

ОЛЬГА ГОЛОТВИНА ПО ЗАКОНУ ПРЕРИИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Все, что вам нужно для того, чтобы отправиться навстречу приключениям, – это карандаш, ластик и игральный кубик.

ЛОВКОСТЬ, СИЛА И ОБАЯНИЕ

Перед тем как отправиться в путешествие, необходимо при помощи кубика определить ваши изначальные *ЛОВКОСТЬ*, *СИЛУ* и *ОБАЯНИЕ*.

Все три параметра определяются по таблице. Киньте кубик два раза и найдите строчку, соответствующую сумме выпавших на нем чисел.

Выпало на кубиках	ЛОВКОСТЬ	СИЛА	ОБАЯНИЕ
2	8	22	8
3	10	20	6
4	12	16	5
5	9	18	8
6	11	20	6
7	9	20	7
8	10	16	7
9	8	24	7
10	9	22	6
11	10	18	7
12	11	20	5

ЛОВКОСТЬ – это оценка вашего боевого мастерства и умения выпутываться из любых передраг. По ходу игры ваша *ЛОВКОСТЬ* остается неизменной (кроме особых случаев, о которых вы прочтете в тексте).

СИЛА – это показатель вашего здоровья, воли к жизни, решимости довести начатое дело до конца. Невзгоды и раны будут уменьшать *СИЛУ*, еда и отдых помогут восстановить ее (но не выше первоначальной цифры). Если ваша *СИЛА* снизилась до нуля – вы погибли, игра проиграна. Придется начинать все сначала.

Встречая на своем пути самых разных людей, вам придется не раз полагаться на свое *ОБАЯНИЕ*. Этим словом называется способность расположить человека к себе, заставить его себе поверить, привлечь на свою сторону.

Чтобы проверить, насколько вы *ОБАЯТЕЛЬНЫ* в данной ситуации, бросьте кубик два раза. Если сумма выпавших чисел меньше вашего *ОБАЯНИЯ* или равна ему – все в порядке. Если больше – вам не удалось расположить к себе встреченного человека.

В случае успеха ваше *ОБАЯНИЕ* увеличится на 1, в случае неудачи уменьшится на 1.

УДАЧА

К сожалению, есть ситуации, где не помогут ни *ЛОВКОСТЬ*, ни *СИЛА*, ни даже *ОБАЯНИЕ*. В таких случаях приходится рассчитывать на *УДАЧУ*.

Перед началом игры напишите на *ЛИСТКЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА* (в графе *УДАЧА*) цифры от 1 до 6. Затем дважды бросьте кубик. Вычеркните в своем списке цифры, которые выпадут на кубике. Впредь эти цифры будут означать неудачу. Если на кубике оба раза выпала одна и та же цифра, вычеркните только ее.

Встретив в тексте слова *ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ*, БРОСЬТЕ КУБИК. Если выпадет одна из цифр, вычеркнутых в вашем списке, то вам не повезло. Увы, вас ждут неприятности или даже гибель. Если же выпавшая цифра в вашем списке не вычеркнута, то удача сопутствует вам. Но выпавшую «счастливую» цифру придется в списке вычеркнуть, и при следующих проверках *УДАЧИ* она оказывается уже «несчастливой».

Раз за разом проверка становится все более рискованным делом. Но некоторые приключения дадут вам право увеличить шансы на счастливый случай. Встретив в тексте фразу *УДАЧА: ВОССТАНОВИТЕ 1 ЦИФРУ*, вы вновь вписываете в *ЛИСТОК ПУТЕШЕСТВЕННИКА* любую из вычеркнутых цифр, и она еще раз сможет принести вам удачу.

БИТВЫ И ОРУЖИЕ

В пути вам предстоит немало сражений. В тексте указаны *СИЛА* и *ЛОВКОСТЬ* каждого из ваших противников.

Бой происходит так: вы дважды кидаете кубик за противника и прибавляете к полученному числу его *ЛОВКОСТЬ*. Полученная цифра покажет *МОЩНОСТЬ УДАРА* врага. Затем дважды киньте кубик за себя и прибавьте к выпавшим цифрам свою *ЛОВКОСТЬ*. Так вы узнаете свою *МОЩНОСТЬ УДАРА*.

Если *МОЩНОСТЬ УДАРА* вашего противника больше вашей, то он ранит вас (ваша *СИЛА* уменьшается на 2). Если ваш *УДАР* мощнее – вы ранили врага (вычтите 2 из его *СИЛЫ*). Если *МОЩНОСТЬ УДАРОВ* одинакова – не ранен никто.

Затем наносите следующий удар – и так до тех пор, пока чья-нибудь *СИЛА*, ваша или вашего врага, не станет равна нулю. Это означает гибель. Если вы убили противника – продолжайте свой путь.

Иногда вам придется биться сразу с несколькими противниками. В таком случае выберите того, с кем будете биться в первую очередь. Для каждого раунда измеряйте *МОЩНОСТЬ УДАРОВ* всех противников, но ранить вы можете лишь того, с кем сражаетесь. Вас же может ранить любой, чья *МОЩНОСТЬ УДАРА* выше вашей (причем каждая рана уменьшает *СИЛУ* на 2). Расправившись с первым противником, переходите ко второму. И так до тех пор, пока вы не победите всех или не погибнете.

Сражение, в котором приходится пускать в ход револьвер (*ПЕРЕСТРЕЛКА*) подчиняется сходным правилам, но за каждое ранение из *СИЛЫ* вычитается не 2, а 3. Для каждого из противников указывается количества патронов. За каждый раунд боя обменивающиеся выстрелами враги теряют по одному патрону. Тот, у кого кончаются патроны, из боя не выходит, но наносить ранения уже не может. Он лишь вычитает по 3 из своей *СИЛЫ* всякий раз, когда *УДАР* противника оказывается мощнее его *УДАРА* – и так до тех пор, пока патроны не кончатся у его врага (или у всех врагов, участвующих в *ПЕРЕСТРЕЛКЕ*). Если после этого противники живы, они продолжают бой по правилам *СХВАТКИ* – до полной победы.

Если у врагов, убитых в *ПЕРЕСТРЕЛКЕ*, остались неиспользованные патроны, можете взять их себе.

Во время боя нельзя подкреплять силы едой и лекарствами.

НАХОДКИ И ЕДА

В пути вы можете найти или купить разные вещи, которые захотите взять с собой. Помните: в вашу чересседельную кожаную сумку может поместиться лишь 5 предметов. Любую из этих вещей вы можете в любой момент вынуть и оставить на дороге, чтобы положить на их место что-нибудь более полезное.

Патронов в дорогу можно брать сколько угодно, места в сумке они не занимают.

Если удастся добыть или купить еду, не обязательно есть ее сразу. Можете взять ее с собой (она займет в сумке 1 место) и подкрепить свои силы тогда, когда сочтете нужным.

У вашего седла – фляга с водой. Вы можете утолить жажду 2 раза, и каждый глоток прибавит 2 к вашей *СИЛЕ*. Когда фляга опустеет, можете вновь наполнить ее у любого источника.

В кармане у вас 15 долларов. Найденные или заработанные в пути деньги вы кладете в карман – без ограничений.

На поясе у вас кольт с 6 зарядами, под седлом – гнедая мексиканская кобыла Чикита. Берегите лошадь – без нее путешествие по прерии невыносимо.

В дороге пользуйтесь *ЛИСТКОМ ПУТЕШЕСТВЕННИКА*. Не забывайте вписывать в него свои находки и вычеркивать то, с чем вы расстались. Отмечайте также изменения *СИЛЫ, ЛОВКОСТИ* и *ОБАЯНИЯ* (но не вычеркивайте первоначальной цифры). Аккуратно записывайте также полученную в пути информацию о местах, по которым пролег ваш путь. Попробуйте составить карту – это поможет вам в дальнейших странствиях по этим краям.

КАК ЧИТАТЬ ЭТУ КНИГУ

Книга разбита на пронумерованные параграфы. Читать ее подряд бесполезно. Это только собьет вас, и потом, в нужный момент, вы не сможете принять правильное решение.

В конце каждого параграфа сказано, какие параграфы надо смотреть дальше (в зависимости от развития сюжета и от вашего выбора).

Следуйте этим указаниям – и вы станете главным героем книги, бесстрашным шерифом, поклявшимся разделаться с бандой жестокого и коварного Гарри Фостера.

Удачи вам, шериф! Пусть будет тверда ваша рука, верен глаз и неустрашимо сердце, пусть удастся обмануть смерть на опасных дорогах, лежащих перед вами! А если не повезет... что ж, не унывайте и начните все сначала!

ПРЕДИСЛОВИЕ

Черная, кровавая слава шла о Гарри Фостере. Этот бандит, известный больше под кличкой «Мясник», заправлял ватагой свирепых и отчаянных парней, объявленных вне закона. Они угоняли скот, жгли дома, убивали мирных скотоводов и фермеров...

Наконец Дан Сэвидж, шериф округа и ваш лучший друг, заманил Фостера и его людей в ловушку. В каньоне Черного Быка разыгралось жестокое сражение, в котором принимали участие и вы.

Большая часть шайки была уничтожена, несколько бандитов взяты в плен и отправлены в городскую тюрьму. Прорваться сквозь револьверный огонь удалось лишь самому Мяснику и двоим его подручным.

Это была славная победа – к сожалению, купленная ценой жизни Дана Сэвиджа.

А на следующий день вся семья шерифа была подло и жестоко убита. В этом злодеянии легко узнавалась лапа Мясника... После этого негодяй исчез из штата.

Новым шерифом стали вы. Конечно, вы не забыли убийцу своего друга и поклялись рано или поздно добраться до него. И вот до вас дошло известие, что Фостер появился в соседнем штате – в краю, который называется Земля Тома Дэвиса (по имени первого поселенца, пришедшего в эти края). Фостер начал сколачивать новую банду, и в этом ему

помогают два негодяя, уцелевшие в том памятном сражении: Стервятник Джо и мексиканец Доминго Родригес (которого еще называют Эль-Хабали – Кабан).

Земля Тома Дэвиса не входит в ваш округ, вы не обязаны охранять там закон и порядок. Вы даже не были никогда в тех местах. Но разве это имеет значение, когда речь идет о памяти друга?..

И вот вы здесь. С высокого холма виден небольшой городок. Он называется Ту-Попларс (Два Тополя). По правую руку, на востоке, встают высокие горы. Вы уже знаете, что за горами лежат земли, отошедшие по последнему договору двум индейским племенам. Белому человеку опасно появляться в тех краях... Прямо перед вами, там, где кончается городок, начинается заросшая высокой травой прерия, которую прорезает убегающая на север дорога. Далеко-далеко, на горизонте, темнеет что-то похожее на облака, но ваш зоркий глаз видит, что это небольшие рощи, разбросанные тут и там в серо-зеленых шелестящих волнах...

Пора отправляться на поиски бандитов, и разумнее всего будет для начала посетить городок. Во-первых, там можно узнать что-нибудь полезное. Не такая уж дыра этот Ту-Попларс: там есть постоянный двор для пассажиров дилижанса и даже станция железной дороги!.. Во-вторых, не помешало бы как следует экипироваться.

У вашего бедра – неразлучный кольт, заряженный шестью патронами. Кобура опущена низко, чтобы можно было молниеносно выхватить оружие. К седлу приторочена кожаная чересседельная сумка, она пуста.

Да, вам не мешает многим запастись в дорогу. Деньги есть – 15 долларов. Итак, в Ту-Попларс!

п1

По виду и не скажешь, что Ту-Попларс – самый крупный город на сотни миль вокруг! Весной фургоны и повозки увязали на главной улице по самые оси, и теперь, когда летний зной в камень высушил землю, она оказалась исполосованной глубокими колеями. По обочине тянутся два ряда домов, большинство из них бревенчатые и дощатые, некрашенные. Однако попадаются и хорошие двухэтажные дома с резными перильцами, есть даже кирпичные здания – Ту-Попларс растет и строится!

Первым делом, разумеется, вы навещаете местного шерифа. Увы, он ничем не может помочь. Да, бандиты орудуют на Земле Тома Дэвиса. Да, время от времени они и в город наведываются. Но ничего конкретного о них власти не знают...

С тяжелым сердцем покидаете вы контору шерифа. Не хотелось бы отправляться в путь вслепую...

В городе есть несколько мест, где можно узнать новости: это салун «Мустанг» [п451](#), ресторан «Двери рая» (имейте в виду, цены там высокие!) [п181](#) и постоянный двор для дилижансов [п382](#). Вы, конечно, очень торопитесь, но, может быть, найдете время посетить одно из этих заведений?

Если не считаете нужным это сделать, то [п91](#).

п2

ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ. Если оно не подведет вас, то [п441](#). Если же вы не понравитесь этому человеку, то [п529](#).

п3

Успокаивая тревожно храпящую Чикиту, вы с интересом оглядываете состав. Локомотив с высокой трубой и тендером, загруженным сосновыми дровами, готов помчать за собой шесть грузовых вагонов и седьмой – тормозной.

Вы сразу узнаете вагон для перевозки скота: у него нет окон, а дверь только одна, в центре. По приставным мосткам заводите упирающуюся Чикиту в вагон и устраиваете в любом стойле (они все пусты). В ящике для корма осталось немного сена, так что вашей лошадке тут будет неплохо.

А что будете делать вы? Останетесь здесь [п100](#)? Или примете приглашение машиниста и составите ему компанию [п375](#)?

п4

Вы переводите дыхание и осматриваетесь. Неужели это вы втроем так тут все переломали? Даже стойка из сосновых досок пробита насквозь (кажется, головой Роджерса-старшего)...

Хозяин салуна выползает из-за опрокинутого пианино и интересуется, кто возместит ему убытки. Вы прикидываете, сколько денег у вас в кармане. Но тут посетители салуна, до сих пор державшиеся на безопасном расстоянии, дружно заявляют, что охотно скинутся и заплатят за все: зрелище того стоило, к тому же обнаглевших братцев давно пора окоротить.

Вы склоняетесь над поверженными противниками. Стонут, значит, живы. Что ж, пора уходить [п178](#).

п5

Кобыла напилась, и вы поднимаетесь по склону. Чикита храпит и артачится, будто чувствует опасность. На всякий случай вы держите наготове кольт, но все обходится благополучно, и вы продолжаете путь берегом [п597](#).

п6

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ ЛОВКОСТЬ. Бросьте кубик два раза. Если сумма выпавших чисел больше вашей *ЛОВКОСТИ*, то [п151](#). Если меньше или равна, то [п243](#).

п7

Официант проводит вас к крутой, плохо освещенной лестнице и предупреждает, что вход наверх с оружием воспрещен. Игра – дело нервное, и у них уже бывали случаи...

Отдадите на сохранение официанту все оружие, какое у вас есть [п44](#)? Или заподозрите ловушку и предпочтете уйти [п610](#)?

п8

Вы вонзаете шпоры в бока Чикиты, но гремит выстрел – и вы мешком падаете на шею лошади.

п9

Один из воинов неплохо говорит по-английски. Оказывается, они из рода Волка. Охраняют перевал, чтобы по их землям не шлялись незваные гости. Такие, как вы, например...

Вы пускаете в ход все свое красноречие, чтобы убедить индейцев в том, что вы им не враг.

ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ. Если сумеете доказать воинам, что не таите дурных мыслей, то [п265](#). Если это не удастся – что ж, придется сражаться [п153](#).

п10

Если вы впервые на этом постоялом дворе, то [п204](#). Если вам хоть раз уже довелось здесь побывать, то [п154](#).

п11

Кусты чертовски колючие, бесшумно продвигаться по ним почти невозможно. Тот, кто был за поворотом (человек или зверь), слышал вас издали и поспешил скрыться. Он тоже юркнул в придорожный кустарник, но сделал это куда сноровистее вас. А вы возвращаетесь на дорогу исцарапанным в кровь (вычтите 1 из своей *СИЛЫ*). Чикита мирно поджидает вас. Поскачете дальше [п565](#)? Или вам надоела дорога с ее сюрпризами и вы хотите двинуться напрямик по прерии [п305](#)?

п12

И опять Чикита звенит подковами по знакомой кремнистой тропке. Вы вновь с восхищением оглядываете красноватые скалы, поросшие терновником и орешником.

Но напрасно вы залюбовались красотой горных склонов. Из мелкой колючей поросли, из засады, почти в упор гремит выстрел. Вы так и не узнаете, кто же из растревоженного бандитского гнезда подкараулил вас здесь...

п13

СХВАТКА

ГРАБИТЕЛЬ ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 10

Если вы снизили его *СИЛУ* до 2, то [п624](#).

п14

На крутом берегу, у самого обрыва, приткнулась лачуга, сколоченная из досок от ящиков. А внизу, у воды, склонился над лотком для промывки золота босой старик в драной клетчатой рубахе и засученных до колен штанах.

Почувствовав ваше присутствие, старик поднимает голову, бросает лоток и молниеносно выхватывает из прибрежной травы охотничье ружье. Вы не успеваете пошевелиться, как оказываетесь на мушке.

Если на вас пояс, расшитый речным перламутром, то [п623](#). Если нет, то [п376](#).

п15

Да, это может оказаться ловушкой, но к дьяволу благоразумие! Может быть, там кто-то погибает!..

Пробившись сквозь заросли, вы видите дерево, к которому привязан человек. Он без сознания.

Если в вашей фляге есть вода, то [п214](#). Если воды нет, то [п176](#).

п16

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вам повезет, то [п368](#). Если нет, то [п500](#).

п17

ПЕРЕСТРЕЛКА

1-Й ВСАДНИК ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 10 4 ПАТРОНА

2-Й ВСАДНИК ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 9 3 ПАТРОНА

Если вы победили, то [п266](#).

п18

На спуске тропка круто сворачивает на север и долго петляет среди скал. Пожалуй, не так уж вы и сократили себе путь! Прикинув расстояние, понимаете, что вышли чуть ли не к самому Северному перевалу... Ну и что ж! Если эта тропка и впрямь тайная, то вы не прогадали...

Наконец вы у подножия хребта. Осмотритесь как следует, чтобы запомнить это место. Приметой будет служить разбитый молнией старый дуб. Теперь, если вы когда-нибудь снова окажетесь у этого дуба и решите вернуться Лисьей тропой, прибавьте 100 к номеру параграфа, на котором будете находиться.

А теперь – куда вы повернете? На север [п76](#)? На юг, вдоль горного хребта [п501](#)? Или через лес на восток [п450](#)?

п19

В руках у вас замшевый мешочек на шнурке, а внутри у него тяжелый самородок. Что ж, это ваш законный трофей, раз вор улизнул... А теперь возвращайтесь к коновязи – пора в путь [п91](#).

п20

Хваля себя за предусмотрительность (ночь-то холодная), вы устраиваетесь поудобнее, но сон не сразу приходит к вам. Глядя в небо, усыпанное громадными звездами, вы думаете о Дане Сэвидже. Каким он был вам замечательным другом... нет, скорее старшим братом! Это он учил вас распутывать паутину следов, различать голоса птиц и зверей, молниеносно выхватывать револьвер из низко подвешенной кобуры... А главное – учил не трусить и не отступать на полпути к цели. Не отступите вы и на этот раз! Мерзавцам, убившим Дана и его семью, недолго осталось гулять на этом свете...

Незаметно подкрался сон – глубокий, освежающий (он увеличит *СИЛУ* на 1). А на рассвете лошадь будит вас веселым ржанием [п300](#).

п21

Лес расступается, вы оказываетесь на опушке. Справа высятся серые скалы, из-за которых доносится рев бурной реки. Прямо перед вами скалы рассечены глубоким, уходящим на север каньоном.

Внезапно тишина взрывается боевым кличем индейцев. Похоже, их тут целый отряд... Надо срочно исчезнуть, но куда? Назад в лес [п589](#)? Или попробовать укрыться в каньоне [п358](#)?

п22

Кобыла, которую вы купили, ничем не хуже прежней. Вы даже начинаете звать ее кличкой пропавшей лошадки. Но жаль потерянных денег! И до боли обидно сознавать, что вас одурачили.

Если у вас найдутся еще полдоллара, можете купить чересседельную сумку взамен украденной. Если вы этого не сделаете, то не сможете в дороге взять с собой ни одной находки, да и еду хранить будет нигде.

А теперь, пожалуй, самое время покинуть этот неприятный городишко [п91](#).

п23

Что-то не внушает вам доверия этот дом с массивными стенами и деревянными щитами на окнах... Пожалуй, осторожнее будет объехать его стороной и заночевать прямо в прерии [п541](#).

п24

Бросить на произвол судьбы беспомощного человека... Вы, конечно, вольны поступать как знаете, но за этот поступок ваше *ОБАЯНИЕ* уменьшится на 1 [п601](#).

п25

Все-таки ночь вы проводите под крышей и в покое (прибавьте 2 к своей *СИЛЕ*). Утром вас угощают лепешками. Можете завернуть их с собой, в любую минуту путешествия они увеличат вашу *СИЛУ* на 3.

