, наричащи себе си Испанци, унищожиха народа ни.

— Преди това обаче искаме да чуем твоя разказ! — прекъсва го друг вожд. — Разкажи ни за Задачата си!

— Ами добре! Но... нали казахте, че сте прочели мислите ми?

— Никой не може да прочете мислите ти без твое съгласие. Ние само се уверихме, че не лъжеш и нямаш лоши намерения към нас. Започвай разказа си!

— Е, добре, започвам! Нека да преминем на епизод [129](#).

Започваш да се промъкваш между разхвърляните канари и след един час на огромни усилия и риск да бъдеш затрупан стигаш до място, където явно личи намесата на човешка ръка. Стените са подравнени и облицовани с малки плочки. На всеки десет метра има дървени подпори, а в двете страни на пода са издълбани плитки отводнителни канавки. Тунелът е осветен слабо от високо разположени отвори в скалата.

Продължаваш щастлив от находката си. Преминаваш няколко завоя и отново попадаш на срутване. Много по-голямо и по-нестабилно от предното. Оглеждаш камънаците, доколкото позволява слабата светлина. Ако се наложи, ще можеш да се промъкнеш, но... заслужава ли си да рискуваш?

Ако ще се върнеш, премини на епизод [131](#).

Ако ще продължиш да изследваш тунела, премини на епизод [118](#).

По известна само на теб причина решаваш да застреляш звяра с пистолет. Не особено умна идея, но не съвсем лишена от смисъл. Ако успееш да се прицелиш добре и да вкараш куршума в окото ѝ или в гърлото, успехът е сигурен. Най-малкото ще си спестиш един заряд за пушката.

Изчакваш пумата да скочи. Прицелваш се внимателно и проклинайки тъмнината, натискаш спуська. Приглушен изстрел се разнася из пещерата. От цевта изскача ярък пламък, който осветява една връхлитаща устремено пума. Всичко потъва в бял барутен дим. На теб не ти остава нищо друго, освен да се хвърлиш назад и настрани с надеждата да избегнеш протегнатите лапи.

Ако точките ти за „СТРЕЛБА С ПИСТОЛЕТ“ са повече от 6, премини на епизод [104](#).

Ако са по-малко или дори равни на 6, премини на епизод [114](#).

Тъпо тупване и болезнен крясък на ранено животно ти показват успешния изстрел. Веднага оставяш празната пушка и грабваш в ръце ножа и томаховката. Приготвяш се за ново нападение, но когато димът от изстрела се разнася, успяваш да забележиш ранената пума да се отдалечава, подскачайки на три крака по тъмното продължение на тунела.

Изчакваш няколко секунди и с изострено внимание отново зареждаш пушката си. Решаваш, че няма да е много разумно, ако тръгнеш да изследваш отклонението с ранена и разярена пума зад гърба, затова...

... отказваш се от по-нататъшно проучване на пещерата и преминаваш на епизод [131](#).

... решаваш, че си заслужава да проследиш пумата и да се разправиш с нея, като преминеш на епизод [116](#).



Кракът ти попада точно на ръба на някаква дупка. Спираш се веднага и внимателно опипваш скалите. Ямата пресича целия тунел, не можеш да определиш колко е дълбока или широка, а не смяташ да скачаш в тъмното.

С въздишка на досада виждаш, че ще трябва да се откажеш от проучването на тунела. Връщаш се при разклонението и...

... ако ще напуснеш опасната пещера, премини на епизод [131](#).

... ако ще идеш да изследваш срутено то разклонение, премини на епизод [141](#).

Тунелът е почти непрогледно тъмен, затова трябва да помислиш дали да си направиш факла. Светлината безспорно би те улеснила, но ще те направи видим и за всеки скрит враг. Ако въобще има такъв. И така...

... ако ще запалиш факла, премини на епизод [124](#).

... ако ще продължиш да се движиш в тъмното, премини на епизод [134](#).

За лош късмет един от изстреляните почти наслука куршуми попада в главата ти. Едва усетил удара и падаш мъртъв. Случайност, но фатална.

**КРАЙ!**

Преди пумата да успее да скочи отново, ти се хвърляш към нея и забиваш острието на оръжието дълбоко в тялото ѝ. Пренебрегнал всякаква предпазливост, сграбчваш мятация се звяр и яростно удряш още и още... и още. Едва след няколко минути осъзнаваш, че противникът ти не мърда. Заставаш над смляната купчина, която доскоро беше огромен звяр. Сваляш каишката и отбелязваш находката в [Дневника](#).

Спечелил си битката, но с цената на доста сериозно нараняване. Едната ти ръка е дълбоко ухапана, а на гърдите си имаш няколко разръфани и силно кървящи следи от ноктите на пумата. Извади 5 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“, 3 точки от „СИЛА“ и 1 точка от „БЪРЗИНА“. Почистваш се, доколкото можеш от кръвта, и...

... излизаш от пещерата, като преминаваш на епизод [131](#).

... почиваш си няколко мига и отиваш да изследваш срутения тунел, като преминаваш на епизод [141](#).

Отчаян и с все по-намаляващи сили разместваш и подреждаш камъните. Всичко е напразно. Едва успяваш да разчистиш малко място и ново свличане затрупва всичко. Чак след пет дена изтощителна работа успяваш да се измъкнеш от срутването. Прибави 5 дена към „ИЗМИНАЛО ВРЕМЕ“, извади 10 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и премини на епизод [131](#).

Веднага щом проявяваш агресивни намерения, от стените на пещерата започва да изтича някаква лютивва пара. Хукваш да се спасяваш и скоро, задавен от кашлица и със сълзящи очи, се измъкваш от процепа. С облекчение поемаш чистия планински въздух и... виждаш, че си изгубил оръжието, което беше приготвил, преди да влезеш в залата. Задраскай го в [Дневника](#) и премини на епизод **51**.

Демонстративно пренебрегваш заплашителното поведение на Воина-призрак, вдигаш ръка и бавно произнасяш:

— Вождове на Анасазите, дошъл съм при вас с една Велика задача и една Голяма молба. Нека вашият воин престане да се перчи! Вече знам, че всъщност е само една безплътна сянка! — говориш на езика на Навахите, като се надяваш, че тяхното наречие е достатъчно подобно, за да те разберат.

— Не и в пещерите, умнико! — казва онзи, но един от вождовете вдига ръка и призракът се оттегля.

— Воинът говори истината! — казва натъртено вождът. — Кой си ти и какво търсиш в Свещените пещери на Анасазите? — веднага забелязваш, че той говори езика на племето на твоя индианец. — Каква е тази Велика задача?

Какво ще кажеш на вождовете:

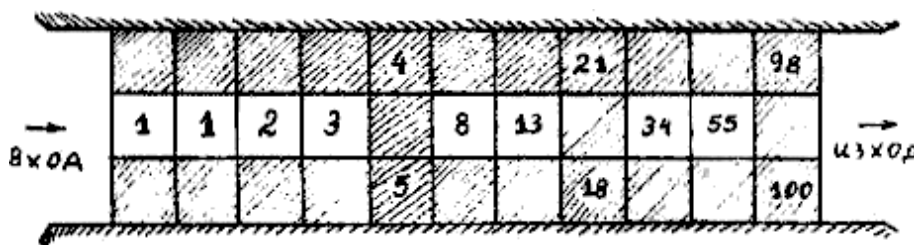
Че си дошъл за злато за бунта на Понтиак, като преминеш на епизод [119](#).

Ще им разправиш за Съюза на воините изгубили името си и Посланието на Маниту, като преминеш на епизод [129](#).

След като внимателно си обмислил всички отговори на вождовете и си решил загадките, смяташ, че левият вход и тунелът след него ще те изведат в съкровищницата на Анасазите.

Преминаваш през входа и тръгваш по широк и прав коридор, добре осветен от десетки разположени на стените факли. Тунелът е съвсем къс. Вървиш само около две минути, преди да попаднеш в правоъгълна зала с нисък таван. Подът на зала е облицован с черни и бели плочки, разположени в прекъснати редици. По белите плочки с червена боя са изписани числа. Почти всички черни плочки са чисти, с изключение на тези, които пресичат линията на белите. На тях са изрисувани по две жълти числа, разположени встрани от бялата линия.

Ето схемата:



Ако смяташ, че плочките и надписите нямат никакво значение, тръгвай смело и премини на епизод [154](#).

Ако предполагаш, че трябва да се движиш само по числата, като спазваш определена закономерност, премини на епизод [164](#).



Натискаш с крак плочата. Тя изглежда здрава и никакъв капан не се задейства. Стъпваш и с другия крак на нея. Отново нищо. Оглеждаш се как да продължиш. Можеш да стъпиш на две други плочи. Колебаеш се между номер 9 и номер 10.

Ако ще стъпиш на номер 9, премини на епизод [192](#).

Ако ще стъпиш на плоча с номер 10, премини на епизод [162](#).

— Слушай внимателно условията на изпитанието! — продължава вождът. — Имаш право да ни зададеш три въпроса. Всички ние ще отговаряме на всеки един от тях. Знай, че някои от нас ще ти казват истината, а някои ще лъжат. Запомни също, че всеки, който е излъгал на първия въпрос, ще лъже и на останалите, същото важи и за тези, които казват истината. На останалите въпроси те също ще отговорят вярно. И последно уточнение, имаш право да задаваш въпроси, отнасящи се само до пещерите и капаните в тях. Готов ли си да започнеш?

— Готов съм! — казваш. — Вече съм минал през много такива изпитания! Ето и първият ми въпрос — кой от трите тунела води към съкровището?

Както вече знаеш, залата, в която се намиращ, е кръгла с три тунела, извеждащи от нея. Пред всеки тунел седят по двама вождове. Запомни, че всяка двойка отговоря само за собствения си тунел. Отговорите започват от левия тунел и левия вожд пред него.

— Съседът ми винаги казва истината и това е правилният тунел! — казва първият вожд.

— Той лъже, но това наистина е верният тунел! — веднага отговаря вожд номер две.

Как смяташ, това ли е тунелът към съкровището? Преминаваш пред следващата двойка вождове и ето техните отговори на същия въпрос:

— И двамата лъжем, и това не е истинският тунел — казва третият вожд.

— Поне един от нас казва истината и това е тунелът, който ти трябва! — добавя четвъртият вожд.

Как смяташ, това ли е тунелът, водещ към съкровището? Преминаваш пред следващата двойка вождове и отново задаваш същия въпрос.

— И двамата лъжем, и това е тунелът към залата със съкровища — казва петият вожд.

— Това е вярно! — кратко се съгласява шестият.

**ВНИМАНИЕ!!!** Уважаеми читателю, ако вече си разбрал кой вожд казва истината и кой е истинският тунел, знай, че това е третата конкурсна задача в играта. Попълни отговорите ѝ в талона. И накрая едно малко пояснение. Всеки отговор е съставен от две твърдения. Отговорът е верен само ако и двете твърдения са верни!

За да зададеш втория си въпрос, премини на епизод **186**.

Тръгваш смело напред и веднага щом слагаш крака си на избраната плочка, се задейства скрит капан. В стените се отварят стотици малки отвори и от тях се посипват тънки като игли стрели. Целият набоден, ти падаш на земята, натискаш още плочки и още стрели се изсипват върху ти. Накрая загиваш. **КРАЙ!**

Набързо се измъкваш от подземията на Анасазите и отново излизаш на Призрачното плато. Не успя да вземеш злато, а загуби толкова много ценно време в търсенето му. Преди да си тръгнеш, вождовете на Анасазите ти дават кутийка с Целебен мехлем. С негова помощ ще можеш да възстановиш 8 точки „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. Можеш да го използваш по всяко време и за колкото точки пожелаеш в момента. Винаги намалявай възстановените точки от възможностите на мехлема.

Няма какво повече да търсиш из студените камънаци на Скалистите планини. Възсядаш отпочиналия кон и като прибавяш още три дена към „ИЗМИНАЛО ВРЕМЕ“, се понасяш по зимната прерия в посока североизток.

Премини на епизод [51](#).

— Е, аз трябва да потеглям — казваш след малко и ставаш на крака. — Ето ти нещо от мене за спомен! — подаваш му красиво изработения нож (или томахава). Задраскай в [Дневника](#) подареното оръжие.

— О, велики воине, ти искаш да ми дадеш това оръжие? — не вярва на очите си старецът. — Не се ли шегуваш с мен?

— Защо да се шегувам? Вземи го! Хайде, де, не ставай дете! Аз ще се оправя и без него.

— Благодаря ти, синко — изведнъж се разплаква старият Анасаз. — Ти вероятно не знаеш, но за моя народ най-голямата чест е воин да ти подари личното си оръжие. Сега ние сме повече от братя! Сега ти си моят уважаван баща — колкото и повече да са годините ми! Поискай нещо и аз се заклевам в гроба на дедите си, че ще го изпълня!

— О-хо! Недей така, де! Няма какво да ти искам. Радвам се за теб, но трябва да тръгвам. Не намерих златото, но поне се сдобих с... хм „син“!

— Смей се ти, смей се! Я ела насам!

— Какво има? Казах ти, че...

— Ела насам, бе, момче! — подвиква той и натиска някаква издатина в стената. — Я гледай какво имам!

Поглеждаш и ахваш изумен. Една неравна цепнатина в стената се е отворила и през тесен тунел води право в ярко осветената съкровищница.

— Ей-й! Аз май не съм сбъркал задачата! — радваш се.

— Ами, ами! Сбъркал си и още как! Това е мой личен вход! Да не мислиш, че шестте, като си седят на онези тронове, научават всичко? Ха-ха-ха! Хайде, върви!

Преминаваш през цепнатината, прекосяваш тунела и попадаш на епизод [139](#).

Преходът в тъмния тунел този път е съвсем кратък. Едва изминаваш стотина крачки и в края му проблясва светлина. Насочваш се към нея и... излизаш в средния проход, точно зад входа му.

Невероятният ти късмет те е довел до друг проход. Излизаш на светло, оглеждаш се и виждаш, че се намиращ в широка квадратна зала. Подът ѝ е разчертан по квадратна схема, изпълнена с числа.

За да продължиш, трябва да прецениш откъде да минеш.

Схемата и продължението са на епизод [161](#).

Отрядите на Отавите се придвижват бързо. На 7 май Понтиак с повече от 300 бойци се появява пред стените на крепостта. По това време форт Детройт е главното и най-силно укрепление на англичаните. Освен обичайните дървени стени, укреплението е подсилено с три каменни бастиона. Десетина оръдия и мортири са разположени в самостоятелни укрепления, така че огънят им да покрива цялата околност. Фортът е защитаван от частите на двата най-добри полка в колониалната армия — „Рейнджъри на кралицата“ и „Кралските американци“. Освен с тях англичаните разполагат и с два военни кораба, малката платноходка „Мичиган“ и канонерката „Хурон“. Командир на крепостта е майор Гладуин, един от най-способните офицери в колониалната армия.

Отчиташ всички тези силни страни на врага, Понтиак решава да превземе форта с хитрост. Среща се с майор Гладуин и му иска позволение да представи пред жителите на крепостта ритуалния Танц на Слънцето. Присъстваш на преговорите и виждаш, че майорът не е особено възхитен от идеята. Все пак, знаещ за огромното влияние на Обединителя над индианците, той няма как да откаже.

Вечерта бойците на Понтиак се събират пред крепостната стена и започват подготовката за танца. Всички са въоръжени само със скрити в дрехите ножове или томахапки. Понтиак държи в ръцете си двуцветен вапум. Решено е, че когато го обърне със зелената страна нагоре, нападението ще започне.

Майор Гладуин и офицерите му излизат навън в уречения час. За голяма изненада те са придружени от два взвода войници с готови за стрелба пушки. По стените на форта се подреждат още стрелци и всички ясно виждат запалените фитили на готовите за стрелба артилеристи. Веднага става ясно, че майорът сериозно ви подозира. Кипящ от яд, Понтиак дава сигнал танцът да започне. Явно хитростта не успява.

Докато наблюдаваш танца, към теб се приближава Езика като нож и със задъхан шепот те убеждава сам да поведеш нападението.



„Понтиак го е страх от голямата отговорност — шепне той, — но смелият Самотен вълк може да му помогне.“

— Какво искаш да направя, безумецо! — сопваш се тихо.

— Не мога да говоря с вожда, той е при Гладуин и офицерите му.

— Поведи войните, Самотен вълк! Дай заповед за атака! Всички я очакват! Великия Воден старец ми изпрати знак, че ще победим!

Какво смяташ да правиш?

Ако ще послушаш шамана и ще изпробваш късмета на всички ви, като поведеш нападението срещу настръхналата от оръжия крепост, премини на епизод [168](#).

Ако смяташ, че Понтиак по-добре знае дали моментът е подходящ за нападение, накарай Езика като нож да млъкне и премини на епизод [178](#).

Два дена и една ноц яздиш през горите на севера. Пролетните води на многобройните реки са придошли от топенето на снеговете и това доста забавя придвижването ти. В края на втория ден попадаш на нещо, което изглежда като следа от хора. Тръгваш по нея, но тя скоро се губи из скалите и камънаците около поредната придошла река.

Няколко минути обикаляш наоколо и...

... ако точките ти за „РАЗЧИТАНЕ НА СЛЕДИ“ са по-малко от 5, преминаваш на епизод **169**.

... ако точките ти за „РАЗЧИТАНЕ НА СЛЕДИ“ са равни или повече от 5, премини на епизод **179**.

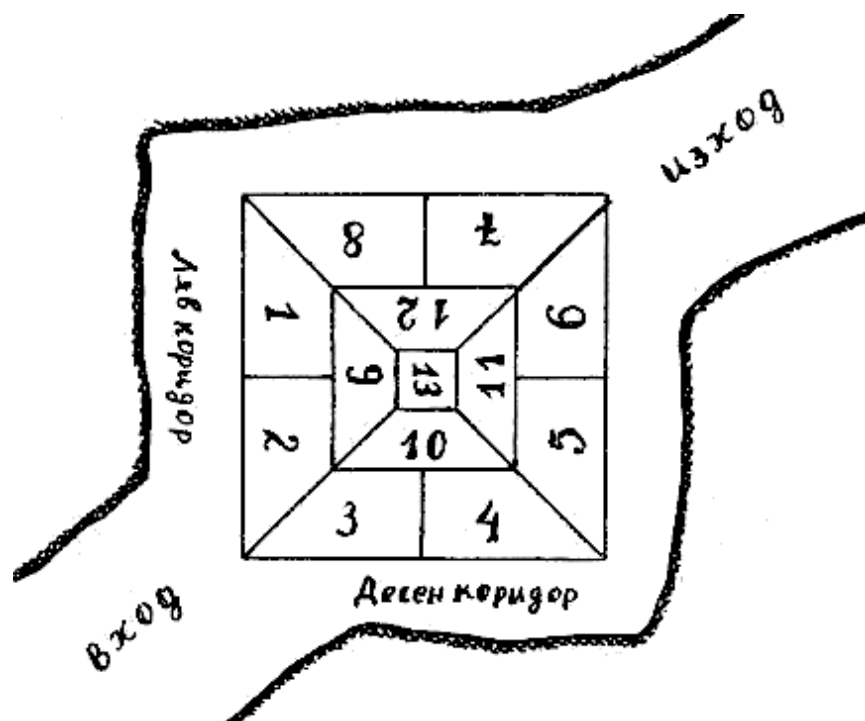
Гърмът на пушката силно отеква над реката. Куршумът свирва и се забива в гърдите на трапера. Той рязко се привива напред и изпуска лодката. Пада на земята, а рейнджърът, повлечен от тежестта на кануто, залита настрани. Бързо възстановява равновесието си и измъква пистолет от колана си. Преди да успее да го насочи, ти се спускаш напред, избиваш пистолета от ръката му и замахваш с приклада на пушката. Онзи обаче се оказва по-пъргав. Отскача настрани и изважда дълъг военен нож. Ти оставяш празната пушка, взимаш ножа (или томаховката) и нападаш. Траперът, ранен тежко, с мъка се надига и с брадва в ръка прави жалък опит да се включи в битката. Все пак противниците са двама, затова...

... ако сборът от точките ти за „СИЛА“ + „БЪРЗИНА“ + „БОЙ С (оръжието, което си избрал)“ е по-голям или равен на 25, преминаваш на епизод [177](#).

... ако сборът от точките ти за „СИЛА“ + „БЪРЗИНА“ + „БОЙ С (оръжието, което си избрал)“ е по-малък от 25, преминаваш на епизод [187](#).

След като внимателно си обмислил всички отговори на вождовете и си решил загадките, смяташ, че средният вход и тунелът след него ще те изведат в съкровищницата на Анасазите.

Преминаваш през входа и тръгваш по широк и прав коридор, добре осветен от десетки разположени по стените факли. Тунелът е съвсем къс. Вървиш само около две минути, преди да попаднеш в огромна квадратна зала с висок таван. Подът на залата е разчертан по следния начин (виж схемата):



Можеш да продължиш по два възможни начина:

Да продължиш направо, без да се съобразяваш със схемата, като преминеш на епизод [172](#).

Да се опиташ да прецениш дали разчертаната схема е капан и как може да бъде заобиколен. Премини на епизод [181](#).

Натискаш с крак плочата. Тя изглежда здрава и никакъв капан не се задейства. Стъпваш и с другия крак на нея. Отново нищо. Оглеждаш се как да продължиш. Можеш да стъпиш на две други плочи. Колебаеш се между номер...

Така и не успяваш да довършиш разсъжденията си. Изведнъж нещо прищраква и земята под краката ти се разтваря. Пропадаш в дълбока яма капан, удряш се в дъното ѝ и загиваш.

**КРАЙ!**

Нова крачка в неизвестното, нови страхове и тревоги и... нов верен избор. Достигнал си почти до края. Остава ти само още една стъпка и още едно решение. Ако си забравил схемата, погледни на епизод **161**, но не забравяй номера на този епизод.

И така:

Ако ще тръгнеш направо по номер 7, премини на епизод **172**.

Ако избираш номер 6, премини на епизод **193**.

Ако ще продължиш на номер 4, премини на епизод **162**.

Предпазливо стъпваш на първата плочка. Нищо не се случва. Преминаваш на следващата, която също носи номер едно и така нататък, докато достигаш до първата черна линия.

А сега накъде? Явно трябва да стъпиш на плочката с номер 4 или с номер 5. Но на коя точно, ще разбереш, като откриеш закономерността на подреждане на числата.

Ако смяташ, че правилната плочка е с номер 4, премини на епизод **154.**

Ако смяташ, че трябва да стъпиш на номер 5, премини на епизод **174.**

— Ей, старче, по-кратко, бе! — възкликваш ти. Отстъпваш предпазливо крачка назад и вдигаш празните си ръце. — Тук съм с разрешението на Шестте вожда от Тронната зала.

— А-ха! Така, така! Вождовете, значи? Е, трябваше да се сетя, че не можеш да пристигнеш току-така. И какво те пратиха да търсиш в моята пещера?

— Ами-и-и... аз всъщност трябваше да ида до съкровищницата... ама едни задачи... такова...

— Ясно, ясно! Не си успял да разбереш загадките им! — смее се старецът. — Е, ама и те са едни шегобийци! Разрешили са ти да вземеш злато, пък не са ти казали откъде да минеш! Ха-ха-ха!

Приказваш си още няколко минути със стареца, разправяш му за идеята да се обединят индианците срещу белите и... със съжаление виждаш, че трябва да си тръгнеш с празни ръце.

Ако ще излезеш без повече обяснения, премини на епизод [155](#).

Ако ще му подариш нещо за спомен, премини на епизод [185](#).



Бягаш, без да се обръщаш, дори когато една пума скача и ноктите ѝ съдират кожата на гърба ти. Пред Тронната зала зверовете те настигат и те повалят на земята. Бориш се отчаяно, но разбира се, безрезултатно. Дори най-великият воин не може да се справи с десетина разярени пуми, още повече, че тези са обучавани специално.

Загиваш и това е краят на приключението ти. **КРАЙ!**

Войниците не знаят точно къде си. Сега, когато си в сянката на насипа, а те на осветения му ръб, не могат да те забележат. Стрелят още няколко пъти наслука. Не уцелват нищо и тръгват да обхождат крепостния вал. Ти тихо подкарваш кануто и след час мъчително гребане се прибираш в лагера.

Цяла нощ фортът жужи като разклатен кошер. Войниците се суетят, търсят тайнствения нападател и... правят невъзможно ново проникване в крепостта. Поне не тази нощ.

Разочарован от неуспеха, преминаваш на епизод [256](#).