Теперь можете ехать дальше – на север [п395](#) или (по совету хозяина ранчо) на восток [п130](#).

п26

По левую руку от вас проплывает небольшая рошица. На ее опушке растет громадный дуб. Мощный, серо-коричневый, гордо раскинувший ветви, он точно притягивает взгляд. Хотите подъехать к нему [п177](#) или, решив не сворачивать, двинетесь дальше [п87](#)?

п27

По одежде сразу видно, что этот человек недавно приехал с востока. Особенно нелепо выглядит его котелок. Котелок в краю широкополых стетсоновских шляп!.. Но внимание прежде всего привлекает его лицо, ясно видимое в окуляре трубы. Молодое, бледное, растерянное лицо. Незнакомец явно перепуган. Он вертится в седле, пытаясь определить, откуда ждать опасности.

Попробуете с ним поговорить [п221](#)? Или все-таки будете стрелять [п625](#)?

п28

Дом пуст. На покрытом пылью полу нет ни одного человеческого следа. Но вы же охотитесь на такого хитрюгу! Может быть, хотите подняться на чердак [п594](#)? Если же вам надоела погоня, прекратите ее и возвращайтесь к своей лошади [п91](#). А если не очень торопитесь с отъездом из города, можете разыскать заросли шиповника, мимо которых недавно пробегали, и выяснить, что же забросил туда мошенник [п313](#).

п29

Без особой охоты соглашаетесь вы сыграть – но только одну партию.

Бросьте кубик. Если выпало четное число, вы выиграли [п531](#). Если нечетное – вам не повезло [п279](#).

п30

Раздвинув ветви, оказываетесь на поляне, где стоит индейская палатка-типи и горит веселый костер. От костра к вам оборачивается молодая индианка в красиво расшитой одежде из оленьей кожи. В карих глазах – ни страха, ни удивления, точно она ждала вашего прихода. На неплохом английском она говорит, что к ней, великой колдунье, часто приходят люди, чтобы узнать свою судьбу.

Хотите, чтобы вам погадали [п113](#)? Или вежливо откажетесь и уйдете [п67](#)?

п31

Если, проезжая прошлый раз через Ту-Попларс, вы уже были в аптеке, то [п165](#). Если же вы перешагиваете ее порог впервые, то [п215](#).

п32

Хозяин ранчо и его жена усаживают вас за стол. Тушеное мясо, свежесдобитый хлеб и кофе прибавят 4 к вашей *СИЛЕ*. Разумеется, ни о какой плате за еду нет и речи. (Но и в дорогу обед не возмешь, придется съесть его за столом.)

Наутро, бодрый и отдохнувший (сон прибавил еще 2 к вашей *СИЛЕ*), собираетесь в путь. На прощание спрашиваете хозяина, нельзя ли купить у него патронов. Хозяин, подумав, отвечает, что патроны он продать может – полдоллара за пару. Но не больше дюжины, патроны ему самому нужны... Если вам подходит цена, выкладывайте деньги. А затем отправляйтесь в дорогу [п300](#).

п33

ПЕРЕСТРЕЛКА

ВОИН ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 12 4 ПАТРОНА

Если вы сразили его, то [п306](#).

п34

Вы делаете шаг вперед, чтобы все объяснить, но два ружейных ствола грохочут разом – и вы ничего не успеваете сказать...

п35

Хижина давно заброшена. Дверь косо повисла на одной петле, паук заткал паутиной угол косяка. Внутри пахнет пылью и гнилым деревом. Свет падает в небольшое оконце без стекла и освещает грубо сколоченный стол, пустой ящик вместо стула и сосновые доски, заменяющие кровать. Над столом широкая деревянная полка для припасов. Она уже давно пуста... А если нет? Может быть, хотите взобраться на стол и посмотреть, не завалилось ли что-нибудь на полке [п203](#)? Если не хотите, то [п112](#).

п36

Далеко углубиться в чащу не удастся. За вашей спиной возникает меднокожий воин, и тяжелый томагавк врезается вам меж лопаток. Род Волка не любит чужаков на своей территории...

п37

Стрельба в черте города запрещена, но, будем надеяться, вы и без оружия неплохо управитесь.

СХВАТКА

МОШЕННИК ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 8

Если вы снизили его *СИЛУ* до 2, то [п212](#).

Но если ему удалось снизить вашу *СИЛУ* до 2, то [п134](#).

п38

Спеша оставить это подозрительное место, вы скачете всю ночь и лишь перед рассветом даете лошади передохнуть. Выспаться не удастся (вычтите 1 из *СИЛЫ*). А наутро отправляетесь дальше на восток [п456](#).

п39

В ивняке засада. Придется либо бежать [п202](#), либо вступить в бой [п107](#).

п40

Шериф встречает вас с распростертыми объятиями. Оказывается, ваш пленник – известный мошенник: Уайт, он же Бевидж, он же Фрост, он же Ларсен Рыжий Хвост. И награда за него немалая – 25 долларов!

С туго набитым кошельком можно смело отправляться в любое путешествие [п91](#)!

п41

Увы, вас ожидает разочарование. Двери наглухо заперты, а встретивший вас работник, не то глухой, не то придурковатый, ничего вам толком сообщить не может. Единственное, что можно понять из его бессвязного шамканья, это то, что хозяин уехал в Ту-Попларс. Когда вернется – неизвестно.

Вы сердито разворачиваете Чикиту и скачете дальше по дороге [п312](#).

п42

Когда Смит окончательно приходит в себя, вы пытаетесь завести с ним разговор. Однако ваш новый знакомый – плохой собеседник. Он явно не желает рассказывать о себе. Зато, с интересом и насмешкой поглядывая на вас острыми карими глазами, спрашивает о цели вашего путешествия.

Что вы ему скажете? Что случайно заблудились в лесу [п155](#)? Что хотите примкнуть к банде Фостера [п253](#)? Посоветуете ему не лезть не в свое дело [п619](#)? Или рискнете открыть всю правду [п484](#)?

п43

Вы оставляете позади окутанное дымом ранчо и скачете дальше на север. Уже настала ночь, в небе стоит огромная луна. Внезапно в ее призрачном свете вырисовывается силуэт всадника. Заметив вас, он пригибается к гриве своего коня, посылает его в бешеный галоп и уносится прочь. Броситесь в погоню, чтобы узнать, кто он такой [п273](#)? Или продолжите свой путь, решив не гнать Чикиту по ночной прерии [п513](#)?

п44

По винтовой лестнице поднимаетесь в просторное помещение, куда долетают снизу звуки оркестра, и присоединяетесь к небольшой компании, которая столпилась вокруг рулетки. Никто не обращает внимания на ваше появление – все зачарованно смотрят на шарик, бегающий по кругу [п242](#).

п45

Поезд несется все быстрее, и преследователи отстают.

Наконец, далеко оторвавшись от погони, поезд тормозит. Машинист, забыв о вашем присутствии, спрыгивает на землю и собирает вокруг себя охранников поезда (которые во время налета отстреливались из вагонов). Пока они совещаются, вы перевязываете кочегара, а потом занимаетесь и своими ранами.

Две Стрелы бледен от потери крови, но храбро улыбается.

«Вы спасли меня, – говорит он на хорошем английском. – Я хочу вас отблагодарить. Вы отправляетесь в края, где белому человеку появляться опасно...»

Непослушными пальцами молодой индеец снимает с шеи кожаный ремешок, на котором висит деревянный амулет.

«Если встретите великого вождя Черного Бизона из рода Ворона – покажите ему это... Я его внук...»

Две Стрелы замолкает: ему трудно говорить.

От такого подарка отказываться нельзя. Если ваш мешок полон, наденьте амулет на шею. Когда захотите показать кому-нибудь свое новое приобретение, прибавьте 190 к номеру параграфа, на котором можем находиться [п319](#).

п46

Вы нагибаетесь – и вдруг слышите позади короткое рычание. Подняться уже не успеваете: сто пятьдесят фунтов ярости и злобы обрушиваются вам на спину. Страшная боль в шее и затылке – и свет меркнет перед вами... Именно так, молниеносным укусом в шею, убивает пума. Она редко нападает на человека, но уж очень беспечная дичь подвернулась ей сегодня...

п47

Лавка размещается в просторном, похожем на сарай доме. Чернобородый хозяин весело приветствует вас и начинает выкладывать на низкий прилавок образцы своих товаров.

А может быть, вы сами хотите что-нибудь продать? За хороший золотой самородок Торговец не пожалеет 20 монет. Не откажется он и от пушнины. Волчью шкуру, например, купит за 5 долларов, шкуру рыси – за 3, пумы – за 7. Кроличья шкурка идет за полдоллара. А если у вас есть шкуры медведя или бизона, то за каждую торговец тут же отсчитает по 10 долларов.

Беседуя, лавочник сдергивает с полок и бросает на прилавок все новые и новые товары: лассо (1 доллар), нож (полтора доллара), спички в кожаном кисете (полдоллара), жевательный табак (полдоллара за плитку), патроны (6 штук за доллар). На случай, если судьба забросит вас на индейскую территорию, лавочник советует запастись подарками для индейцев: бусами, яркими поясами, зеркалами (любая вещь за полдоллара).

Напоследок хозяин гордо водружает на прилавок странный предмет. Это медная морская подозрительная труба. Бог весть как попала она в эти края... Эта вещь стоит дороже всего – 9 долларов.

Если вы купили трубу (и, может быть, что-нибудь еще), то [п227](#). Если подозрительная труба вам не нужна, выберите что-нибудь из лежащих на прилавке товаров [п325](#). А если вообще ничего не хотите покупать, то [п434](#).

п48

Оглядев засыпанное обломками гранита дерево, налегаете на толстый сук, как на рычаг. Дерево медленно вздрагивает... подается... и вся каменная гряда беспощадной лавиной обрушивается на вас.

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вам повезет, то [п278](#). Если нет, то [п386](#).

п49

Вы едете прямо на зарево и вскоре оказываетесь у пылающего большого здания, окруженного хозяйственными постройками. Множество людей суетится вокруг, пытаясь потушить пожар.

Что вы сделаете? Спешитесь и без долгих разговоров поможете бороться с огнем [п106](#)? Или не станете задерживаться и поедете дальше [п549](#)?

п50

ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ. Если клятва прозвучит достаточно убедительно, то [п340](#). Если нет, то [п634](#).

п51

«Тебя прислал Рыжий Джек? – спрашивает один из часовых. Вы молча киваете.

Тогда второй бандит исчезает в ивняке. Через некоторое время он окликает вас от воды. С трудом удерживая у берега маленькую индейскую пирогу, он сердито велит вам поторапливаться.

Вы садитесь в пирогу. Первый часовой, привязывая Чикиту к дереву, кричит вслед своему дружку: «Отвезешь его к Эль-Хабали – и возвращайся!...»

Пирога направляется к большому речному острову.

Есть о чем призадуматься, пока ваш проводник отчаянно машет веслом, сражаясь с бешеным течением. Значит, вас везут к Эль-Хабали? Но он же знает вас в лицо! Не рассказывать же ему о поручении какого-то Рыжего Джека!

Надо что-то делать! И в первую очередь – избавиться от проводника. Попытайтесь сделать это прямо сейчас [п79](#) или подождете, пока пирога причалит к острову [п539](#)?

п52

Странно, что всадники удирают, ведь их трое! Возможно, они решили, что и вы здесь не один...

Вы уже приблизились настолько, что отчетливо видите связанную женщину, переброшенную через седло одного из всадников. Если у вас есть хоть один патрон, попытайтесь остановить негодяя [п186](#). Если не хотите или не можете стрелять, придется положиться на резвость Чикиты [п464](#).

п53

Войдя в сарай, начинаете ворошить сено. Внезапно над вашим плечом проносится горящий факел, брошенный чьей-то сильной рукой. И тут же дверь захлопывается. На

мгновение становится темно – и тут же все вокруг озаряется красным пламенем запылавшего сена. Выбить дверь не удастся. А огонь уже перекидывается на стены сарая... Вашему путешествию пришел конец – и какой ужасный конец!

п54

Вы не рассчитали свои силы. Бешеное течение крутит вас, словно кусочек сосновой коры. Остров остался далеко позади, и вы понимаете, что на берег не выплыть...

п55

Вы гарцуете на краю песчаного откоса, присматриваясь, где лучше спуститься. Но тут ненадежный, едва скрепленный корнями травы слой песка поддается под копытами Чикиты и пластом съезжает на дно высохшего речного русла. Чикита отчаянно бьет копытами, но, не в силах удержаться, падает. Вы перелетаете через ее голову, врзаетесь в землю, а сверху наваливается бьющаяся в предсмертных судорогах лошадь...

Вам с трудом удастся выбраться наверх. На левую ногу не наступить, голова кружится от боли.

Может, вам и удастся добраться до какого-нибудь ранчо или фермы, но очень долго вы не сможете встать с постели... и хорошо, если не останетесь на всю жизнь калекой.

п56

Если вы еще не были в аптеке, можете зайти туда [п31](#). Если не хотите – что ж, пора в дорогу [п132](#).

п57

Тропинка огибает утес – и вы видите перед собой всадника. Он вскидывает револьвер и стреляет. Пуля лишь слегка задевает вас (вычитите 1 из СИЛЫ). Вы мгновенно спрыгиваете с седла и укрываетесь в орешнике. Будете стрелять с ответ [п625](#)? Окликнете незнакомца и спросите, почему он набросился на вас [п221](#)? Если есть подозрительная труба, можете получше разглядеть своего неожиданного противника.

п58

Разочарованный старик исчезает. Вы пытаетесь завести беседу с ковбоями, но они хмуро отмалчиваются. Вряд ли вы узнаете здесь что-нибудь полезное. Кажется, пора покинуть салун [п149](#).

п59

Свернув с дороги и оставив позади густой орешник, оказываетесь на равнине, до горизонта заросшей мягкой травой, такой высокой, что лошадь раздвигает ее грудью. Ветер приносит слева запах речной воды, но реки не видно.

Вы отъехали уже далеко от дороги, но внезапно сзади, за стеной кустарника, слышите выстрел.

Вернетесь на дорогу и посмотрите, что там происходит [п156](#)? Или не станете возвращаться [п249](#)?

п60

Воины неохотно расступаются, дают вам дорогу и едут следом до самого перевала: проверяют, действительно ли вы убираетесь с их земли. Глаза их горят ненавистью, и вы ежеминутно ожидаете выстрела в спину, но уважение к Слышащей Духов оказывается сильнее, чем желание заполучить скальп бледнолицего.

И вот перед вами Северный перевал. Можно без приключений вернуться на Землю Тома Дэвиса [п517](#).

п61

Расседлав Чикиту, вы пускаете ее пастись, а сами припадаете к роднику. Холодная чистая вода увеличит вашу *СИЛУ* на 3. Если фляга пуста, можете ее наполнить.

Пора располагаться на ночлег. Если есть спички или хотя бы одеяло, то холодная ночь не страшна вам (прибавьте 1 к своей *СИЛЕ*). Иначе вы толком не выспитесь, и *СИЛА* уменьшится на 1.

А наутро – снова в путь [п130](#).

п62

Перкинс рад случаю поболтать и вываливает на вас ворох местных сплетен. Когда удастся вставить слово, вы интересуетесь, где тут можно купить патроны. Перкинс отвечает, что патроны он может продать и сам, по доллару за пару. А если туго с деньгами, он готов у вас что-нибудь купить. Например, шкуры. За волчью он даст 3 доллара, за шкуру пумы – 5, рыси – 2, а если есть медвежья или бизонья шкуры, то не поскупится и на 8 монет.

Решайте сами, устраивают ли вас такие цены [п578](#).

п63

Спрятав пирогу в кустах, осматриваете остров. Все тихо, ничто не выдает присутствия человека... впрочем, нет! Заросли расступаются, и перед вами – круглая поляна, на которой стоит шалаш. Не индейский шалаш, такие ставят для себя белые охотники.

На поляне ни души. Подойдете к шалашу и заглянете внутрь [п225](#)? Или обогнете поляну и разведаете, нет ли кого-нибудь на другой стороне острова [п412](#)?

п64

Саймон Ридж оживает. Он со знанием дела перечисляет все заслуживающие внимания гурты на Земле Тома Дэвиса, увлеченно рассказывает о своих опытах по улучшению породы техасского длиннорогого скота, о привезенных из Англии сассекских чистокровках...

После ухода владельца ранчо вы спокойно засыпаете (прибавьте 2 к *СИЛЕ*) [п588](#).

п65

Решение принято слишком поздно. Незнакомец по звуку догадался, где вы находитесь. Гремит выстрел.

Пуля из кольта сорок пятого калибра может пробить толстую доску, а крыша из обмазанных глиной жердей для нее и вовсе не препятствие. Вы так и не узнаете, чья рука держала кольт...

п66

«Ладно, – соглашается Смит. – Не ахти какие деньги, но считай – сторговались. Пожалуй, этот гад, Фостер, дороже и не стоит. Только тебе, приятель, придется вернуться в Ту-Попларс. На самом выезде из города, неподалеку от двух высоких тополей, стоит дом – туда и загляни, да будь осторожнее: ты охотишься на зубастого зверя. Впрочем, он там наверняка будет один – в тайное свое логово дружков не водит...»

(Если окажетесь у двух тополей, прибавьте 140 к номеру параграфа, на котором будете находиться, и найдете этот дом) [п619](#)

п67

Куда теперь лежит ваш путь: берегом реки на юг [п436](#) или лесом на юго-запад [п608](#)?

п68

Вы успеваете упасть на землю и откатиться в сторону. Пуля вонзается в дверь – там, где вы только что стояли [п159](#).

п69

На ваш резкий окрик: «Эй, кто там!» – нет никакого ответа. Дверь неподвижна, ночная тишина нарушается лишь долетающим из-за окна отдаленным воем койотов.

Некоторое время вы боретесь со сном, чтобы не дать застать себя врасплох. Но загадочный посетитель больше не осмеливается вас тревожить, и незаметно для самого себя вы засыпаете [п555](#).

п70

Спасенный человек вам решительно не нравится. Его плоская рожа с перебитым носом и бегаящими глазками не внушает доверия, а рассказ о пьяных дружках, шутки ради спихнувших его в шахту и забывших вытащить, просто нелеп. Но все же вы сделали доброе дело. Судьба обязательно отблагодарит вас за это.

УДАЧА: ВОССТАНОВИТЕ 1 ЦИФРУ [п461](#).

п71

Вы пытаетесь подтянуться на руках, но край крыши вагона, прыгающего на рельсовых стыках, выскальзывает из пальцев. Вам кажется, что земля летит навстречу...

Очнувшись, видите, что уже ночь. Вокруг ни души. Встать вы не можете: сломаны ноги. Остается надеяться, что случайный путник окажет вам помощь. Но даже если вы останетесь живы – охота на бандитов откладывается надолго.

п72

Усталость буквально валит вас с ног, и вы мгновенно засыпаете. Сон прибавит 2 к вашей *СИЛЕ* [п585](#).

п73

Это военный или охотничий лагерь – и в нем не видно ни женщин, ни детей. Конусообразные типи из бизоньих шкур кольцом окружают поляну. Разглядывать лагерь некогда, но одна неприятная деталь невольно бросается в глаза: у каждого типи торчит шест с прицепленными к нему скальпами.

Раздумывать об этом нет времени: вы в кольце воинов, и дюжина луков уже взяла вас на прицел.

Высокий мрачный индеец заговаривает с вами на ломаном английском. Вам удастся понять, что этот верзила командует воинами в отсутствие вождя Черного Бизона. И еще – что ни один бледнолицый не уйдет отсюда живым.

Если у вас есть стрела с черно-красным оперением, то [п90](#). Если хотите показать индейцам вампум или деревянный амулет, сделайте это. Иначе придется сражаться [п167](#) или попытаться задобрить воинов подарками [п217](#).

п74

ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ. Если вы производите впечатление порядочного человека, то [п328](#). Если нет, то [п435](#).

п75

В ресторане ничего не изменилось – та же грубая подделка под роскошь, тот же фальшивящий оркестр, та же певица, выводящая рулады. К сожалению, и цены те же: обед стоит 2 доллара (и прибавит 3 к вашей *СИЛЕ*).

Но когда вы спрашиваете официанта о рулетке, он огорченно отвечает, что городские власти велели это дело прикрыть. Здесь, мол, ежедневно драки, проигравшиеся бедолаги не раз пытались убить и ограбить счастливых... да еще ходили слухи о мошенничестве.

Пополнить кошелек тут не удастся. Но ведь не корысть привела вас сюда! Где-то бродят убийцы, оставшиеся безнаказанными, а вы здесь преспокойно слушаете оркестр!

С этой мыслью вы покидаете ресторан [п91](#).

п76

Далеко отъехать не удастся. Ваше путешествие обрывает свистнувшая с дерева стрела. Род Волка надежно охраняет свои владения...

п77

Копыта Чикиты глухо постукивают по деревянному мостику. Внезапно раздается свист, из-под моста возникают несколько человек – и тут же ваше горло обхватывает тугая петля лассо [п562](#).

п78

Откинув тяжелую крышку, склоняетесь над черным лазом в подвал. И тут чьи-то руки хватают вас сзади и сталкивают вниз. Крышка захлопывается над головой. Падая, вы сломали руку и выбраться не сможете. Кричать бесполезно, никто не услышит, не придет.

п79

Стрелять нельзя: услышат на острове. Придется драться в утлой лодчонке, которая в любой момент может перевернуться (на время боя вычитите 1 из своей *ЛОВКОСТИ*).

СХВАТКА

БАНДИТ ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 10

Если вы победили, то [п160](#).

п80

Долго едете вы оба на восток, пока на розовеющем горизонте не встает цепь скал и валунов. Это настоящий каменный лабиринт, лежащий здесь с незапамятных времен. Невольно заглядываетесь вы на эту мрачноватую красоту и не сразу замечаете, что проводник отстал. Встревоженно окликаете его, но отвечает лишь эхо, дробящееся о скалы. Сбежал, мошенник!

«А еще шериф! Прошляпил! – яростно браните вы себя. – Кота за хвост тебе ловить, а не преступников!»

Ладно, но где же вы все-таки очутились? Вы никогда не были в этих местах, но, судя по рассказам, это скопище камней должно отделять вас от железной дороги [п218](#).

п81

Чтобы не терять времени впустую, можете воспользоваться разрешением хозяина и перекусить (еда прибавит 3 к вашей *СИЛЕ*).

За окнами темнеет, а Джинкинса все нет... В душе вашей нарастает недоброе предчувствие. Не пора ли покинуть этот дом и продолжить свой путь [п294](#)?

Если решите не обращать внимания на мысли о грозящей вам опасности, то [п647](#).

п82

Вам повезло: у преследователей нет лошадей, и Чикита уносит вас далеко от места опасной встречи.

Теперь лошади надо дать передышку, чтобы она отдохнула, попаслась, вволю напилась из реки. Кстати, если ваша фляга пуста, можете ее наполнить [п536](#).

п83

Что вы хотите продать? Золотые часы [п136](#)? Серебряный медальон [п171](#)? Или у вас есть самородки [п237](#)? Если ничего этого нет, торг не состоится: все другие ваши вещи хозяина не интересуют [п115](#).

п84

Выстрел, отчаянный хруст в кустах – и все стихает. Похоже, вы промахнулись.

Бросив лошадь, ныряете в кусты. Но тот, в кого вы стреляли, уже исчез. Преследовать его глупо. Вам удастся лишь узнать по отпечаткам башмаков, что это был не индеец.

Вновь взяв Чикиту под уздцы, вы поспешно пересекаете подозрительную полянку и продолжаете путь на юго-восток [п372](#).

п85

Лица окруживших вас всадников скрыты масками, но все же это не бандиты. Это «комитет бдительных» – местные жители, которые охотятся за грабителями-конокрадами и расправляются с ними без суда.

Представьте себе, эти люди давно уже отслеживают вас: им стало известно, что вы матерый конокрад и прошлой ночью свели несколько лошадей с ближней фермы... Интересно, какая же гадина пустила по вашему следу этих гончих псов?

Если прошлую ночь вы провели в ковбойском лагере, то возможно, вам и удастся доказать свое алиби [п400](#). Если же вы ночевали в любом другом месте, то [п433](#).

п86

Вождь поднимает руку, и на поляну выходят трое молодых индейцев. Черный Бизон приказывает им отвести бледнолицего к реке, подальше от охотничьего лагеря. Но нельзя причинять чужаку вреда, ибо такова воля Слышащей Духов...

Воины конвоируют вас к реке и бесшумно исчезают меж деревьев [п173](#).

п87

Уставшая Чикита идет шагом, вы ее не подгоняете. Дорога сворачивает на северо-запад. Перед поворотом замечаете, что Чикита прижимает уши и тревожно вскидывает голову. За поворотом кто-то есть, и лошадь почуяла это... Что будете делать? Продолжите ехать по дороге [п148](#)? Считете более осторожным свернуть на восток и поскакать по прерии [п305](#)? Или спешите, привяжете Чикиту у обочины и попробуете подкрасться, чтобы разглядеть поближе неизвестную опасность [11](#)?

п88

Вы не раз слышали, что на индейскую территорию можно попасть только через Северный перевал. Значит, путь ваш на север лежит вдоль горного хребта, по узенькой тропинке – на север [п150](#).

Но вы же в девятнадцатом веке живете! Вдоль гор проложены рельсы, а в Ту-Попларс есть железнодорожная станция. Если хотите, можете проделать часть пути на поезде [п621](#).

п89

Вы мягко спрыгиваете с валуна к костру. Бандиты ошарашены вашим появлением, а вы, не давая им опомниться, говорите твердо:

«Стервятник, ты негодяй и убийца. Я пришел, чтобы посчитаться с тобой за друга. Если в тебе есть хоть капля храбрости, бейся со мной как мужчина.

Бандиты уже стряхнули с себя растерянность и готовы изрешетить вас, но Стервятник задет за живое. Он не может позволить себе выглядеть трусом в глазах подручных.

«Уберите пушки, парни, – цедит он презрительно. – Я и один этого гаденыша на центы разменяю... Эй ты, орел из курятника, выбирай, как будем драться!»

Какой поединок вы предпочтете: с оружием [п144](#) или без оружия [п248](#)?

п90

Индейцы смотрят на вас с ненавистью, но ни одна стрела не срывается с тетивы: никто не хочет прогневить Слышащую Духов. Они уводят вас подальше от лагеря, к реке, и советуют уйти прочь с их земли [п173](#).

п91

Перед дальней дорогой вы, вероятно, захотите запастись всем необходимым? Тогда вам нужно заглянуть в лавку [п605](#). А если вы предусмотрительный человек, то, пожалуй, навестите и аптекаря [п31](#).

Если не хотите никуда заходить, то ничто не задерживает вас в городе [п132](#).

п92

Вы подсаживаете девушку в седло, и оба направляетесь на северо-запад.

Ранчо лежит совсем неподалеку. Там только что потушили пожар, работники еще суеются вокруг обгорелого сруба хозяйского дома.

Владелец ранчо, высокий седоусый человек, обрадован и изумлен: он еще не успел заметить исчезновения дочери в общей сумятице. Он выражает вам сердечнейшую благодарность и просит заночевать у него на ранчо. Примете приглашение [п239](#) или решите, что, пока банда не ушла далеко, лучше пуститься в погоню [п391](#)?

п93

Вождь разгневан. «Бледнолицые думают, что золото сильнее всего на свете! Может быть, они за этот желтый камень стали бы терпеть врага на своей земле? Род Ворона презирает золото бледнолицых!»

И град стрел обрушивается на вас.

п94

Резкая боль обжигает бок (вычитите 3 из своей *СИЛЫ*) [п159](#).

п95

С невольным восхищением окидываете взглядом растянувшуюся у ваших ног чудовищную тушу. Если у вас найдется нож, можете снять с медведя шкуру. А если под рукой есть огонь, можно поджарить кусок медвежатины (он повысит вашу *СИЛУ* на 6)...

Затем выводите испуганную Чикиту из пещеры и решайте: свернуть на восток, держа лошадь в поводу [п586](#)? Или, вскочив в седло, продолжить путь на юг, вдоль горного хребта [п380](#)?

п96

Веревка скользит вниз, и вскоре незнакомец кричит, что ему удалось ухватиться за петлю здоровой рукой. Вы начинаете вытягивать нелегкий груз (вычитите 1 из своей *СИЛЫ*) [п70](#).

п97

Сражаясь с буреломом, не сразу замечаете, что путь ваш все больше отклоняется к западу. Откуда-то слева ветер доносит дымок, но свернуть туда вместе с Чикитой невозможно, а бросить лошадь вы не решаетесь [п139](#).

п98

Теперь вы ясно видите женщину, которая колет дрова. Больше никого вокруг не видно. Подъедете к ранчо [п425](#) или съедете с дороги и минуете его [п357](#)?

п99

ПЕРЕСТРЕЛКА

ЭЛЬ-ХАБАЛИ ЛОВКОСТЬ 11 СИЛА 12 6 ПАТРОНОВ

Если вы победили, то [п477](#).

п100

Сначала стук колес беспокоил Чикиту, но вскоре она привыкла к нему и задремала в стойле. Заснули и вы...

Разбудил вас грохот выстрелов по обеим сторонам вагона. Что будете делать? Перейти в другой вагон вы не сможете: двери между вагонами заперты. Рискнете открыть входную дверь и выглянуть наружу [п627](#)? Или останетесь в вагоне, ожидая, чем закончится перестрелка [п170](#)?

п101

Вы спешиваетесь и, ведя Чикиту под уздцы, спускаетесь к реке. Лошадь жадно тянется губами к реке. Вы рассеянно поглядываете по сторонам – и вдруг замечаете в волнистой ряби, совсем недалеко от берега, яркий блеск. На дне, полускрытый песком, лежит небольшой металлический предмет, его можно достать рукой. Нагнетесь за ним [п626](#) или не станете этого делать [п5](#)?

п102

В игре главное – вовремя остановиться. Вы отходите от рулетки и, никем не замеченный, направляетесь к винтовой лестнице.

Внизу официант почтительно возвращает вам ваше оружие [п610](#).

п103

Похоже, этой тропой не так давно ходили. Причем не индейцы – эти не оставили бы на своем пути столько сломанных ветвей. К тому же у одного из поваленных стволов, там, где земля еще не просохла от недавнего дождя, вы замечаете след сапога с подковкой...

Внезапно слева, из непролазных зарослей, доносится слабый стон. Ринетесь туда напролом [п15](#) или заподозрите ловушку и пройдете мимо [п601](#)?

п104

Дом хоть и не велик, но похож на форт: стены из сосновых бревен, прочная ограда с ярко-зелеными воротами. Окна уже закрыты на ночь деревянными щитами.

Вы окликаете хозяев. На крыльце появляется человек с охотничьим ружьем и советует вам убраться подобру-поздорову: бродяг здесь не жалуют!

Если у вас есть что передать владельцу ранчо, сделайте это. Если нет, то [п74](#).

п105

Глаза юноши остаются холодными и недоверчивыми. Вы нагибаетесь, чтобы помочь ему встать, но молодой воин из последних сил вцепляется вам в горло.

СХВАТКА

ИНДЕЕЦ ЛОВКОСТЬ 6 СИЛА 6

Если вы убили его, то [п418](#).

п106

Вы спрыгиваете наземь, набрасываете поводья на луку седла и, не говоря ни слова, начинаете вместе со всеми растаскивать упавшие балки, чтобы пламя не переметнулось на сарай.

Вскоре пожар потушен, и на вас наконец-то обращают внимание. Высокий седоусый человек, владелец ранчо, жмет вам руку, благодарит за помощь и спрашивает, кто вы и

откуда. Вы коротко представляетесь. Владелец ранчо говорит, что в другое время вас встретили бы, как положено встречать гостя, но, сами видите, вы приехали в неудачную минуту. На ранчо налетели бандиты – вероятно, шайка Мясника.

Если хотите, можете, как предлагает хозяин, заночевать в сарае [п25](#). А не хотите – придется продолжать путь на ночь глядя [п471](#).

п107

Вам придется вести перестрелку с двумя неизвестными противниками, засевшими в густом ивняке. Вы их не видите, стрелять приходится на звук и наугад, поэтому на время поединка вычтите 1 из своей *ЛОВКОСТИ*.

ПЕРЕСТРЕЛКА

1-Й ПРОТИВНИК *ЛОВКОСТЬ* 9 *СИЛА* 9 5 ПАТРОНОВ

2-Й ПРОТИВНИК *ЛОВКОСТЬ* 8 *СИЛА* 10 5 ПАТРОНОВ

Если вы победили, то [п595](#).

п108

Вы суете руку в мешок – и тут же слышится отчаянный визг. Степная лиса, стараясь получше спрятаться от вас, укрылась в мешке. И теперь цапнула вас. Ранка пустяковая, да вот беда – лиса больна бешенством. И теперь вас может спасти лишь Золотая Панацея. Если лекарства нет, вам уже не сражаться с бандитами: с бешенством шутки плохи. Если же вы захватили в дорогу Золотую Панацею, то [п643](#).

п109

Вы бросаетесь к фургону и замираете у колеса. Несколько минут царит тишина. Затем над вами слышится шорох, матерчатый полог фургона откидывается. Конокрад недоумевает: куда делся его противник? Вот он осторожно высовывает из фургона голову... В этот момент вы распрямляетесь, хватаете ворюгу за плечи и дергаете вниз. Его кольт улетает куда-то под копыта лошадям, а вы с конокрадом, сцепившись, катитесь по устланному соломой земляному полу [п438](#).

п110

Шум падающей воды заглушает все звуки, и вы не можете понять, здесь ли еще преследователи. Наконец решаетесь выбраться наружу. Вокруг тихо, но кто их знает, этих индейцев...

С опаской выводите Чикиту на берег, ожидая выстрела в спину. Но все обходится благополучно, и, вскочив в седло, вы спешите отъехать как можно дальше от водопада...

Когда опасное место остается позади, вы делаете привал, расседываете Чикиту и наполняете флягу свежей водой [п536](#).

п111

Дверь без скрипа отворяется, и вы перешагиваете через порог. Глаза не сразу привыкают к темноте, но все же вы различаете вторую дверь, ведущую в комнату, и лестницу на чердак. Шагнув, спотыкаетесь о крышку люка – здесь подвал...

Войдете в комнату [п363](#)? Взберетесь на чердак [п459](#)? Спуститесь в подвал [п78](#)?

п112

Вдруг сверху на ваш рукав легкой пылью осыпается сухая глина, которой обмазан потолок. Кто-то, затаившийся на крыше, сделал неосторожный шаг... Выйдете из хижины и поглядите, кто же это охотится за вами [п257](#)? Попробуете наугад выстрелить в потолок [п398](#)? Затаитесь, выжидая, как развернутся события [п65](#)?

п113

Учтите: просто так, за спасибо, колдунья вам гадать не станет. И денег не возьмет. Что вы ей можете подарить? Бусы [п131](#)? Красивый пояс [п164](#)? Пулю на металлической цепочке [п187](#)? Зеркало [п219](#)? Нож [п256](#)? Томагавк [п285](#)? Подзорную трубу [п349](#)? Если ничего этого вы ей дать не можете, то [п67](#).

п114

Стервятник Джо резко вскидывает голову, когда вы возникаете перед ним и без предисловий предлагаете честный бой.

Но напрасно вы рассчитывали на благородство бандита. Возможно, будь здесь его дружки, он, чтобы покрасоваться перед ними, принял бы вызов. Но сейчас, когда вы с ним один на один, Стервятник не намерен церемониться. Черное дуло уже смотрит вам в лицо.

«Щенок! – насмешливо бросает Стервятник Джо. – Жизнь – игра, и выигрывает в ней тот, кто плюет на правила!»

И бандит разряжает кольт в безоружного противника...

п115

Хотите заглянуть на конюшню и проверить, хорошо ли устроена Чикита [п504](#)? Если боитесь, что хозяин расценит это как недоверие, ступайте спать [п72](#).

п116

Вы показываете Черному Бизону, как обращаться с подзорной трубой. Вождь потрясен. Подарить такую магическую вещь может только друг! Вождь объявляет, что отныне вы – гость рода Ворона. Вместе с индейцами вы идете в охотничий лагерь [п550](#).

п117

До чего же ухожена эта ферма! В каждой мелочи чувствуется хозяйская рука. Достаточно взглянуть на загон для скота, обнесенный жердями на крепких, глубоко вкопанных столбах. Или на сарай, над которым аккуратнo надстроен сеновал. Или на гонтовую крышу дома – редкость в здешних краях...

Владелец этого благоустроенного хозяйства – немолодой мужчина в саржевом рабочем костюме – отрывается от работы и тревожно глядит на вас. Кажется, ему очень хочется сбежать в дом за ружьем.

Прикоснувшись к шляпе, представляетесь и просите разрешения заночевать здесь.

ПРОВЕРЬТЕ ВАШЕ ОБАЯНИЕ. Если оно не подведет вас, то [п453](#). Если же ваш вид не внушает доверия, то [п172](#).

п118

Бандит стреляет в машиниста, но промахивается. В ту же секунду он спрыгивает на тендер и, пробежав по штабелю дров, устремляется к паровозу. Вы встаете у него на пути. Первым же ударом удается выбить револьвер из рук врага.

СХВАТКА

НАЛЕТЧИК ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 8

Если вы победили, то [п530](#).

п119

Вы способны бросить женщину в беде? Ну-ну, дело ваше. Но имейте в виду: после этого неджентльменского поступка ваше *ОБАЯНИЕ* уменьшится на 1 [п518](#).

п120

Трещина расширяется, сворачивает – и тут же возле вашего лица с тупым стуком ударяет о камень нож.

Что будете делать? Выстрелите наугад в пещерный сумрак [п356](#)? Если не хотите этого делать (или у вас нет патронов), придется выждать, как развернутся события [п432](#). Впрочем, можно покинуть пещеру, вскочить в седло и ускакать [п331](#).

п121

Вы спешите спуститься с дерева, но, видимо, делаете это недостаточно бесшумно. На пороге появляется темная фигура – и выстрел рвет ночную тишину. Ваше путешествие окончилось в двух шагах от цели.

п122

Но как быть с лошадью? Привязать прямо здесь, у колодца, на случай, если придется уходить от погони [п405](#)? Или отвести в месkitные заросли, чтобы у случайного путника не возникло соблазна угнать ее [п640](#)?

п123

Вы застываете на месте. Свист повторяется, веселый и требовательный, и из кустов на поляну с треском выбирается тощий долговязый парень с растрепанными соломенными волосами. Его подвижная ухмыляющаяся физиономия выглядит настолько безобидно, что вы убираете руку с кобуры.

Парень сообщает, что зовут его Стив Уоррен. Он коробейник, торгует с родом Ворона. Он рад встретить белого человека и сгорает от любопытства: кто вы такой и что вам здесь нужно?

Вы отвечаете приветливо, но уклончиво. Разносчик не обижается. Он сбрасывает с плеч тяжелый короб, вытаскивает хлеб, кусок окорока и плоскую флягу и предлагает перекусить с ним. Вы охотно соглашаетесь (еда прибавит 3 к вашей *СИЛЕ*) [п472](#).

п124

Обойдя котловину, замираете в узкой впадине – вероятно, когда-то здесь в озеро падала река. Выбираете цель – косматого мрачного быка, стоящего к вам ближе всех. Теперь все решит точность выстрела, потому что раненый бизон очень опасен.

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ ЛОВКОСТЬ. Бросьте кубик два раза. Если сумма выпавших чисел больше вашей *ЛОВКОСТИ*, то [п649](#). Если меньше или равна ей, то [п455](#).

п125

Река обрушивается с невысокой – в два человеческих роста – серой скалы. Вы любуетесь серо-серебряной, с белой оторочкой бурунов, широкой полосой воды и не сразу замечаете, что в шум водопада вонзается звук выстрела.

На скале – индейский воин в боевой раскраске, с перьями в волосах. На нем кожаная одежда с бахромой и расшитые мокасины. Впрочем, разглядывать его некогда: на вас направлено ружье.

Если есть патроны – принимайте бой [п33](#). Если не можете или не хотите стрелять, попытайтесь применить хитрость [п232](#) или бежать. Кстати, куда бежать: вверх по течению реки [п616](#) или вниз [п192](#)?

п126

Не для того вы пустились в дорогу, чтобы убегать от каждого встречного. Может быть, эти ребята смогут рассказать что-нибудь о банде Фостера?

Вы поворачивает Чикиту, скачете наперекор всадникам – и слишком поздно замечаете, что один из них вскинул винтовку. Гремит выстрел, вы чувствуете резкую боль в плече (вычтите 3 из своей *СИЛЫ*).

Что ж, бой так бой! [п17](#)

п127

Вождь с сожалением отвечает, что не слышал о таком человеке. Индейцы-охотники подтверждают, что это имя никогда не звучало в здешних краях [п550](#).

п128

Заметно, что по дороге редко ездят. Вряд ли она приведет в какой-нибудь поселок...

Пока размышляете, не свернуть ли, дорога взбегает на пригорок, и оттуда вы видите небольшое ранчо. В загоне бродят три лошади. По двору движется человеческая фигурка. Жаль, отсюда не видно, кто это... Впрочем, если есть подозрная труба, вы все разглядите.

Направитесь к ранчо [п425](#) или объедете его стороной [п357](#)?

п129

Цепляясь за выросший на уступе орешник, взбираетесь на просторную каменную площадку. Отсюда хорошо видны скалы вокруг – отличное местечко для засады! Жаль, что здесь не должен проехать Фостер со своими людьми!