Неизвестно защо решаваш да се довериш на всезнайкото. Измъкваш скритото под дрехите ти оръжие, надаваш бойния вик на Отавите и се хвърляш върху най-близките войници. За миг зърваш изумения поглед на Понтиак. Виждаш как част от воините остават слисани на местата си, част веднага последват примера ти, а повечето се спускат да защитят вожда си.

Миг след това оглушителен залп гръмва право в лицето ти. Покосен от няколко куршума падаш назад. С последните остатъци на съзнанието си виждаш как англичаните посрещат въоръжените само с ножове Отави с близки мускетни залпове и спокойни като на учение ги разстрелват.

Не само загиваш, но ставаш причина за смъртта на Понтиак и бързия провал на въстанието.

**КРАЙ!**

След десетина минути се убеждаваш, че няколко бели са влачили лодка към реката. Доста умело са прикрили следите си. Невъзможно ти е да определиш кога са минали, колко са били и накъде са отплували. Зарязваш преследването и подкарваш коня към земите на Оджибаве.

Яздиш цяла нощ, но успяваш да стигнеш навреме. Появяваш се в лагера на Оджибаве точно когато те заедно със Сауките се готвят да нападнат форт Микилимакинак. Най-северната и една от най-силните крепости, разположена между езерата Мичиган и Хурон.

Отвеждат те при Минавана, вождът, командващ обединените сили на племената, и преминаваш на епизод **200**.

Гърмът на пушката силно отеква над реката. Куршумът свирва и се забива в рамото на трапера. Той рязко се превива напред и изпуска лодката. Пада на земята, а рейнджърът, повлечен от тежестта на кануто, залита настрани. Бързо възстановява равновесието си и измъква пистолет от колана си. Преди да успее да го насочи, ти се спускаш напред, избиваш пистолета от ръката му и замахваш с приклада на пушката. Онзи обаче се оказва по-пъргав. Отскача настрани и изважда дълъг военен нож. Ти оставяш празната пушка, взимаш ножа (или томаховката) и нападаш. Макар и ранен, траперът грабва широка брадва и също се включва в битката. Двамата противници доста те затрудняват, затова...

... ако сборът от точките ти за „СИЛА“ + „БЪРЗИНА“ + „БОЙ С (оръжието, което си избрал)“ е по-голям или равен на 32, преминаваш на епизод [177](#).

... ако сборът от точките ти за „СИЛА“ + „БЪРЗИНА“ + „БОЙ С (оръжието, което си избрал)“ е по-малък от 32, преминаваш на епизод [187](#).

След като внимателно си обмислил всички отговори на вождовете и си решил загадките, смяташ, че десният вход и тунелът след него ще те изведат в съкровищницата на Анасазите.

Преминаваш през входа и тръгваш по тесен, прав коридор, слабо осветен от мъждивата светлина на рядко разположени по стените факли. Тунелът е дълъг. Вървиш почти десет минути, преди да попаднеш в правоъгълна зала с нисък таван, почти цялата запълнена с... клетки. От тях се разнася такава миризма и ръмжене, че място за съмнение няма. Намерил си мястото, където Анасазите отглеждат пазачите на пещерите си.

Преди да успееш да се върнеш, пред теб изниква един старец и любезно усмихнат протяга ръце към теб.

— Поздравявам те, моето момче — радостно казва той. — Най-после ми изпратиха помощника, дето толкова време ми обещават. Ела, ела! Седни тук! Разположи се удобно!

— Е-е, станала е грешка — казваш колебливо. Не ти се иска да разочароваш стареца, но пък и нямаш никакво намерение да го лъжеш. — Аз не съм ви помощник. Аз...

— Какво тогава правиш тук? — сопва се той и хваща дълъг дървен лост, с който отваря клетките на пумите. — Махай се оттук, иначе...

Ако ще се махнеш от леговището на лудия старец без повече въпроси, премини на епизод [155](#).

Ако ще рискуваш и ще опиташ да разговаряш с него, премини на епизод [165](#).

Тръгваш смело напред. Правиш няколко крачки и... земята под теб се разтваря. Така и не успяваш да разбереш какво става. Пропадаш надолу, удряш се в дъното на ямата и... загиваш.

**КРАЙ!**

Пристъпваш няколко крачки напред и като в унес тръгваш към златния бог. Очите на Тескатлипока сякаш се впиват в твоите и все по-неудържимо те привличат. Посягаш, хващаш статуята и с усилие я вдигаш. Не успяваш поне да се порадваш на придобивката си. Веднага щом вдигаш скулптурата от пиедестала ѝ, той с щракане изскача нагоре и задейства ужасен капан.

От тавана по каменен улей се спуска огромна скална топка и с трясък запушва изхода. Десетки пневматични стреломети те обсипват с тънки като игли стрели. Огромни камъни се откъсват от тавана и стените и завинаги погребват съкровищницата заедно с теб. **КРАЙ!**



Плочката с изписана на нея петица очевидно е верният отговор на загадката. Продължаваш все така и като спазваш откритата закономерност, излизаш от залата капан.

**ВНИМАНИЕ!!!** Това е следващата конкурсна задача, на която си попаднал. В талона трябва да напишеш правилната числова редица. Това е „Скритата задача“, за която беше предупреден в началото на книгата.

След залата тунелът се разклонява на две. Направо води широк и прав коридор. Ако ще продължиш по него, премини на епизод **184**.

Надясно от коридора тръгва тъмно и тясно разклонение, постепенно извиващо назад. Ако ще тръгнеш по него, премини на епизод **194**.

— Е, аз трябва да потеглям — казваш след малко и ставаш на крака. — Ето ти нещо от мене за спомен! — подаваш му пистолета си и го задраскваш в [Дневника](#).

— Какво е това? — пита Анасазът, без да смее да посегне.

— Пистолет, бе! Оръжие! — казваш му. — Ти не си ли... да бе, вие сте станали призраци доста отдавна, нали така?

— Оръжие, значи! — светват очите на стареца. — И как се... аха, аха разбрах! — радва се той. Грабва пистолета от ръцете ти и преди да успееш да кажеш нещо, го размахва като боздуган. — Бойна тояга, а? Е-е, не е кой знае какво оръжие, неудобна и къса е, но все пак благодаря ти.

— Ама това... е, няма нищо — промърморваш. Сецаш се, че не можеш да покажеш на стареца как се стреля, докато си в пещерата, а той не може да излезе. — Хайде, сбогом!

— Чакай малко! — подвиква той. — Ето ти нещо от мене! — подава ти малка флейта изработена от кост. — Сам съм я правил!

Взимаш флейтата, сбогуваш се с любезния Анасаз и преминаваш на епизод [155](#).

Бягаш, без да се обръщаш, дори когато една пума скача и ноктите ѝ съдират кожата на гърба ти. В Тронната зала зверовете те настигат и те повалят на земята. Бориш се отчаяно, но само бързата намеса на вождовете спасява живота ти.

Лекуват те десет дена, преди да си в състояние да си тръгнеш. Губиш 10 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“, 5 точки от „СИЛА“ и 2 точки от „БЪРЗИНА“. Прибави 10 към „ИЗМИНАЛО ВРЕМЕ“ и премини на епизод [155](#).

След няколко тежки минути взимаш надмощие и ножът пронизва гърдите на рейнджъра. Още един удар го успокоява завинаги. С ранения трапер се справяш много по-лесно. Преглеждаш набързо багажа им. Не намираш нищо интересно или полезно. Така и не разбираш кои са и закъде са тръгнали. За всеки случай разбиваш кануто и отново яхваш коня.

Яздиш цяла нощ, но успяваш да стигнеш навреме. Появяваш се в лагера на Оджибаве, точно когато те заедно със Сауките се готвят да нападнат форт Микилимакинак. Най-северната и една от най-силните крепости, разположена между езерата Мичиган и Хурон.

Отвеждат те при Минавана, вождът, командващ обединените сили на племената, и преминаваш на епизод **200**.

Приближаваш се до Езика като нож, приятелски го прегръщаш през рамо и с изкуствена усмивка прошепваш:

— Кажи само една дума още и ще ти счупя врата! Да не би да искаш да провалиш всичко?

— Пусни ме! Аз...

— Абе, аз нали те предупредих! — просъскваш и стягаш прегръдката си. Шаманът хърка и се дърпа, но скоро се укротява.

По-късно вечерта разказваш на Понтиак за намеренията на Езика като нож. Уморен и раздражен от неуспеха, вождът жестоко го скастрия и му забранява да се приближава до местата на бойните действия. Шаманът обиден се скрива във вигвама си, а Обединителят ти разкрива новия си план.

— Самотен вълк — казва той. — Не знам защо Гладуин беше толкова подозрителен. Няма как да е научил за въстанието. Наредил съм да пазят всички пътища. Слушай какво ще направим. След един ден, на 9 май, белите имат голям религиозен празник. Ще поискаме да участваме, ще вкараме поне 50 воители и по даден знак те ще нападнат, а ти ще задържиш вратата на форта, докато нахлуят останалите.

Добър и хитър план, но той отново се проваля. Майор Гладуин, по-любезен от всякога, се съгласява да пусне на църковната служба само Понтиак и най-приближените му вождове. След поредния провал Понтиак губи търпение, скъсва двуцветния вапум и открито обявява войната. Така започва обсадата на форт Детройт.

Веднага си повикан на съвещание при вожда и преминаваш на епизод **188**.

След десетина минути се убеждаваш, че няколко бели са влачили лодка към реката. Доста умело са прикрили следите си. Вече си готов да се откажеш, когато няколко счупени клонки ти показват правилната посока. Следата води все край реката. Внимателно се движиш по нея, като се чудиш защо белите са влачили лодката си, вместо да плуват с нея.

След около час ги настигааш и разбираш причината. Белите са двама, рейнджър и трапер, едри и тежки мъже. Кануто им е малко и разнебитено. Двамата явно имат голямо желание да преминат реката, но не се решават да спуснат малкото кану в бързеите. Търсят по-спокойно място, като внимателно заличават следите си.

Можеш да стреляш по тях с пушката си, като преминеш на епизод **189**.

Или да се промъкнеш до тях и да подслушаш какво си говорят. Премини на епизод **199**.

Траперът се оглежда тревожно, не те забелязва и отново тръгва напред.

— Проклети индианци! — ругае тихо той. — Дяволът да ги вземе тях и тъпото им въстание! Да ме карат два дена да се влача из горите с кану на гърба! И на теб за какво ти е този боклук? Казвам ти, че скоро така или иначе ще стигнем до брод.

— Стига си се оплаквал, Бърт! — подсмива се рейнджърът. — Кануто ни трябва, за да закараме одеялата в лагера на Понтиак.

— К'ва е пък тази глупост? За к'во му е на генерал Амърст да се подмазва на дивака?

— Слушай, дебела главо, колко пъти да ти обяснявам? Одеялата са от болницата във Филадельфия. С тях са завивали болни от едра шарка. Генералът иска да зарази индианците.

— Голяма работа! Шарка! Че то така ли се умира от шарка, бе?

— Индианците мрат обаче! Мрат, и то как! Никой не знае защо, но шарката ги убива само за няколко дена.

— А бе, 'се ми се струва, че това са глупости, ама карай!

Преставаш да слушаш. Кипящ от яд, изоставаш назад. Пръстите ти напипват нещо твърдо. Под ръката ти е дървен кръст без никакви украшения, закачен на скъсана верижка. Почти несъзнателно го прибиращ, записваш го в [Дневника](#) и продължаваш да размишляваш:

„Значи такава била работата? Искат да заразят индианците с едра шарка! Все този подъл и безчовечен номер на белите.“ Планът едва ли ще се осъществи, преди да се върнеш от земите на Оджибавите. И все пак?

Ако смяташ да унищожиш веднага двамата подлеци, премини на епизод [189](#).

Ако смяташ, че сведенията ти са прекалено важни, за да рискуваш една битка, остави ги да продължат необезпокоявани, а ти премини на епизод [200](#).

Изправен си пред нова логическа задача-капан. Прегледай отново схемата на епизод **161**, прецени пак отговорите на вождовете и решавай!

Ако ще тръгнеш да заобикаляш схемата отляво, премини на епизод **191**.

Ако ще стъпиш на плочата с надпис „3“, премини на епизод **152**.

Ако ще стъпиш на плочата с надпис „2“, премини на епизод **162**.

Ако ще заобиколиш схемата отдясно, премини на епизод **182**.



Пристъпваш колебливо по пътеката вдясно. Правиш една, втора, трета крачка. Нищо не се случва.

Преценяваш, че си напипал прохода, и преминаваш на епизод [172](#).

Пристъпваш няколко крачки напред и като в унес тръгваш към златния бог. Очите на Тескатлипока сякаш се впиват в твоите и все по-неудържимо те привличат. Неусетно как си се приближил до пиедестала на скулптурата и като отстрани се виждаш как протягаш ръка.

Още миг колебание и се осъзнаваш. Тръсваш глава, с мъка отклоняваш погледа си настрани и магията на Тескатлипока отслабва. Бързо прибираш в торбата си няколко дребни златни предмета и с облекчение излизаш от злокобната пещера.

Преди да си тръгнеш, вождовете на Анасазите ти дават малка кутийка с Целебен мехлем. С негова помощ ще можеш да възстановиш 8 точки „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. Можеш да го използваш по всяко време и за колкото точки пожелаеш в момента. Винаги намалявай възстановените точки от възможностите на мехлема.

Няма какво повече да търсиш из студените камънаци на Скалистите планини. Възсядаш отпочиналия кон и като прибавяш още три дена към „ИЗМИНАЛО ВРЕМЕ“, се понасяш по зимната прерия в посока североизток.

Премини на епизод [51](#).

Дълго вървиш по коридора, докато достигаш до тъмен подземен лабиринт. Оглеждаш най-близките секции и се убеждаваш, че преминаването съвсем няма да е лесно.

Ако ще продължиш по лабиринта, премини на епизод **90**.

Ако ще се върнеш, премини на епизод **100**.

Много ти се иска да оставиш добър спомен на любезния старец. Той е единственият досега, който не те нападна или не се опита да ти прави номера със загадки. Можеш обаче да се лишиш само от един от следните предмети:

Обкован със сребърни фигури нашийник за опитомена пума, ако това е подаръкът ти, премини на епизод [195](#).

Ножът и томаховката ти, освен оръжия, са истински произведения на индианското изкуство. Ако смяташ, че можеш да останеш без едно от толкова полезните оръжия, можеш да го предложиш на стареца, като преминеш на епизод [156](#).

Последното, което става за подарък, е пистолетът. Ако смяташ, че старият Аласаз ще се зарадва на такъв подарък, премини на епизод [175](#).

Разбрал си кой тунел води към съкровището и задаваш следния въпрос:

— Има ли капани по пътя към него?

Както може да се очаква, всички вождове отново започват да отговарят по ред. Помпи, че който е излъгал преди, лъже и сега. Не е сигурно обаче дали отговорът се отнася до тунела, пред който е седнал, или за тунела, водещ към съкровището.

— Има капани, но те не действат — заявява първият.

— Никакви капани няма! — не се съгласява с него вторият.

— Има само магически капани. Те не са опасни за теб — твърди третият.

— Във всеки тунел има капани! — настоява четвъртият.

— Само в един от тунелите има действащ капан — веднага го опровергава петият.

— Абе, забравил съм — мърмори под носа си шестият.

Информацията, която получаваш, е малко, затова преминаваш на епизод [196](#).

С голяма мъка надделяваш над разбеснелия се рейнджър. Правиш доста рискован финт и успяваш да забиеш ножа в гърдите му. Надаваш тържествуващ вик и... тежък удар по главата те просва в безсъзнание. Раненият трапер е успял да те удари с брадвата си, за късмет само с плоската ѝ страна.

Падаш по очи и...

... ако преди това си го ранил в гърдите, преминаваш на епизод **197.**

... ако си го ранил само в рамото, загиваш. **КРАЙ.**

— Вождове на Отавите — изправя се Обединителя, когато всички от Съвета на вождовете се събират. — За съжаление, моите планове се провалиха. Не мога да разбера защо майорът беше толкова подозрителен. Пред всички вас искам да призная своята грешка и да...

— Почакай, Обединителю! — чува се силен глас. Във вигвама влиза Сивата врана, най-ловкият разузнавач на Отавите, и избутва напред млада индианка. — Не изричай неверни обвинения към себе си!

— Какво става, Сива врана? Защо прекъсваш събранието? — сърди се Понтиак.

— Говори, момиче! — побутва оня индианката. — Нека тя обясни, вожде!

През сълзи и хлипания индианката разправя, че от малка живеела при семейството на майор Гладуин. Първо майка ѝ, а сега и тя е лична прислужница на жена му. Добрият майор ѝ позволявал веднъж седмично да идва при роднините си. Така тя научила за въстанието, уплашила се и разказала всичко на господаря си.

Разбрал причината за провалите си, Понтиак, за учудване на всички, забранява да наказват момичето. Нареща само да я изгонят и никога да не я пускат в селото.

Обсадата на Детройт се проточва. Едно след друго пристигат радостни съобщения. Първият успех е на Хуроните. След тях, на 25 май, Потаватомите на вожда Ваше превземат форт Сейнт Джоузеф само за две минути. Последват го форт Маями и форт Куентин. Командирът на укрепения пост Едуард го напуска без съпротива.

Все пак най-важната крепост, Детройт, остава непревземаема. Понтиак решава да повика племената Оджибаве на помощ. Избира за свой пратеник теб. Тръгваш още същата нощ...

... с кану по езерото Хурон, като преминаваш на епизод [198](#).

... на кон през редките гори около езерата. Премини на епизод [159](#).

Внимателно изпреварваш двамата. Край реката гората е съвсем рядка, затова се налага да стреляш доста отдалече. Проверяваш заряда на пушката си. Прицелваш се в трапера и дърпаш спусъка.

Ако точките ти за „СТРЕЛБА С ПУШКА“ са повече от 5, премини на епизод [160](#).

Ако точките ти за „СТРЕЛБА С ПУШКА“ са по-малко или равни на 5, премини на епизод [170](#).



— Внимание! Индианец! — провиква се траперът и прави опит да насочи пушката си с една ръка.

Позицията ти е много неудобна за стрелба, но няма никакво време да я сменяш. Без да се целиш, насочваш цевта на твоята пушка и натискаш спусъка. Изпреварваш белия само с частица от секундата.

Ако сборът от точките ти за „СТРЕЛБА С ПУШКА“ + „БЪРЗИНА“ е повече от 15, преминаваш на епизод **160**.

Ако сборът от точките ти за „СТРЕЛБА С ПУШКА“ + „БЪРЗИНА“ е по-малко или равен на 15, преминаваш на епизод **170**.

Пристъпваш колебливо по пътеката вляво. Правиш една, втора, трета крачка. Нищо не се случва. Решаваш, че си напипал прохода, и преминаваш на епизод [172](#).

Смело пристъпваш на номер 9 и... късметът ти отново проработва. А може би не е късмет. Може би си решил правилно всички дадени до момента задачи и знаеш последователността на номерата, по които трябва да минеш.

Следващият избор е вече по-лесен.

Ако ще минеш на плоча с номер 12, преминаваш на епизод **163**.

Ако избираш плоча с номер 13, преминаваш на епизод **162**.

Стъпваш на последната плоча и най-после преминаваш опасния капан. Вървиш още няколко десетки метра и... ето че попадаш право на епизод [139](#).

Проходът прави няколко завоя и скоро става съвсем тъмен. В момента няма начин да запалиш огън и да си приготвиш факла. Трябва да продължиш в тъмното, като опипваш внимателно пътя си и се молиш да не попаднеш в капан или яма.

Разбира се, винаги можеш да се върнеш. Ако е така, премини на епизод [155](#).

Ако ще продължиш, премини на епизод [157](#).

— Трябва да тръгвам, старче — казваш със съжаление и протягаш ръка с нашийника в нея. — Ето ти нещо от мен. Го сигурно е било твое преди, затова...

— ТИ ЛИ СИ УБИЛ АЦТЛАН? ТОЧНО ТАКА! ТИ СИ УБИЕЦ И ЛЪЖЕЦ! — гневно крещи той и отново хваща освобождаващия лост.

— Ей! Ама чакай, бе! Аз не съм убивал никого! Намерих го в...

— ПОДЪЛ ЛЪЖЕЦ! АЦТЛАН Е ПРИЗРАК, ЖИВЕЕЩ ВЕЧНО! Може да бъде убит само в една от Свещените пещери! Ти си измамил вождовете! ДРЪЖТЕ ГО, СЛУГИ НА АНАСАЗИТЕ!!!

С тези думи той натиска лоста и десетки гигантски пуми с рев се хвърлят към теб. Ти се обръщаш енергично, хукваш назад и... избираш едно от следните числа: **166** или **176**. Премини на епизода със същия номер.

— Как се преминава през капана на истинския тунел? — решаваш да бъдеш по-конкретен ти. — Знам кой е! Отговаряйте само за него! — хвалиш се.

Този път всички вождове ще ти кажат истината, но чрез анаграми:

— АЗ ДОКА ПАНАКА ЗНАМ НЕ — казва първият.

— ТАЙПИ РОМЕН ТЕЧИРИ — обявява вторият.

— ЗЛИЯТНАТ БОГ ПАНКА ЗАСТАВЕЙД! — важно настоява третият.

— ТАРКНИ СА РИВЕН САЧЛАТИ НА ТИР — е отговорът на четвъртия.

— МИЗЕВ МОАС ЗИНАЛТ ДЕРПИТЕМ — препоръчва ти петият.

— ВЪРТИЧЕТЯТ И МАСО ТЯАНЗ РЕТИТЯТ ИНАТАТСИ — отговаря шестият.

**ВНИМАНИЕ!!!** Тази задача не е конкурсна, но ще ти помогне успешно да преодолееш последното препятствие.

Ако ще тръгнеш по левия тунел, премини на епизод **151**.

Ако предпочиташ средния, премини на епизод **161**.

Ако смяташ, че десният ще те изведе при съкровището, премини на епизод **171**.

Свестяваш се след час със силни болки по цялото тяло и кървяща рана на главата. И двамата бели са мъртви, но на каква цена. Губиш цели 5 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. Преглеждаш набързо багажа на двамата. Не намираш нищо интересно или полезно. Така и не разбираш кои са и закъде са тръпнали. За всеки случай разбиваш кануто и отново яхваш коня.

Яздиш цяла нощ, но успяваш да стигнеш навреме. Появяваш се в лагера на Оджибаве, точно когато те заедно със Сауките се готвят да нападнат форт Микилимакинак. Най-северната и една от най-силните крепости, разположена между езерата Мичиган и Хурон.

Отвеждат те при Минавана, вождът, командващ обединените сили на племената, и преминаваш на епизод **200**.



Три дена и две ноци гребеш почти непрекъснато. Капваш от умора, ръцете ти се покриват с рани, но успяваш да стигнеш навреме. Появяваш се в лагера на Оджибаве, точно когато те заедно със Сауките се готвят да нападнат форт Микилимакинак. Най-северната и една от най-силните крепости, разположена между езерата Мичиган и Хурон.

Отвеждат те при Минавана, вождът, командващ обединените сили на племената, и преминаваш на епизод [200](#).

Внимателно, с много лазене и предпазливи прибежки успяваш да се доближиш до двамата бели. Както може да се очаква от бледолики, макар и с опит в придвижването из горите, те вдигат доста излишен шум. Тежко дишат, стъпват твърдо и тихо разговарят. Издебваш момента, когато траперът е зает да заличава следите, и се приближаваш само на около метър.

Изведнъж траперът се сепва, вдига глава и тревожно се оглежда, ти се прилепваш към земята и...

... ако сборът от точките ти за „БЪРЗИНА“ + „МАСКИРОВКА И ПРИКРИТИЕ“ е повече или равен на 15, преминаваш на епизод **180**.

... ако сборът от точките ти за „БЪРЗИНА“ + „МАСКИРОВКА И ПРИКРИТИЕ“ е по-малко от 15, преминаваш на епизод **190**.

Минавана, вождът на Оджибаве и Сауки, е много недоволен от посещението ти. Човек с огромно влияние и престиж пред народа си, той е готов да признае водачеството на Понтиак, но не и да се примири с вмешателство в управлението си. Останал с впечатление, че идваш да му отнемеш командването, вождът те посреща с гневна реч, изпълнена с подигравки и обиди. Целта му явно е да те предизвика към необмислено действие и така да намери повод да те изгони.

Не се поддаваш на провокацията. Спокойно обясняваш целта на посещението си и Минавана засрамен е принуден да признае грешката си. За да отстъпи с чест, той настоява да те подложи на изпитание.