Подходите к краю уступа, прикидывая, где бы вы устроились со своим сорокапятикалиберным... и присвистываете: кто-то опередил вас! Чахлая трава примята каблуком с подковкой, на орешнике сломаны две ветки, с камня содран мох: похоже, здесь незнакомец пристраивал ружье. Он ждал долго: в трещинах меж камней сохранился сигарный пепел. Он приготовился к серьезной перестрелке: под широким листом заботливо приготовлены шесть патронов. Но гильз не видно, а уходить ему пришлось поспешно, даже патроны не собрал...

Что за странные события разыгрались среди этих камней? Вряд ли вам суждено это узнать. Но патроны вам в пути пригодятся [п566](#).

п130

Вскоре выезжаете на дорогу, которая приводит к постоялому двору. Ночлег вам уже не нужен, но, может быть, вы хотите завернуть на постоялый двор, чтобы узнать что-нибудь полезное [п41](#)? Если не хотите, скачите дальше по дороге на север [п312](#).

п131

Женщина небрежно рассматривает подарок, кладет его в небольшую корзинку и жестом предлагает вам занять место у костра [п314](#).

п132

Вот вы и на окраине. По обеим сторонам дороги, как часовые, стоят два гиганта-тополя, давшие городу название. Если у вас есть еще дела в Ту-Попларс, самое время о них вспомнить. Если ж ничто вас не задерживает – в путь! [п294](#)

п133

Вы медленно приходите в себя, голова раскалывается от боли (вычитите 5 из *СИЛЫ*). Кляня себя за неосторожность и доверчивость, приоткрываете глаза и незаметно осматриваетесь.

Вы лежите на площадке среди скал, руки и ноги связаны. Неподалеку горит костер, у огня сидят несколько плечистых парней весьма неприятного вида. Один из них, высокий, светловолосый, устроился поодаль от остальных. На коленях у него ваша сумка, он как раз начал ее развязывать. Если там есть серебряный медальон, то [п344](#). Если нет, то [п554](#).

п134

На шум собирается толпа, и негодяй спешит скрыться. Ладно, главное – лошадь осталась при вас. Вы с трудом садитесь в седло. Похоже, пора покинуть Ту-Попларс [п91](#).

п135

Вы падаете наземь, откатываетесь в заросли и под прикрытием листвы быстро и тихо взбираетесь на толстую ветку старой ивы. Выстрел рывкает вслед, но пуля не задевает вас. Притаившись на дереве, вы ждете. Наконец орешник внизу раздвигается, под деревом появляется Эль-Хабали. Он озадачен: куда это вы исчезли? Долго удивляться ему не приходится, потому что вы спрыгиваете ему на плечи. Пытаясь избавить свое горло от железной хватки, бандит роняет револьвер. Что ж, теперь вы на равных! [п309](#)

п136

Хозяин внимательно разглядывает часы, читает надпись на крышке и спрашивает: как они к вам попали?

Скажите, что это подарок друга [п244](#)? Что вы купили их у бродячего торговца [п637](#)? Или расскажете правду [п288](#)?

п137

Глаза вождя вспыхивают злобным торжеством. Гортанным голосом благодарит он духов-хранителей за то, что в его руки попался друг его злейшего врага. Сначала он расправится с вами, а потом доберется до негодяя, который подарил вам этот талисман [п437](#).

п138

Обратная дорога в город обходится без приключений, да и пленник не доставляет вам хлопот. Сдав его властям, получаете награду – 20 долларов. Заодно узнаете у шерифа, нет ли известий о банде Фостера. Увы, ничего нового он вам сообщить не может. Однако вы сами понимаете, что ваши розыски вряд ли остались тайной для бандитов. Надо действовать быстро и энергично, чтобы враг не успел нанести ответный удар. Задерживаться в городе не стоит... Но, может быть, вы все-таки хотите заглянуть в ресторан [п307](#), салун [п251](#) или на постоялый двор [п382](#)? Или вам нужно купить что-нибудь для путешествия [п91](#)? Если же хотите покинуть город немедленно – что ж, дорогу вы знаете [п132](#).

п139

Вы стараетесь не шуметь, но Чикита, которую вы ведете в поводу, так хрустит ветками, что вас слышно, наверное, по всей индейской территории...

Разводите перед собой листву – и замираете от неожиданности.

На поляне стоит индеец и невозмутимо смотрит на вас. Он очень стар: длинные белые волосы рассыпались по плечам, выцветшие от возраста глаза спокойны и ясны, рука поднята в жесте приветствия. На старике кожаная одежда с бахромой, на плечи наброшен плащ из черной бизоньей шкуры. При взгляде на его спокойные, уверенные движения, на гордую посадку головы вы невольно думаете: «Вождь...»

После обмена приветствиями вы узнаете, что перед вами Черный Бизон, глава рода Ворона. Он хочет знать, что делает бледнолицый на земле, принадлежащей его роду.

Если у вас есть стрела с черно-красным оперением, то [п86](#). Если нет, то [п200](#). А может быть, вы хотите что-нибудь передать вождю?

п140

Что он вытворяет, этот черт с копытами! То выгибается дугой в прыжке, то приземляется на прямых ногах так, что у вас позвоночник хрустит, то брыкается, вскидывая круп выше головы. И при этом еще ухитряется выгибать шею назад, чтобы укусить вас. Вы и так еле удерживаете равновесие, а тут еще надо вовремя врезать этому бандиту по злой морде...

Но вороной негодяй тоже не на новичка нарвался! Ваш незабвенный друг Дан Сэвидж не напрасно учил вас обращаться с лошадьми. С вас сошло семь потов, но конь побежден! Он стоит, расставив ноги, вывалив язык и тяжело раздувая взмыленные бока.

Фермер потрясен. Он миготом отсчитывает обещанную плату. Вы хотите купить здесь патроны, но, увы, ружейные патроны хозяина не подойдут к вашему кольту.

Похоже, фермеру жаль расставаться с наличными. Он спрашивает, не согласитесь ли вы вместо десяти долларов взять самородок, который он купил у одного проезжего, или динамитную шашку (он уже и не помнит, как она к нему попала)... Решайте, что вам больше по душе, и прощайтесь с фермером [п473](#).

п141

Вашего нового знакомого зовут Лунный Луч – это имя он получил за умение двигаться по лесу бесшумно, как свет луны. Его пытались захватить в плен «бледнолицые койоты» – судя по всему, из шайки Мясника. Парнишке удалось уйти после серьезной перестрелки, но добраться до своих он не смог, укрылся в пещере и уже приготовился уйти на Луга Счастливой Охоты.

Но что нужно было негодяям от юноши?

Молодой индеец колеблется. Затем, решившись, протягивает открытую ладонь.

«Они хотели знать, где искать это...»

На ладони – увесистый самородок.

«Возьми его, мой бледнолицый брат. Но не спрашивай, где он найден. Черный Бизон, мудрый вождь, говорит, что, когда много таких камней собирается вместе, они приносят несчастье!»

У вас на этот счет другое мнение, но вы оставляете его при себе. В молчании вы двигаетесь дальше, пока не оказываетесь на поляне, где разбили лагерь охотники из Рода Ворона [п550](#).

п142

Нет, не судьба вам путешествовать без приключений! На горизонте показывается отряд всадников и устремляется к вам. Они громко приказывают вам остановиться. Подчинитесь [п85](#) или пришпорите Чикиту [п483](#)?

п143

Вы долго рассматриваете остров, но он безмолвен и неподвижен – не дрогнет ветка, не всколыхнется листва... Вы уже хотите убрать подзорную трубу, как вдруг прибрежные кусты раздвигаются. К реке выходит человек с кожаным ведром. Лица не видно, но по одежде это не индеец. Без опаски, по-хозяйски зачерпывает он воду и исчезает в зарослях.

Вернитесь на [п173](#) и подумайте, что вам делать дальше.

п144

Вам приходилось слышать, что этот негодяй – прекрасный стрелок. А сегодня вы в этом убеждаетесь...

ПЕРЕСТРЕЛКА

СТЕРВЯТНИК ДЖО ЛОВКОСТЬ 11 СИЛА 12 6 ПАТРОНОВ

Если вы убили его, то [п338](#).

п145

Лекарство быстро снимает боль, и вы с яростью зашвыриваете в водопад проклятую глиняную посудину [п110](#).

п146

Дверь заперта, дом выглядит нежилым. Вы расспрашиваете соседей, но те дружно пожимают плечами: этот Джинкинс и раньше был нелюдимым чудачком, а теперь и вовсе пропал куда-то.

Неужели это вы спугнули беднягу – и он бежал из Ту-Попларс? Или все обстоит трагичнее? Может быть, Джинкинс сдержал слово, начал собирать для вас сведения и ненароком выдал себя бандитам? Жив ли он? Вряд ли вы это когда-нибудь узнаете. Вам остается одно – вернуться на дорогу, которая ведет из города [п132](#).

п147

Если у вас есть одеяло, можете провести ночь в тепле (и прибавить 1 к своей *СИЛЕ*). Иначе вам не удастся заснуть от холода и ночной сырости (и *СИЛА* уменьшится на 1).

Утром отправляетесь дальше на юг – и замечаете, что пробираться по лесу стало гораздо легче. Да это же тропа! Старая, полужаросшая, но все-таки... Не успеваете вы

оценить как следует это открытие, как тропа раздваивается. Куда направитесь: на юго-восток [п592](#) или на юг [п577](#)?

п148

За поворотом на придорожном камне сидит парнишка лет пятнадцати, тощий, растрепанный, в холщовой куртке и потертых джинсы. При виде вас он вскакивает.

«Ну, наконец-то! – сердито восклицает он. – Я жду, жду...»

Парнишка делает шаг к вам – и в его глазах вспыхивает подозрение.

«Эй, – спрашивает он недоверчиво, – ты от Рыжего Джека?»

Ответите утвердительно [п252](#) или скажете, что он ошибся [п611](#)?

п149

Вы идете к двери, но, проходя мимо столиков, чуть не падаете: один из игроков подставил вам подножку. Это огромный детина – рыжий лохматый гризли в кожаных штанах и куртке из оленьей шкуры. Похоже, он проигрался и теперь ищет, на ком сорвать злость. А рядом с ним из-за стола поднимается второй – точная его копия, только постарше и пошире в плечах.

«Эй, – шепчет хозяин салуна, – не связывайся с ними, парень. Это братья Роджерс, они гвозди кулаками заколачивают!»

Прислушиваетесь к совету и поспешите уйти [п599](#)? Или попытаете поставить грубияна на место [п207](#)?

п150

Уже долго едете вы по кремнистой тропе. Стук копыт по камням эхом отдается в нависших справа скалах, поросших орешником. Красота горных круч заставляет забыть о цели вашего путешествия. Ветер, дожди и корни растений выкрошили скалы и придали им причудливые формы. Вон тот массивный приземистый утес похож на бизона со шкурой из терновника. А эта острая красноватая скала хитро выглядывает из кустов... совсем как лисья морда!

Красота красотой, но вам предстоит еще дальняя дорога. Жаль, вы не знаете пути короче [п57](#).

п151

Вы хорошо владеете кольцом, но не привыкли стрелять с платформы, которую трясет и подбрасывает на рельсовых стыках. Ваша пуля уходит в воздух, а противнику, увы, повезло больше: он не промахнулся.

п152

Вы распахиваете дверцу дилижанса. Пассажиры живы, но бледны и взволнованны, одна молоденькая девушка лежит без сознания на руках соседки. Слышны робкие изъявления благодарности и восхищения, но вам не до таких пустяков. Заверив перепуганных бедняг, что опасность позади, вновь захлопываете дверцу. Быстро осматриваете карманы убитых в надежде найти что-нибудь, что могло бы навести на след банды. Увы, ничего...

Вы задерживаетесь лишь на несколько минут, чтобы помочь кучеру и почтальону собрать высыпавшиеся из почтового мешка письма... Наконец кучер щелкает бичом, дилижанс трогается. И тут вы замечаете на ветках орешника что-то белое. Это одно из

писем, заброшенных ветром в кусты. Конверт измазан грязью, адрес невозможно прочесть.

Что будете делать с находкой? Догоните верхом дилижанс и отдадите письмо кучеру [п234](#)? Или вскроете конверт, чтобы узнать, кому адресовано письмо [п559](#)?

п153

ПЕРЕСТРЕЛКА

1-Й ИНДЕЕЦ ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 8 3 ПАТРОНА

2-Й ИНДЕЕЦ ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 10 4 ПАТРОНА

3-Й ИНДЕЕЦ ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 9 4 ПАТРОНА

Если вы победили, то [п302](#).

п154

Вы вспоминаете, в какую историю влипли во время первого посещения постоянного двора, и невольно оглядываетесь. Конечно, Чарли Уайта здесь нет и быть не может. Симпатичная молодая женщина, убирающая со стола посуду, охотно заводит с вами разговор, но ничего полезного для вас она не знает. Пожалуй, вы напрасно забрели сюда [п91](#).

п155

Откинувшись на груду веток, Смит говорит снисходительно:

«Ну, выбраться из этих проклятых мест несложно: прямо на запад отсюда есть перевал. Но туда не стоит соваться: его стерегут индейцы. Лучше взять южнее и найти разбитый молнией дуб. От него начнется тропинка через горы. Называется – Лисья тропа...»

(Если вы когда-нибудь окажетесь у этого дуба, можете прибавить 100 к номеру параграфа, на котором будете находиться, и найдете тропу) [п619](#).

п156

Вы спешиваетесь и, стараясь не шуметь, проходите сквозь рощицу к дороге. Тихо раздвинув ветки орешника, видите прямо перед собой стоящий дилижанс. На козлах – кучер с поднятыми руками. Двое пассажиров в страхе выглядывают в открытую дверь. Их держит под прицелом бандит в черной маске, а второй, вывалив наземь мешки с почтой и багажом, осматривает их содержимое.

Если нет ни одного патрона (или вы считаете, что разумнее будет не вмешиваться), то [п617](#). Но если вы вооружены и хотите рискнуть, то [п384](#).

п157

Пройдя не больше сотни шагов, упираетесь в каменную стену и понимаете, что угодили в тупик. Придется возвращаться в прежний коридор... Не запутаться бы! Куда сейчас свернуть: направо [п337](#) или налево [п474](#)?

п158

«Я вроде помню этого типа... – осторожно говорит всадник. – Он в ту самую ночь был в нашем лагере... стало быть, лошадей увел не он...» [п342](#)

п159

Стреляли с крыши дома. Разумеется, это сам Фостер. Если есть динамитная шашка и спички, можете забросить негодяю на крышу опасный «подарок» [п209](#). Если не хотите или не можете сделать это, вам предстоит нелегкий бой [п245](#).

п160

Бандит летит за борт, река тут же уносит его. А вы хватаете весло и что есть сил гребете против течения. С большим трудом удастся подогнать пирогу к южной оконечности острова [п63](#).

п161

«Эй, парни! – возбужденно орет бандит. – Гляньте, что я нашел!..»

Грабители сгрудились над вашим мешком. Разумеется, все они разбираются в золоте – в здешних краях в нем любой разбираются. И сейчас бандиты клянутся кольцом и шпорами, что подобных самородков в округе еще не находили. Все хотят немедленно узнать, где вы раздобыли это золото... если понадобится – вытряхнуть из вас эти сведения вместе с душой.

«Тихо, волки! – слышен чей-то рассудительный голос. – Тут дело нешуточное. Подождем босса...»

Вас оставляют лежать у костра. Бандиты бурно обсуждают находку. Попробуетесь незаметно перекатиться к огню и пережечь веревки, которыми вы связаны [п201](#)? Или подождете приезда атамана [п347](#)?

п162

«Великий Дух Маниту слышит мои слова! – торжественно говорит вождь. – С этого дня бледнолицый воин – сын Черного Бизона. Его враги – мои враги, его военная тропа – моя военная тропа. Я сказал, хау!»

Тотчас из окружающих поляну зарослей появляются охотники-индейцы с копьями и луками. Но оружие не направлено на вас, а лица дружелюбны.

«Сын мой, – говорит вождь, – сейчас ты пойдешь с нами, поешь и отдохнешь в моем вигваме. Если хочешь что-нибудь узнать – спрашивай. На этих землях нет тайн от тебя!»

Вы знаете, что если засыплете вождя вопросами, он расценит это как признак слабости и вы упадете в его глазах. Но один вопрос задать вы можете. О чем вы спросите? Как найти Гарри Фостера [п127](#)? Как разыскать Эль-Хабали и Стервятника [п516](#)? Как безопаснее всего покинуть индейскую территорию [п447](#)?

п163

Спасенная девушка рассказывает, что банда Мясника Фостера налетела на ранчо ее отца, подожгла дом, а один из бандитов затащил ее на седло...

Что ж, вы совершили благородный поступок. За это когда-нибудь судьба будет благосклонна к вам.

УДАЧА: ВОССТАНОВИТЕ 1 ЦИФРУ.

Девушка горячо благодарит вас и просит отвезти ее к отцу. Окажете ей эту услугу [п92](#) или сочтете, что девчонка доберется домой и одна [п607](#)?

п164

Женщина вертит в руках ваш подарок, надевает его и, подойдя к костру, начинает ворошить хворост над котлом [п314](#).

п165

У аптекаря, похоже, скверная память. Он встречает вас радушно, но как совершенно незнакомого человека. И тут же начинает нахваливать свои снадобья [п317](#).

п166

ПЕРЕСТРЕЛКА

1-Й ВСАДНИК ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 10 4 ПАТРОНА

2-Й ВСАДНИК ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 9 4 ПАТРОНА

Если вы расправились с ними, то [п336](#).

п167

К чему хвататься за оружие, если вас уже держат на прицеле?.. Впрочем, гибель в бою избавит вас от мук у столба пыток.

п168

Револьвер будто сам собой возникает в вашей ладони, вы стреляете «с бедра», не вскидывая кольт.

Револьвер Блайта, вытасченный лишь наполовину, скользит обратно в кобуру, и верзила ничком падает в траву. Грохот выстрела сменяет мертвая тишина, а затем – взрыв восторженных голосов. Ковбои обступают вас, хлопают по плечу, восхищенно горланят. И каждый хочет выпить со стрелком, уложившим самого Гризли Блайта...

С трудом выбираетесь вы из толпы потрясенных парней и направляетесь в ближайшую палатку: завтра предстоит тяжелый день.

Снимая куртку, обнаруживаете, что кто-то из ковбоев (видимо, в знак восхищения) подсунул вам в карман целую обойму – 6 патронов [п247](#).

п169

Незнакомец говорит, что встречал вас раньше и догадывается, зачем вы приехали в Ту-Попларс. Хотите разыскать Мясника Фостера? Это очень просто. При выезде из города, в нескольких шагах от двух больших тополей, стоит деревянный дом, обнесенный высокой оградой. Там и можно найти главаря бандитов. И будет он там наверняка один, потому что убежище это тайное. Фостер не рассказывает о нем даже ближайшим подручным. Ваш незадачливый грабитель узнал об этом случайно...

(Когда окажетесь на окраине городка, прибавьте 140 к номеру параграфа, на котором будете находиться, и найдете этот дом...)

А как поступите сейчас? Сдержите слово и отпустите грабителя? В таком случае, заберите у официанта свое оружие и оставьте ресторан [п610](#). А может быть, решите нарушить обещание и все-таки сдадите пленника шерифу? Что ж, тогда [п440](#).

п170

Вы гладите бьющую в пол копытом Чикиту, стараясь ее успокоить. Шальная пуля прошивает деревянную стенку вагона над вашей головой. Из соседних вагонов слышна пальба: охрана отстреливается от налетчиков.

Поезд убыстряет ход, перестрелка стихает – погоня отстала.

Вскоре поезд с лязгом останавливается. Вы откатываете дверь в сторону, прыгиваете на землю и бегом направляетесь к паровозу. На тендере лежит мертвый кочегар. Машинист стоит на насыпи и совещается с охранниками [п319](#).

п171

Хозяин без особого интереса вертит в пальцах изящную вещицу и небрежно предлагает: «Два доллара». Хотите – соглашайтесь, хотите – нет. Если вы еще не предлагали хозяину самородки [п237](#) или золотые часы [п136](#), можете это сделать. Иначе беседа окончена [п115](#).

п172

Дрожащим голосом фермер заявляет, что не позволяет незнакомцам ночевать у себя. Вокруг полно бандитов, поэтому вам лучше уехать, иначе он позовет своего работника и... Не дослушав, вы трогаете поводья. Не ломиться же силой в чужой дом! [п590](#)

п173

Вы останавливаетесь над обрывистым берегом и осматриваетесь. Прямо перед вами на реке разлегся большой лесистый остров. Его отделяет от вас широкая полоса мощных, тугих струй. Если хотите, можете осмотреть его в подзорную трубу.