Можеш да избираш между:

„Изпитание на ума“, каквото и да значи това, като преминеш на епизод [210](#).

Или „изпитание на духа“. Премини на епизод [220](#).

Извличаш мъртвия Минавана на брега и гордо оглеждаш насъбралите се воители. Те мълчаливо се разотиват. Някой ти подава дрехите, някой промърморва нещо недоволен и толкова. Вечерта Съветът на вождовете се събира, без да те покани. Решават да ти дадат петдесет воители за подкрепа срещу Детройт и това е всичко.

Учтиво, но твърдо те принуждават веднага да си тръгнеш. Губиш 6 точки от „ПРЕСТИЖ“ и безславно се завръщаш в лагера на Понтиак. Премини на епизод [205](#).

Опитът на войника да парира насоченото към гърдите му оръжие е неуспешен. Сабята прорязва напразно въздуха и изхвърква от ръката му. Червената униформа се напоява с кръв и войникът пада мъртъв. Прибави 2 точки към „Престиж“.

Тържествуващият ти вик се смесва с този на останалите воини Оджибаве и Сауки. Тридесет и пет трупа на английски войници остават да лежат на тревата. Между тях е и самият капитан Едърингтън, който така и не разбра какво става. Оцелелите се затварят във форта и скоро първият оръдеен изстрел ви кара да се отдръпнете на безопасно разстояние.

Воин Оджибаве те вика при вожда Минавана и ти преминаваш на епизод [222](#).

Разполагаш войните си по всички важни стратегически места, даваш сигнал и атаката започва. Индианците с пронизителни крясъци се спускат към стените на укреплението. Оттам ги посрещат с тежки последователни залпове, които постепенно преминават в безредна стрелба. Първите нападатели са покосени веднага, вторите падат пред дървените стени на форта, следващите са вече горе и принуждават оцелелите войници да се оттеглят зад здравите стени на казармата.

С изключение на казармената постройка целият форт е в ръцете ви. До момента си загубил 25 бойци, но печелиш 1 точка за „ПРЕСТИЖ“.

В казармата има не повече от десетина войници, но там те са защитени отвсякъде и разполагат с много оръжие и барут.

Ако ще им предложиш да се предадат, премини на епизод [243](#).

Ако ще атакуващ и това последно укрепление, премини на епизод [224](#).



Съдията подскача от изумление. Неочакваният отговор го е сварил неподготвен.

Всичките 223 воини се разполагат в рядка верига около форта. Всеки е на не повече от три крачки от съсед и чака с готово оръжие. Наредил си един на всеки трима да дежури непрекъснато. Дежурствата да се сменят на всеки три часа. Никой да не напуска поста си, без да се обади. Хубав план, но...

Още същата вечер, малко преди мръкване, вратата на форта се отваря и войниците, яхнали коне и с извадени саби, се устремяват в див галоп по пътя между езерата. Застаналите срещу тях индианци са буквално пометени и стъпкани. Близките стрелци свалят няколко от бягащите, десетина успяват да яхнат конете си и да ги подгонят и толкова. Губиш десет бойци и изваждаш от „ПРЕСТИЖ“ 4 точки.

Преравяте изоставения форт, намирате 25 мускета, 39 пистолета и 10 бурета с барут. За да спасиш малко от останалата ти гордост, се съгласяваш цялата плячка да остане за Минавана и хората му. Мнителният вожд си намира причина да не пусне хората си с теб.

Заедно с 90 Сауки се връщаш при Понтиак и преминаваш на епизод [205](#).



Подкреплението, което довеждаш пред Детройт, за съжаление се оказва недостатъчно. Докато ти си превземал форт Микилимакинак, многобройна английска военна част е пробила обсадата и сега е във форта.

Понтиак те оставя да си починеш само един ден, при което възстановяваш 2 точки за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. Вечерта вождът те вика при себе си.

— Самотен вълк — започва той тихо. — Отново се нуждая от твоята помощ. Зная, че прекалено много те използвам, но Сивата врана, най-добрият ми разузнавач е ранен тежко. Съгласен ли си да поемеш един последен, но много голям риск?

— Съгласен съм, Обединителю! — казваш веднага. — Нали затова съм тук, да помогна на въстанието.

— Ето какво. Много е важно да разбере какво замислят белите дяволи. Повече от сто войници се добраха до Детройт. Вече три дена се спотайват. Страх ме е, че могат да предприемат нещо опасно. Трябва да проникнеш във форта и да разбереш плановете им. Пак те питам. Приемаш ли задачата?

— Тръгвам веднага! — отсичаш. — Мога ли пак да разгледам схемата на форта.

Докато оглеждаш грубо начертаната скица (виж [приложението с картите](#)), ти хрумва една идея.

— Вожде, тук е отбелязан само земен насип. Ако ми дадеш кану, лесно мога да намеря място без охрана. Ще издебна патрула и съм вътре.

— Нощта ще бъде бурна, Самотен вълк. Небето е покрито с облаци и духа Северният вятър. Езерото ще се вълнува силно. Опасно е!

— Е, ами тогава...

... ще взема по-здрава лодка! — казваш и преминаваш на епизод [215](#).

... ще опитам да се прехвърля през стената! Ще ми трябва въже с кука накрая — казваш и преминаваш на епизод [225](#).

Не можеш да се пребориш с развълнуваното езеро, но поне успяваш да се върнеш невредим в лагера на Отавите. Губиш една точка от „СИЛА“, по това, разбира се, не може да те спре. Решаваш да проникнеш във форта през стената и преминаваш на епизод [225](#).

Просваш се по очи и започваш бавно и предпазливо да лазиш. Нямах голям избор. Ще трябва да се промъкнеш само на няколко крачки от войника. Разчиташ на лошото време и способността си да се промъкваш тихо.

Ако точките ти за „МАСКИРОВКА“ са повече от 5, премини на епизод [227](#).

Ако тези точки са равни или по-малко от 5, премини на епизод [237](#).

Острието потъва в гърба на поваления войник. Той се мята и крещи силно, след което умира. Едва успяваш да измъкнеш ножа си и силна светлина блиска по насипа. Вратата на скритата наблизко караулна постройка се отваря. Петима войници изскачат оттам с готови за стрелба мускети. Някой надува тръба, настава суматоха и ти хукваш надолу по насипа. Изтъркулваш се право пред кануто, блъскаш го във водата и... страхотен залп раздира въздуха. Няколко куршума пропищяват около теб, а ти...

... избираш едно от посочените числа: **146** или **167**, и преминаваш на епизода със същия номер.

Оръжието изсвистява във въздуха и се забива във врата на единия войник. Той изхърква тихо и бавно се свлича на земята. Другият поглежда изумен, вижда, че си на крачка от него и дръпва спусъка на мускета. Кремъкът изщраква, посипват се искри, но барутният подсип не се запалва.

Войникът замахва с приклада и посреща първия ти удар. Толкова е стреснат, че не се сеца да извика. Ти...

... имаш сбор от точки за „СИЛА“ + „оръжие, с което се биеш“ по-голям от 12 и преминаваш на епизод **249**.

... имаш сбор от точки за „СИЛА“ + „оръжие, с което се биеш“ по-малък или равен на 12 и преминаваш на епизод **218**.

Избираш „Изпитание на мисълта“ и разбираш, че вождът ще ти зададе една загадка. Ти ще трябва да я решиш за „времето, през което изгаря една малка пръчка“. „Пръчка“ е индиански начин за измерване на малки интервали от време. Използват се запалените стебла на една особена тръстика, богата на въскоподобно вещество. Малката пръчка изгаря за около 25–30 минути.

Ето и задачата, която ти дава вождът:

— Слушай внимателно, ти, който се наричаш Самотен вълк! — започва той. — Условието е следното: *Двама индианци едновременно стигат до една и съща река. Всеки иска да премине на отсрещния бряг. Имат само една малка лодка, която побира само един човек. Реката е бърза и студена, в нея не може да се плува. Как и двамата да преминат, без да използват никакви помощни средства?*

Вождът запалва пръчката, поглежда те ухилен и казва:

— Помни, само докато изгори пръчката! Разбра ли?

— Разбрах! Много важно, можеш да я угасиш! — казваш пренебрежително.

— А! Отказваш ли се?

— Не, бе, реших задачата ти! — усмихваш се.

— Ха! Толкова бързо? Казвай, да видим?

Казваш му отговора. Той първо зяпва смаяно, после последователно побледнява и почервениява от яд. Стъпква на земята пръчката, а ти прибавяш една точка към „ПРЕСТИЖ“ и преминаваш на епизод **230**.

**ВНИМАНИЕ!** Уважаеми читателю, това е последната и може би най-трудна конкурсна задача в книгата-игра. Напиши в талона **КАК ДВАМАТА ИНДИАНЦИ СА ПРЕКОСИЛИ РЕКАТА**. Едно леко подсказване. Решение има, и то е много просто, трябва само добре да се прочете условието и още по-добре да се помисли.

Когато вождът се съвзема, наобиколилите ви воители надават гръмки приветствени крясъци. Виждаш каква голяма популярност има Минавана сред тях и осъзнаваш колко глупаво щеше да бъде, ако се беше поддал на желанието си да го убиеш. Прибави 2 точки към „ПРЕСТИЖ“.

— Воители на Оджибаве и Сауки! — провиква се той. — Нека всички изкажем почитта си към Самотния вълк, истинският Мистичен воин, който е не само велик боец, но и мъж, вярващ в доброто и почитащ приятелството. Той доказа, че е достоен да заеме мястото ми, но не го стори. Сега той е моят по-голям брат и мой първи помощник! Желанията му са закон за мен! Сега той ще ни помогне да превземем форта на белите, а след това ние всички ще идем при Великия Понтиак Обединителя и заедно ще изтрием от лицето на земята Детройт!

Гръмки приветствия показват подкрепата на всички воители. Веднага тръгвате към форта. По пътя на теб ти хрумва чудесна идея. Споделяш я с вожда и преминаваш на епизод [221](#).

Острието на сабята прорязва въздуха и среща насоченото към гърдите на войника оръжие. То отскача настрани и тупва на земята. За миг се оказваш обезоръжен пред опитен главорез с дълга сабя в ръцете. Оня се изсмива кратко, изръмжава неразбираема ругатня и замахва към теб. Ти...

... се хвърляш настрани в опит да грабнеш избитото оръжие, преминавайки на епизод [234](#).

... зарязваш всякаква гордост и хукваш назад. Премини на епизод [244](#).



Един час след полунощ 80 бойци се натоварват на всички налични канута и тихо започват да гребат към насипа, защитаващ форта откъм езерото Мичиган. Достигате почти до него, без в крепостта да се раздвижат. Почти сте успели, когато...

— Огън, стрелци! — разнася се гръмка заповед отгоре. — Избийте подлите кучета...

Страхотен гръм заглушава края на изречението. Две оръдия, 25 мускета и три мортири едновременно изригват огън и желязо по беззащитните лодки. Барутен дим покрива всичко и така спасява оцелелите от следващия унищожителен залп. Губиш 40 воина и 1 точка за „ПРЕСТИЖ“.

Мокри и ядосани, воините се прибират в лагера. За твоё изумление никой не те обвинява за провала. Всички го отдават на лошия късмет. Решават утре ти да поведеш нова, този път масирана атака по суша.

Премини на епизод [223](#).

Разделяш бойците на три групи. Първата, най-силната и най-многобройната оставяш назад, така че да прикрива пътя между езерата. Втората група разполагаш от двете страни на вратата на форта. Третата качваш на канута и ги изпращаш да пазят изходите към езерата.

Още същата вечер се убеждаваш в правилното си решение. Малко преди мръкване вратата на форта се отваря и войниците, до един на коне и с извадени саби, се спускат в галоп по пътя. Групата, пазеща степите и вратата, се разпръсва, обсипва ги със стрели и ги оставя да минат.

Те, радостни от успеха си, за да не изморяват конете минават в тръст, навлизат в една малка горичка и... страшен пушечен залп сваля почти всички на земята. Скритата край пътя група, върна на нарежданията ти, с необичайно за индианците търпение ги е изчакала и посрещнала с унищожителен залп. Да се справите с останалите оцелели е въпрос само на време. Губиш само двама бойци и прибавяш към „ПРЕСТИЖ“ 5 точки.



Преравяте изоставения форт, намирате 25 мускета, 39 пистолета и 10 бурета с барут. За да предразположиш още повече индианците, оставяш ги да си разпределят цялата плячка. Така Минавана не може да намери повод да откаже обещаната помощ.

Извади от началните сили, с които разполагаш, броя на жертвите. Останалите ти дават числото на войните, които ще заведеш подкрепление за Понтиак. Премини на епизод [205](#).

Въпреки бурята, решаваш да тръгнеш с кану. Сигурен си, че в такова време патрулът ще се крие на топло и едва ли ще обикаля насипа. Взимаш най-здравото и стабилно кану, пускаш го във водата и натискаш веслото.

Веднага щом излизаш от завета на брега, вятърът и вълните се нахвърлят върху теб. Езерото кипи като голям котел, поставен на буен огън. Вълните, разбира се, не са толкова големи като морските, но са много по-разбъркани. Идват, като че от всички страни и ти едва успяваш да задържиш лодката си на повърхността.

Постепенно вятърът те изтиква навътре в езерото, ти натискаш веслото с всички сили, но...

... ако сборът от точките ти за „СИЛА“ + „КАНУ“ е повече от 14, преминаваш на епизод **235**.

... ако сборът от точките ти за „СИЛА“ + „КАНУ“ е равен или по-малък от 11, преминаваш на епизод **245**.

... ако сборът от точките ти за „СИЛА“ + „КАНУ“ е по-малък от 14, но повече от 11, преминаваш на епизод **206**.

Закарваш лодката до пристана. Изтегляш я наполовина на брега и приведен пробягваш няколко метра. Точно когато си на открития отвсякъде вал, вратата на близката караулна постройка се отваря и поредният патрул тръгва на обиколка. Войниците са само на няколко крачки от теб, обърнати леко настрани. Замръзваш на място. Дали ще те забележат? Всичко зависи от късмета ти!

Избери едно от посочените числа: **228** или **238**, и премини на епизода със същия номер.

Решаваш, че ако сега премахнеш войника, ще си осигуриш път за отстъпление по-късно. Ставаш на крака. Стисваш в ръка ножа и правиш няколко безшумни крачки напред. Онзи не те усеща, ти стигаш на подходящо разстояние, хвърляш се върху него, поваляш го и забиваш ножа в...

... гърлото му. Премини на епизод [247](#).

... незащитения му гръб. Премини на епизод [208](#).

С няколко удара се справяш с войника, но не и, преди той да успее да изкрещи. Той умира. Ти едва успяваш да прибереш оръжията си и ярка светлина се разлива наоколо.

Вратата на скритата наблизо караулна постройка се отваря. Петима войници изскачат оттам с готови за стрелба мускети. Някой надува тръба, настава суматоха и ти хукваш надолу по насипа. Изтъркулваш се право пред кануто, блъскаш го във водата и... страхотен залп раздира въздуха. Няколко куршума пропищяват около теб, а ти...

... избираш едно от посочените числа: **146** или **167**, и преминаваш на епизода със същия номер.

Оръжието изсвистява във въздуха и се забива в рамото на единия войник. Той изругава тихо и посяга към раната си. Вторият изумен се оглежда, вижда, че си на крачка от него и дръпва спусъка на мускета. Кремъкът изщраква, посипват се искри, но барутният подсип не се запалва. Първият се отървава от оръжието и макар и ранен, се включва в битката.

Трябва да се справиш с тях, преди да са се наканили да вдигнат тревога. С ритник поваляш ранения и ловко се привеждаш под удара на другия. Замахваш за нов удар и ако...

... имаш сбор от точки за „СИЛА“ + „оръжие, с което се биеш“ по-голям от 15, преминаваш на епизод **249**.

... имаш сбор от точки за „СИЛА“ + „оръжие, с което се биеш“ по-малък или равен на 15, преминаваш на епизод **218**.



„Изпитанието на духа“ е доста грубо и болезнено, но не представлява никаква трудност за теб. Завеждат те при един огън и ти казват, че трябва да държиш в ръката си горещ въглен, колкото можеш повече. Заедно с теб на същото изпитание ще се подложи и вождът. Ако издържиш по-дълго — печелиш.

Взимаш въглена и го стискаш в шепата си. Вътрешно се радваш, че избра това изпитание. Известно е, че прерийните индианци могат да понасят много по-силни болки от едно малко изгаряне!

След десетина секунди Минавана изсъсква болезнено и хвърля въглена си. Ти, спокойно усмихнат, продължаваш да стискаш своя. Не е зле да спечелиш малко престиж. Всеки пет секунди ти носят по една точка за „ПРЕСТИЖ“, но ти отнемат по една точка от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. Ти сам трябва да решиш колко да държиш въглена.

Когато приключиш с изпитанието, премини на епизод [230](#).

Както вече беше споменато, форт Микилимакинак е най-северната крепост на английските колонии. Построен е между езерата Мичиган и Хурон, сред блатиста равнина, заобиколена от гъсти гори. Стените са от дебели дървени трупи, заострени на върха. Охраняван е от 60 войници, командвани от капитан Джордж Едърингтън. Разполага с няколко оръдия и мортири. Не е непревземаем за обединените сили на Оджибаве и Сауки, но жертвите вероятно ще са големи.

Смъртта в бой не е нещо, което може да стресне индианците. Все пак и ти, и Минавана смятате, че е много по-добре да се запази живота на воините. Ето и хитрият план, който бойците прилагат.

Една сутрин с песни и привидно без оръжие двете племена се приближават пред форта. Носят малки твърди топки и дълги извити на върха пръти. Молят командира на форта да разреши под стените да се проведе пролетното състезание по „Преследване на топка“. Капитан Едърингтън, без да подозира за започналата война, се съгласява и дори излиза придружен от 35–40 войници да гледа.

„Преследването на топка“ е игра, напомняща днешния хоккей на трева. Играела се е от цели села и дори от цели племена. Има случаи, когато от двете страни са участвали по повече от триста човека.

Започват играта. Още в началото по даден знак един от играчите изстрелва топката към крепостта. Бойците хукват след нея, смеещите се англичани им правят път и веднага се оказват заобиколени от 150 индианци. Воините измъкват скритите в дрехите си оръжия, нахвърлят се върху войниците и започват избиването.

Срещу теб изскача снажен, мустакал сержант, въоръжен с дълга сабя. Вече е убил двама Сауки и бърза да отстъпи към форта, под закрилата на стрелците, наредени по стената. Ти избираш оръжието си (нож или томахава) и...

... го хвърляш от безопасно разстояние по войника. Премини на епизод [231](#).

... приближаваш се смело. Издебваш го и скачаш напред. Премини на епизод [241](#).

При Минавана вече са се събрали всички вождове, участващи в нападението. Веднага щом се явяваш, тихите разговори секват, Минавана се изправя и казва:

— Днес Самотния вълк доказа, че е смел воин и умен вожд, затова Съветът на обединените ни племена го кани да каже мнението си за превземането на форта.

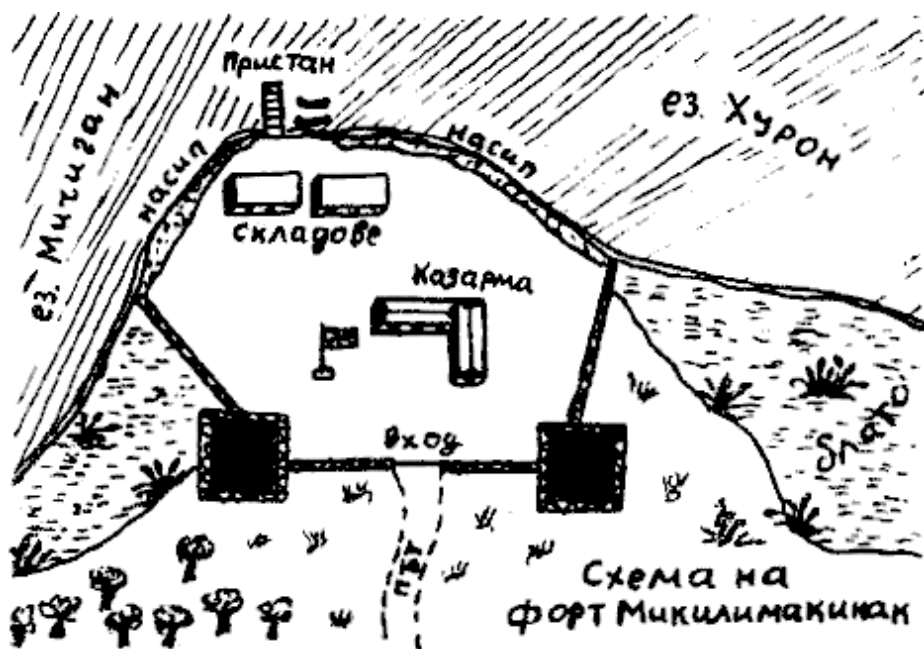
— Самотния вълк благодари на вождовете за оказаната чест! Той е горд с доверието им, но не познава добре района и няма схема на крепостта. Затова не може да даде съвет — казваш предпазливо. Не можеш да разбереш какво цели вожда с неочакваното си предложение.

— Повечето от нас са били вътре да търгуват — обяснява Минавана. — Аз също съм влизал във форта. Той изглежда така — чертае на земята груба и нечетлива схема, след което продължава: — В съвета се казаха две предложения. И двете ни харесват, затова молим Самотния вълк, пратеника на Обединителят, да избере. Ние мислим, че вътре са останали не повече от 25–30 войници, две оръдия и три малки мортири. Нашите сили са 223 бойци, от които 52 с пушки.

„Ето каква била работата — мислиш си. — Минавана още не може да преглътне обидата, че Понтиак ме изпрати при него“.

— Кажете предложенията си! — казваш на глас.

— Вождовете на Оджибаве, включително и аз — започва Минавана — искаме да обсадим форта и да изчакаме войниците да се предадат сами. Всички Сауки обаче смятат да атакуваме веднага. Какво ще ни посъветва Самотния вълк?



Изчисли силите на войската си и решавай: Ако предпочиташ обсадата, знай, че това е план, при който фортът ще падне без жертви рано или късно. Точно в това обаче е проблемът, колко дълго ще продължи обсадата. Понтиак спешно се нуждае от подкрепа при Детройт. Премини на епизод [232](#).

Ако смяташ, че жертвите при един добре обмислен щурм са оправдани, премини на епизод [242](#).

След кратка подготовка подреждаш бойците си в подножието на стената, обясняваш им задачата и даваш заповед за атака. Повече от 200 бойци с револвери се спускат към стените, навлизат в пространството между двата бастиона и попадат под кръстосания огън на две оръдия и поне 30 мускета.

Залповете следват един след друг с убийствена сила. Поне 50 индианци загиват, преди да успеете да се изкачите по стените и да прогоните стрелците от тях.

Атаката между две артилерийски позиции не беше най-доброто ти хрумване. Запиши в [Дневника](#) загубите, извади 3 точки от „ПРЕСТИЖ“ и продължавай битката.

С изключение на казармата, цялата крепост е в ръцете ви. Там има не повече от десетина войници, но стените ѝ ги защитават отвсякъде. Освен това разполагат с много оръжие и барут.

Ако ще им предложиш да се предадат, премини на епизод [243](#).

Ако ще атакуваш и това последно укрепление, премини на епизод [224](#).

Преди да нападнеш, повлиян от индианските филми, които си гледал, правиш опит да запалиш казармата с помощта на огнени стрели. Опитът ти, разбира се, е неуспешен. Дебелите, напоени с влага трупи не могат да се подпалят от слабите пламъчета на стрелите.

Пробваш една вихрена атака, губиш 12 индианци и 1 точка „ПРЕСТИЖ“, след което сериозно се замисляш. Какво би могло да изгони англичаните от леговището им. Огънят, разбира се, но не този на слабите стрели. Оджибавите ти донасят буре с барут, от малки кожени парчета правиш примитивни бомби, които естествено не избухват, но горят отлично. Скоро трупите на казармените стени се предават, огънят ги обхваща, а прибавените зелени клонки отделят гъст лютив дим.

Изневиделица вратата се отваря и отвътре се измъква войник с нанизан на пушката бял чаршаф. Преди да обясниш на индианците, че това е знак за капитулация, те се спускат напред, нахлуват в казармата и избиват всички.