Спешившись на могучий, подмытый водой корень старой сосны, начинаете размышлять. Неплохо бы обследовать остров, да где взять лодку?.. Или рискнуть вплавь [п54](#)? А может, просто поехать дальше – бог с ним, с этим островом? [п568](#)

п174

Вы ныряете в траву и перекатываетесь на бок, чтобы уйти от пули. Но все тихо, лишь цикады стрекотом наполняют лунную ночь.

«Эй, парень! – слышите вы. – Ты куда делся? Глянь, какую штуку я тебе хочу подарить! Ты же меня спас...»

Вы смущенно встаете и отряхиваете колени. А незнакомец протягивает вам винтовку в чехле.

«Она у меня тут спрятана была... Чтоб я сдох, если ты раньше такую видал! Их недавно начали производить. Называется – винчестер. А патроны к ней годятся от твоего кольта...»

Вы и впрямь впервые в жизни видите подобную винтовку. Незнакомец сует вам несколько патронов. Конечно, новому оружию необходима пристрелка, и вы немедленно к ней приступаете. Всаживая пулю за пулей в залитую лунным светом стену пустой кузницы, забываете обо всем на свете. Удивительная дальность боя, а уж точность прицела просто невероятная!

На секунду оторвавшись от чудесной вещи, соображаете, что незнакомец остался безоружным, и протягивает ему свой кольт в кобуре. Тот берет его без лишних слов, а вы вновь поворачиваетесь к нацарапанной на стене мишени. Новое оружие придает вам уверенности в себе, вы готовы горы своротить (ваша *ЛОВКОСТЬ* увеличивается на 1)...

Лишь расстреляв последний патрон из тех, что дал незнакомец, замечаете, что остались одни. Ветер колышет под луной траву, мрачно чернеют заброшенные рудничные здания... В каком из них скрылся этот странный тип? Не искать же его впотьмах! Да, место опасное, лучше поскорее исчезнуть [п38](#).

п175

Вы с трудом минуете колодец и возвращаетесь в коридор, который привел вас сюда. Куда пойдете по нему: налево [п261](#) или направо [п469](#)?

п176

Разрезав веревки, пытаетесь привести беднягу в чувство, но ваши усилия безрезультатны. С отчаянием видите вы, как жизнь оставляет измученного, изможденного человека...

Что ж, вы сделали для несчастного все, что смогли. Остается вернуться на тропинку, к ожидающей вас Чиките, и продолжать свой путь [п601](#).

п177

Вблизи дуб кажется еще огромнее – кряжистый, древний, широко раскинувший свою шумящую крону. Черное пятно дупла чуть выше уровня глаз невольно привлекает внимание. Вам приходит в голову, что дупло придорожного дерева может оказаться тайником – например, для передачи записок. Хотите проверить эту догадку [п205](#)? Если не хотите, то [п452](#).

п178

Уже за дверью один из ковбоев догоняет вас и хлопает по плечу.

«Отличная была драка! – говорит он. – Ты славный парень. Будем знакомы – я Джим Харви. Неподалеку от города ранчо моего дядюшки Джейкоба. Будешь проезжать мимо – передай от меня привет. Встретят, как родного. Ты это ранчо легко признаешь: там ворота в зеленый цвет выкрашены...»

Вы благодарите нового приятеля. Если случится побывать на ранчо его дядюшки, прибавьте 180 к номеру параграфа, на котором будете находиться.

Теперь, пожалуй, пора покинуть город. Вы и так здесь задержались [п91](#).

п179

Вы не двигаетесь, чувствуя, как серо-стальные глаза из-под кустистых бровей внимательно изучают вас. Похоже, старик удовлетворен осмотром: он опускает ружье и поднимается по песчаным ступенькам, выбитым в откосе.

Вскоре возле лачуги уже полыхает костер, в котелке весело кипит кофе, а старый О'Доннелл подкладывает вам на мягкую жестяную тарелку одну лепешку за другой (прибавьте 3 к своей *СИЛЕ*) [п407](#).

п180

Вождь хочет знать, как попала к вам эта вещь. Что ответите? Что вам подарил ее друг [п137](#)? Что вы взяли ее с трупа врага [п343](#)?

п181

Ресторан в этом захолустном городишке явно пытается поразить вас роскошью. Красные бархатные портьеры, канделябры «под золото», плюшевые скатерти, оркестр из четверых музыкантов с рожками забулдыг и блондинка, поющая о веселом ковбое на пегом мустанге.

Официант приносит меню. Обед обойдется в 2 доллара и прибавит 3 к вашей *СИЛЕ*. Если сейчас вы не голодны, попросите официанта собрать еду вам в дорогу.

Вы уже собираетесь покинуть ресторан, но официант негромко говорит, что на втором этаже – рулетка. Не угодно ли джентльмену слегка развлечься?

Если есть деньги на игру и желание рискнуть, то [п7](#). Если нет, то [п610](#).

п182

ПРОВЕРЬТЕ ВАШЕ ОБАЯНИЕ. Если вы понравитесь машинисту, то [п264](#). Если нет, то [п509](#).

п183

За поворотом дороги видите повозку, съехавшую на обочину. Пожилой человек в клетчатой рубаше, по виду фермер, прилаживает на ось слетевшее колесо и что-то сердито бормочет себе под нос.

Окликните фермера и попытайтесь завести с ним беседу [п2](#)? Или не станете задерживаться и покатите дальше по дороге [п600](#)?

п184

Сняв с пояса нож, кладете его к ногам вождя. Тут же один из охотников, крепкий, широкоплечий индеец, швыряет свой нож на землю рядом с вашим.

Оказывается, по закону племени вы предложили поединок. И вызов принят. Теперь поневоле придется драться. Предстоит схватка на ножах, при каждой ране *СИЛА* уменьшается на 3 [п561](#).

п185

Дальше приходится двигаться ползком. Наконец понимаете, что вперед уже не протиснуться. Пробуете ползти назад, но каменные челюсти держат вас крепко. Рванувшись изо всех сил, слышите позади грохот, гулом отдавшийся в каменных стенах: это обрушилась, отрезая вам путь назад, каменная глыба...

Увы, придется умереть незавидной смертью – смертью крысы в норе.

п186

Вы прицеливаетесь на всем скаку.

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ ЛОВКОСТЬ. Киньте кубик дважды. Если сумма выпавших чисел больше вашей *ЛОВКОСТИ*, то [п631](#). Если меньше или равна ей, то [п226](#).

п187

Индианка бережно, в обе ладони, принимает ваш подарок и долго глядит на него. «Как достался тебе этот талисман?» – спрашивает она дрогнувшим голосом.

Расскажите ей правду [п365](#)? Или ответите, что вам дал эту вещь друг [п420](#)?

п188

Ваш взгляд долго обшаривает громадные, поросшие травой и ежевикой валуны. Вы уже было отчаялись, но внезапно замечаете, что меж дальних скал ящерицей скользнула тень человека. Привязав лошадь, вы немедленно бросаетесь туда, где увидели незнакомца.

Здесь понадобятся навыки следопыта, но справитесь ли вы? *ПРОВЕРЬТЕ ВАШУ ЛОВКОСТЬ*. Если сумма выпавших чисел больше вашей *ЛОВКОСТИ*, то [п576](#). Если меньше или равна ей, то [п361](#).

п189

Вы спешите к лодке и пытаетесь столкнуть ее на воду, но тут из прибрежных зарослей с шумом вываливается дюжина головорезов. Гремят выстрелы – и речные струи окрашиваются вашей кровью...

п190

«Дело ваше, – пожимает плечами Ридж. – Что ж, больше мне нечего вам сказать... Спокойной ночи!»

Может быть, вы допустили ошибку? Но исправить ничего уже нельзя, минута откровенности прошла. Владелец ранчо прощается и уходит, а вы засыпаете (прибавьте 2 к своей *СИЛЕ*) [п588](#).

п191

В доме давно никто не живет, на полу – толстый слой пыли. Но ведь ваш беглец так хитер, он может спрятаться где угодно! Может быть, стоит подняться на чердак [п235](#)? А если не хотите больше возиться с этим, возвращайтесь к своей лошади и отправляйтесь в путь [п91](#).

п192

Вы скачете во весь опор, но воин все же успевает выстрелить вдогонку (вычтите 3 из своей *СИЛЫ*). К счастью, у него нет коня, и вскоре вы оказываетесь так далеко, что можете спокойно перевязать рану и наполнить флягу свежей водой. А Чикита может отдохнуть и напиться [п536](#).

п193

Чем дальше едете, тем круче становится откос. Внезапно Чикита на полном скаку попадает копытом в норку суслика. Вы – хороший наездник, но на этот раз мастерство изменяет вам: вы перелетаете через голову лошади и ломаете себе шею...

п194

Вы храбро глотаете горько-соленую жидкость – и сразу жалеете о своем неосторожном решении. Голова точно взрывается от боли. Вы пытаетесь шагнуть – и падаете к ногам Чикиты. Будете принимать противоядие или Золотую Панацею [п145](#)? Если нет, то [п584](#).

п195

Стервятник Джо мертв, но месть за Дана Сэвиджа свершилась еще не до конца. А значит – в путь!

Вы осматриваетесь. Пока вы размышляли о случившемся, Чикита сама выбрала путь. Она вынесла вас к железной дороге и теперь свернула вдоль насыпи на юг.

Вы прикидываете, куда отправиться дальше. И тут... [п142](#)

п196

Примете бой [п439](#) или попытаете предложить индейцам подарки [п633](#)?

п197

Чикита летит стрелой и вскоре начинает отрываться от погони. Преследователи беспорядочно стреляют вдогонку. (Бросьте кубик один раз. Выпавшая цифра покажет, на сколько уменьшат вашу *СИЛУ* полученные раны.)

Если вы все же удержались в седле, то вскоре с облегчением видите, что загадочный отряд безнадежно отстал.

Вы пытаетесь сообразить, куда завела вас бешеная скачка, и понимаете, что где-то рядом Ту-Попларс [п411](#).

п198

Вы поворачиваетесь к дверям, но слышите за спиной металлический щелчок. Обернувшись, видите нацеленный на вас кольт.

«Я так и думал! – торжествуяше заявляет Джинкинс. – Никакой ты не шериф, ты и не собирався никого выслеживать! Обмануть меня хотел, фостеровский лазутчик? Но я еще могу за себя постоять!»

И гремит выстрел...

п199

Вас встречает коренастый широкоплечий человек с хитрыми глазками.

«Я – Джон Перкинс, – представляется он. – Заправляю в этом центре мировой цивилизации. Гостю всегда рад. У нас ведь только изредка дилижансы останавливаются... Сейчас отведем вашу гнедую красотку на конюшню – и прошу к столу!»

Отличный (и недорогой – всего полдоллара) обед прибавляет 4 к вашей *СИЛЕ*. Если не голодны или поистратились в дороге, можете отказаться от еды. А ночлег здесь бесплатный...

Что вы сделаете потом? Пойдете спать [п72](#)? Зайдете на конюшню и проверите, как устроена Чикита [п504](#)? Поболтаете немного с хозяином [п62](#)?

п200

Вы объясняете Черному Бизону, зачем забрели сюда, но старика остается непроницаемым. По взмаху его руки на поляне возникает отряд индейцев с натянутыми луками. Будете драться [п167](#) или попытаетесь предложить вождю подарки [п638](#)?

п201

Бандиты увлеченно вспоминают истории о редкостных самородках, о найденных при странных обстоятельствах золотых жилах, о загадочно погибших золотоискателях. На вас никто не обращает внимания.

Перевалившись на бок, суете связанные руки в костер. Боль, конечно, адская (вычитите 3 из *СИЛЫ*), но, к счастью, одежда не вспыхнула, а тлеющие веревки быстро лопнули.

Вам удастся незаметно уползти за груды камней. Более того, вы даже имеете дерзость прихватить свой мешок. Конечно, про золото придется забыть, но остальные вещи целы – бандиты не заинтересовались ими.

И еще одна сказочная удача: неподалеку привязаны лошади бандитов. И Чикита, ваша Чикита – тоже здесь. Ну, теперь вы не пропадете! [п486](#)

п202

Вы разворачиваете Чикиту и спешите укрыться в чаще. Вдогонку летят пули. (Бросьте кубик два раза. Сумма выпавших чисел покажет, на сколько уменьшат вашу *СИЛУ* полученные раны.) [п525](#)

п203

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вам повезет, то [п335](#). Если нет, то [п449](#).

п204

Вы уже собираетесь уходить, но тут из-за одного из столиков встает широкоплечий человек с круглым приветливым лицом. Окликнув вас, он говорит, что его зовут Чарльз Уайт и что он – здешний маршал (человек, отвечающий за порядок в городе). Он бывал в вашем округе, знает, кто вы такой, и догадывается, зачем явились в Ту-Попларс. Как слуга закона он рад оказать вам содействие. Вчера в город приехали двое золотоискателей, которые кое-что знают о банде Мясника. Если вы подождете полчаса, он приведет этих парней сюда...

С этими словами он встает и выходит на улицу. И тут вам приходит в голову, что у этого парня не рубаше нет звезды маршала. Уж вы-то знаете, как шерифы и маршалы гордятся своими знаками отличия! Что-то тут не так...

Пойдете следом за новым знакомым [п540](#)? Но... если он действительно маршал, недоверие обидит его и может даже заставить отказаться от сотрудничества... Возможно, разумнее задержаться на несколько минут и расспросить кого-нибудь об этом парне (уж маршала-то все должны знать) [п618](#).

п205

Приподнявшись на стременах, начинаете шарить в дупле... и вскрикиваете от резкой боли. Отдыхавшая в дупле гадюка всадила зубы вам в руку. Если есть противоядие или Золотая Панацея, примите немедленно. Лекарство окажет свое действие очень быстро, и вы сможете продолжить путь [п452](#). Если же вы не догадались заблаговременно побывать в аптеке, то это печальное происшествие станет последним в вашей жизни.

п206

Вы успеваете подумать: «Удобное место для засады...» И тут же слева и справа на поезд обрушивается шквал выстрелов. Вы ранены (вычтите 3 из своей *СИЛЫ*) [п442](#).

п207

Эти парни напрашиваются на неприятности? Они их получают!

Вы разворачиваетесь и отвешиваете наглецу прямой короткий в челюсть.

СХВАТКА

РОДЖЕРС-СТАРШИЙ ЛОВКОСТЬ 10 СИЛА 8

РОДЖЕРС-МЛАДШИЙ ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 8

Убивать их, конечно, не надо. Достаточно снизить *СИЛУ* каждого до 2, чтобы неповадно было затевать драку [п4](#).

Но если они снизили вашу *СИЛУ* до 2, то [п478](#).

п208

Не веря себе, смотрите на вытянувшееся у ваших ног длинное красновато-рыжее тело. Вы смогли это сделать! Если есть нож и свободное место в сумке, можете снять с пумы шкуру и взять с собой.

Вы не забыли про свою находку? Попытайтесь вытащить эту вещь из воды [п308](#)? Или поспешите уехать, памятуя о том, что пумы в это время года иногда охотятся вдвоем и сюда может явиться приятель этой крошки [п422](#)?

п209

Взрыв сотрясает все вокруг, над домом взрывается рыжее пламя. Взрывная волна срывает с крыши искалеченное тело вашего врага и швыряет на землю – в двух шагах от вас [п445](#).

п210

Сверкающая полоса придвинулась и превратилась в бурную, скачущую по камням реку. Там, где она вырывается из скал, пенится водопад. Дальше к югу река становится шире и омывает островок, над которым поднимается струйка дыма. Значит, там есть люди!.. Еще одну струйку дыма замечаете над лесной чащей на юге. Присмотревшись, видите поляну, на которой разноцветными треугольниками стоят индейские палатки-типи [п18](#).

п211

Вы развели веселый костерок, но, увы, не удастся выспаться в тепле. На огонек завернули незваные гости... К счастью, спите вы чутко, поэтому шепот и шаги по шелестящему тростнику заставляют вас вскинуться и вскочить на ноги. Уводят вашу лошадь! Если есть хоть один патрон, попытайтесь наугад выстрелить в темноту вдогонку похитителям [п487](#). Если не можете, то [п366](#).

п212

Ну и отделали вы этого парня – не лицо, а одна сплошная особая примета!

Из последних сил конокрад бросается наутек. Попытайтесь его догнать [п602](#)? Или оседлаете свою спасенную лошадку и уедете из этого негостеприимного городка [п91](#)?

п213

Вы прищиприваете Чикиту, и вскоре всадники остаются позади. Опасная встреча больше не угрожает вам, уже не нужно так гнать лошадь [п14](#).

п214

Перерезав веревки, опускаете незнакомца на траву и подносите к его губам флягу. Едва первые капли падают на его пересохшие губы, как бедняга приходит в себя и с жадностью осушает флягу. Вскоре он уже может говорить.

Ваш новый знакомый – высокий тощий человек с рыжими волосами и уклончивыми карими глазами. По его словам его зовут Джон Смит. Похоже, он назвал первое имя,

пришедшее в голову, но что вам за дело до этого! Смит так Смит. Главное, что он очень голоден. Если у вас есть с собой еда, то [п334](#). Если еды нет, придется ее добывать [п460](#). Впрочем, вы можете счесть, что уже достаточно сделали для этого человека, проститься с ним и поехать дальше [п24](#).

п215

Вас приветливо встречает аптекарь – веселый человечек в очках. Он быстро начинает выставлять на прилавок свои товары [п317](#).

п216

Ехать приходится долго, почва становится все суше. Трава не стелется под ветром мягкими волнами, а торчит сухими жесткими клочьями. Путь вам преграждают колючие заросли. Проломившись сквозь них, обнаруживаете дорогу, ведущую к широкому дощатому мостику. Переберетесь на другую сторону пересохшего речного русла [п77](#) или двинетесь дальше, на восток [п475](#)?

п217

Зачем индейцам брать от вас подарки, если все ваши вещи могут достаться им как боевой трофей? Соберите всё мужество, оно пригодится вам у столба пыток.

п218

Растрескавшиеся на солнце валуны самых причудливых форм сплетаются в каменный лес. Вы долго блуждаете среди этих глыб и верхом, и пешком, но время это потрачено впустую. Надо уезжать, но куда? На север, вдоль железной дороги [п551](#)? Или на юг [п142](#)? Если есть подозрная труба, можете оглядеться получше. А может быть, вы и без подозрной трубы знаете, где и что искать?

п219

Женщина глядится в зеркальце, по лицу ее скользит улыбка. Затем она бережно кладет ваш подарок на траву и поворачивается к костру [п394](#).

п220

Поросшая травой дорога ведет вверх по склону пригорка – к рудничным зданиям и устью ствола. С высоты седла оглядываете вы заколоченные лачуги. Здесь, видимо, была кузница... здесь – склад... а под этим длинным навесом хранился лес, идущий на рудничные стойки...

Внезапно – или вам это почудилось? – со стороны шахты доносится крик. Ваша рука падает на рукоять кольца. Кто-то зовет на помощь...

Поскачете на голос [п612](#)? Или, опасаясь засады, пришпорите Чикиту и поскорее отсюда исчезнете [п38](#)?

п221

Вы окликаете незнакомца и интересуетесь: какого дьявола он палит в каждого встречного? В ответ доносится поток извинений. Оказывается, этот чудак – художник из Бостона, приехал сюда писать пейзажи – и принял вас за бандита...

Выбравшись из кустов, подходите к художнику с намерением дать ему по физиономии. Но у него такой виноватый вид, что вы сдерживаетесь и в тщательно подобранных выражениях объясняете этому недотепе разницу между Бостоном и западными штатами.

Художник замечает царапину от пули на вашей щеке и начинает суетливо рыться в своей седельной сумке. Достав пузырек, он объясняет, что это лекарство под названием Золотая Панацея, которую он умоляет принять от него в подарок.

Если в сумке найдется место, можете взять лекарство. В любое время суток оно восстановит вашу *СИЛУ* до первоначального уровня. Но пузырек маленький, его хватит лишь на один глоток...

А теперь распрощайтесь с новым знакомым и продолжайте путь, пока не доберетесь до Северного перевала [п542](#).

п222

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ ЛОВКОСТЬ. Бросьте кубик дважды. Если сумма выпавших чисел больше вашей *ЛОВКОСТИ*, то [п71](#). Если меньше или равна ей, то [п543](#).

п223

Индейцы в растерянности. Вампум явно знаком им, и теперь они уже не говорят ни о столбе пыток, ни о вашем скальпе на шесте. Но оставить вас в лагере они не решаются... Наконец высокий воин приказывает увести бледнолицего подальше и даже ему еды на дорогу. Вам отрезают кусок жареной оленины (который прибавит 3 к вашей *СИЛЕ*) и показывают путь к речному берегу [п173](#).

п224

Ура, на горизонте вы замечаете колодец! Пришпорил измученную Чикиту, скачете туда... Бревенчатый сруб накрыт крышкой. Нетерпеливо сдвинув ее, видите внизу темное мерцание воды. Увы, ни ведра, ни даже веревки обнаружить не удастся. Если есть лассо, можете спуститься в колодец и наполнить флягу [п122](#). Если лассо нет (или вы не доверяете его прочности), добраться до воды не удастся. Придется ехать дальше [п396](#).

п225

Вы осторожно обходите шалаш. Кажется, все тихо. Пригнувшись, заглядываете внутрь шалаша. Но глаза не успевают привыкнуть к полумраку: сзади вас обхватывают железные лапищи, вы слышите яростное сопение, спину обжигает удар ножа (вычтите 3 из *СИЛЫ*). С трудом удастся стряхнуть с себя противника и обернуться. Перед вами Эль-Хабали. Вытаскивать оружие уже некогда... [п309](#)

п226

Браво, вы великолепный стрелок! Ваш противник падает с седла, а его дружки, не обернувшись, пришпоривают лошадей и исчезают.

Потерявший седока конь переходит на шаг и останавливается. Вы развязываете пленницу. Это совсем юная девушка со спутанными светлыми волосами и белым, без кровинки, лицом. Без сознания лежит она поперек седла. Надо скорее привести ее в чувство. Если в вашей фляге есть вода, то [п359](#). Если воды нет, то [п410](#).

п227

Труба выглядит немного нелепо, но не сомневайтесь: вы купили полезную вещь. Каждый раз, когда вам будет предложено в нее посмотреть, вычитайте 30 из номера параграфа, на котором будете находиться.

Лавочник, довольный выгодной сделкой, заводит с вами беседу. Когда вы заговариваете о банде Мясника, лавочник не без гордости заявляет, что лично знал одного из фостеровских подручных – Стервятника Джо. Это, правда, было давно, еще в детстве, но Джо уже тогда был изрядным негодяем. Одно точно: он очень гордится своей отчаянной репутацией и никогда не уклоняется от вызова на поединок... во всяком случае, на глазах у людей. Один на один с противником он пойдет на любую подлость, вплоть до стрельбы в спину. Стервятник – прекрасный стрелок (правда, в рукопашном бою он слабее) [п325](#).

п228

Подарок убеждает индейцев в том, что вы всего лишь охотник и не замышляете зла против них. Но все же вождь приказывает отвести вас подальше от охотничьих угодий рода Ворона. Воины ведут вас на юго-восток, к речному берегу, и оставляют там [п173](#).

п229

Парень долго всматривается вам в лицо, а потом, вздохнув, поворачивает коня. «Нет, – с сожалением говорит он, – не помню...» [п433](#)

п230

Не зря вам нахваливали это лекарство! Жизнь понемногу возвращается к молодому индейцу. Он приходит в себя, впивается в вас настороженным взглядом. Призвав на помощь все свое знание языка, начинаете объяснять юноше, кто вы такой и как сюда попали.

ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ. Если ваш рассказ прозвучит убедительно, то [п399](#). Если нет, то [п105](#).

п231

Два выстрела звучат почти одновременно. Вы опоздали на долю секунды. Но эта доля секунды становится роковой. Пуля бородача попадает вам точно между глаз...

п232

Пуля свистит у виска. Вы взмахиваете руками, падаете из седла и, застыв в тени скалы, притворяетесь убитым. Несколько минут воин медлит, затем мягко спрыгивает со скалы.

Он допустил ошибку, спрыгнув слишком близко к вам! Резкая подсечка под колени – и индеец падает, выронив ружье...

СХВАТКА

ВОИН ЛОВКОСТЬ 10 СИЛА 12

Если вы победили, то [п306](#).

п233

К счастью, шум драки никого не потревожил. Осторожно обойдя дом, видите, что чердачное окно открыто, в нем пляшет огонек свечи... На чердаке собрались, голубчики!

Что же вам делать? Пробраться в дом и тихо подняться по чердачной лестнице [п286](#)? Или взобраться на дерево, растущее перед домом, и попытаться сверху заглянуть в оконце [п377](#)?

п234

Чикита быстро догоняет дилижанс, и вы отдаете письмо почтальону.

На прощание кучер дает совет: «Если остановитесь на постоялом дворе – это дальше по дороге, – приглядывайте за своей лошадкой: там из конюшни не одного коня прогуляться увели. Зато кормят там хорошо и дешево. А не хотите туда ехать – сверните на северо-запад, там, по слухам, ранчо есть. Может, заночевать пустят. А на востоке отсюда, говорят, есть ферма. Правда, сам я там не бывал...»

Простившись с кучером, вы решаете, куда ехать дальше: прямо по дороге [п26](#), на восток [п374](#) или на северо-запад [п415](#)?

п235

Именно там, на чердаке, и обнаруживаете вы конокрада. Вы даже не интересуетесь, как этот прохвост ухитрился туда забраться, не оставив следов на пыльном полу. Вы просто вытаскиваете его за шиворот на улицу. Мошенник умоляет не сдавать его властям, обещая за это рассказать кое-что о банде Фостера. Согласитесь [п385](#) или все-таки отведете его к шерифу [п40](#)?

п236

Вы вглядываетесь в лица лежащих в пыльной траве врагов и невольно присвистываете. Вы никогда не встречали этих людей, но их физиономии давно украшают собою объявления о розыске. Один был объявлен вне закона за несколько убийств, другой – за поджог дома соседа-фермера.

В карманах первого из противников обнаруживаете 5 долларов и записку с тремя словами: «Сбор на острове». У второго находите лишь дешевенькое круглое зеркальце. Интересно, кому в подарок оно предназначалось?..

Чужой конь стоит, тяжело поводя запавшими боками и опустив морду в землю. Ох, и заморен же он! Оставьте беднягу здесь: он отдохнет, а потом прибьется к какому-нибудь ранчо... А теперь пора ехать дальше – на восток! [п511](#)

п237

За любой из самородков хозяин отсчитает по 10 долларов. Торговаться бесполезно. Но, похоже, они стоят дороже, потому что Перкинс пытается выпросить, где вы нашли золото. Вы оставляете его расспросы без ответа и берете деньги (если, конечно, согласны с ценой).

Хозяин так обижен вашими недомолвками, что прекращает торговлю и заявляет, что пора спать. Вы вспоминаете, что не худо было бы провести Чикиту, но Перкинс говорит, что совсем недавно заглядывал на конюшню – ваша лошадка мирно жует овес... [п387](#)

п238

Коридор узкий, с неровным полом; идти приходится медленно, ощупывая рукой стены. Внезапно под левой ладонью чувствуете пустоту: от коридора отходит еще одно ответвление. Свернете туда [п157](#) или пройдете дальше [п474](#)?

п239

Ночевать приходится в сарае, зато на ужин вам приносят все лучшее, что можно найти на пострадавшем от пожара ранчо (прибавьте 6 к своей *СИЛЕ*). А когда вы удобно устраиваетесь на одеяле, дверь сарая приоткрывается. Входит владелец ранчо – мистер Саймон Ридж. В руках у него бутылка виски. Хозяин зашел еще раз поблагодарить вас и немножко побеседовать.

Потягивая виски, вы вновь, уже подробнее, рассказываете о схватке со злодеями, похитившими мисс Ридж. А затем хозяин интересуется: что послужило причиной вашего столь своевременного появления в здешних краях?

Расскажите всю правду [п404](#)? Или решите не откровенничать и скажете, что присматриваете скот для закупки [п64](#)?

п240

Круча так заросла ежевикой и терновником, что кажется – по ней и горный козел не пройдет. Но вы находите тропку, не больше фута шириной. Конечно, верхом ехать нельзя, вы ведете Чикиту в поводу. К счастью, лошадке уже приходилось бродить по горным тропам. Она бойко цокает подковами по камням и не упирается, когда колючие кусты царапают ей бока.

И вот вы на гребне горного хребта. Сверху видно, как колышется море листвы, а на востоке сверкает, разрезая лес, полоса реки. Если есть подозрительная труба, можете лучше осмотреть окрестности. Если трубы нет, то [п18](#).

п241

Вы делаете несколько осторожных шагов – и нога проваливается в пустоту. Вы летите в каменный колодец, и подземное течение уносит вас под скалу...

п242

Долго здесь задерживаться нельзя. Можно сделать 3 ставки.

Если не хотите слишком рисковать, поставьте на цвет: загадайте заранее, красное или черное выиграет, и бросьте кубик. Четная цифра – красное, нечетная – черное. При выигрыше вы получаете 1 доллар, при проигрыше – теряете 1 доллар.

Ставка на цифру рискованнее. Вы ставите любую сумму (но не меньше доллара) и бросаете кубик дважды. Если выпадут одинаковые цифры, ставка возвращается к вам увеличенной в пять раз; если разные – вы проигрываете.

Играть можно только на наличные, в долг здесь не верят.

Если вы выиграли три раза подряд, то [п579](#). Если проиграли хоть раз, то [п102](#).

п243

Великолепный выстрел! Даже тряска на рельсовых стыках не сбивала вас прицел! Бандит вниз головой летит с крыши вагона [п530](#).

п244

«Дружок, значит, подарил... – медленно говорит хозяин. – Ладно, дружок так дружок... Выпьем по последней – и спать пора...

Вы осушаете протянутый стакан – и комната начинает вращаться, в ушах возникает звон. Рядом появляется лицо хозяина – хмурое, с жесткими глазами.

«Так тебя подослал ко мне Эль-Хабали?» – слышите вы беспощадный голос. Затем лицо исчезает, хлопает дверь: хозяин вышел из комнаты.

Если есть противоядие или Золотая Панацея, примите немедленно [п332](#). Иначе вы никогда не покинете постоянный двор: вы отравлены, и хозяин зароет ваш труп где-нибудь поблизости...

п245

ПЕРЕСТРЕЛКА

ФОСТЕР ЛОВКОСТЬ 12 СИЛА 12 6 ПАТРОНОВ

Если вам удастся его убить, то [п445](#).

п246

Вы кладете ногам Черного Бизона томагавк. Индейцы начинают негромко переговариваться. По знаку вождя один из них кладет свой томагавк рядом с вашим.

Откуда вам было знать, что по обычаю рода Ворона ваш поступок означает вызов на поединок? Теперь придется драться с индейским воином немалого роста и недюжинной силы.

Томагавк – оружие серьезное, каждая рана будет уменьшать *СИЛУ* раненого на 3. До сих пор вам не приходилось сражаться томагавком, поэтому на время боя ваша *ЛОВКОСТЬ* уменьшится на 1 [п561](#).

п247

Вы уже устраиваетесь на одеяле, как вдруг полог палатки откидывается. Вас окликает худощавый парень с плутоватыми глазами и отстреленной мочкой уха. Он рассказывает, что два дня назад нашел странную вещицу – может, индейский талисман, а может, что другое... Ему эта штука ни к чему, он согласен ее сменить, все равно на что.

Вы просите показать вещь, но парень начинает заговаривать вам зубы, явно боясь, что сделка сорвется. Если это кажется вам подозрительным, можете послать парня к черту и лечь спать [п424](#). Если же рискнете меняться, выберите любую из своих вещей, кроме кольца. (И сумку не отдавайте, а то некуда будет даже новое приобретение положить.) [п373](#)

п248

СХВАТКА

СТЕРВЯТНИК ДЖО ЛОВКОСТЬ 10 СИЛА 12

Если вы победили, то [п338](#).

п249

Солнце медленно клонится к закату, над прерией опускаются мягкие синие сумерки. Вам надо подумать о ночлеге [п415](#).

п250

В сражении с лесом – иначе этот путь не назовешь – вы и не замечаете, как темнеет. Приходится заночевать прямо в чаще. Разведете костер (если, конечно, есть спички) [п558](#)? Если не можете или не хотите это сделать, то [п147](#).

п251

Если вам еще не довелось заглянуть в этот салун, то [п451](#). Если же приходилось раньше здесь бывать, то [п629](#).

п252

Вы киваете в ответ.

«У меня для тебя записка», – говорит парнишка.

Вы протягиваете руку, но парень сердито хмыкает.

«Доллар, – заявляет он. – Даром я, что ли, с полудня здесь торчу?»

Расстанетесь с долларом [п364](#)? Попытайтесь отнять записку силой [п429](#)? Или двинетесь дальше, выбросив из головы этот дурацкий случай [п565](#)?

п253

«Глупая затея, – твердо говорит Смит. – Вся эта банда – подлец на подлеце, кому это и знать, как не мне... Впрочем, ты, парень, не маленький, сам должен соображать, что делаешь. И раз ты так решил...

Он снимает с пояса нож в красивых, расшитых оранжевым бисером ножнах.

«Возьми, парень, от меня на память. Да в мешок не убирай, на пояс повесь. Завтра пойдешь на восток, у реки свернешь вниз по течению. Иди, пока тебя не остановят. Скажешь, что ты от Рыжего Джека...»

(Если окажетесь на месте, о котором говорит Смит, и захотите воспользоваться его советом, прибавьте 120 к номеру параграфа, на котором будете находиться.) [п619](#)

п254

Солнце печет все сильнее, вы изнемогаете от жажды. Есть ли поблизости какой-нибудь родник или ручей? Если у вас есть подозрительная труба, не выпускайте ее из рук: вдруг удастся найти воду? Иначе – [п396](#).

п255

Если сегодня вы еще не были в лавке, можете туда зайти [п605](#). Если не хотите – попрощайтесь с городом [п132](#).

п256

Индианка с удовольствием взвешивает нож на ладони и привычным движением бросает его так, что он перелетает поляну и вонзается в медный ствол сосны. Колдунья удивлена вашим поступком: ведь мужчине на тропе войны так нужно оружие! «Ты дорого заплатил мне, – говорит она. – Но ты не пожалеешь об этом, воин!» [п454](#)

п257

Распахнув дверь, выскакиваете наружу – и тут же вас настигает пущенная с крыши пуля (вычитите 3 из СИЛЫ). К счастью, кольт уже у вас в руке. Вы готовы принять бой.

ПЕРЕСТРЕЛКА

НЕЗНАКОМЕЦ ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 9 5 ПАТРОНОВ

Если незнакомец убит, то [п573](#).

п258

Еще раз внимательно осмотрев комнату, вы понимаете, что оставаться здесь бесполезно. Где будете вести поиски: на чердаке [п459](#) или в подвале [п78](#)?

п259

Забросив лассо на острый выступ, вы проворно взбираетесь на нагретую солнцем каменную площадку [п311](#).

п260

Поросшие кактусами пустынные земли остались позади, копыта Чикиты ступают по траве. Внезапно из-под ног лошади метнулся кролик. Если у вас есть хоть один патрон, можете попробовать добыть себе жаркое [п491](#). Если же патронов нет (или вы их бережете), продолжайте ехать дальше [п417](#).

п261

Вернувшись на каменный карниз под водопадом, устраиваетесь у ног Чикиты и рассматриваете свой трофей.

Если вы взяли волчью шкуру, то [п644](#). Если томагавк, то [п457](#). Если глиняный сосуд с неизвестной жидкостью, то [п527](#). Если ничего не взяли, то [п110](#).

п262

Не торопя коня, добираетесь до озера, берега которого поросли ивами и камышом. Почва здесь вязкая, вода припахивает гнилью. Лошадь может напиться, а вам, пожалуй, не стоит...

Поедете дальше, чтобы найти ковбойский лагерь и попроситься переночевать [п476](#)? Или не хотите блуждать в наступающей темноте? Тогда выберите местечко посуше и устраивайтесь на ночлег [п642](#).

п263

Индейцы передают амулет из рук в руки. Они озадачены. Многие из них могут подтвердить: вещь настоящая. Но правду ли вы рассказали о том, как она попала к вам?

Поколебавшись, высокий воин приглашает вас к костру, и вы вместе со всеми едите жареную оленину (прибавьте 4 к *СИЛЕ*). Но после еды вам советуют покинуть лагерь и провожают до реки, чтобы убедиться в том, что вы этому совету последовали [п173](#).

п264

Машинист оказывается общительным и веселым человеком, а стаканчик виски делает вас друзьями. Да, конечно, он охотно подбросит вас до Северного перевала. И денег не возьмет. Все равно вагон для скота на этом перегоне пуст, вы с лошадкой отлично там разместитесь. А еще лучше – привяжите лошадь, а сами перебирайтесь на паровоз! В веселой компании дорога кажется короче... Но поспешите занять место: пора разводить пары [п3](#).

п265

Лица индейцев остаются бесстрастными, но ружья их молчат. Вас озаряет удачная мысль: вашу красивую речь надо подкрепить подарками! Вычеркните в *ЛИСТКЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА* любые 3 вещи (денег воины не возьмут) [п390](#). Если не можете или не хотите сделать этого, то все ваши старания пропадут зря, придется драться [п153](#).

(Если не хватает одной вещи для подарка, можете отдать сумку, но тогда в дальнейшем некуда будет складывать находки и покупки.

Только не вздумайте расстаться с оружием или с лошадью – это самоубийство!)

п266

Вы вглядываетесь в лица убитых – они вам незнакомы. Почему же эти люди напали на вас?

И тут же приходит ответ: справа, за рощицей, скрывающей дорогу, слышны голоса и выстрел. Похоже, там творится что-то скверное. Вас хотели прикончить, чтобы вы не оказались свидетелем.

Поедете на голоса [п156](#)? Или не чувствуете себя в силах встретить новое, наверняка опасное приключение? В таком случае, что предпримете: поедете дальше на север [п415](#) или вернетесь к реке [п507](#)?

п267

Человек, отворивший вам дверь, совсем не похож на бандита. Это сухопарый старик, смахивающий на хорька, он смотрит на вас недоверчиво и сердито. Вы пытаетесь заговорить о Фостере, но Джинкинс (если его действительно так зовут) неожиданно сильным для его возраста движением выталкивает вас за дверь.

Вы громко и отчетливо объясняете, кто прислал вас сюда, и старик, чуть поразмыслив, вновь впускает вас в дом. На всякий случай он держит наготове кольт.

Вы подробно рассказываете, зачем оказались в этих краях. Джинкинс слушает с непроницаемым лицом, но к середине рассказа его револьвер вновь оказывается в кобуре.

Затем наступает долгое молчание.

«Ладно, – говорит старик с явной неохотой. – Не нравится мне эта затея, но раз Саймон просит... Оставайся здесь, парень. На полке хлеб и кувшин с молоком, на крюке – окорок. А я отлучусь, попробую что-нибудь узнать...»

Вы остаетесь один. Ох, не нравится вам этот Джинкинс! А вдруг он захочет заглазить свою вину перед прежними друзьями, выдав вас банде? Может быть, разумнее оставить, пока не поздно, этот домишко (да и вообще Ту-Попларс) и двигаться своей дорогой [п294](#)?

Если все же рискнете остаться, то [п81](#).

п268

Рябчик мягко шлепается к вашим ногам. Если есть спички, можете разжечь крохотный костерок и зажарить свою добычу (дичь прибавит 3 к вашей *СИЛЕ*). А если спичек нет, то вы зря потратили патрон: не будете же вы есть сырую птицу! [п97](#)

п269

Беглеца находите быстро: он не успел далеко уйти. Совсем еще молодой парень с ужасом смотрит на вас и даже не пытается сопротивляться. Вы осматриваете его рану – ерунда, царапина! – и перевязываете его же рубашкой.

Что делать с пленником дальше? Отвезти в Ту-Попларс и сдать шерифу [п138](#)? Или попытаться, пообещав пленнику свободу, узнать что-нибудь о банде Фостера [п645](#)?

п270

Домик оказывается заброшенной лачугой из обмазанных глиной жердей. Никаких признаков жизни... И чахлая рощица тоже выглядит безобидно. Свернете туда [п35](#) или не станете тратить время на пустую хибару [п381](#)?

п271

Теперь вы медленно двигаетесь на север, но горы все так же неприступны. Даже если бросите Чикиту и попытаетесь карабкаться по скалам, то свернете себе шею.

Внезапно замечаете нечто странное. На гладком откосе выбит рисунок: птица с разинутым клювом. Что бы это могло значить?

Если это изображение не наводит вас на воспоминания, продолжайте ехать дальше [п316](#).

п272

Неужели здесь и скрывается Фостер?

Ворота не заперты. Вы входите во двор и оглядываетесь. Дом, полускрытый деревьями, кажется пустым. Слева от дома конюшня, откуда доносится похрапывание лошадей, справа – большой сарай.

Куда вы зайдете: в дом [п111](#), в сарай [п635](#) или на конюшню [п333](#)?

п273

Человек это или призрак? Вы гонитесь за ним до рассвета, очертя голову, шпоря Чикиту, а он маячит впереди, петляет, как заяц, меняет направление, то исчезая в кустарнике, то вновь возникая в лунном мареве. К рассвету он окончательно отрывается от погони и исчезает.

Вы разочарованно придерживаете лошадь, тяжело вздымающую бока. Жаль, что вы не догнали загадочного незнакомца... А может, это был мирный путник, который принял вас за бандита и испугался до полусмерти?

Эта сумасшедшая гонка сбила вас с пути. И теперь усталая Чикита не спеша трусит куда глаза глядят [п130](#).