Преравяте превзетия форт, намирате 25 мускета, 39 пистолета и 10 бурета с барут. За да предразположиш още повече индианците, оставяш ги да си разпределят цялата плячка. Така Минавана не може да намери повод да откаже обещаната помощ.

Извади от началните сили, с които разполагаш, броя на жертвите. Останалите ти дават числото на воините, които ще заведеш подкрепление за Понтиак. Премини на епизод [205](#).

Веднага ти предоставят дълго кожено въже, снабдено с дървена кука в единия край. Изчакваш да мине полунощ и въоръжен само с нож и томахава се прокрадваш до южната стена на форта. Ослушваш се внимателно, не забелязваш никакъв часовей наблиз. Развиваш въжето, засилваш се и го хвърляш силно. Успяваш да го закачиш още от първия опит.

Ослушваш се пак, опитваш здравината на куката и поемаш нагоре. Стената заедно със земния насип е висока пет метра. Още в началото, въпреки завета, силният вятър започва да те блъска и люлее. Избрал си бурна нощ за проникване във форта, затова...

... ако точките ти за „СИЛА“ са по-малко от 6, не успяваш да се изкачиш. Връщаш се в лагера и преминаваш на епизод 256.

... ако точките ти за „СИЛА“ са повече или равни на 6, изкачваш стената и попадаш право на задрямалия на завет часовей. Разбираш защо не е чул нищо и видял куката. Прехвърляш се през стената и...

... ако точките ти за „МАСКИРОВКА“ са повече от 3, преминаваш на епизод [254](#).

... ако точките ти за „МАСКИРОВКА“ са по-малко или равни на 3, преминаваш на епизод [264](#).





Предпочиташ по-трудния, но по-сигурен план. Доближаваш кануто до вала. Завързваш го за един стърчащ от водата камък и поемаш нагоре.

Скоро се уверяваш, че пътят съвсем няма да е лек. Валът става все по-стръмен, опорните камъни в основата му изчезват под насипаната пръст, а рядката кал, покриваща цялата му повърхност, го превръща в опасна пързалка.

Забиваш пръстите на краката и ръцете, напрягаш се, помагаш си с ножа, но няколко пъти се търкулваш обратно. Нямах намерение да се отказваш, затова...

... събери точките си за „СИЛА“ + „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“, ако полученото число е по-голямо от 40, премини на епизод **236**.

... събери точките си за „СИЛА“ + „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“, ако полученото число е по-малко или равно на 40, премини на епизод **246**.

Прекарваш десетина минути в рядката и студена кал, преди да излезеш от полезрението на войника. Скрит зад ъгъла на първата постройка, която достигаш, ти ставаш на крака, почистваш се, доколкото можеш, и вземаш следващото важно решение:

Ако ще тръгнеш към казармите и щаба на войската, премини на епизод [229](#).

Ако смяташ, че късно през нощта командващият на форта ще си е вкъщи, тръгни натам и премини на епизод [239](#).

Войниците са двама, омотани в дебели наметала с качулки и с готови за стрелба мускети. Напрегнато се взират в тъмнината, разтревожени от нещо. Правиш опит бавно да се снишиш и прикриеш. Веднага си забелязан. Двамата се обръщат, надават вик „Тревога! Индианци“ и вдигат оръжията си. Ти...

... използваш стресването им, оставяш се в ръцете на съдбата и хукваш да бягаш към кануто. Избери едно от посочените числа: **146** или **167**, и премини на епизода със същия номер.

... хвърляш се в атака и преминаваш на епизод **248**.

С много пълзене, криене и дебнене успяваш да стигнеш незабелязано до казармените постройките. Въпреки късния час, около тях е силно осветено от няколко открити огъня и десетки войници припряно притичват наоколо. Цялата суетня те убеждава, че наистина се готви нещо. Промъкваш се още по-близо и опитваш да разбереш нещо от забързаните реплики на войниците.

Скоро разбираш, че майор Гладуин и някой си капитан Джеймс Делиъл са се оттеглили на секретно съвещание в къщата на майора.

Ако ще идеш там и ще опиташ да ги подслушаш, премини на епизод [239](#).

Ако предпочиташ преди това да се възползваш от отсъствието на майора и да потършуваш из работния му кабинет, премини на епизод [251](#).

— Доволен ли си вече, вожде на храбрите Оджибаве? — казваш ти. — Нека забравим обидите и станем братя! Искам да ти предам...

— Не! — изкрещява вождът. — Не съм доволен! Изпитанието не е достатъчно! Аз съм лично обиден от държанието ти и искам „ДВУБОЙ НА ЧЕСТТА“! КАЗАХ!

„ДВУБОЯТ НА ЧЕСТТА“ е ритуално сражение, предназначено за решаване на спорове. Индианците смятат, че при него Духовете Покровители даряват победата на правата страна. Лошото е, че предизвикващият има право да определя условията. В случая това е вождът Минавана и той без колебание се спира на двубой с ножове... във водите на езерото. Явен опит да те постави в неизгодна ситуация.

Въпреки умората от пътуването, се съгласяваш без колебание. Всеки протест би се сметнал за слабост и би довел до изгонването ти от лагера.

Само с ножове в ръцете двамата нагазвате в ледените води на езерото Хурон. Трябва да влезете навътре до един малък остров и там, в дълбокото да проведете сражението. Събери точките си за „СИЛА“ + „ПЛУВАНЕ“ + „БОЙ С НОЖ“...

... ако полученият сбор е по-малък или равен на 20, премини на епизод [240](#).

... ако полученият сбор е по-голям от 20, премини на епизод [250](#).

Спираш на място, прицелваш се и със силен замах хвърляш оръжието си. Миг преди това войникът, като че усеща заплахата. Оглежда се трескаво. Забелязва летящото към него острие и...

... ако сборът от точките ти за „БЪРЗИНА“ + „СИЛА“ + „точки за избраното оръжие“ е по-голям или равен на 26, премини на епизод [202](#).

... ако сборът от точките ти за „БЪРЗИНА“ + „СИЛА“ + „точки за избраното оръжие“ е по-малък от 26, премини на епизод [212](#).

„Помощта за Понтиак може да почака малко — решаваш след кратък размисъл. Не мога да си позволя да погубя десетки бойци на Оджибаве.“

— Ще обсаждаме! — казваш твърдо. Глух ропот се понася от вождовете на Сауките. — Винаги можем да щурмуваме! Нека преди това се подготвим.

— Много добре! Така реши пратеникът на Понтиак, така и ще направим! — отсича Минавана.

Поглеждаш го изпитателно и бързо добавяш:

— Ще обсаждаме само три дена. После ще ида като парламентьор и ако тогава не се предадат...

— Да живее Самотния вълк, най-великият вожд и боец! — прекъсва те дружният крясък на радостните Сауки.

Усмиваш се и веднага трябва да решиш как да се разпределят бойците?

Ако смяташ, че трябва да обградите форта в плътна верига, така че нищо да не може да се промъкне, премини на епизод [204](#).

Ако предпочиташ да разпределиш бойците на няколко части, разположени във възлови места, така че да бъдат компактни бойни групи, премини на епизод [214](#).

Един час след полунощ 80 бойци се натоварват на всички налични канута и тихо започват да гребат към насипа, защитаващ форта откъм езерото Мичиган. Достигате почти до него, без в крепостта да се раздвижат. Почти сте успели, когато...

— Огън, стрелци! — разнася се гръмка заповед отгоре. — Избийте подлите кучета...

Страхотен гръм заглушава края на изречението. Две оръдия, 25 мускета и три мортири едновременно изригват огън и желязо по беззащитните лодки. Барутен дим покрива всичко и това ви спасява. За огромен късмет залпът е преминал високо и потопява само последното кану. Загиват 5 воини. Преди англичаните да презаредят оръжията си, десетки бойци се изсипват по насипа и започват ръкопашен бой. Чули изстрелите, останалите индианци атакуват по суша и скоро фортът е превзет. С изключение на казармената постройка, цялата крепост е в ръцете ви. До момента си загубил 15 бойци, но печелиш 2 точки за „ПРЕСТИЖ“.

В казармата има не повече от десетина войници, но там те са защитени отвсякъде и разполагат с много оръжие и барут.

Ако ще им предложиш да се предадат, премини на епизод [243](#).

Ако ще атакуваш и това последно укрепление, премини на епизод [224](#).



Избягваш още един удар. След това втори и трети. Англичанинът наистина е много опитен и сърчен боец. Насочва атаката си така, че да те изблъска далече от лежащото на земята оръжие. Правиш последен опит и... страничен режещ удар преминава през тялото ти. Падаш превит на две и с последните остатъци на съзнанието си виждаш как един воин Оджибаве забива томаха в главата на войника.

Дружен победен вик оглася околността, но това вече няма никакво значение за теб. **КРАЙ.**

Битката с разбеснялото се езеро и виещия вятър е трудна, но ти, разбира се, побеждаваш. Целият мокър и премръзнал, с неимоверни усилия успяваш да докараш кануто до насипа, прикриващ града от страната на езерото. Тук, под закрилата на земния вал и близкия пристан на града, вятърът е по-слаб и вълните не са толкова високи. Имаш два възможни пътя към крепостта:

Единият е да идеш при дългия дървен пристан и да се промъкнеш оттам. Почти сигурно е, че там има пост. Ще трябва да разчиташ на тъмнината, лошото време и способността си да се промъкваш. Премини на епизод [216](#).

Вторият е да се изкачиш направо по насипа. Трябва да преодолееш стръмно и кално препятствие, но пък едва ли ще срещнеш патрул. Премини на епизод [226](#).

Твърдо решен да преминеш, напрягаш сили и бавно и внимателно започваш поредния си опит да се изкатериш. Едва-едва успяваш. Просваш се задъхан на ръба на насипа и се оглеждаш. Само на десетина крачки преминава тясна пътека. На нея, току пред теб е спрял самотен патрул, увит в дебело наметало с качулка. Зъзне от студ, но внимателно оглежда езерото и насипа.

Войникът е с гръб към теб, затова ти...

... решаваш да се възползваш от това и да се промъкнеш тихо край него, като преминеш на епизод **207**.

... виждаш удобен случай да премахнеш едно препятствие и веднага нападаш. Премини на епизод **217**.

Лазиш тихо и предпазливо. Преминаваш само на крачка от поста, без той да те забележи. Ненадейно ножът ти изтраква по някакъв камък, войникът се сепва, обръща се, а ти веднага се хвърляш върху него. Поваляш го на земята и...

... веднага прерязваш гърлото му. Или поне се опитваш. Премини на епизод [247](#).

... моментално забиваш ножа в незащитения му гръб. Премини на епизод [208](#).

Войниците са двама, омотани в дебели наметала с качулки и с готови за стрелба мускети. Напрегнато се взират в тъмнината, разтревожени от нещо. Преди да са те усетили, замахваш и хвърляш ножа (или томаховката) към единия. Още докато оръжието е във въздуха, грабваш другото си оръжие и...

... ако сборът от точките ти за „СИЛА“ + „БЪРЗИНА“ + „оръжие, което си хвърлил“ е по-голям или равен на 24, преминаваш на епизод [209](#).

... ако сборът от точките ти за „СИЛА“ + „БЪРЗИНА“ + „оръжие, което си хвърлил“ е по-малък от 24, преминаваш на епизод [219](#).

Личната къща на командващия гарнизона на Детройт се намира на ниско хълмче, отделена от останалите постройките с малко оградено дворче. Това само ти дава възможност да се приближиш незабелязан и мислено да се поздравяваш за успеха.

Майор Гладуин, по домашно облекло, и някакъв надут капитан в червена униформа са се изправили на входа и високо се карат. Около тях се върти млад часовой, отегчен до смърт и вероятно жестоко измръзнал. Пропълзяха по-близо и...

... ако точките ти за „МАСКИРОВКА“ са повече или равни на 4, премини на епизод [253](#).

... ако точките ти за „МАСКИРОВКА“ са по-малко от 4, премини на епизод [263](#).

Вождът Минавана не само плува като риба, но се оказва изключително силен и ловък боец. Само за две минути успява да те притисне и натика под водата. Бориш се с всички сили, няколко пъти успяваш да изплуваш, но всичко е напразно.

Скоро отпадеш толкова, че изпускаш ножа си и се отпускат безсилен. Минавана е толкова доволен от впечатляващата си победа, че не те убива. Изважда те на брега. Помага ти да се свестиш и се съгласява да участваш в нападението на форта, но само като наблюдател на Понтиак. Губиш 2 точки от „ПРЕСТИЖ“.

Дори се съветва с тебе и ти казва каква хитрост е намислил да приложи. Идеята му е наистина великолепна, за да я научиш, премини на епизод [221](#).

Правиш няколко дълги скока. Озоваваш се зад гърба на войника и... тихо подвикваш. Не можеш да преодолееш нежеланието си да убиеш врага си в гръб. Оня веднага се обръща и замахва със сабята. Не може да му се отрече опит и бърза реакция. Ти се отклоняваш от свистящото острие, замахваш и...

... ако сборът от точките ти за „СИЛА“ + „точки за избраното оръжие“ са повече или равни на 24, премини на епизод [202](#).

... ако сборът от точките ти за „СИЛА“ + „точки за избраното оръжие“ е по-малък от 24, премини на епизод [212](#).



Смяташ, че няма време за решаване на стари вражди и прекалена мнителност. Обсадата е добро решение, но кой знае колко може да се проточи.

— Започваме атака! И то още тази вечер! — провикваш се. — Преди да са се окопитили и организирали.

Решението ти е посрещнато с радостни възгласи от вождовете на Сауките и от почти всички на Оджибаве. Минавана и няколко верни нему старейшини с недоволно мърморене се оттеглят, а ти веднага се заемаш с разпределянето на силите за щурма.

Преглеждаш още веднъж схемата, начертана от вожда и решаваш...

... да започнеш общо нападение от всички страни на форта. Едновременно да атакуваш по суша и по вода с канута. Пресмяташ пак силите си и преминаваш на епизод **203**.

... да атакуваш форта тихо и ненадейно, като придвижиш войните с канута по езерото. Ако не ви забележат, добре. Ако обаче ви усетят рано — страшно е да си помислиш какво могат да направят двете оръдия с крехките канута. Все пак рискът може би си заслужава, преминаваш на епизод **213** или на епизод **233** по твой избор.

... че най-сигурна и с най-малки рискове е масираната атака на стената между двата бастиона. Вярно, че ако не се придвижите бързо, огънят на двете оръдия и на стрелците ще бъде опустошителен, но разчиташ на смелостта на индианците и изненадата на войниците. Преминаваш на епизод **223**.

Макар и да съществува голям риск, ти излизаш на открито и вдигаш празните си ръце.

— Искам да преговаряме! — провикваш се. — Не стреляйте!

— Не мърдай от мястото си, куче! — нареждат отвътре. — Как можем да ти се доверим?

— Не можете — съгласяваш се. — Но нямате друг избор! Пуснете ме да се приближа! На един вожд не му прилича да си дере гърлото така.

— Ела до вратата, сам и без оръжие! — съгласяват се те. — Ако си замислил нещо лошо, ще умреш на място!

— А! Много си страшен! — промърморваш и се приближаваш. След дълги разпавии и увещания убеждаваш войниците да напуснат форта, като им гарантираш живота.

Лесно успяваш да се справиш с протестите на жадните за скалпове индианци. Богатата плячка и радостта от победата ги правят отстъпчиви. Прибави си 3 точки към „ПРЕСТИЖ“.

Преравяте превзетия форт, намирате 25 мускета, 39 пистолета и 10 бурета с барут. За да предразположиш още повече индианците, оставяш ги да си разпределят цялата плячка. Така Минавана не може да намери повод да откаже обещаната помощ.

Извади от началните сили, с които разполагаш, броя на жертвите. Останалите ти дават числото на воините, които ще заведеш подкрепление за Понтиак. Премини на епизод [205](#).

Не си правиш никакви илюзии за шансовете ти срещу дългата сабя. Избягваш ловко един удар, обръщаш се и си плюеш на петите. Разбира се, войникът не си прави труда да те преследва. Единственото му желание е да се скрие и скоро вратата на форта го скрива. За съжаление неуспешното ти нападение не е останало незабелязано. Губиш 1 точка от „ПРЕСТИЖ“, но това не е толкова важно. Победата ви е пълна!

Гържествуващият ти вик се смесва с този на останалите воини Оджибаве и Сауки. Тридесет и пет трупа на английски войници остават да лежат на тревата. Между тях е и самият капитан Едърингтън, който така и не разбра какво става. Оцелелите се затварят във форта и скоро първият оръдеен изстрел ви кара да се отдръпнете на безопасно разстояние.

Воин от племето Оджибаве те вика при вожда Минавана и ти преминаваш на епизод [222](#).

Въпреки всичките ти усилия вятърът и вълните обръщат кануто и ти се озоваваш в ледената вода. За миг дъхът ти секва, мускулите ти се схващат и ти започваш да потъваш. Събираш всичките си сили и воля са оцеляване. Раздвижваш се и изплуваш.

Ако сборът от точките ти за „СИЛА“ + „ПЛУВАНЕ“ са повече от 14, успяваш да се спасиш и да преминеш на епизод [256](#).

Ако обаче този сбор е по-малък или дори равен на 14, не успяваш да се спасиш. **КРАЙ.**

Нямаш намерение да се отказваш, но обстоятелствата те принуждават. След като се търкулваш десетина пъти надолу и вдигаш страшен шум, си принуден да признаеш поражението си.

Връщаш се при кануто и решаваш...

... да пробваш късмета си при пристана на форта, като преминеш на епизод [216](#).

... да изоставиш напразните опити и да проникнеш в крепостта през стената. Премини на епизод [225](#).

Войникът само изхърква задавено, залива всичко с кръв и загива на място. Без да губиш време да го претърсваш, ти изтегляш трупа до края на насипа и го пускаш да се хлъзне в езерото. Скриваш се зад първата попаднала ти постройка, почистваш се от калта и кръвта на войника и вземаш поредното важно решение:

Ако ще тръгнеш към казармите и щаба на войската, премини на епизод [229](#).

Ако смяташ, че късно през нощта командващият на форта ще си е вкъщи, тръгни натам и премини на епизод [239](#).

Преди да направиш и една крачка, мускетите изгърмяват дружно.  
Два едри куршума се забиват в гърдите ти и веднага те просват мъртъв.  
**КРАЙ.**

С един-единствен удар се справяш с войника. Пронизваш го право в устата и така прекратяваш тревожния му вик. Внимателно подхващаш тялото и го пускаш в езерото. Проверяваш другия, той също е мъртъв, изхвърляш и него и приведен прибягваш до първата постройка.

Скрит, там набързо се почистваш, доколкото можеш, от калта и кръвта на войниците и вземаш следващото важно решение:

Ако ще тръгнеш към казармите и щаба на войската, премини на епизод [229](#).

Ако смяташ, че късно през нощта командващият на форта ще си е вкъщи, тръгни натам и премини на епизод [239](#).



Вождът Минавана не само плува като риба, но се оказва изключително силен и ловък боец. Все пак само за две минути успяваш да го притиснеш и натикаш под водата. Той се бори с всички сили, няколко пъти успява да изплува, но всичко е напразно.

Скоро вождът отпада толкова много, че изпуска ножа си и се отпуска безсилен. Ти, ядосан от упорството му и необоснованата подозрителност...

... решаваш да се възползваш от условията на двубоя и забиваш своя нож в тялото му. Премини на епизод [201](#).

... решаваш да му дадеш добър урок по самообладание и благородство. Хващаш го за косата и го изтегляш на брега. Помагаш му да се свести и преминаваш на епизод [211](#).

Издебваш една забързана група разсеяни войници и се вмъкваш след тях в щабната сграда. Едва влязъл в коридора и си принуден да се хвърлиш на пода. Войниците са спрели само на няколко крачки от вратата, до караулна ниша и спокойно сменят поста. Коридорът е слабо осветен, но разстоянието е съвсем малко. Притискаш се силно към земята, като се стремиш да се слееш със сенките.

Смененият часовой излиза от нишата, уморено се протяга и хвърля разсеян поглед право към теб. Моментът е изключително опасен. Войникът примигва сънено и...

... ако точките ти за „МАСКИРОВКА“ са по-малко или равни на 6, преминаваш на епизод **261**.

... ако точките ти за „МАСКИРОВКА“ са повече от 6, преминаваш на епизод **271**.

Опасността сякаш ти дава сили. С дълги скокове се понасяш към лодките на форта. Миг преди да потънеш в тъмнината, еква залп и няколко куршума слагат край на приключението ти. **КРАЙ!**

Незабележим и тих като сянка ти се промъкваш до спорещите военни. Ръката ти напипва малко тефтерче с кожена корица. Прибираш го почти несъзнателно и се заслушваш в разговора.

— Капитан Делиъл, аз, командирът на форт Детройт, майор Гладуин, за последен път те предупреждавам — забранявам да нападаш индианците извън крепостните стени! — сърдито вика майорът.

— Майоре, аз съм адютант на самия главнокомандващ армията, генерал Амърст. Водя войници от 55-и и 60-и полк от армията на Нейно Величество. Няма да седя тук и да чакам диваците да дойдат и да ми прережат гърлото. Казах ви и пак повтарям — давам малка почивка на бойците си и ще нападам и изтребя до крак Понтиаковата сбирщина! — надменно отговаря другият.

— Забранявам! Аз... аз... — закашля се почервенял от яд майорът.

— Какво вие? Сврели сте се тук като някой... някой... о-о-о! — Капитанът се обръща рязко, подвиква: — Идвай веднага, Дъч! — и без да погледне дали войникът му го следва, си отива.

Ти изчакваш майорът да се прибере, записваш в [Дневника](#), че си намерил кожено тефтерче, и преминаваш на епизод [256](#).

Изведнъж войникът отваря очи и скача на крака. От тъмното се чуват гласове и скоро пристига смяната на патрула.

Сънният часовей заминава с патрула, а новият започва да тропа с крака и да духа на премръзналите си ръце. Използваш разсейването му и...

... тихо се смъкваш в укреплението. Премини на епизод [274](#).

... решаваш да премахнеш часовоя и преминаваш на епизод [284](#).

Правиш няколко големи и напълно безшумни крачки. Достигаш само на метър от поста и точно тогава...

... ако сборът от точките ти за „МАСКИРОВКА“ + „БЪРЗИНА“ е по-малък или равен на 13, преминаваш на епизод **285**.

... ако сборът от точките ти за „МАСКИРОВКА“ + „БЪРЗИНА“ е по-голям от 13, преминаваш на епизод **295**.

Една вечер, седмица след разузнаването ти във форта, двамата с вождя Понтиак стоите на брега на река Детройт. Обединителят е силно разочарован от неуспеха на обсадата и много притеснен за крайния изход на въстанието.

— Хуроните са превзели форт Сандъски край езерото Ери, Самотен вълк — казва Понтиак. — Успели са да накарат Деллауерите и Мингосите да се присъединят към съюза ни. Започнала е война в самото сърце на Пенсилвания, а ние тук тъпчем на едно място.

— Не е ли по-добре да нападнем крепостта, Обединителю? — питаш ти. — Бойците са изморени и недоволни от дългото чакане. Да съберем всички сили и...

— Не! — прекъсва те строго Понтиак. — Рано е още! Бледоликите дяволи са много силни! Искам ти отново да изпълниш една задача. Преди повече от две години Сенеките ми изпратиха Червения вапум на войната. Тогава аз отказах да се присъединя към бунта им и сега те също отказват да ме подкрепят. Лигата на Ирокезите също се помайва и обмисля. Нужен ми е пратеник при тях. Искам още утре да тръгнеш към селата на Сенеките и да направиш всичко възможно да се присъединят към нас.

— Готов съм, Обединителю! Само да разпределя постовете и тръгвам. Не трябва да пренебрегваме опасността от контранастъпление от форта.

— Смяташ ли, че биха се решили? — тревожи се Понтиак.

Ти замислен поглеждаш открояващата се в далечината крепост. Днес е първи юни, изминали са 151 дена от началото на приключението. Времето ти изтича, а краят на войната не се вижда. От този епизод отново започваш да отчиташ изминалото време. Запиши в [Дневника](#), че „ВРЕМЕ“ е равно на 151 и...

... ако имаш тефтерче с кожена подвързия, премини на епизод [266](#).

... ако нямаш такова тефтерче, премини на епизод [74](#).

След три дена езда из горите и блатата северно от Онтарио достигаш до земите на Сенеките. Въпреки опасенията на Понтиак, там те посрещат добре и веднага събират Съвет на вождовете. Докато чакаш да се върнат пратениците от най-отдалечените села, при вас пристига голяма лодка, натоварена със стоки и карана от двама бели. Те се представят като Жил и Жан, френски търговци и пратеници на канадските заселници, идващи „... с дарове за великите Сенеки и молба да бъдат пощадени френските фермери“.