п274

Напролом сквозь кусты, уже не заботясь о тишине, спешите туда, где привязана лодка. Вы сталкиваете ее на воду, слыша, как приближаются голоса преследователей.

Разъяренные бандиты вылетают на берег и открывают пальбу вдогонку, но течение уже уносит вас от острова, и вражеские пули бессильно плюхаются в воду.

С трудом причаливаете вы к берегу, выбираетесь из лодки – и слышите хруст ветвей. Выхватив оружие, оборачиваетесь на шум... и со смешком опускаете руку. По берегу неспешно трусит Чикита. Как она умудрилась отвязаться? Ладно, это очень кстати. Можно продолжать путь [п568](#).

п275

Разглядеть шахту как следует не удастся: ее заслоняет невысокий пригорок. А вот мертвый поселок лежит перед вами как на ладони. Совершенно ясно, что люди не были здесь очень давно. Засады в поселке наверняка нет. Свернете туда [п535](#)? Решите осмотреть шахту [п220](#)? Или поскачете прочь [п38](#)?

п276

Страх понемногу уходит из глаз пленника.

«Эль-Хабали? У вас счеты с этим проклятым мексикашкой? Да что ж вы сразу не... Уж этого-то мерзавца я вам отдам с удовольствием, и делайте с ним что хотите! Но он не здесь, он на индейской территории. На Барсучьей речке есть остров, там он и залег. Отыщите на берегу большую старую сосну. У нее корни река подмывает. Под этими корнями спрятана лодка...»

Если вы окажетесь возле старой сосны и заходите найти лодку, прибавьте 150 к номеру параграфа, на котором будете находиться. А сейчас решайте: рискнете заночевать здесь [п555](#) или уедете, не дожидаясь утра [п495](#)?

п277

Воины провожают вас к водопаду, туда, где была оставлена ваша кобыла, и бдительно следят, как вы выводите Чикиту на берег и скачете вдоль реки на юг.

Отъехав на безопасное расстояние, расседываете лошадь, даете ей напиться и наливаете полную флягу свежей воды [п536](#).

п278

Каменная волна с грохотом накрывает вас (вычтите 8 из своей *СИЛЫ*). Если после этого вы еще живы, то [п480](#).

п279

Выиграв, старый золотоискатель становится веселым и разговорчивым. До рассвета слушаете вы о днях, когда О`Доннелл и Том Дэвис были первыми белыми людьми в этих краях. О`Доннелл рассказывает о местах, которые теперь стали индейской территорией; о пустом пещерном городе в скалах, где жили когда-то предки индейцев; о колдовском напитке, который варят шаманы: человек, выпивший этот напиток, сначала чувствует головокружение и боль, но это скоро проходит, появляется небывалая сила, ловкость, зоркость, обостряется слух... Рассказывает старик и о своем побратиме – индейце по имени Черный Бизон. По слухам, он теперь вождь рода Ворона. Так, за разговорами, вы незаметно засыпаете (сон увеличит вашу *СИЛУ* на 2).

Утром собираетесь в путь. О`Доннелл, сонно шурясь, выходит вместе с вами из хижины.

«Ну, парень, – говорит он, – ты мне пришелся по душе. Вот, возьми, пригодится... – И старик протягивает ожерелье из речных раковин и бисера. – Это индейский вампум. Встретишь Черного Бизона – покажи ему. Он поймет, что ты мой приятель. Прощай, сынок!»

(Если вам суждено встретить индейского вождя и вы захотите показать ему вампум, прибавьте 150 к номеру параграфа, на котором будете находиться) [п300](#).

п280

Забрав у официанта свое оружие, вы конвоируете незадачливого грабителя к шерифу. Вы угадали: за этого типа и в самом деле обещана награда – 25 долларов.

Пожалуй, теперь вам пора уезжать из Ту-Попларс, вы и так здесь очень задержались [п91](#).

п281

Вы протягиваете вождю лассо – и индейцы опускают луки. А вы и не знали, что дать им веревку – значит признать себя их пленником!

Вождь тронут вашей покорностью, но остаться на земле рода Ворона он вам все же не разрешает. По его приказу охотники дают вам пару лепешек (каждая из которых повысит вашу *СИЛУ* на 1) и показывают дорогу на юго-восток, к реке [п173](#).

п282

Мост виден так хорошо, как будто вы стоите рядом с ним. Пересохшее русло речушки заросло жесткой высокой травой... Внезапно из-под моста показалась голова в широкополой шляпе – и тут же спряталась обратно...

Все-таки поедете вперед, стараясь быть начеку [п655](#)? Или, пока не поздно, свернете на восток [п475](#)?

п283

Вы идете за своим проводником к приземистому бревенчатому строению в конце переулка. Уайт почтительно распахивает перед вами дверь. Вы входите в конюшню [п614](#).

п284

«Так вы знакомы с моим племянником! – восклицает Джейкоб Харви. – Добро пожаловать! Всегда рады приятелям Джима!» [п32](#)

п285

Колдунья удивленно смотрит на вас, небрежно зашвыривает томагавк в кусты и говорит, что лишь глупец может предложить женщине мужское оружие. Придется вам уйти ни с чем [п67](#).

п286

Вы тихо поднимаетесь по лестнице. Лишь раз под ногой скрипнула ступенька. Но этого оказывается достаточно. Во мраке рядом с вами слышится чье-то дыхание – и лезвие ножа входит вам под лопатку. Видимо, часовые были расставлены не только на улице...

п287

Выслушав всё, парень поднимается, берет вашу сумку и скрывается за скалой. Возвратившись, он наклоняется и быстро перерезает связывающие вас веревки. Затем садится так, чтобы загородить вас от своих дружков, и, не глядя в вашу сторону, говорит вполголоса: «Ползи за те камни, там привязана твоя лошадь. Сумка твоя тоже там. Больше не попадайся. Кстати, эта девушка... это моя сестра...» [п486](#)

п288

Показалось вам или нет, что в глазах хозяина блеснула радость? Он отворачивается к окну и через минуту хрипло говорит:

«Я возьму эти часы за тридцать долларов...»

Вы изумлены. За что вам предлагают такие большие деньги? К тому же Перкинс вовсе не производит впечатления щедрого человека... Но не сбивать же самому цену!

Хозяин заявляет, что больше ничего сегодня покупать не будет, берет свечу и провожает вас в приготовленную для ночлега комнату. В коридоре вы припоминаете, что не мешало бы проведать Чикиту и взглянуть, хорошо ли она устроена. Но Перкинс утверждает, что проследит за этим сам [п555](#).

п289

Вы рассказываете о старом О`Доннелле. Пальцы вождя осторожно перебирают бусинки вампума. Воспоминания преобразили Черного Бизона: лицо его помолодело, глаза устремлены в прошлое, когда он был юным воином и переживал неповторимые приключения вместе со своим бледнолицым побратимом [п423](#).

п290

В мешке, видимо, хранилось продовольствие, но лисы и койоты так здесь потрудились, что вашей добычей будут лишь спички в кожаном кисете да железный капкан с мощной пружиной. (Если возьмете капкан с собой и когда-нибудь захотите поставить его на зверя или на человека, вычитите 205 из номера параграфа, на котором будете находиться.)

Если вы еще не взглянули, что лежит во втором мешке, можете это сделать [п108](#). А если не хотите с этим возиться – продолжайте путь на восток [п456](#).

п291

Кидайте кубик. Выпало четное число – доллар ваш, нечетное – повезло сопернику. Можете играть сколько угодно раз, лишь бы хватило денег. Если захотите остановиться и идти спать – попрощайтесь с противником и располагайтесь в любой палатке [п247](#).

Но если вам удалось выиграть подряд, без перерыва, три партии, то [п360](#).

п292

На шум прибегают конюх и хозяин с фонарем, но вы уже разобрались с конокрадом и скрутили ему руки.

Что же делать дальше? Отвести вора в Ту-Попларс и получить у шерифа награду за поимку [п138](#)? Или не стоит с ним возиться – пусть Перкинс сдаст его властям и награду себе возьмет, за хлопоты? Если так, то останетесь ли вы ночевать на постоялом дворе [п555](#) или, на всякий случай, уедете прямо сейчас [п495](#)?

п293

Потрепанный противник пришпоривает коня и покидает поле боя. Что нужно было от вас этому типу? Неужели он выслеживал именно вас? Нет, не похоже... К тому же бандит из шайки Фостера вряд ли оказался бы таким несерьезным противником...

А, ладно... Главное – путь дальше открыт [п542](#).

п294

В путь-то в путь, но куда? Можно поехать на север и исследовать Землю Тома Дэвиса [п630](#). А можно перевалить через горы и попытаться проникнуть на индейскую территорию [п496](#).

п295

Парень срывает с лица маску.

«Ну, какой же он конокрад! – кричит он возмущенно. – Да он же той ночью был в нашем лагере! У него еще вышла ссора с Гризли Блайтом. И этот приезжий успокоил самого Гризли – чтоб мне всю жизнь пешком ходить, если вру! И если вы надумаете его повесить, я, Бен Шорти, встану рядом с ним и буду драться до последнего патрона!» [п342](#)

п296

Вас будит жуткий рев, в нем клокочат боль и ярость. Чикита бьется в ужасе. Выхватив оружие, вы бросаетесь из пещеры.

Могучий гризли, поднявшись на дыбы, грохочет капканом по камням. Обхватив страшными лапами медный ствол сосны, зверь старается вырваться на свободу. Маленькие глазки налились кровью, с оскаленных клыков капает пена... Увидев вас, медведь рывкает еще громче. Наверное, от этого громоподобного рева с горного хребта срывается оползень.

Вы поспешно укрываетесь в пещере от летящих сверху камней. Медвежий рев вновь грохочет – и обрывается... Осторожно выглянув наружу, вы видите, что крупный осколок гранита разнес зверюге череп [п95](#).

п297

Вы хотите узнать, что нужно от вас этим парням. Не ответив, они быстро переглядываются: «Он?» – «Точно, он!» И в тот же миг гремит выстрел (вычитите 3 из своей *СИЛЫ*). Тут уж придется отстреливаться: убийцы охотятся именно за вами [п166](#).

п298

Спешившись и ведя Чикиту в поводу, идете вы среди скал, удивляясь тому, как точно описали вам эти места... А вон там, меж валунов, тянется струйка дыма. Кажется, вы у цели. Теперь нужно привязать где-нибудь свою лошадь, подкрасться к огню и выбрать удобное местечко для наблюдения [п521](#).

п299

С трудом повернувшись, бредете обратно. На ходу пытаетесь вновь отыскать трещину, ведущую в глубь скалы, но в темноте она совсем на видна, а зажечь спичку нельзя из-за гуляющих здесь сквозных ветерков [п378](#).

п300

По утренней прохладе гнать коня через бескрайнюю прерию – какое это удовольствие! От горизонта до горизонта глаз видит лишь море высокой травы... Впрочем, это не так: слева облачком темнеет крохотная рощица, а рядом с ней виднеется что-то вроде домика. Направитесь туда [п35](#) или, не задерживаясь, поскачете на север [п381](#)?

Если есть подозрная труба, можете ею воспользоваться.

п301

Спрыгиваете на тендер и, подхватив тяжелое тело кочегара, пытаетесь перенести его в кабину. Двое скачущих слева бандитов яростно палят из кольтов. Вы – отличная мишень... Бросьте кубик. Выпавшая цифра покажет, на сколько уменьшат вашу *СИЛУ* полученные раны [п598](#).

п302

Вы победили, но надо поскорее убираться отсюда: выстрелы потревожили лесную тишину, а вам совсем не хочется ввязываться еще в один бой.

Куда же вы направитесь? На север [п76](#)? На юг, вдоль гор [п501](#)? Или свернете на восток и углубитесь в лес [п450](#)?

п303

На крик сбегаются люди и оттаскивают от вас незадачливого грабителя. Вы встаете, чувствуя боль в горле: все-таки этот негодяй успел крепко помять вас (вычтите 2 из своей *СИЛЫ*).

Пора уходить, но не забудьте сначала забрать у официанта свое оружие [п610](#).

п304

Связанный по рукам и ногам, лежите вы в траве, а над вами склонился великан-индеец с глубоким шрамом поперек щеки. Еще несколько воинов весьма свирепого вида потрошат вашу сумку (уже, стало быть, разыскали убежище под водопадом). Из коротких фраз, которыми они при этом перебрасываются, становится ясно, что эти любезные джентльмены – из рода Волка, а каланча со шрамом – их вождь. Понимаете и то, что совершили какое-то святотатство, появившись в этих местах, и должны поплатиться за это жизнью.

Если в сумке есть металлическая пластинка с вырезанной на ней волчьей мордой, то [п499](#). Если есть пуля на металлической цепочке, то [п180](#). Если же ни одной из этих вещей нет, то [п437](#).

п305

Вы скачете на восток до тех пор, пока на фоне темного горизонта не встанут какие-то странные сооружения. Да это же брошенный шахтерский поселок! Конечно, слева – покинутая шахта. А справа – дома, где жили шахтеры.

Свернете налево [п220](#) или направо [п535](#)? А может быть, не станете задерживаться, памятуя, что в оставленных людьми поселках часто гнездятся бандиты [п38](#)? Если есть подозрная труба, можете повнимательнее оглядеть местность.

п306

Некогда радоваться победе: со всех сторон доносятся боевые кличи воинов, спешащих к водопаду. Куда поскачете: на север [п616](#) или на юг [п82](#)? А можете решиться и на отчаянный поступок – попытаться укрыться на скале, за завесой падающей воды [п490](#).

п307

Если вы ни разу не были в ресторане «Двери рая», то [п181](#). Если же в свой прошлый приезд в Ту-Попларс вы сюда уже заглядывали, то [п75](#).

п308

В руках у вас желтый металлический диск с ладонь величиной. «Золото!» – присвистываете вы, но тут же разочарованно хмыкаете: нет, это какой-то дешевый сплав, вроде латуни... Посреди круга вырезана оскаленная волчья морда. Вы невольно любуетесь работой неизвестного резчика, несколькими линиями передавшего грозную красоту зверя... В верхней части диска – грубо пробитое отверстие. Вероятно, прежний хозяин этой вещицы носил ее на шнурке. Кому она принадлежала? Кто обронил ее на мелководье? Вряд ли вы когда-нибудь это узнаете... Если в сумке есть место, можете взять находку с собой [п422](#).

п309

СХВАТКА

ЭЛЬ-ХАБАЛИ ЛОВКОСТЬ 11 СИЛА 12

Если вы победили, то [п477](#).

п310

Чикита, чувствуя вашу тревогу, показывает, на что она способна. Преследователи понемногу начинают отставать. В ярости они открывают огонь – а пуля, увы, быстрее коня.

Бросьте кубик дважды. Сумма выпавших чисел покажет, на сколько уменьшат вашу *СИЛУ* полученные раны. Если после этого вы останетесь живы, вам удастся уйти от погони и добраться до Ту-Попларс [п411](#).

п311

Каменный уступ пуст, лишь в одной из трещин, свернувшись кольцом, дремлет на солнце змея. И надо же случиться такому невезению: вы придавили ее ладонью, влезая на утес! Разумеется, оскорбленная гадина тут же вас цапнула. Если есть противоядие или Золотая Панацея – скорее выпейте, иначе ваша *СИЛА* уменьшится на 10...

Если остались живы – спускайтесь, потому что решительно ничего интересного на этом горячем от солнца скалистом выступе нет [п566](#).

п312

Дорога выводит на пригорок, откуда видна прерия до самого горизонта. Впереди с запада на восток протянулось русло высохшей реки, дорога бежит через широкий дощатый мост. По левую руку обочина заросла непролазными колючими кустами. Слева – песчаная недобрая земля, поросшая редкими пучками травы.

Если есть подозрная труба, можете внимательнее осмотреть местность. Если же подозрной трубы нет, задерживаться незачем...

Вы прищипориваете Чикиту. Направите ее на мост [п77](#) или, оставив дорогу, свернете на восток [п475](#)? Через кустарник напролом вы, разумеется, не ползете...

п313

Кусты тянутся вдоль всей улицы. Как тут разберешь, куда именно мошенник забросил тот загадочный предмет? Исцарапавшись в кровь (вычитите 1 из *СИЛЫ*), вы бросаете эти дурацкие поиски. Хватит, вы и так слишком задержались в Ту-Попларс [п91](#).

п314

Колдунья пристально смотрит на густые клубы зеленого пара, поднимающиеся из котла. Затем, нахмурившись, говорит, что духи еще не решили, какой будет судьба воина. Она может сказать одно: опасайся черноволосой женщины с синими глазами, ничего не ешь и не пей в ее доме...

Больше индианка не произносит ни слова, заворожено глядя на огонь.

Кажется, вам пора уезжать [67](#).

п315

Вы окидываете наглеца холодным взглядом и небрежно сообщаете ему, что по такой крупной мишени трудно промахнуться.

Глаза верзилы вспыхивают злобной радостью. Он уже стоит в позе профессионального стрелка перед поединком: ноги чуть расставлены, корпус слегка наклонен вперед, ладонь чуть зависла над низко подвешенной кобурой... Да, это опытный боец!

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ ЛОВКОСТЬ. Киньте кубик дважды. Если сумма выпавших чисел меньше вашей *ЛОВКОСТИ* или равна ей, то [п168](#). Если больше, то [п628](#).

п316

Путь все труднее, тропинки нет, и Чикита медленно пробирается меж обломками скал, кустами и осыпями. Наконец вы делаете привал и, устроившись у корней разбитого молнией дуба, отдыхаете, неприязненно оглядывая нависшие над вами горные кручи. Жаль, что не удалось найти тропинку... Теперь одна дорога – к Северному перевалу [п606](#).

п317

О, аптекарь отлично знает, что требуется путешественникам, ковбоям и золотоискателям! Вот в этой бутылки – лучшее в мире лекарство от укусов змей и ядовитых насекомых, да и вообще от любого отравления. Да и стоит-то всего доллар! А здесь – бальзам для исцеления ран, полдоллара за бутылку. А вот это – внимание! – знаменитая Золотая Панацея, патентованное средство. Цена ей, правда, 3 доллара за пузырек, зато она пригодится на все... м-м... неудачные случаи жизни.

Если вы решили что-нибудь купить, то [п403](#). Если нет – попрощайтесь с аптекарем, явно обиженным вашей скупостью [п255](#).

п318

«Вот, значит, как... – побелевшими губами шепчет Рита Рэй. – Вот как погиб отец... Значит, они мне солгали... негодяи...»

Она еще раз проводит пальцем по следу от пули на крышке часов и поднимает голову. Точно другая женщина стоит перед вами! Губы твердо сжаты, в синих прищуренных глазах полыхает пламя мести.

«Значит, вы шериф? – звонко говорит она. – И охотитесь за бандой Фостера? Что ж, могу вам помочь. Только ни о чем меня не спрашивайте!»

Она идет к загону и быстро седлает чалого коня.

Вскоре вы скачете на юго-восток. Женщина молчит, лишь гонит чалого так, что Чикита еле поспевает за ним.

Путь пересекает русло пересохшей реки, берега которой усеяны большими валунами и скалами. Ваша спутница прекрасно ориентируется в этом нагромождении огромных камней. Резко осадив коня, она говорит:

«Впереди лагерь Стервятника Джо. Желаю удачи!..»
И, повернув чалого, исчезает меж скал.
Что ж, спасибо... Вам остаются пустыки: спешившись, подобраться поближе к лагерю и выбрать удобный наблюдательный пункт [п521](#).

п319

Озабоченный машинист возвращается к локомотиву. «Извини, приятель, – говорит он вам, – но придется тебе забрать свою лошадку и покинуть поезд. Нам теперь будет не до тебя. Кстати, твой перевал рядом...»

Машинист прав. Вы благодарите его и выводите Чикиту из вагона. Поезд трогается, а вы скачете вдоль горного хребта и вскоре достигаете Северного перевала [п542](#).

п320

ПЕРЕСТРЕЛКА

1-Й БАНДИТ ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 9 3 ПАТРОНА

2-Й БАНДИТ ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 8 3 ПАТРОНА

Если вы победили, то [п152](#).

п321

Этот стакан оказывается лишним. Старик тяжело обвисает на стойке, речь его становится бессвязной, и вы понимаете, что ничего интересного уже не услышите. Похоже, здесь больше нечего делать [п149](#).

п322

Не меткость, а скорее удача помогла подстрелить кролика. Если есть нож, можете снять шкурку со своей добычи. А если есть еще и спички – задержитесь ненадолго, разведите костерок и поджарьте крольчатину. (В любое время путешествия она прибавит 3 к СИЛЕ) [п417](#).

п323

Вы привязываете Чикиту к сосне и, держась за прочные, толщиной в руку, корни, спускаетесь к самой воде. Вот она, лодочка! Да как ловко привязана: ни с воды, ни с берега ее не увидишь. Весло ждет вас, и несколькими сильными взмахами вы выводите лодку на быстрину. Река начинает бить и крутить вас, и с трудом удастся причалить к южной оконечности острова [п63](#).