Фактът, че французите изпращат дарове при Сенеките, а не при Понтиак, малко те изненадва. Освен това „подаръците“ са стотина сиви войнишки одеяла, набързо украсени с червени нишки. На някои от тях личи полуизтрит печат „болн--а Сент Ку---ин“.

За разлика от теб индианците са доволни от подаръка. Обясняват ти, че и преди са купували одеяла, които после те сами боядисват и украсяват. Прибави към „ВРЕМЕ“ 5 дена и решавай!

Ако смяташ, че Сенеките могат да приемат даровете без опасение, премини на епизод [277](#).

Ако мислиш, че това е някаква клопка, премини на епизод [297](#).



Вождовете на Сенеките решават да послушат съвета ти. Изкопават дълбока яма далече от селото, с помощта на дълги пръти закарват там „подаръка“ и изгарят одеялата. Пепелта засипват с висока могила пръст.

Единодушно Съветът на вождовете се съгласява с молбата на Понтиак племето да се включи във войната. Изпращат бързи разузнавачи и научават, че близко разположената крепост Преск-Айл, с командир Джон Кристи, е последният останал форт в района на езерата.

Двеста Сенеки се отправят натам и те викат да идеш с тях. Ти...

... имаш други по-важни задачи и заедно със 120 бойци се връщаш при Понтиак. Премини на епизод **268**.

... въпреки че имаш други по-важни задачи, приемаш поканата и участваш в нападението на форта, като преминаваш на епизод **278**.

При първия щурм са загинали 50 индианци. Това толкова много озлобява Сенеките, че те са готови веднага да нападнат отново. Един от пострадалите си ти. Ранен си в рамото и губиш 5 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ и по 2 точки от „СИЛА“ и „БЪРЗИНА“.

Правиш внимателен оглед на околността и скоро намираш слабото място на форта. Крепостта е силна, но е построена между две по-високи от стените ѝ възвишения. Наредваш на всички стрелци да заемат позиции там. Подготвяте огромно количество запалителни стрели и засипвате малкото пространство на форта с огън.

Сами по себе си слабите огънчета на стрелите не могат да причинят вреда, но изстреляни със стотици и насочени към покрива и стените на барутния склад, те създават постоянната заплаха от пожар и взрив.

Защитниците не издържат на денонощния обстрел и два дена по-късно се предават. Прибави 5 точки към „ПРЕСТИЖ“ и 5 дена към „ВРЕМЕ“. Към оцелелите от битката индианци прибави още 150 и премини на епизод [268](#).

— Е, имаме време, имаме барут, ще направим няколко опита. Сложи като начало една мярка! — казваш с решителен вид.

— Ха-ха-ха! Ама че невежи! — започва да се киска приближилият се незабелязано Език като нож. — О-ох, че невежи! Ха-ха-ха! Аз ще ви кажа как се прави това!

— Ти пък откъде разбираш от оръдия? — сопваш се.

— Ха! Аз зная всичко за големите пушки на белите! Аз съм велик! Аз съм най-знаещият шаман! Аз... аз... а бе к'во да ти разправам. Туряй направо пет мерки!

— Много е, бе, ще се пръсне оръдието. Започваме с една мярка!

— Абе, теб кой те е направил вожд? Що не идеш да се понаучиш малко? Слагай пет мерки, казвам ти!

Езика като нож изглежда много решителен и уверен. Ако ще го послушаш, премини на епизод [270](#).

Ако въпреки риска да се изложиш, ще настояваш да пробваш с една мярка барут, премини на епизод [280](#).

Лицето на войника изведнъж застива. Цялата му сънливост се изпарява. Очевидно си забелязан. Скачаш на крака и в момента, когато прозвучава „Тревога! Индианци!“, ти изскачаш навън. Там... избираш едно от посочените числа: [252](#), [262](#) или [272](#), и преминаваш на епизода със същия номер.

Опасността сякаш ти дава сили. С дълги скокове се понасяш към лодките на форта. Миг, преди да потънеш в тъмнината, еква залп и няколко куршума едновременно пронизват краката ти. Падаш на земята и миг, преди да те заловят, развързваш Магическия вапум от кръста си. Веднага се пренасяш при Дървото на смъртта, оцеляваш, но не успяваш да се справиш със задачата си.

Премини на епизод [320](#).

Премръзнал и отегчен, но нащрек, младият войник те забелязва да лазиш в тревата, решително вдига пушката си и...

... ако сборът от точките ти за „БЪРЗИНА“ + „БОЙ С НОЖ“ е повече от 12, преминаваш на епизод **273**.

... ако сборът от точките ти за „БЪРЗИНА“ + „БОЙ С НОЖ“ е по-малък или равен на 12, преминаваш на епизод **283**.

Изведнъж войникът отваря очи и скача на крака. От тъмното се чуват гласове и скоро пристига смяната на патрула. Съненият часовой заминава с патрула, а новият започва да тропа с крака и да духа на премръзналите си ръце. Преди още стъпките на войниците да заглъхнат, погледът на новия войник се спира на теб. Вярно е, че едва те различава в тъмното, но веднага насочва мускета си и стреля. За щастие неточно.

Преди останалите войници да се върнат, ти набързо се смъкваш долу и изчезваш в нощта. Връщаш се в лагера на Понтиак и преминаваш на епизод [256](#).

Правиш огромна крачка напред и подхващаш умиращия войник, преди да е вдигнал шум. Завличаш тялото му в най-гъстите сенки и предпазливо се спускаш на земята.

Спотайваш се в сянката на една ниска барака и решаваш...

... да тръгнеш към казармите и щаба на войската, премини на епизод [229](#).

... че късно през нощта командващият на форта ще си е вкъщи, тръгни натам и премини на епизод [239](#).



— Сигурен съм в това! — казваш. — Нали успях да подслушам Гладуин и онова куче Делиъл. Дори смятам, че още тази нощ ще се опитат.

— Е-е... не знам — колебае се той. — Майор Гладуин едва ли ще остави онзи да действа през главата му.

— Делиъл е адютант на самия генерал Джефри Амърст, главнокомандващият колониалната армия. Сигурен съм, че има специални пълномощия!

— Добре, направи каквото трябва! Аз отивам в лагера. Ще изпратя съобщение на Минавана и Оджибавите му да се придвижат насам. Нали сте приятели с него! — подсмива се вождът и тръгва.

Намръщваш се при споменаването на мнителния вожд, но време за сръдни няма. Разполагаш със силите на 50 Отави, предвождани от Белия облак, въоръжени с лъкове, и 30 Хурони с пушки.

Викаш всичките си помощници и разпределяш задачите. Наредждаш на Сивата врана — най-добрият следотърсач, да се приближи до форта и да наблюдава. Изпращаш Белия облак и Отавите му напред към Перънтс Крийк, един от притоците на река Детройт, да подготви засада, а ти самият качваш Хуроните стрелци на коне и образуваш подвижен отряд, готов веднага да се придвижи, където потрябва.

След час пристига вождът Минавана със 120 Оджибаве и Сауки всичките с мускети, ти записваш силите си в [Дневника](#) и преминаваш на епизод **84**.

На третия ден повече от 20 индианци се разболяват от странна болест. Баенето и билките на шаманите са безсилни. След още два дена всичко е ясно, Сенеките са заразени с едра шарка. Вероятно одеялата са взети от някоя болница, в която са лекували тази болест.

Знаеш, че индианците нямат имунитет към едрата шарка, и горчиво съжаляваш, че не си се противопоставил на търговците. Всичко е напразно. Сенеките измират със стотици, преди епидемията да затихне. Една от тези жертви си и ти. **КРАЙ!**

Отвеждаш новите бойци в лагера на Обединителя. Когато научава за съюза с войнствените Сенеки, Понтиак почти забравя кой е и къде се намира. Скача радостно, надава победен вик и изиграва „Танца на победата“.

Вечерта в лагера започва голямо празненство. Ти получаваш още 10 точки за „ПРЕСТИЖ“, а на другия ден отново трябва да се сблъскаш с тежката военна действителност.

Отново, за кой ли път, те викат в Съвета на обединените вождове и ти преминаваш на епизод **279**.

Смяташ, че не си купувал оръдията, само за да ги мъкнеш из горите. Намираш удобна позиция, разполагаш ги и...

— По колко барут се слага в това нещо? — пита изведнъж новоназначеният началник на батареята.

Поглеждаш смаяно воина и промърморваш:

— Ами откъде да знам! Там нямаше ли някаква мярка?

— Ето я — показва ти той подобен на дълбок черпак инструмент. — Ама нещо малко ми се струва... да пробваме направо с две или три?

Ако не си сигурен колко мерки барут трябва да се слага в оръдие, можеш да направиш няколко експеримента. Премини на епизод [260](#).

Ако смяташ, че можеш да се справиш с този вид оръжия, без излишни опити, премини на епизод [301](#).

Изпълнен със съмнения, слагаш пет пълни мерки с хубав едрозърнест барут. Натъпкваш ги добре, пъхаш едно кръгло гюле и подпалваш подсипа. Оръдието избълва огромен огнен език, избумтява силно и...

... ти избираш едно от посочените числа: **290** или **300**, преминаваш на епизода със същия номер.

Сънненият поглед на войника преминава през теб, без да те забележи. Постът довършва прозявката си и тръгва към спалните помещения. Изчакваш няколко минути. Въздъхваш тихо и предпазливо продължаваш по коридора.

С невероятни усилия се промъкваш край караулната ниша, само за да попаднеш на следващата неприятност. Завиваш зад ъгъла на коридора и едва не се блъскаш в забързан нанякъде офицер.

Преди той да успее да реагира, ти...

... хвърляш ножа (или томаховката) по него и преминаваш на епизод **281**.

... замахваш с избраното оръжие и се хвърляш в атака. Премини на епизод **291**.

Опасността сякаш ти дава сили. С дълги скокове се понасяш към лодките на форта. Миг преди да потънеш в тъмнината, еква залп и няколко куршума едновременно свирват край главата ти. Като по чудо оставаш невредим. Смъкваш се по насипа, избутваш едно малко кану и след час уморително гребане безславно се прибираш в лагера на Понтиак.

Цяла нощ фортът жужи като разклатен кошер. Войниците се суетят, търсят тайнствения нападател и... правят невъзможно ново проникване в крепостта. Поне не тази нощ.

Разочарован от неуспеха, преминаваш на епизод [256](#).

Преди хлапакът да дръпне спусъка, ножът ти потъва в тялото му, той се свлича облян в кръв, а ти преминаваш на епизод [253](#).



Пропълзяхаш до края на бойната пътечка, опасваща стената. Тихо прехвърляш въжето и започваш да се спускаш. За лош късмет войникът решава да се разхожда точно над куката. Всичко е в ръцете на съдбата и в уменията ти.

Ако сборът от точките ти за „БЪРЗИНА“ + „МАСКИРОВКА“ е по-малък от 13, преминаваш на епизод [276](#).

Ако сборът от точките ти за „БЪРЗИНА“ + „МАСКИРОВКА“ е по-голям или равен на 13, преминаваш на епизод [286](#).

Правиш огромна крачка напред и подхващаш умирация войник, преди той да е вдигнал шум. Изглежда, че ударът ти не е бил толкова смъртоносен, защото онзи прави слаб опит да се съпротивява. Бързо се справяш с него, но мускетът му пада от стената и... стреля.

Веднага във форта се вдига тревога. Десетки войници изскачат навън и запалват ярки факли. Ти не чакаш да те открият. Спускаш се на земята и проклинайки лошия си късмет, преминаваш на епизод [256](#).

Спускаш се на земята, понечваш да откачиш въжето и... погледът ти среща дулото на мускет, насочен към главата ти. Правиш отчаян опит да се хвърлиш настрани, но изстрелът на войника е бърз и точен. Все пак разстоянието е по-малко от 5 метра. Куршумът се забива в тялото ти и слага край на приключението. **КРАЙ!**

Веднага щом индианците си разпределят „даровете на френските фермери“, двамата търговци бързат да си тръгнат. Отказват всякакви празненства и не вземат никакви кожи в замяна. Дори оставят голямата си лодка и я заменят за леко кану.

Само след три дена разбираш какво са направили. Избираш едно от посочените числа: [267](#) или [287](#), и преминаваш на епизода със същия номер.

Ден по-късно 200 бойци се появяват пред форт Преск-Айл. Малка, но така добре съоръжена крепост, че прибързаният щурм на Сенеките се разбива в нея като морска вълна в скала.

Участвал си в неуспешната атака и с това си се доверил прекалено много на съдбата си. Избери си едно от посочените числа: **288**, **298** или **259**, и премини на епизода със същия номер.

Един ден, след като се завръщаш от посещението при Сенеките, Понтиак те повиква в Съвета на вождовете и ти поднася поредната лоша новина: ден преди да се прибереш, корабът „Хурон“, по-големият от двата бойни кораба на англичаните, е пробил блокадата и е отплавал в посока към Онтарио. Според сведенията на съгледвачите целта му е да докара струпаните край базата Ниагара войници и провизии за обсадения форт.

Късно е да преследвате кораба, дори и да минете направо през горите. Решаваш да му устроиш засада при тесния пролив между езерата Ери и Онтарио. Повеждаш малка армия от 150 Отави, натоварени на 30 канута. Въоръжението им ще определиш сам, според броя на пушките и мускетите, които си събрал досега. Останалите без огнестрелно оръжие индианци са въоръжени с традиционните лъкове и копия. Ако имаш някакви оръдия, вземаш и тях.

За два дена стигате до протока. Имаш достатъчно време, за да се подготвиш и премислиш плана си.

Ако имаш оръдия и смяташ да обстреляш преминаващия кораб, премини на епизод [269](#).

Ако смяташ, че плячката си заслужава, можеш да нападнеш кораба с канутата и да опиташ да го превземеш. Премини на епизод [94](#).

И накрая остава планът, който е най-сложен, но при неуспех ще бъде с най-малко жертви. Ти сам да се промъкнеш до кораба и по някакъв начин да го повредиш или взривиш. Премини на епизод [299](#).

Слагаш една мярка барут, натъпкваш го, пъхаш гюлето и подпалваш подсипа. Оръдието глухо избумтява, снарядът свирва и цопва в реката само на няколко крачки. Явно една мярка е прекалено малко!

Езика като нож се залива от смях и те засипва с обиди и подигравки. Воините се споглеждат смутени и разколебани. Ти, верен на идеята си, продължаваш последователните опити. Слагаш две мерки барут и... този път изстрелът е идеален. Гюлето излита с фучене и избухва далече на отсрещния бряг. Индианците надават приветствени крясъци, Езика като нож се скрива някъде, а ти преминаваш на епизод **301**.

Оръжието ти профучава във въздуха и пронизва гърлото на изненадания англичанин. Той пада облян в кръв. Ти набързо го вмъкваш в най-близката стая и...

... избираш едно от посочените числа: **282** или **292**, и преминаваш на епизода със същия номер.



Едва приключил с това и нова група войници преминава по коридора. Преравяш стаята, не намираш нищо полезно, а се убеждаваш, че е опасно да седиш тук. Тихо се измъкваш през прозореца и поемаш към къщата на майора.

Премини на епизод [239](#).

Преди хлапакът да дръпне спусъка, ножът ти потъва в тялото му, надава болезнен вик и се свлича облян в кръв. От крясъка му обаче се вдига тревога. Двамата офицери се скриват в къщата и започват да стрелят наслука през прозорците.

Ти, без да чакаш да дойдат още войници, използваш суматохата, оставяш се в ръцете на съдбата и хукваш да бягаш към лодките на форта. Скачаш зад насипа. Зад гърба ти се разнася тропот на ботуши и няколко изстрела.

Избери едно от посочените числа: **146** или **167**, и премини на епизода със същия номер.

Преди войникът да те е усетил, ти избираш едно от оръжията си (нож или томахавака) и...

... го хвърляш по часовоя. Премини на епизод [294](#).

... стиснал го здраво в ръка, скачаш напред и преминаваш на епизод [255](#).

Издигаш оръжието си за удар и стъпваш накриво. За миг губиш равновесие, вдигаш лек шум и привличаш вниманието на войника. Той изумен те зяпва, насочва мускета си и... умира с прерязано гърло. Пушката се изплъзва от пръстите му, пада на земята и стреля.

Веднага във форта се вдига тревога. Десетки войници изскачат навън и запалват ярки факли. Ти не чакаш да те открият. Спускаш се на земята и проклинайки лошия си късмет, преминаваш на епизод [256](#).

Спускаш се на земята и откачваш въжето, преди скучаещият часовой да разбере нещо. Спотайваш се в сянката на една ниска барака и решаваш...

... да тръгнеш към казармите и щаба на войската, премини на епизод [229](#).

... че късно през нощта командващият на форта ще си е вкъщи, тръгни натам и премини на епизод [239](#).

Сенеките си разпределят одеялата и дори изпращат няколко в съседните села. На третия ден повече от 20 индианци се разболяват от странна болест. Баенето и билките на шаманите са безсилни. След още два дена всичко е ясно, Сенеките са заразени с едра шарка. Вероятно одеялата са взети от някоя болница, в която са лекували тази болест.

Знаеш, че индианците нямат имунитет към едрата шарка, и горчиво съжаляваш, че не си се противопоставил на търговците. Всичко е напразно. Сенеките измират със стотици, преди епидемията да отmine. Едва съвзели се от болестта, те нямат никакво желание да воюват.

Прибавяш 12 дена към „ВРЕМЕ“, изваждаш 5 точки от „ПРЕСТИЖ“ и преминаваш на епизод [279](#).

При първия щурм са загинали 50 индианци. Това толкова много озлобява Сенеките, че те са готови веднага да нападнат отново. Едва успяваш да ги разубедиш. Правиш внимателно разузнаване на околността и скоро намиращ слабото място на форта.

Крепостта е силна, но е построена между две по-високи от стените ѝ възвишения. Наредваш на всички стрелци да заемат позиции там. Подготвяте огромно количество запалителни стрели и засипвате малкото пространство на форта с огън.

Сами по себе си слабите огънчета на стрелите не могат да причинят вреда, но изстреляни със стотици и насочени към покрива и стените на барутния склад, те създават постоянната заплаха от пожар и взрив.

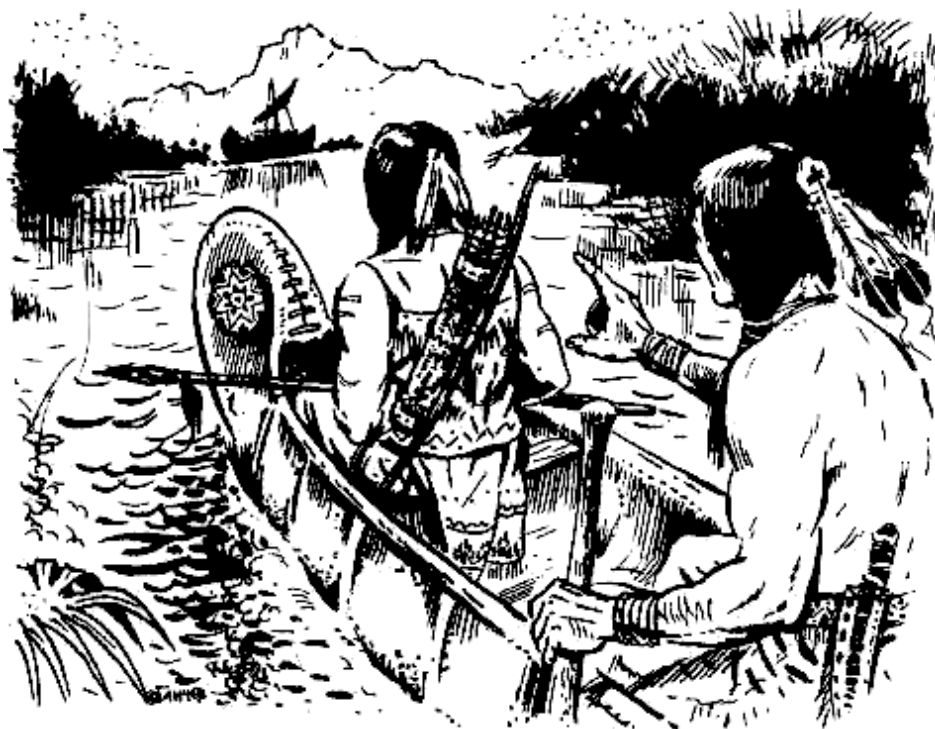
Защитниците не издържат на денонощния обстрел и два дена по-късно се предават. Прибави 5 точки към „ПРЕСТИЖ“ и 5 дена към „ВРЕМЕ“. Към оцелелите от битката индианци прибави още 150 и премини на епизод [268](#).

Първо пресметни броя на хората, които са ти останали. Започнал си акцията със 150 индианци, от тях извади всички убити или ранени. Сега пресметни Бойната им сила. За всеки боец, въоръжен с пушка, даваш по 2 точки, за всеки с мускет — по 3 точки, за всеки с лък или копие — по 1 точка. Броят на оръжията вземи от [Дневника](#), от таблица „ОГНЕСТРЕЛНИ ОРЪЖИЯ“.

Накрая сравни Бойната сила на кораба „Хурон“ с Бойната сила на войните си.

Ако точките на „Хурон“ са повече, премини на епизод [312](#).

Ако твоите точки са повече или са равни на неговите, премини на епизод [322](#).





Натъпканото с много повече от допустимото количество барут оръдие се пръска на малки парчета. Помита всичко наоколо, включително и теб. Заради глупостта на Езика като нож и твоята наивност, загиваш. **КРАЙ!**

Скачаш срещу изненадания англичанин и замахваш с оръжието си. Той обаче, вместо да приеме схватката, се обръща и хуква да бяга. За миг се поколебаваш да го убиеш в гръб и секундата закъснение е фатална. Офицерът започва да крещи за помощ, след миг загива от ножа ти, но злото е сторено. Цялата казарма е под тревога и ти трябва моментално да офейкваш. Зарязваш плана за разузнаване, плюеш си на петите и изскачаш навън. Там... избираш едно от посочените числа: [252](#), [262](#) или [272](#), и преминаваш на епизода със същия номер.

Едва приключил с това и нова група войници преминава по коридора. Преравяш стаята, не намираш нищо полезно, а се убеждаваш, че е опасно да седиш тук. Тихо се измъкваш през прозореца, когато някой забелязва кръвта пред вратата и вдига тревога.

Ти хукваш да бягаш, но само съдбата може да ти помогне в разтревожената крепост.

Избери едно от посочените числа: **252**, **262** или **272**, и преминаваш на епизода със същия номер.

Даваш сигнал за започване на стрелбата. Тридесетте пушки на Хуроните изгърмяват като една. Мостът се покрива с убити, но упоритите англичани продължават напред. Следващият залп покосява застаналия начело Делиъл и помощника му капитан Грей. Заелите позиции от двете страни на моста Отави методично разстрелват суетящите се англичани.

Изглежда, че всички ще загинат, когато напред успява да се промъкне Роджърс с рейнджърите си. Стрелците му принуждават Хуроните да залегнат и да намалят силата на огъня.

Англичаните се оттеглят от моста, тръгват назад и... зад гърба им са заели позиции изпратените от Понтиак подкрепления. Обзети от паника, войниците хукват към форта, като оставят 112 убити. И досега местността на погрома е отбелязана на картите като „Кървавото бягство“.

Запиши, че си унищожил 112 войници, а си загубил само 12 воини. Прибави 6 точки към „ПРЕСТИЖ“ и премини на епизод [257](#).

Оръжието профучава във въздуха и се забива в тялото на самотния часовой. Той подскача от болка и смаян се вглежда в растящото кърваво петно. С все по-намаляващи сили прави опит да вдигне мускета си и...

... ако сборът от точките ти за „СИЛА“ + „оръжието, което си хвърлил“ е по-голям или равен на 15, премини на епизод [265](#).

... ако сборът от точките ти за „СИЛА“ + „оръжието, което си хвърлил“ е по-малък от 15, премини на епизод [275](#).

Издигаш оръжието си за удар и стъпваш накриво. За миг губиш равновесие, вдигаш лек шум и привличаш вниманието на войника. Той изумен те зяпва, насочва мускета си и... умира с прерязано гърло. Пушката се изплъзва от пръстите му, ти светкавично се пресягаш и я хващаш, преди да е гръмнала и вдигнала всички на крака. Завличаш тялото в най-тъмните сенки, внимателно се спускаш от стената и вече си във форта.

Спотайваш се в сянката на една ниска барака и решаваш...

... да тръгнеш към казармите и щаба на войската, премини на епизод [229](#).

... че късно през нощта командващият на форта ще си е вкъщи, тръгни натам и премини на епизод [239](#).

Даваш сигнал за започване на стрелбата. Тридесетте пушки на Хуроните изгърмяват като една. Мостът се покрива с убити, но упоритите англичани продължават напред. Още първият залп покосява застаналия начело Делиъл и помощника му капитан Грей. Миг по-късно Оджибавите на Минавана откриват убийствен огън и за секунди избиват всички стъпили на фаталния мост.

Заелите позиции в тила на войниците Отави методично разстрелват суетящите се англичани. Изглежда, че всички ще загинат, когато напред успява да се промъкне Роджърс с рейнджърите си. Стрелците му принуждават Хуроните да залегнат и да намалят силата на огъня. Втори сполучлив залп разстройва редиците на Оджибавите.

Англичаните се оттеглят от моста, тръгват назад и... зад гърба им са заели позиции изпратените от Понтиак подкрепления. Обзети от паника, войниците хукват към форта, като оставят 210 убити. И досега местността на погрома е отбелязана на картите като „Кървавото бягство“.

Запиши, че си унищожил 210 войници, а си загубил само 20 воини. Прибави 12 точки към „ПРЕСТИЖ“, 1 ден към „ВРЕМЕ“ и премини на епизод [257](#).





— Не ми харесва тая работа! — казваш на стоящия до теб вожд.  
— Виждали ли сте преди тези французи?

— Не, не сме. Преди винаги идваше мосю Батист, но те казват, че бил болен.

— Болен? Разбира се! Как не се сетих! — възкликваш ти. — Не пипайте тези одеяла! — викаш високо.

Сенеките учудено те поглеждат, но послушно се отдръпват. Дватама „търговци“ стават неспокойни. Единият пристъпва напред и казва:

— Кой е този? Прилича ми на воин Отава! Защо се меси в работите на племето?

— Не се безпокой, Самотен вълк! — тупва те по гърба, смеейки се вождът. — Какво толкова има?

Ако имаш в себе си дървен кръст, преминаваш на епизод [61](#).

Ако нямаш такъв предмет, премини на епизод [71](#).

При първия щурм са загинали 50 индианци. Това толкова много озлобява Сенеките, че те са готови веднага да нападнат отново. Не успяваш да ги разубедиш. Един от загиналите си ти. Като последно успокоение може да ти послужи, че с помощта на Хуроните фортът е превзет. **КРАЙ!**

Решаваш, че един опит за саботаж на кораба ще е най-удачният план за действие. Даваш инструкции на бойците си какво да правят, ако загинеш, отклоняваш всички молби за взимане на помощник и... чакаш корабът да се появи.

Пет дена по-късно, в една тъмна нощ, задъхан съгледвач ти съобщава, че „Хурон“ приближава с пълна скорост. Едва успяваш да дадеш последни инструкции и корабът се подава иззад завоя на протока. Сваляш всички дрехи, освен кожената препаска, взимаш само ножа и томаховката и се хвърляш в ледените води на протока.

Пресметнал си точно посоката на кораба и скоро си до борда му, посягаш към едно висящо въже и... на палубата, точно над главата ти се появява дежурен моряк. Ти моментално се гмурваш под водата.

Ако сборът от точките ти за „ПЛУВАНЕ“ + „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ е по-малък от 35, премини на епизод **323**.

Ако сборът от точките ти за „ПЛУВАНЕ“ + „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ е по-голям или равен на 35, премини на епизод **333**.

Цевта на натъпканото с много повече от допустимото количество барут оръдие се пръска и „разцъфва като хризантема“. Ударната вълна помита двама бойци, а теб поваля на земята. Когато се свестяваш, отбелязваш в [Дневника](#), че си загубил едно оръдие и 5 точки от „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“.

Ако имаш още оръдия и държиш на обстрела, премини на епизод [301](#).

Ако нямаш оръдия или не искаш да рискуваш повече, избери си друг план. Атака с лодки — преминаваш на епизод [289](#). Саботаж на кораба — преминаваш на епизод [299](#).

## 301

Пет дена по-късно, в една тъмна нощ, задъхан съгледвач ти съобщава, че „Хурон“ приближава с пълна скорост. Едва успяваш да дадеш последни инструкции и корабът се подава иззад завоя на протока. Нареждаш да заредят оръдията с...

... по една мярка барут, премини на епизод **311**.

... по две мерки барут, премини на епизод **321**.

... по пет мерки барут, както препоръча Езика като нож. Премини на епизод **331**.

Изстреляните снаряди преминават високо и повалят мачтата на кораба, без да засегнат палубата. Веднага от вътре изскачат десетки войници и започват да стрелят по двата бряга. Моряците спускат дълги весла и бавно подкарват кораба към езерото Ери. Твоите бойци обсипват застаналите без прикритие войници с огън и стрели и повалят много от тях. Останалите се скриват, а вие се качвате на канутата и нападате. Бойната сила на „Хурон“ е намалена на 155 точки.

Точките на твоите бойци можеш да изчислиш, като преминеш на епизод [289](#).

Нападението на моряка е толкова изненадващо, че не успяваш да откопчиш ръцете му от гърлото си. Започваш да се задушаваш и да риташ безсилно. Като в мъгла забелязваш как до него изскача Белия облак, един от младите вождове на Отавите, и забива томаха в тялото му.

Свестяваш се със синини по врата и с 1 точка по-малко за „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“. Прибавяш 5 дена към „ВРЕМЕ“ и преминаваш на епизод **305**.

Не трябваше да се впускаш в подобна авантюра, щом не можеш да плуваш достатъчно добре. Веднага щом подаваш глава и си поемаш въздух, проехтява изстрел и куршумът плясва край теб, веднага се гмуркаш отново и запъхтян и премръзнал се появяваш при хората си.

Там научаваш една приятна новина. Англичаните, решили, че си сам, са спрели кораба и се готвят да спуснат лодка да те преследват. В това виждаш своя шанс.

Даваш заповед да заредят оръдията с...

... по една мярка барут, премини на епизод [311](#).

... по две мерки барут, премини на епизод [321](#).

... по пет мерки барут, както препоръча Езика като нож. Премини на епизод [331](#).

Или нареждаш на всички да се качат в канутата и да започнат обща атака според следния план:

Десет канута с най-младите бойци, които са и най-издръжливи с греблата, трябва да пресекат пътя на кораба и да се опитат да го забавят и да отклонят вниманието на моряците. В това време останалите 20 канута ще го нападнат от двете страни и отзад. За да преодолеете лесно високите бордове на „Хурон“, сте приготвили десетина дълги въжета, снабдени с дървени куки.

Корабът приближава, забавя ход поради плитчините и завоите на протока, а ти даваш сигнал за атака. Още в началото проличава, че не всичко ще се развива според плановете ти. Маневрите на десетте канута наистина успяват да го отклонят от курса, но изстрел от оръдието му и мускетен залп потопяват три от лодките и намаляват броя на хората ти с 15.

Бойната сила на кораба е 180. Бойната сила на твоите бойци можеш да изчислиш като преминеш на епизод [289](#).



След като превземаш „Хурон“, Понтиак още повече затяга обръча около Детройт и положението в изолираната отвсякъде крепост става все по-тежко. Верен на избраната стратегия, майор Гладуин продължава да се спотайва вътре и да чака кога на индианците ще им омръзне обсадата. До голяма степен той има право да се надява на успех. Наближава времето за есенния лов и воините стават все по-неспокойни. В средата на септември вождът на мисисаугасите, едно от племената Оджибаве, сключва таен мир с англичаните и се оттегля с бойците си.

Разбрал това, Понтиак свиква нов голям Съвет и като отново припомня на вождовете словата на пророка Попе и посланието на Великия Маниту, иска съвет какво да прави и как да продължи борбата.

Мненията се разделят почти по равно. Вождовете на Оджибаве, Потаватоми и Сауки настояват да се продължи с обсадата. Хуроните и Сенеките искат незабавна атака срещу форта. Подкрепят ги племената Майами и Делауери. Останалите се колебаят ту към едното, ту към другото решение.

Накрая някой се сеца да те попита за мнението ти. Събраният във войната престиж почти те е изравнил по влияние с Понтиак. Ставаш прав, оглеждаш многолюдното събрание и... предлагаш да използвате някаква хитрост. С нейна помощ малък отряд да проникне във форта и да подготви превземането му. Не срещаш голяма подкрепа, затова...

... съгласяваш се да продължите обсадата. Премини на епизод **315**.

... приемаш да поведеш атаката срещу Детройт. Премини на епизод **325**.

... настояваш да опиташ проникване с хитрост. Премини на епизод **335**.

Натоварваш 200 бойци на 40 канута и лодки. Късно през нощта останалите индианци започват лъжлива всеобща атака. Когато боят се разгаря, даваш заповед за нападение и лодките потеглят към заетата с отблъскването на сухопътната атака крепост.

Приближавате крепостния вал, без никой да даде тревога и да стреля по вас. Това ти се струва подозрително, но преди да се опомниш, еква оглушителен залп и от дулата на шестфунтовите крепостни оръдия ви засипват с картеч и гюлета. Веднага след артилерията стрелят скрилите се по насипа войници.

Хитрият майор Гладуин веднага е усетил, че сухопътната атака е само примамка, разбрал е какво сте замислили и ви е подготвил смъртоносно посрещане. Погромът е всеобщ. Загиват почти всички бойци. Една от тези жертви си и ти. **КРАЙ!**

Продължавате безнадеждната обсада. След десетина дена Потаватомите заявяват, че ще прекратят войната. На 20 октомври Понтиак свиква последния Голям съвет на вождовете. Говори дълго и разпалено, както само той може. Убеждава останалите да съберат всичките си сили и още утре да започнат нов щурм срещу Детройт. Вождовете изглеждат въодушевени и готови за война. Разпращат се десетки вестоносци до всички разпръснати наоколо групи бойци.

Час по-късно пред съвета довеждат един бял мъж във френска военна униформа. Дали това не е дългоочакваната помощ от Франция? Белият се представя като кадет Декендър. Носи писмо от главнокомандващия френските сили генерал Дьо Вийерс.

„Велики вожде! — пише в писмото. — Великия Воден старец и Господаря на живота поискаха от нашия крал да склучи мир с англичаните. Много ще се радваме, ако всички наши съюзници закопаят дълбоко томаховката на войната и заживеят в мир с англичаните! — И така в този дух още няколко страници. — Ако все пак вие продължите да воювате — пише накрая, — можете да се смятате във война с нас!“

Обезверени от предателството, след три дена Оджибавите също се отказват от войната. Последват ги още няколко племена и... собственото племе на Понтиак Отави си избират друг главен вожд — Атаванга.

Още няколко дни си при Понтиак. Когато определеното ти от Великия Маниту време изтича, махаш Магическия вапум и се пренасяш при Дървото на смъртта с чакащите те там шамани.

Премини на епизод [320](#).

Натоварваш на повредения кораб 80 бойци, въоръжени с пушки, томаховки и ножове. Някои от тях настояват да вземат и лъковете, и копията си. Докарват трима пленници и късно през нощта подкарват кораба право към укреплението. По даден знак индианците започват да кряскат диво и да стрелят безразборно от всички страни. В крепостта вдигат тревога, но когато силно наклоненият „Хурон“ се показва пред вала, оттам го посрещат с предупредителен изстрел. Това, че не го потопяват веднага, е добър знак.

Избутваш пленниците напред, с красноречив жест им показваш настръхналите воители и потупваш ножа си. Те страхливо бързат да изпълнят задачата си. Излизат на палубата и започват високо да викат. От форта ги виждат и скоро се явява самият майор Гладуин.

— Кой сте вие, по дяволите? — провиква се той.

— Сержант Мърфи от Микилимакинак, сър! — отговаря един пленник. — Откраднахме кораба. Преследват ни! Спасете ни, сър!

— Колко сте там? — не се предава Гладуин. — Да не е някоя клопка?

— Няма такова нещо, сър! Само трима сме!

— Ако лъжеш, ще гориш в ада, Мърфи! — отново вика майорът. — Ако е клопка, кажи и умри с чест!

Пленникът те поглежда страхливо. Ти с жест показваш сваляне на скалп и това окончателно го убеждава. За по-голяма достоверност Понтиак пуска десетина лодки да преследват кораба. Гладуин се хваща в капана и разрешава на „Хурон“ да спре до брега.

Осемдесет яростни бойци се изсипват от него и за миг помитат изненаданите войници. Гладуин и охраната му се измъкват. Ти събираш отряда си и...

... го насочваш към барутните погребни на форта. Премини на епизод **318**.

... повеждаш атака към вратата на форта. Премини на епизод **328**.

... насочваш се към щаба с мисълта да заловиш Гладуин. Премини на епизод **338**.

Гладуин е изпратил 30 войници, които са се затворили в здравата дървена барака. Атаката ти е отблъсната. Мислиш как да се насочиш към вратата на форта, когато Силната лява ръка — боец от племето Потаватоми, се хвърля в самоубийствена атака. Няколко куршума го уцелват, но нито един смъртоносно. Смелчагата връхлита върху вратата на погребя и с тялото си я избива. Пада намушкан от няколко щика, но останалите воители се спускат към отвора. Някой хвърля вътре запалена факла.

Миг по-късно силен взрив ви разхвърля като малки сламки. Свестяваш се целият покрит със синини и сажди. Раздвижваш натъртеното си тяло и виждаш как от гъстия дим на пожара изскачат стотици индианци и се нахвърлят върху суетящите се англичани.

С помощта на дотичали бойци се изправяш на крака и поемаш командването на последния щурм. Загубил си само 60 воители срещу 134 убити англичани. Преодоляваш болките в главата си и преминаваш на епизод **317**.

Час по-късно пред съвета довеждат един бял мъж във френска военна униформа. Дали това не е дългоочакваната помощ от Франция? Белият се представя като кадет Декендър и подава на Понтиак голям запечатан плик. Обединителят с нетърпение разкъсва плика и изважда дълго, красиво изписано послание:

„Велики вожде! — пише в писмото. — Великия Воден старец и Господаря на живота поискаха от нашия крал да склучи мир с англичаните. Много ще се радваме, ако всички наши съюзници закопаят дълбоко томаховката на войната и заживеят в мир с англичаните! — И така в този дух още няколко страници. — Ако все пак вие продължите да воювате — пише накрая, — можете да се смятате във война с нас!“

Няколко секунди цари пълна тишина. Предателството на Франция стъписва всички. После Понтиак демонстративно накъсва писмото на малки късчета и се обръща към слисания кадет:

— Слушай ме добре, войнико! Аз няма да пиша на вашия генерал. Ти сам ще му предадеш думите ми. Огледай се и виж какво остана от „непобедимата“ крепост Детройт. Щом френският крал иска война, ще я получи. Заявявам ти, че ние няма първи да навлезем във френските колонии и няма да нападаме фермите. Но само един френски войник да премине границата, и... Ти просто се огледай наоколо и разправи всичко на генерала си.

Изпровождат смаяния кадет и празникът продължава, макар и не така шумен като преди. В най-разгорещеното празнуване ти изведнъж се сещаш за задачата си. Тихо се измъкваш настрана и бавно развързваш Магическия вапум. Изчезваш безследно, но какво толкова. Една легенда повече в и без това богатата индианска митология.

Появяваш се отново пред Дървото на смъртта и преминаваш на епизод **330**.

Въпреки съмненията на повечето от помощниците ти, че една мярка е малко, ти решаващ да не рискуваш и настояваш да сложат само по толкова барут. Бързо приготвяте оръдията, запалвате барутните подсипи и... след глухо бумтене гюлетата излитат и падат безсилно само на десетина крачки.

Корабът ви отговаря с оръдеен изстрел, за щастие неточен и отминава. Индианците реват яростно и без да те слушат, се мятат в канутата и погват отдалечаващия се „Хурон“. Бойната сила на кораба е 180. Запиши си я! Силата на твоите бойци ще изчислиш, като преминеш на епизод [289](#).

Воините Отава с яростни викове напъргат всички сили и бързо приближават към почти спрелия кораб. Войниците в него ги посрещат с отмерени, последователни залпове, които потопяват крехките канута едно след друго. Не млъква и малкото оръдие от носа на кораба. Само за няколко минути водата се изпълва с трупове и ранени бойци. Разбираш, че няма да успееш, и с висок глас даваш заповед за отстъпление. Докато бягате назад, войниците продължават да избиват хората ти.

Излизате от обсега на мускетите, скривате се в гората и едва там успяваш да преброиш оцелелите. Загубил си общо 80 воина, изпуснал си корабът да закара подкрепление в Детройт, затова не ти остава нищо друго, освен безславно да се прибереш в лагера, да извадиш 8 точки от „ПРЕСТИЖ“ и да преминеш на епизод **305**.



Нападението на моряка те сварва неподготвен, но голямата ти сила и този път те спасява. Успяваш да махнеш ръцете му от врата си, да ги стиснеш в твоите, да ги извиеш и с широк замах да го хвърлиш във водата. Индианците се спускат след него, а ти поклащаш глава и опипваш внимателно синините по гърлото си. Прибавяш 5 дена към „ВРЕМЕ“ и 3 точки към „ПРЕСТИЖ“ и подкарваш кораба към епизод [305](#).

Идеята да блъснеш кораба в брега е хубава, но трудно осъществима. Успешно насочваш „Хурон“ към гората и преди войниците да са усетили нещо, скачаш във водата и изплуваш при хората си. Преди да стигне до вас, корабът се врязва в плитчините, разтърсва се силно, накланя се на една страна и спира. Веднага по него започва суматоха, а вие се качвате в канутата и нападате.

Премини на епизод [322](#).

Продължавате с обсаждането на крепостта, но отново не постигате нищо. В началото на октомври корабът „Мичиган“ използва едно есенно празненство на Хуроните и си пробива път до базата Ниагара. След седмица са връща с храна и 30 войници на борда. Сега вече Хуроните не го изпускат и успяват да го повредят тежко.

Въпреки всичко силите на англичаните се увеличават и ти...

... настояваш пред вождовете да атакувате веднага. Премини на епизод [325](#).

... отново предлагаш да използваш хитрост. Премини на епизод [335](#).

... оставаш пасивен наблюдател на обсадата и преминаваш на епизод [307](#).

Една тъмна нощ закарваш оръдията пред издадения напред среден бастион. Знаеш, че ненапразно си ги крил досега. Няколкото малки оръдия, с които разполагаш, не могат да се борят срещу шестфунтовата английска артилерия, но изненадата може много да ти помогне.

Внимателно подбираш целите и артилеристите си. Няколко месеца тайно си ги обучавал, но сега ще бъде първото им бойно кръщение. Докарваш от склада нови бурета с барут и гюлета и ако...

... означението им е черен знак с череп и кръстосани кости, премини на епизод [336](#).

... нямат значение или то е червен пламък, премини на епизод [346](#).

Боят в крепостта е още по-ожесточен и кръвопролитен. Англичаните, разделени на малки групи, се сражават отчаяно и се стремят да се съберат при казармите и складовете с оръжие. Ти от своя страна се опитваш да ги държиш разделени. Томаховки и ножове се сблъскват със саби и щикове и... учудващо често побеждават.

Една голяма група войници се е събрала при майор Гладуин и с непрекъснатата пушечна стрелба не допуска бойците ти до тях. Жертвите са все повече. Ти решаваш, че убийства и кръв стигат. Караш бойците, нападащи майора и хората му, да се отдръпнат и смело излизаш напред. Смяташ да им предложиш да се предадат, но те само използват момента да хукнат към барутния погреб.

Лошо решение! Едва обърнали гръб на бойците ти, те отново налитат. При погребите ги посреща група Хурони и преди да се намесиш, избиват всички. След около час оцелелите бели се предават и... о, какво чудо! В ръцете ви е най-силната английска крепост — форт Детройт.

Радостта на индианците няма граници. Триумфът на Понтиак е пълен. Доволен от успеха, Обединителя освобождава всички пленници и обявява началото на Големия победен празник. Въпреки загубата на още 80 бойци, твоят престиж се увеличава с още 20 точки. Всички те славят като най-способния военен вожд на Обединените племена.

Радостта ти е голяма, но войната още не е свършила. Същата вечер, като по специална покана при вас пристига кадетът Декендър, пратеник на командира на френските войски Дьо Вийерс. Той носи писмо от него. Понтиак събира Големия съвет и ти преминаваш на епизод **310**.

Атаката към барутните погребни е нещо, което англичаните са очаквали. По пътя към тях ви нападат все по-силни и все по-добре организирани групи. Все пак изненадващата, устремна атака ви помага да стигнете до целта. Останали са ти само 60 воители, когато започваш нападение към погребите.

Как е организирана отбраната им, ще разбереш, като избереш едно от посочените числа: **309** или **348**, и преминеш на епизода със същия номер.

Предполагаш, че малобройната ти ударна група няма да издържи на една сериозна атака. Не виждаш как могат да ти послужат пленените офицери и не намираш смисъл да разделяш силите си, като оставиш пазачи при тях. С нежелание показваш на воините си, че могат да ги убият, което те свършват с голямо удоволствие. Когато всичко е приключило и скалповете са закачени по коланите, ти повеждаш групата си към...

... барутните погребни на форта. Премини на епизод [318](#).

... към главната врата на крепостта. Премини на епизод [328](#).

Отново си пред Дървото на смъртта и пред мълчаливия кръг на осемте Велики шамана. Пристъпваш смутено от крак на крак и пръв нарушаваш мълчанието:

— Аз май се провалих — казваш тихо. — Съжалявам, но не оправдах доверието ви. Много съжалявам!

— Не се отчайвай, малко бяло братче — обажда се Великия Маниту. — Неприятно е, че се провали, по не всичко е загубено.

— Как така? Нима въстанието е успяло?

— Не! Всичко завърши, както в действителната история. Все пак, докато те нямаше, Великите шамани откриха една нова възможност...

— Каква е тя? — викаш радостно. — Казвайте! Този път няма да сгреша!

— Не бързай толкова! Откритието е колкото хубаво, толкова и лошо. Премини на епизод **340** и ще разбереш всичко.



Нареждаш да сложат по две мерки барут в оръдията, лично проверяваш прицела и даваш знак за стрелба. Мощен гръм разтърсва реката, дълги огнени езици излитат от широките дула и всичко се обвива с гъст барутен дим.

Когато димът се разнася, ти виждаш, че...

... ако точките ти за „СТРЕЛБА С ОРЪДИЕ“ са повече или равни на 3, трябва да преминеш на епизод [341](#).

... ако точките ти за „СТРЕЛБА С ОРЪДИЕ“ са по-малко от 3, но повече от 0, трябва да преминеш на епизод [302](#).

... Ако обаче тези точки са равни на 0, всички снаряди преминават покрай целта. Корабът ви отговаря с оръдеен изстрел, за щастие неточен и отминава. Индианците реват яростно и без да те слушат, се мятат в канутата и погват отдалечаващия се „Хурон“. Бойната сила на кораба „Хурон“ е 180. Запиши си я! Силата на твоите бойци ще изчислиш, като преминеш на епизод [289](#).

Воините Отава с яростни викове напрягат всички сили и бързо приближават към спрелия до брега кораб. Войниците в него ги посрещат с нестройна стрелба от мускети, която потопява няколко от крехките канута. Малкото оръдие от носа на кораба изстрелва едно гюле и куките се забиват в бордовете на „Хурон“. Бързи и пъргави, Отавите се изкатерват горе и нападат суетящите се войници. Започва гореща ръкопашна схватка, в която томаховките и ножовете на индианците трябва да се противопоставят на дългите саби и щиковете на войниците.

Загубил си 15 човека и трябва отново да преизчислиш бойната си сила. Сега, когато боят се води само с хладно оръжие, за всеки боец имаш по 1 точка. Бойната сила на англичаните е 42, твоята е равна на броя на оцелелите Отави.

Ако Бойната сила на войниците е равна или по-голяма от твоята, премини на епизод [332](#).

Ако Бойната сила на войниците е по-малка от твоята, премини на епизод [342](#).

Морякът те забелязва, вдига тревога и грабва опряния наблизомускет. Знаеш, че те дебне да се покажеш, затова оставаш да плуваш под водата. Въздухът ти бързо свършва и...

... ако сборът от точките ти за „СИЛА“ + „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ + „ПЛУВАНЕ“ е повече от 50, преминаваш на епизод **304**.

... ако сборът от точките ти за „СИЛА“ + „ИЗДРЪЖЛИВОСТ“ + „ПЛУВАНЕ“ е по-малък или равен на 50, преминаваш на епизод **343**.

Предпазливо надникваш в тъмния трюм на кораба. Не зная какво си мислил, че ще намериш. Но то едва ли е било огромно помещение, пълно със сандъци, бурета и... хъркащи войници.

Ако ще се откажеш от идеята си, премини на епизод [344](#).

Ако ще продължиш по плана, влизай предпазливо и премини на епизод [334](#).

Веднъж взели решение за нападение, всички бойци активно се включват в подготовката му. Навсякъде се насочват разузнавачи и наблюдатели. Впечатлени от победите ти, вождовете решават да ти поверят съставянето на плана и командването на щурма.

Преглеждаш за последен път схемата на форта и се опитваш да намериш слабите места в английската отбрана. Точно когато си най-зает, при теб пристига Езика като нож и настоява да го изслушаш. Няма как да се отървеш от досадника, затова преминаваш на епизод [349](#), или решаваш...

... да започнеш всеобща масирана атака, с всички сили и по целия фронт на английската отбрана. Преминаваш на епизод [345](#).

... да проведеш няколко отвличащи вниманието акции и нападения, а основния щурм да започнеш по вода, с всички лодки и канута, с които разполагаш. Премини на епизод на [306](#).

... преди да атакуваш, да обстреляш и разрушиш част от стената с оръдията. Ако имаш такива, премини на епизод [316](#).

... с голяма част от силите си да нападнеш едно от слабите места на форта. Премини на епизод [326](#).

Воините ти са разположени около цялата крепост и са готови да започнат щурма. Разполагаш с 250 Отави, бойците Оджибаве и Сауки на вожда Минавана, Сенеките, които си довел, и 50 Хурони. Пресметни броя им. Виж в [Дневника](#) с какви огнестрелни оръжия разполагаш и за всяка пушка прибави по 2 точки, за всеки мускет по 3 точки, за всяко бронзово оръдие по 20 точки и за всяко чугунено оръдие по 30 точки.

Крепостта разполага с 250 войници с мускети — значи има 750 точки. Към тях прибави и войниците, измъкнали се от клането при „Кървавото бягство“ (ще ги получиш, като от 245 извадиш загубите на капитан Делиъл). Всеки от тях има само по една точка. От този сбор извади английските загуби, получени, ако си обстрелвал форта с оръдия.

Смяташ, че една обща масирана атака няма да има успех, затова избираш едно от следните слаби места на форта:

1) Дългата южна стена, разположена между два бастиона и единствена изградена не от камък, а от дървени трупи.

2) Изнесения напред бастион. Най-ниският, но най-силно въоръжен. Ако си обстрелвал крепостта с оръдия, имай предвид, че всички поражения са по него.

3) Малката крепост, разположена отвъд притока между езерата. Силно и добре въоръжено укрепление, но имащо важно стратегическо значение.

От изброените в началото на епизода сили състави щурмовия отряд. Можеш да вземеш колкото искаш и които искаш бойци, но не повече от две трети. Останалите ще трябва да поддържат отвличаща вниманието атака.

И така...

... избираш нападение при южната стена и преминаваш на епизод [327](#).

... смяташ да атакуваш изнесения напред бастион. Премини на епизод [337](#).

... решаваш първо да превземеш малката самостоятелна крепост. Премини на епизод [347](#).

Събираш ударния отряд пред южната крепостна стена и даваш сигнал за атака. С пронизителни бойни викове група индианци се спускат напред и хвърлят десетина големи факли в крепостта. Веднага от стените се разнасят изстрели. Скрытите в тревата воини виждат целите си и лъковете им тихо избръмчават. Едновременно с това отвличащите отряди започват своята акция. От залповете на английските стрелци всичко се покрива с гъст барутен дим.



Използваш това прикритие и начело на ударния отряд атакуваш стената. Стрелците с лъкове почти са избили защитниците ѝ. Куките са метнати горе, войните започват да се катерят, когато най-последно Гладуин усеща клопката. Изпраща подкрепление към стената. Мортирите започват ужасен преграден огън и ето, че всичко зависи от... силите, които си оставил за отвличащо нападение.

Пресметни точките им (вече знаеш как става това) и...

... ако те са повече или равни на 200, атаката се превръща във всеобща. Намали точките на англичаните с 50 и премини на епизод [345](#).



... ако са повече от 100, но по-малко от 200, Гладуин не успява да докара достатъчно подкрепления. Твоите бойци пробиват отбраната и ти като отбелязваш в [Дневника](#) загубата на 75 индианци и 60 англичани, преминаваш на епизод [317](#).

... ако обаче те са по-малко от 100, подкрепленията на англичаните са достатъчно да отблъснат атаката. Отбележи си, че имаш 111 убити, и премини на епизод [307](#), ако ще продължиш обсадата. Или на епизод [335](#), ако ще изпробваш някоя хитрост.

Повеждаш атаката към вратата на форта. Колкото и изненадващо да е, майор Гладуин не е предвидил подобно развитие на нещата. Само с 2 жертви достигаш до кулата с механизма и отваряш тежката врата. Англичаните разбират какво ще последва и хвърлят всички сили към кулата. Започва ожесточена схватка. Всичко е на косъм, когато най-после вратите се отварят и стотици индианци нахлуват във форта. Щурмовият отряд веднага отхвърля притисналите ви войници и боят се пренася в самата крепост.

Загубил си 35 бойци, а белите 60. Поемаш командването на щурмовите отряди и преминаваш на епизод [317](#).

— Предайте се! — викаш високо. — Войната свърши! Достатъчно жертви дадохте!

— Добре де, предаваме се! Къде ще ходим! — промърморва сърдито майорът и бавно откачва сабята от колана си.

Виждаш, че колегите му не са много склонни да го последват и даваш знак с ръка. Десетина Хурони, страшно намазани с бойни цветове и с готови пушки в ръцете, нахлуват в стаята. Аргументът ти е достатъчно убедителен. Офицерите набързо се освобождават от оръжията си и се оставят да ги вържете. Ожесточена стрелба и крясъци ти показват, че Понтиак е започнал атаката, без да изчака знак от теб.

Ти оглеждаш пленените и...

... решаваш да накараш майора да предаде форта без повече сражения. Премини на епизод [339](#).

... оставяш пленниците в стаята под охраната на двама Сенеки, а ти повеждаш бойната група към вратата на форта. Премини на епизод [328](#).

Отново си пред Дървото на смъртта и очакващите те Велики шамани. Още с появяването си започваш весело да пееш и танцуваш Победния танц. Почти година си сред индианци и започваш да усвояваш маниерите им.

— Успяхме! Победихме! Историята започва нов ход! — викаш щастливо и се впускаш в серия вихрени подскоци. — Има ли вече индианска държава? — питаш. — Как се казва и...

— Ама, какво ви става? — спираш изведнъж. Най-последно забелязваш, че останалите не споделят радостта ти. — Кажете, де! Защо сте така тъжни?

— Историята не се променя толкова лесно, малко бяло братче — казва Великия Маниту. — Докато теб те нямаше, шаманите използваха всичките си обединени сили и с моя помощ направиха едно откритие.

— Какво е то? Хубаво ли е? Защо да не сме успели с промяната? Нали ми казахте, че...

— Успокой се! Седни и ме изслушай! Вярно, ти успя. Понтиак победи и дори започна да създава държава, но... — Великия Маниту въздъхва тежко и продължава: — Премини на епизод **340**, там ще разбереш защо не успяхме с нашия опит.

Натъпканото с много повече от допустимото количество барут оръдие се пръска на малки парчета. Помита всичко наоколо, включително и теб. Заради глупостта на Езика като нож и твоята наивност, загиваш. **КРАЙ!**

Постепенно опитните английски рейнджъри надделяват над бойците ти. Малко странен и неочакван резултат, като се вземе предвид успешното провеждане на абордажа. Разбираш, че няма да успееш, и с висок глас даваш заповед за отстъпление. Докато бягате назад, войниците продължават да избиват хората ти.

Излизате от обсега на мускетите, скривате се в гората и едва там успяваш да преброиш оцелелите. Загубил си общо 90 воители, изпуснал си корабът да закара подкрепление в Детройт, затова не ти остава нищо друго, освен безславно да се прибереш в лагера, да извадиш 9 точки от „ПРЕСТИЖ“ и да преминеш на епизод **305**.

Морякът се навежда през борда, без да те забележи, изплюва тъмен тютюнев сок и продължава да се разхожда по палубата. Ти изплуваш безшумно и се качваш на кораба. Там с един удар на ножа се справяш с безгрижния часовой, премахваш и гледация само по курса кормчия и...

... решаваш да блъснеш кораба в брега, точно срещу скритите индианци. Премини на епизод [314](#).

... смяташ с един удар да се отървеш от „Хурон“, като взривиш барутните му погребни. Премини на епизод [324](#).

Вмъкваш се в тъмния и смърдящ отвратително трюм. Правиш няколко крачки, настъпваш нечий крака и... естествено вдигаш тревога. Какво друго можеше да очакваш от опита да се промъкнеш между повече от 60 човека, натъпкани в тесния трюм. Хващат те и без много церемонии те обесват на мачтата.

**КРАЙ!**



Хитростта, която си замислил, е много проста и точно затова не се харесва особено на индианците. Смяташ да използваш пленената канонерка „Хурон“. Идеята ти е да докараш кораба пред форта, бойците на Понтиак да го обстрелват и така да създадат впечатлението, че идва помощ. За да ви повярват в крепостта, смяташ да използваш няколко пленени бели. Под заплахата на оръжията ви ще ги накараш да кажат, че са избягали и отвлекли кораба.

Дори и Понтиак се съмнява в успеха на подобно начинание. Ти обаче се уверен в победата и настояваш да тръгнеш.

Ако имаш повече от 15 точки за „ПРЕСТИЖ“, вождът се съгласява да те пусне. Премини на епизод **308**.

Ако точките ти за „ПРЕСТИЖ“ са по-малко или дори равни на 15, то...

... ако вече си провалил една атака към Детройт, преминаваш на епизод **307**.

... ако още не си опитал директно нападение, преминаваш на епизод **325**.

Отваряте буретата и веднага ти прави впечатление, че барутът е прекалено черен и прахообразен. Запалваш за проба една малка купчинка и жестоката истина се стоварва върху теб. Вместо барут в буретата има въглищен прах.

Навремето трябваше да провериш какво ти пробутва мошеникът французин, но сега е късно да се ядосваш. Отказваш се от обстрела, нареждаш да махнат оръдията и...

... ако ще се спреш на плана с всеобща масирана атака, премини на епизод [345](#).

... ако ще започнеш нападение по вода, премини на епизод [306](#).

... ако ще проведеш концентрирана атака към едно от слабите места на форта, премини на епизод [326](#).

... ако ще се откажеш от атаката и ще пробваш някоя хитрост, премини на епизод [335](#).

Предният бастион на форт Детройт е обширно укрепление, високо три метра и с форма на неправилен петоъгълник. Задачата му е да охранява главната порта на южната част на крепостта. На него постоянно дежурят 35 войници и две големи оръдия. Колко подкрепления и мортири е закарал там Гладуин, не знаеш.

Събираш ударния отряд пред бастиона и даваш заповед за атака. Англичаните са почистили всички дървета и храсти в радиус от 250 крачки. Нападащите бойци са открити и веднага подложени на убийствен масиран огън. Един след друг мускетни залпове се редуват с оръдейни изстрели. Куршуми и картеч покосяват първите редици на нападателите. За миг атаката замира. Загубите на индианците са големи: 65 бойци, ако не си обстрелвал бастиона, или 45, ако си го обстрелвал.

Предвидил всичко това, ти започваш втория етап от щурма. Даваш заповед на отвличащите поделения и те започват демонстративно масирано нападение. През това време десетки леко въоръжени Отави използват прикритието на барутния дим и се промъкват до стената. Минута по-късно са на бастиона. Английските стрелци бързо ги разпръскват, но това дава възможност на основния отряд да преодолее отслабналия заградителен огън.

Хитрият Гладуин разбира какво става и веднага изпраца подкрепление към форта. В ръкопашния бой твоите воители превъзхождат белите и скоро бастионът е превзет. Губиш 112 бойци. Англичаните оставят 120 убити и се оттеглят навътре в крепостта. Запиши си загубите и премини на епизод **317**.

Атаката към щаба на форта е последното нещо, което англичаните са очаквали. Заварваш майор Гладуин и всичките му офицери събрани в голяма заседателна зала шумно да спорят за нещо. Появата на бойците ти така ги изненадва, че те буквално замръзват по местата си. Едва удържаш вбесените си воини да не ги избият веднага. Смяташ, че...

... най-добре е да ги плениш и да преговаряш за предаването на форта. Премини на епизод [329](#).

... правилното решение е да ги убиеш и да оставиш гарнизона без командване. Това много ще улесни щурма на крепостта, затова преминаваш на епизод [319](#).

Под трясъка на оръжията и бойните крясъци на нападащите индианци ти провеждаш първите предварителни преговори за предаването на форта. Отначало, както можеше да се очаква, Гладуин се противи и дори отказва да разговаря. По-късно в стаята довеждат един окървавен вестносец. Той съобщава, че „диваците са преминали южната стена“. Майорът отказва да повярва. Налага се да го изведеш от щаба и лично да огледате положението.

Осъзнал най-после тежкото състояние на крепостта, Гладуин се съгласява да прекрати съпротивата и да преговаря с Понтиак. Скоро условията по предаването на форта са уговорени. Англичаните ще могат да си заминат свободно. Без оръжие, но ще запазят бойните си знамена, една последна утеха за страшната загуба. От индианците са загинали само 45 воини, нищожна цена за великата победа.

Радостта на индианците няма граници. Триумфът на Понтиак е пълен. Доволен от успеха, Обединителя освобождава всички пленници и обявява началото на Големия победен празник. Твоят престиж се увеличава с 30 точки. Всички те славят като най-способния военен вожд на Обединените племена.

Радостта ти е голяма, но войната още не е свършила. Същата вечер, като по специална покана, при вас пристига кадетът Декендър, пратеник на командира на френските войски Дьо Вийерс. Той носи писмо от него. Понтиак събира Големия съвет и ти преминаваш на епизод **310**.

— За първи път в човешката история осем велики магьосници се съюзиха и с обединени сили направиха най-страшната магия. Духовете им се пренесоха напред и назад във времето и ето какво откриха.

Времето и събитията в него не са само една безкрайна нишка, както си мислихме досега. По-скоро приличат на пространствена мрежа с различни по големина и важност възли. Един от тези възли е войната на Понтиак. Наблюдавахме внимателно всички събития и промени, които се получиха от намесата ти. Тя само малко промени вероятността на тогавашната реалност, но естественият ход на историята се запази като най-вероятното развитие. Създаването на индианска държава се превърна от невъзможно във вероятно събитие и толкова.

Открихме, че да се промени историята, е необходимо да се направят много повече промени в мрежата на времето.

— И какво сега? Пак ли отивам при Понтиак? Какво стана с войната му?

— Не! Един основен принцип е, че всяка намеса може да се прави само по веднъж! Освен това не сме загубили нищо. Самата ти намеса промени този важен исторически „възел“ и създаде вероятността Понтиак да победи. Разбира се, успехът увеличава много тази възможност.

— Аха... добре, де! И какво ще правим сега?

— Сега ще набележим още важни възли. Ще им въздействаме последователно, докато индианската държава стане най-вероятното събитие.

Премини на епизод **350**! Там ще обсъдим част от възможните въздействия.

Всички изстреляни снаряди се забиват в кораба. Той се люшва на една страна, забавя ход и започва да гори. По палубата изскачат десетки войници и моряци и започват да заливат огъня с вода. Даваш още един залп и повреждаш кораба напълно.

Даваш знак на бойците си, влизате в канутата и нападате спрелия кораб. Преди обстрела бойната сила на „Хурон“ е била 180. От попаденията е намаляла с по 20 точки за всеки изстрел от бронзово оръдие. Или с по 30 точки за всеки изстрел от чугунено оръдие. Видът и броят на оръдията си виж в [Дневника](#). Не забравяй, че си стрелял само по два пъти с всяко оръдие!

Пресметни новите бойни точки на кораба и премини на епизод [289](#).

Нищо не може да спре развилнелите се индианци. За по-малко от минута англичаните са буквално пометени от палубата. Някои от тях правят опит да се предадат, но... без резултат. Бойната треска на Отавите е такава, че докато успееш да се намесиш, те избиват всичко живо на кораба.

Когато страстите се успокояват, повечето бойци слизат от кораба. Ти с десетина избрани индианци изнасяте богатата плячка. Пленили сте 120 превъзходни мускета, едно малко бронзово оръдие и цели 25 бурета с първокласен барут. Запиши ги в [Дневника](#). Десетките саби, пистолети и бойни ножове просто не включваш в сметката.

Преглеждаш кораба, виждаш, че не е чак толкова повреден, и решаващ да го закараш пред Детройт. Хрумва ти, че можеш да го използваш като примамка. Тъй като никой от вас не знае да управлява голям кораб, връзвате го с въжета за десетина канута, ти гордо заставащ на кормилото и с викове и победни песни потегляте бавно.

Докато се наслаждаваш на успеха... две силни ръце те хващат за врата и силно те стисват. Не успяваш да извикаш за помощ. Изпълзелият кой знае откъде моряк се напруга да те удуши, ти се извъръщаш хващаш го за ръцете и...

... ако точките ти за „СИЛА“ са по-малко от 8, премини на епизод [303](#).

... ако точките ти за „СИЛА“ са повече или равни на 8, премини на епизод [313](#).



Не трябваше да се впускаш в подобна авантюра, щом не можеш да плуваш достатъчно добре. Веднага щом подаваш глава и си поемаш въздух, проехтява изстрел и куршумът слага край на приключението ти.  
**КРАЙ!**

Излизаш на палубата и се връщаш към единствения приемлив вариант — да насочиш кораба към брега и там да го разбиеш. Премини на епизод [314](#).

Воините ти са разположени около цялата крепост и са започнали щурма. Разполагаш с 250 Отави, бойците Оджибаве и Сауки на вожда Минавана, Сенеките, които си довел, и 50 Хурони. Пресметни броя им. Виж в [Дневника](#) с какви огнестрелни оръжия разполагаш и за всяка пушка прибави по 2 точки, за всеки мускет по 3 точки, за всяко бронзово оръдие по 20 точки и за всяко чугунено оръдие по 30 точки.

Крепостта разполага с 250 войници с мускети — значи има 750 точки. Към тях прибави и войниците, измъкнали се от клането при „Кървавото бягство“ (ще ги получиш като от 245 извадиш загубите на капитан Делиъл). Всеки от тях има само по една точка. От този сбор извади английските загуби, получени, ако си обстрелвал форта с оръдия, и тези, ако си нападнал южната стена. Така полученото число сравни с твоето.

Ако силите на армията ти са по-големи от тези на англичаните, премини на епизод [317](#).

Ако обаче силите ти са по-малко, атаката ти е неуспешна. Отбележи, че са загинали 200 индианци, белите са загубили 60 войници. Избери си нов план:

Нова обсада, премини на епизод [307](#).

Нова атака, този път концентрирана срещу едно от слабите места на форта. Премини на епизод [326](#).

Превземане на крепостта с хитрост, премини на епизод [335](#).

Отваряш буретата и напълваш оръдията с отличен едрозърнест барут. За последен път проверяваш прицела и първият залп разкъсва тишината. Експлозии върху стените на бастиона и гръмки победни викове последват изстрела.

В крепостта започва тревога. Войниците насочват оръдията си, но докато успеят да открият къде е батареята ти и да заредят, ти стреляш още веднъж. Отново имаш успех. Крепостта почти веднага отговаря. Три огромни взрива изхвърлят стълбове пръст и клони около вас.

Виждаш, че скоро батареята ти ще бъде разрушена, затова нареждаш да пренесат огъня в самата крепост, а ти хукваш да подготвиш щурма.

Преди да продължиш, пресметни загубите на англичаните: точките си за „СТРЕЛБА С ОРЪДИЕ“ умножи по 20 за всяко бронзово оръдие, което имаш, или по 30 за всяко чугунено оръдие. Събери тези числа и си запиши сбора в [Дневника](#).

Ако ще продължиш с масирана атака, премини на епизод [345](#).

Ако ще проведеш концентрирана атака, премини на епизод [326](#).

Малката крепост, разположена при притока между езерата, е дървено четириъгълно укрепление, охранявано от 60 войници и две големи оръдия. Задачата ѝ е да пази форта откъм страната на езерото Хурон, както и цялата му северна част.

Макар и малка и с високи само 2 метра стени, крепостта от три страни е заобиколена от вода и това я прави почти непревземаема. Всеки опитал се да я нападне с лодки ще бъде подложен на унищожителен огън не само от нея, но и от батареите на Детройт.

Единственото достъпно място е североизточната ѝ част. Съсредоточаваш там ударния отряд и нападението започва. Още при първия опит едва не превземате укреплението. Бойците ти са стигнали под стените и вече закачат куките и се готвят да ги прескочат, когато мортирите на форта откриват огън. Големи бомби с вой излитат по високи и стръмни траектории и се взривяват право в средата на отряда ти. Не можеш да се съвземеш от смайване. Даваш заповед за отстъпление и едва тогава разбираш положението.

Англичаните дълго преди войната са се подготвяли за подобна атака, пристреляли са мортирите и сега спокойно стрелят близко до собствената си крепост. При неуспешната атака губиш 90 индианци срещу само 12 убити от англичаните. Нямах сили за нова атака, затова...

... решаваш да продължиш с обсадата, като преминеш на епизод **307**.

... решаваш да превземеш форта с хитрост. Премини на епизод **335**.

Гладуин е изпратил 30 войници, които са се затворили в здравата дървена барака. Атаката ти е отблъсната. Мислиш как да се насочиш към вратата на форта, когато нови 50 войници ви нападат в гръб. В завързалата се ожесточена схватка загива целият ти ударен отряд, включително и ти. **КРАЙ!**

— Какво смяташ да правиш? — провиква се още от входа той. — Ти не познаваш бойната тактика на белите! Защо не ме повика да ти помагам?

— Ти пък да не би много да я познаваш? — сопваш се. — Казвай какво искаш и ме остави на мира!

— О! Искаш да ме изгониш! Няма да ти позволя да погубиш воините ни! Аз съм най-добрият стратег! Аз знам всичко за белите и начините им за воюване! Аз ще ти кажа какво да правиш! Ти само мен слушай и ще успееш!

— Да бе, ти всичко знаеш! Отлично познаваш и оръдията, и барута...

— Не ми припомняй минали глупости! — сърди се той. — И без това сам си виновен за всичко! Аз, аз съм най-умният! Имам готов план!

— Е, хайде, казвай да видим — решаваш да се примириш с поредната му глупост.

— Гледай сега! Защо мислиш, че англичаните са завладели света? Защото имат много големи кораби и воюват по вода...

— Ние нямаме кораби и...

— Не ме прекъсвай, тъпако! Те побеждават по вода! Значи и ние можем! Натоварваш армията ни на канута и нападаш форта по езерото. Там и без това има само насип! Много съм умен, а? Какво ще кажеш?

Какво можеш да кажеш? Планът му не е глупав, но е много рискован. Решаваш...

... да започнеш всеобща масирана атака, с всички сили и по целия фронт на английската отбрана. Преминаваш на епизод [345](#).

... да използваш идеята на лудия шаман и да проведеш няколко отвличащи вниманието акции и нападения, а основния щурм да започнеш по вода, с всички лодки и канута, с които разполагаш. Премини на епизод [306](#).

... преди да атакуваш, да обстреляш и разрушиш част от стената с оръдията. Ако имаш такива, премини на епизод [316](#).

... с голяма част от силите си да нападнеш едно от слабите места на форта. Премини на епизод [326](#).



— Слушай ме внимателно, Малко бяло братче! — започва тържествено Великия Маниту. — Почти цялата индианска история е една безкрайна борба срещу белите нашественици. Критични „възли“ в мрежата на събитията има стотици. Смятам, че първо трябва да разделим по-главните периоди на тази борба.

Първият такъв период са годините 1760 до 1836 — времето, когато племената източно от Мисисипи се борят за своята независимост. Тогава се сключват и най-големите индиански съюзи и условията за създаване на индианска държава са най-големи.

Това са **БИТКИТЕ НА МЕТАКОМ** — вождът на племената Вампаноа, който още през 1675 година опитал да се противопостави на нашествието. Той бил толкова талантлив командир, че белите го наричали „Цар Филип“ по подобие на Филип Македонски.

Следва ги така наречената „**ВОЙНА НА БОГОВЕТЕ**“ — Шаманът на индианците Пуебло Попе през 1680 г. обединил племената в Аризона и Ню Мексико. Само за осем(!) дена победил испанците и очистил земите на Пуебло от белите. За нещастие, той толкова много харесал властта и славата, че скоро собственият му народ се разбунтувал срещу него.

По-късно, в 1763 г. „**ПОНТИАК ОБЕДИНИТЕЛЯ**“ с твоя помощ създаде първия траен военен съюз на индианците. Беше убит с предателство и съюзът се разпадна.

В 1769 година — годината на смъртта на Понтиак, се ражда последният велик обединител на индианските народи.

— Текумзе (срещат се няколко превода на името му: Планински лъв, Черна стрела, Летяща звезда). Десетина години, след като американските колонии извоюват своята независимост, Текумзе създава първия и най-голям мирновременен съюз(!) на индиански племена. Провален от жаждата за слава на брат си Тенскватава, който през 1811 година погубва войската му при Типеканое (Града на Великото пречистване).

В същия период 1813–1831 вождът на обединените племена Сауки и Фокси — Черния Сокол повежда дълга и до самия си край

победна война с младата американска държава. Отново предателство е причина за поражението му.

И накрая е борбата на Семинолите за Флорида. Те водят три последователни войни за земите си. Първата е през 1817 г., когато Флорида е била още испанско владение. Втората започва през 1835 г. под водачеството на Оцеола. Той приложил съвсем нова тактика на борба и побеждавал, когато за кой ли път вече, чрез предателство и измама е пленен и затворен от американците. Неговите последователи продължили борбата в Третата семинолска война, продължила десетки години и станала една от най-скъпите и кръвопролитни индиански войни.

След този период индианците на изток от Мисисипи били покорени и изгонени от земите си. Започнал вторият период — **ВОЙНИТЕ НА ПРЕРИЙНИТЕ ИНДИАНЦИ**. Времето преди и след Гражданската война в Америка.

Това са най-славните битки на Сиуксите и съюзниците им. Тук са вождовете Червения облак и битките му срещу прокарването на Тихоокеанската железница. Седящия бик и победата при Литъл Бигхорн. Войните продължили до 1871 година, когато прериите били „умирени“ и завладени. Започнал новият последен период:

**ЗАВЛАДЯВАНЕТО НА АРИЗОНА** и борбата на апачите. Много славни герои и велики вождове има в този период. Но тук няма големи съюзи и условия за обединителни войни. Индианците са разпокъсани и силно намалели по численост. Белите стават все по-силни и все по-добре въоръжени. И въпреки всичко, борбата не спира до самия край. През 1886 г. вождът Джеронимо окончателно се отказва от войната. В 1890 г. са избити Сиуксите при Ундед Ний, където загива Седящия Бик. Накрая, през 1906 г. е пленен и Иши — последният свободен индианец.

Промяната на всеки един от тези моменти може да повиши възможността за обръщане на индианската история. Вероятно ще трябва да се намесиш в няколко от тях. В кои точно и по какъв ред и начин, ще решиш ти.

Великия Маниту изчезва, а ти, уважаеми читателю, ще трябва да вземеш следващото си съдбоносно решение. Дали поредицата книги-игри за индианската история да бъде продължена, и как?

Желанията си можеш да напишеш в ТАЛОНА АНКЕТА или още по-добре в писмо. Очакваме твоите мнения, желания и препоръки.



# ДНЕВНИК НА ПРИКЛЮЧЕНИЕТО

**Общи точки  
За Сила, Бързина и  
Престиж разпредели още  
16 точки**

Издръжливост	...(=50)
Сила	...(=5)
Бързина	...(=5)
Престиж	...(=5)
Изминало време	...(=0)

**ОБЩИ УМЕНИЯ**

**Стрелба (+ 6  
точки)**

Лък	...(=2)
Пушка	...(=1)
Пистолет	...(=1)
Оръдие	...(=0)

**Бойни (+ 6 точки)**

Нож	...(=2)
Томахавка	...(=2)
Без оръжие	...(=2)
Яздене на кон	...(=2)

**Ловни (+ 8 точки)**

Следи	...(=1)
Маскировка	...(=1)
Кану	...(=1)
Плуване	...(=1)

### Способности (+ 6 точки)

Магически	...(=0)
Лечителски	...(=0)
Ораторски	...(=0)
Тактически	...(=0)

### Оръжия

Име	Брой заряди
Кремъчна пушка	...(=5)
Кремъчен пистолет	...(=5)
Лък и стрели	...(=12)
Нож	...(=1)
Томахавка	...(=1)
Рог за барут	...(=1)

Предмети и бележки

.....

### Огнестрелни оръжия (записвай броя им!)

Ловни пушки	М = 2	...
Мускети	М = 3	...
Бронзови оръдия	М = 20	...
Чугунени оръдия	М = 30	...

Бурета с барут	знак	...
----------------	------	-----

**Сили, с които разполагаш  
(за всяка операция)**

<b>Операция</b>	<b>Брой</b>	<b>Сила</b>	<b>Загуби</b>
1. Атаката на форт Микилимакинак	...	...	...
2. Атаката на кораба „Хурон“	...	...	...
3. Битката с кап. Джеймс Делиъл	...	...	...
4. Обсадата на форт Детройт	...	...	...

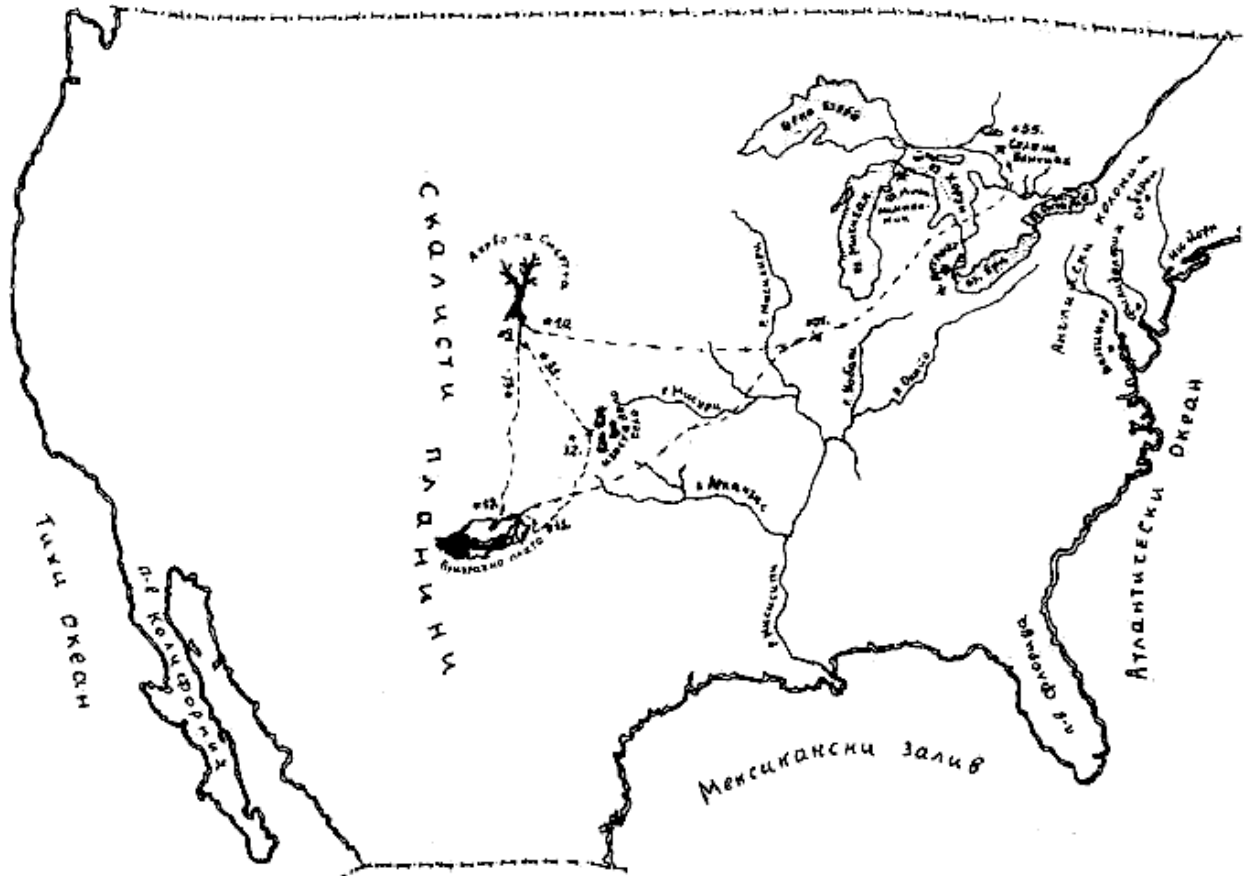
**Превзети  
фортове и  
унищожени  
противниц  
и**

.....

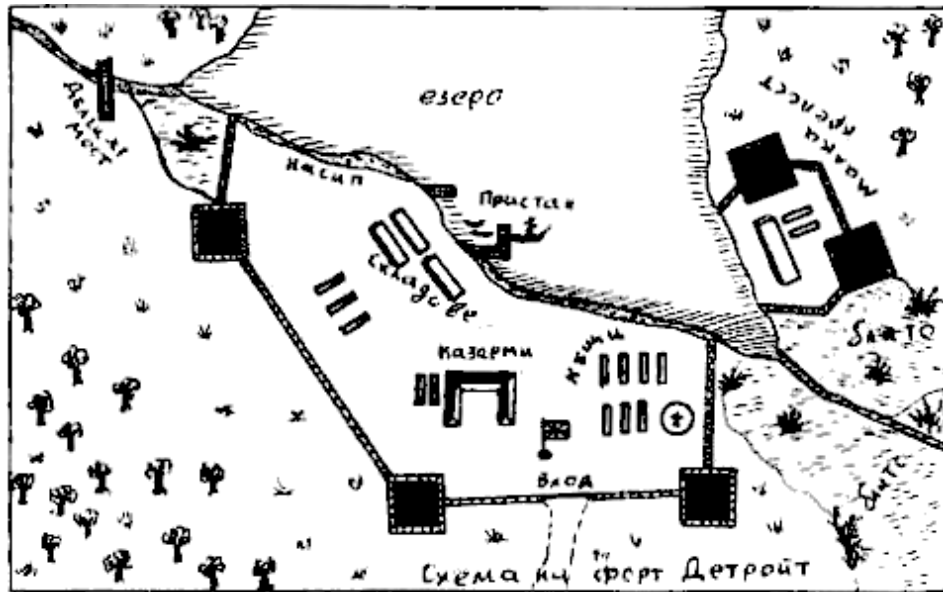
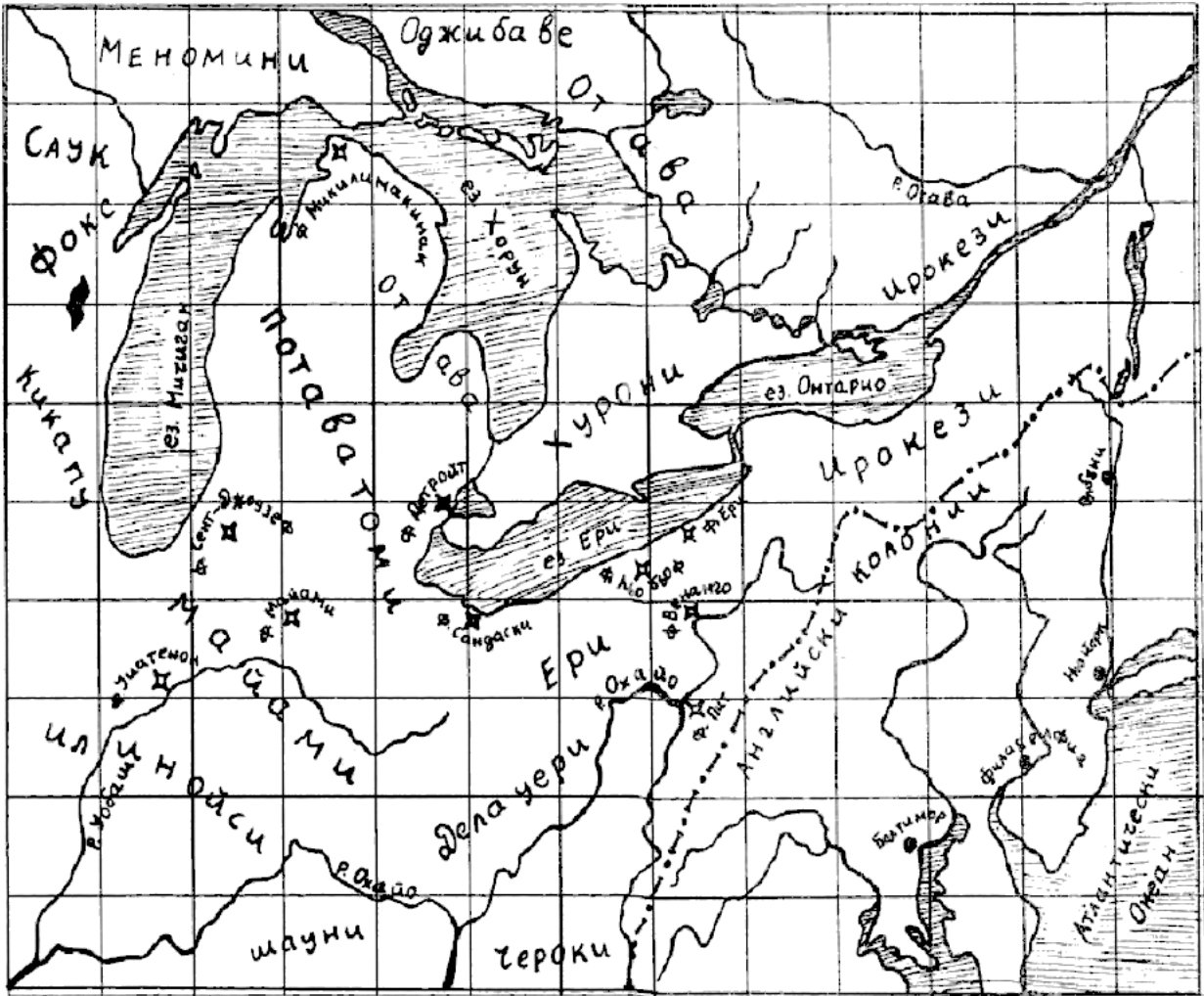
## ТАБЛИЦА НА СЛУЧАЙНИТЕ ЧИСЛА

2	6	4	8	12	6	4	5
3	5	11	7	3	9	3	12
11	12	2	11	4	6	9	8
10	8	2	12	6	4	2	3
9	11	3	5	7	9	11	9
4	12	8	5	7	2	6	4

# КАРТА







# ПРАВИЛА ЗА НАСТОЛНАТА ИГРА

Уважаеми читатели, тази книга-суперигра отново има и настолен вариант. Играе се върху картата на Великите Езера, дадена в началото на книгата. Преди да почнеш играта, направи следното:

## ПОДГОТОВКА ЗА ИГРАТА

1. Като приложение на книгата ще намериш два листа с двадесет фигурки. Десет на войници-англичани и десет на бойци-индианци. За да играеш с тях, трябва да изрежеш всяка слепена двойка заедно с правоъгълничетата, в които са отпечатани, и „езичетата“ с прекъснатата линия.

2. Залепи върху картон всяка двойка и я прегъни по линията на слепване между двете фигурки.

3. Подгъни „езичетата“ навън, тъй че да служат за поставка на фигурката, и залепи един за друг гърбовете на воините. Трябва да получиш 5 кавалеристи и 5 пехотинци англичани, 5 конни и 5 пеши индианци.

4. С получените 20 войника могат да играят двама души — единият с индианците, другият с белите. Ако фигурките се повредят, използвайте пионки в различни цветове.

## ПРАВИЛА НА ИГРАТА

1. Белите се разполагат в частта от картата, показваща английските колонии.

2. Индианците заемат пространството зад езерото Мичиган.

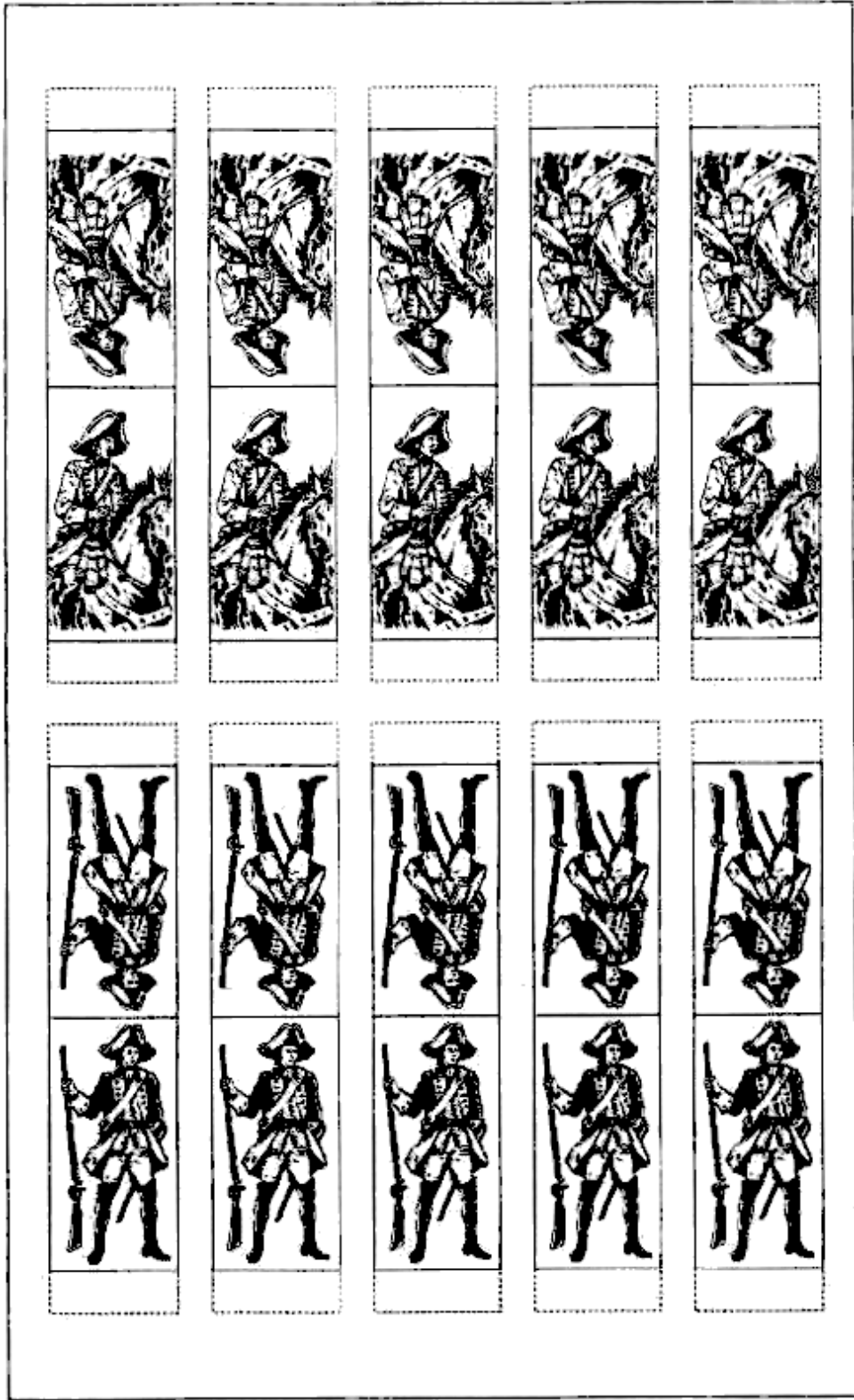
3. Всеки може да подреди армията си както пожелае.

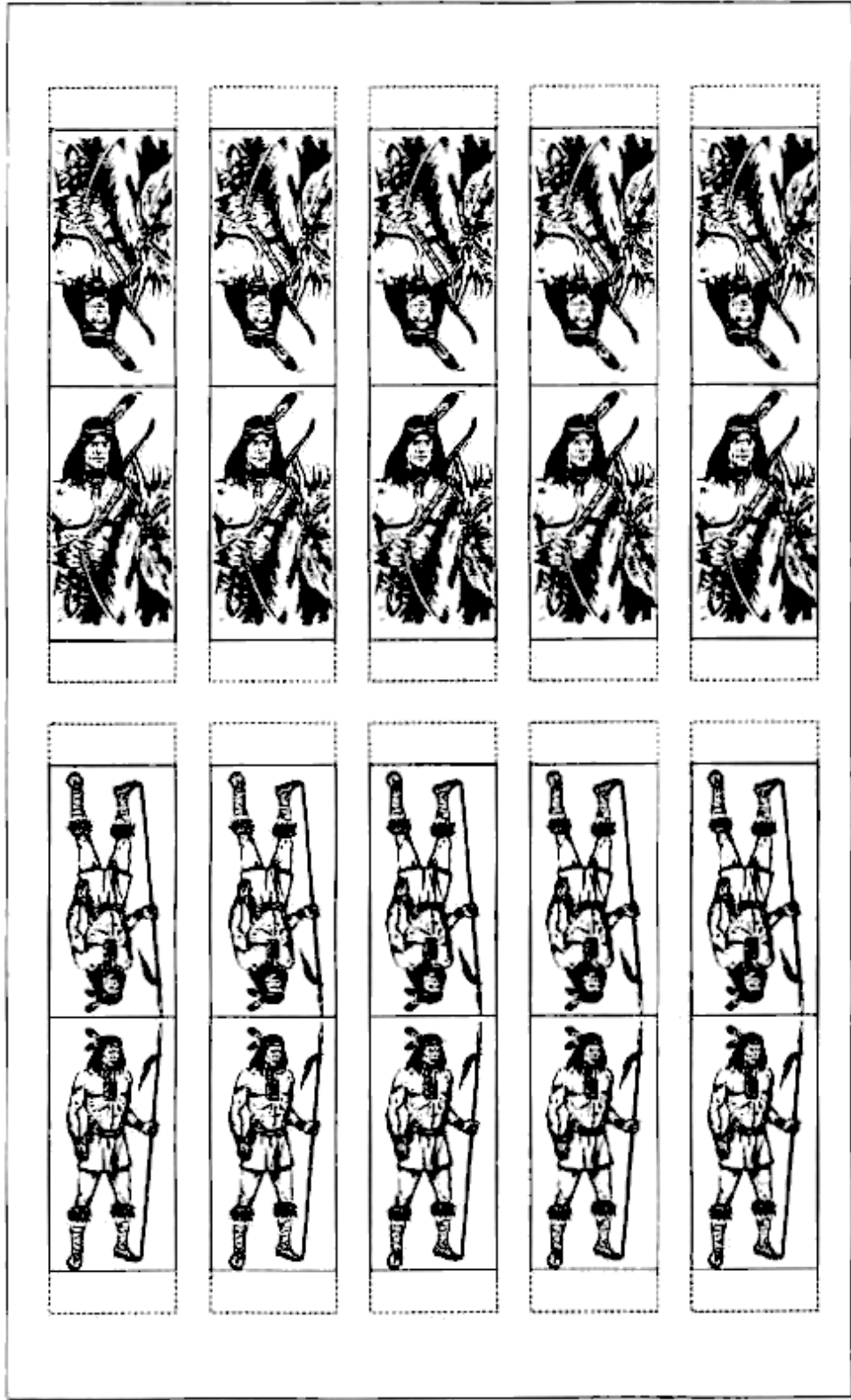
4. Първи на ход са индианците. Ходовете се редуват.

5. Всеки пехотинец може да се придвижва по едно квадратче в произволна посока.

6. Всеки конник може да се движи по две квадратчета в произволна посока.

7. Не може да се преминава през квадрат, зает в по-голямата си част от водата на езерата или океана.
8. Не могат да се прескачат свои или чужди фигури.
9. На един квадрат може да има само една фигура.
10. При среща на фигури печели този, който при своя ход успее да удари противниковата фигура отстрани. Унищожената фигура излиза от играта.
11. Ударът отпред или отзад не унищожавя фигурата.
12. Краен победител е този, който унищожи всички фигури на противника или им отнеме възможността да се движат.





# 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.