п324

Вы едете дальше – на северо-запад. Слева небо залито пламенем заката. Внезапно в вечернее сияние вплетаются неровные отсветы: впереди бушует большой пожар. Поскачете туда [п49](#) или повернете на восток и постараетесь скорее ускакать прочь [п593](#)?

п325

Простившись с лавочником, начинаете укладывать вещи. Нож можете в сумку не убирать: его место в ножнах на поясе. Лассо прикрепите к луке седла, одеяло скатайте и закрепите за седлом. Остальные вещи положите в сумку [п56](#).

п326

Вождь презрительно отбрасывает подарок в кусты: Черного Бизона не подкупить безделушками! Охотники явно считают вас вражеским лазутчиком, их стрелы смотрят вам прямо в сердце... Под конвоем вас доставляют в лагерь, где вас ожидает смерть у столба пыток...

п327

Еле дождавшись рассвета, обшариваете берег, но раненого не находите. Судя по следам, его утащили дружки. Делать здесь больше нечего, и, залив костер, вы отправляетесь дальше... но куда? На восток, берегом озера [п465](#)? Или по прерии, на север [п254](#)?

п328

«Ладно, – после некоторого раздумья говорит хозяин. – Ты вроде парень ничего... Заходи в дом!» [п32](#)

п329

Впервые замечаете вы в глазах вождя волнение. Он держит амулет с такой нежностью, точно это живое существо, а вы рассказываете, как досталась вам эта вещь. Вождь подается вперед, вот-вот с его губ сорвутся слова благодарности и дружбы [п423](#).

п330

Куда же вы теперь направитесь? На юг, вдоль железной дороги [п142](#)? Или на север [п551](#)?

п331

Вы едете, тяжело задумавшись о Дане Сэвидже, убитом мерзавцами, которые бродят где-то неподалеку. Внезапно Чикита останавливается, и лишь теперь вы замечаете, что горный хребет остался где-то позади, вокруг шумит лес. И когда это вы успели сбиться с пути? Придется спешиться и вести Чикиту под уздцы. Идете вы туда, где деревья стоят не такой сплошной стеной: на юго-восток [п139](#).

п332

Добраться до сумки стоит вам величайших усилий, но, к счастью, лекарство почти мгновенно помогает вам. (*ЛОВКОСТЬ* и *СИЛА* остались такими же, какими были в ту минуту, когда ваша рука потянулась к этому проклятому стакану.)

Пора уносить отсюда ноги, а то у здешнего хозяина какое-то странное представление о гостеприимстве...

У самой конюшни оборачиваетесь к дому и замечаете, что из-за угла появляется Перкинс с лопатой в руке. Увидев вас, он бросает лопату, скрывается в доме и захлопывает за собой дверь.

Вернетесь, чтобы разобраться с мерзавцем [п654](#)? Или оседлаете Чикиту и уедете прочь [п495](#)?

п333

Вы кладете руку на дверной засов, чтобы войти в конюшню... и тут за спиной раздается выстрел.

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вам повезет, то [п68](#). Если нет, то [п94](#).

п334

Пока достаете из сумки еду, ваш спасенный, уже слегка оправившись, собирает ветки для костра. У него есть спички, и вскоре вы сидите у огня и смотрите, как Смит жадно поглощает ваше угощение (не забудьте вычеркнуть еду из списка поклажи).

Не жалейте о еде – вы же спасли человека!

УДАЧА: ВОССТАНОВИТЕ 1 ЦИФРУ [п42](#).

п335

Стол угрожающе скрипит и раскачивается под ногами. Вы быстро осматриваете полку. Она кажется пустой, но в дальнем углу под толстым слоем пыли вы нащупываете матерчатый комок. Спрыгнув на пол, рассматриваете находку. Это узелок, в котором завязано 6 патронов и 2 серебряных доллара [п112](#).

п336

Вы осматриваете карманы своих противников. У одного находите 10 долларов, у другого – нераспечатанную колоду карт. Лошади бандитов ускакали во время перестрелки. Ловить их некогда – пора ехать дальше [п511](#).

п337

Перед глазами брезжит белесое пятно света – и вы оказываетесь на скале под водопадом, где нетерпеливо всхрапывает ваша лошадь. Вы вернулись туда, откуда начали свой путь [п414](#).

п338

Бандиты так ошеломлены гибелью жока, что и не пытаются схватиться за оружие. А вы обводите их ледяным взглядом и интересуетесь, кому еще здесь надоело жить. В ответ – молчание. Никто не встает на пути, когда вы разворачиваетесь и не спеша уходите. Даже в спину никто не решается выстрелить. Крепко вы припугнули этих койотов [п498](#).

п339

В кармане 2 доллара и золотые часы. На крышке вмятина (явно от пули) и красиво выгравированная надпись: «Джозеф Рэй». Во внутреннюю сторону крышки вделан миниатюрный портрет синеглазой, черноволосой девчушки лет семи... Если в ваших странствиях вы встретите человека, которому захотите отдать эти часы, прибавьте 166 к номеру параграфа, на котором будете находиться [п636](#).

п340

«Я солидный человек, владелец большого ранчо, меня уважают соседи, – криво усмехнувшись, начинает исповедь ваш собеседник. – И никто не знает, даже дочка, что в

юности я был бандитом. Да-да, был в Техасе лихой парень Эванс, по кличке Торнадо, а я был одним из его ребят. Молодой был, глупый... и пропал бы ни за грош, если бы не мой друг – постарше меня, из этой же банды. Он понял, что я не гоюсь для такой жизни, и уговорил меня отколоться от Эванса. Денег дал на первое время. Я сюда перебрался, купил землю – она тогда дешевая была. Стал разводить скот. Теперь-то богаче меня никого нет на Земле Тома Дэвиса... Да. А не так давно приезжал я в Ту-Попларс и встретил друга, что когда-то мне помог судьбу наладить. Он изменился очень, постарел. Поговорили мы. Оказывается, он долго был с Мясником Фостером. А потом они крепко не ладили, и пришлось моему дружку бежать, а Фостер поклялся его изловить и выпустить потроха. Мой друг приехал в Ту-Попларс, купил домишко и стал жить тише суслика. И надо же, какая незадача: вскоре на Землю Тома Дэвиса перебрался и Фостер со своей бандой! И теперь мой приятель трясется от страха, что кто-нибудь из бандитов его встретит и узнает... Отчаянный он раньше был парень, сорвиголова, а теперь каждого шороха боится. Но о Фостере знает много. Попробуйте с ним поговорить. Фамилия его теперь Джинкинс, сапожник он. На выезде из города – два больших тополя, от них ведет кривая улочка, заканчивается тупиком. Там покосившийся домик, в нем Джинкинс и живет, если еще не сбежал из города. Еще раз прошу: обращайтесь к нему только в крайнем случае!»

Вы запоминаете адрес. Оказавшись у двух тополей на окраине, прибавьте 420 к номеру параграфа, на котором будете находиться, и отыщете дом Джинкинса...

А теперь поблагодарите Риджа и ложитесь спать (сон увеличит *СИЛУ* на 2) [п588](#).

п341

Вы недооценили индейцев, охранявших лагерь. Они издали услышали ваше приближение. А чужак, крадущийся по их земле, наверняка враг!.. Стрела пробивает грудь, и вы умираете, не успев даже вскрикнуть.

п342

«Комитет бдительных» убежден, но не до конца. Посовещавшись, они решают отвести вас в город и попросить шерифа установить вашу личность. Считайте, что вам повезло: обычно «бдительные» с законом не сотрудничают.

А в городе все идет как по маслу, потому что шериф знает вас в лицо. Через час вы уже на свободе [п411](#).

п343

Вождь долго рассматривает цепочку, а потом говорит, что не позволит пленить и пытать того, кто убил его кровного врага, причинившего много зла всему роду Волка. Но ходить по окрестным лесам бледнолицему все же нельзя [п277](#).

п344

Светловолосый парень, оглянувшись на своих приятелей, подсаживается к вам.

«Откуда у тебя эта штука?» – тихо спрашивает он.

Вы шепотом рассказываете ему историю медальона.

ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ. Если ваши слова прозвучат достаточно искренне, то [п287](#). Если нет, то [п651](#).

п345

Валуны, покрытые трещинами и наполовину заметенные песком, производят странное, недоброе впечатление... Внезапно вы видите, что от одного из них отделяется человеческая фигура. Человек резко машет рукой, подавая кому-то знак, и вскидывает к плечу ружье. Грохочет выстрел, но вы успеваете упасть, криком предупредив машиниста и кочегара. И тут же справа и слева начинают греметь выстрелы [п442](#).

п346

Птица исчезает в спасительном море листвы, а вы идете дальше, с огорчением думая о потерянном зря патроне [п97](#).

п347

Бездействие вам дорого обойдется. Спешно прискакавший атаман приказывает пытать вас, чтобы дознаться, где вы взяли золото. Удастся ли им что-нибудь из вас вытянуть – не имеет значения: после допроса вас застрелят...

п348

ПЕРЕСТРЕЛКА

КОНОКРАД ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 8 4 ПАТРОНА

Если вы снизили его *СИЛУ* до 2, то [п292](#).

п349

Индианка в восторге. Она опытная колдунья, но такой волшебной вещи в руках еще не держала. За небывалый подарок она предлагает вам выбрать: хотите вы узнать, где разыскать вашего врага [п454](#)? Или предпочтете, чтобы ваша дорога стала легче и безопаснее [604](#)? Что ж, выбирайте...

п350

Дорога петляет среди высокого кустарника. Ваша гнедая кобылка Чикита – слишком горячая, но резвая и выносливая – так и пляшет под седлом. На небе ни облачка – день будет жарким... Вдруг вы чувствуете, что порыв ветра с запада принес не аромат нагретой смолы из ближней рощицы, а речную прохладу и запах водорослей. И действительно, вскоре слева от вас блеснула на солнце река. Повернете лошадь на запад к берегу [п502](#) или продолжите путь на север [п183](#)?

п351

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вам повезет, то [п19](#). Если нет, то [п519](#).

п352

Заморенный конь преследователей, несущий двойную ношу, не может, конечно, состязаться в резвости с Чикитой, которая идет легкой размашистой рысью и вскоре оставляет преследователей за чертой горизонта [п511](#).

п353

Интересно, почему эта негодяйка бросилась на вас? Неужели в лесу нет более подходящей добычи? Может быть, какой-нибудь охотник ранил ее, и рысь возненавидела людей? Впрочем, это не важно. Если есть нож, можете ненадолго задержаться и снять со зверюги шкуру. А потом продолжайте путь на юг [п139](#).

п354

Сон прибавляет 2 к вашей *СИЛЕ*. Утром вы умываетесь у насоса и наполняете флягу свежей водой. В это время на крыльцо выходит хозяин.

«Что, – спрашивает он хмуро, – видели уже моего зверя?»

В загоне щиплет траву крупный вороной мустанг. Он выглядит смирным, но короткий нервный всхрап, чуть прижатое ухо, скошенный в вашу сторону синеватый белок злого глаза говорят о многом. Да, это зверюга...

Оказывается, фермер купил коня по глупости. В земле-то он разбирается, а вот в лошадях... Ну, и всучили ему дикаря. Конь уже изувечил двоих объездчиков. По всей округе пошла дурная слава о четвероногом злодее. Продать его невозможно, ездить – немыслимо, пристрелить – жалко.

«Может, – спрашивает хозяин, – вы его обломаете? Я цену знаю – десять долларов».

Попытайтесь заработать эти деньги [п569](#)? Или не рискнете связываться с мустангом и покинете ферму [п473](#)?

п355

Не без сожаления расстаетесь вы с десяткой. Перкинс уходит седлать лошадей. Этой ночью выспаться не удастся (*СИЛА* понизится на 1) [п80](#).

п356

Ваш сорокапятикалиберный рывкает во мраке – и все стихает.

Пройдя несколько шагов, вы спотыкаетесь о труп. Нагнувшись, видите, что это молодой индеец, почти мальчик. Он страшно изранен, ваша пуля лишь добила его. Скорее всего, он скрылся в пещере от преследователей... и надо же было вам сюда явиться!

Огорченный, вы покидаете пещеру, отвязываете Чикиту и скачете прочь, стараясь выбросить из головы мрачные мысли [п331](#).

п357

Ранчо остается за спиной. Размеренной рысью Чикита несет вас на юго-восток [п511](#).

п358

Стены каньона всё круче. Обернувшись, видите на гребне скалы нескольких индейцев. Что они там делают? Скалу ломают, что ли?

Слишком поздно вы понимаете, что индейцы разбирают перемычку между каньоном и рекой. Мутный пенный поток обрушивается на дно каньона, спастись от него вам не удастся.

п359

Девушка приходит в чувство – и тут же пытается вцепиться зубами вам в руку. Видимо, приняла вас за бандита. С трудом удастся ей объяснить, что вы и не думали ее похищать...

В конце концов, девушка начинает понимать, что произошло [п163](#).

п360

Детина выпрямляется во весь свой шестифутовый рост и громко заявляет, что вы передернули карты.

Разговоры стихают. Обвинение в шулерстве – дело серьезное.

Вы уже собираетесь ответить наглецу так, как он того заслуживает, но сидящий рядом невысокий ковбой по имени Бен Шорти говорит негромко, не оборачиваясь в вашу сторону:

«Легче, приятель! Это же сам Гризли Блайт! Он нарочно тебя заводит, любит поединки. Сам я с ним не ссорился, но видел, как ссорились другие. Храбрые были люди, мир их праху...»

Дадите отпор Гризли Блайту [п315](#) или сделаете вид, что ничего не произошло [п526](#)? (Кстати, если у вас не осталось ни одного патрона, поневоле придется проглотить обиду и смолчать, рукопашной тут не отделаешься.)

п361

Когда-то Дан Сэвидж научил вас отлично читать следы. Сейчас его уроки оченьгодились вам. Вскоре вы улавливаете чуть заметный запах дыма... Ну, теперь уже остался пустяк – подобраться поближе к костру и найти место для наблюдения [п521](#).

п362

Вы начинаете горячо оправдываться, но под пронзительным взглядом старика невольно отводите глаза.

Черный Бизон разгневан. «Если сейчас бледнолицый лгал, значит, все его рассказы были лживыми! Негодяй с раздвоенным змеиным языком должен умереть!»

Вождь поднимает руку – и заросли точно вскипают: не меньше десятка воинов возникают на поляне, и копья их бьют без промаха...

п363

Комната кажется нежилой. Деревянная мебель покрыта пылью, высокие часы давно остановились. Лишь одна вещь выдает недавнее присутствие человека: небрежно брошенный на стол пояс из оленьей кожи, расшитый речным перламутром. Хотите взять его себе [п639](#) или оставите на столе [п258](#)?

п364

Лохматый чертенок сгребает доллар, сует вам в ладонь скомканную бумажку и исчезает в кустах. Развернув записку, вы читаете: «Остров на Барсучьей реке. Жду. Эль-Хабали». Барсучья река? Кажется, это на индейской территории [п565](#).

п365

«Это дорогая плата, – говорит колдунья. – За это я позволю тебе, воин, самому заглянуть в твое будущее – лицом к лицу!»

Повелительным жестом она указывает на котел. Вы склоняетесь над ним – и густые клубы ядовитого пара обжигают легкие. Даже если есть противоядие, оно не поможет: от зелий колдунии нет спасенья... Кем же был для нее человек, за которого она отомстила?

п366

Увы, с лошадкой приходится проститься. Спать после этого, понятно, не хочется (тревожная ночь уменьшит вашу *СИЛУ* на 1). Вы перекидываете мешок через плечо и печально идете берегом озера, пока не выйдете к ковбойскому лагерю.

Рассвело совсем недавно, но парни уже ускакали к стаду, и в лагере вас встречают лишь повар и объездчик, только что прискакавший сюда. Оба заняты и неприветливы, продать вам лошадь отказываются.

Если среди ваших вещей есть индейский томагавк, то [п448](#). Если нет – придется пешком брести к городу и когда-нибудь потом, в более удачное время, повторить свое путешествие.

п367

Конечно, ваша сумка останется здесь, на карнизе, но спички, если они есть, лучше захватить с собой...

Брошенная умелой рукой петля захлестнулась на неровном выступе скалы, и вы ловко взбираетесь по веревке вверх. Оглядев трещину, ошарашенно присвистываете: это целый коридор, созданный, вероятно, землетрясением и ведущий в глубь скалы.

Вы храбро устремляетесь вперед, но почти сразу коридор раздваивается. Куда свернете: налево [п238](#) или направо [п546](#)?

п368

Ржавые звенья цепи обдирают руки, в плечи больно впились пальцы незнакомца, которому вы помогаете подниматься (вычтите 2 из *СИЛЫ*). Вы ожидаете, что визгливо скрипящая цепь вот-вот оборвется, но, как ни странно, вам обоим удастся благополучно выбраться из шахты [п70](#).

п369

Начинается яростный торг. Вы стараетесь сбить цену, но в конце концов понимаете: если хотите что-то узнать, придется расстаться со всеми своими деньгами до последнего цента [п66](#). Если же не захотите вытряхнуть кошелек, то никаких сведений из Смита не выжмете [п619](#).

п370

Вы спешиваетесь и, миновав низенькую ограду, стучите в дверь.

Если вы уже бывали в этом доме, то [п146](#). Если же вы здесь впервые, то [п267](#).

п371

Вы стреляете – и Стервятник Джо падает лицом в костер. Остальные бандиты хватаются за оружие и открывают бешеный огонь. Как ни отстреливайтесь, вы обречены, ведь врагов так много...

п372

Через некоторое время начинаете ощущать смутную тревогу: словно чьи-то глаза следят за вами из-под полога листвы. И Чикита странно всхрапывает, прядая ушами...

Зверь, что ли, крадется следом? На всякий случай решаете взяться за оружие. Но не успеваете двинуть рукой, как сильный удар обрушивается вам на затылок, гася сознание (вычитите 4 из *СИЛЫ*)...

Придя в себя, слышите гортанную незнакомую речь. Стало быть, вы напоролесь на засаду, и вас, бесчувственного, притащили, как мешок с мукой, в лагерь индейцев [п73](#).

п373

Парень поспешно исчезает, явно боясь, что вы передумаете. Что же вы такое выменяли? В руках у вас тонкая железная пластинка размером с ладонь, на ней нацарапан какой-то узор. Неровные тонкие линии... да ведь это карта! Вот эта полоска – вероятно, река. Эти зигзаги похожи на горный хребет. А это что за глубокая царапина, насквозь пересекающая гору? Тропа? Тоннель? Расщелина?... Там, где начинается эта линия, аккуратно изображена птица с разинутым клювом...

Если вы увидите где-нибудь изображение такой птицы, вспомните о своей находке и прибавьте 135 к номеру параграфа, на котором будете находиться... А теперь можете спокойно ложиться спать [п424](#).

п374

Через некоторое время замечаете бегущую на восток дорогу – узкую, пыльную, проложенную телегами. А вскоре по левую руку от нее встает стена кукурузы. Неподалеку ферма! Свернете к ней, памятуя, что близка ночь [п545](#)? Или решите, что осмотрительнее будет объехать жилище стороной [п590](#)?

п375

В кабине машиниста жарко, тесно, но весело. Машинист, глядя вперед и иногда поглядывая на стрелку манометра, рассказывает о приключениях, случившихся с ним за время службы на железной дороге. Время от времени он обращается к кочегару: «Скажи, что не вру!»

Кочегар, молодой индеец в брезентовых штанах, подбрасывая поленья в раскаленную пасть топки, весело подтверждает слова своего босса. Вы уже знаете, что кочегара зовут Две Стрелы, что его племя живет поблизости, на индейской территории, а сам он четыре года назад отправился повидать свет и теперь работает на железной дороге.

На подъеме поезд замедляет ход. Справа проплывают крутые склоны гор, поросшие кустарником, слева – высохшее русло реки, усыпанное большими валунами. Если у вас есть подозрительная труба, можете разглядеть эти места получше. Если нет, то [п206](#).

п376

Не опуская ружья, глядящего вам в лоб, золотоискатель хрипло требует, чтобы вы объяснили, за каким чертом вас занесло на его участок...

ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ. Если сумеете убедить старика в том, что вы всего лишь безобидный путник, ищущий ночлега, то [п179](#). Если же ваш вид покажется ему подозрительным, то [п479](#).

п377

Отсюда, из ветвей, и впрямь отлично видно все, что делается за окном. Дрожащее пламя свечи еле озаряет просторное чердачное помещение. Свеча стоит на небольшом столе, вокруг которого теснятся несколько верзил. Вы пробегаете взглядом по их лицам –

и сердце начинает бешено стучать в груди. Вот он, конец путешествия! Больше никого не надо искать! Настала минута мести!

Что будете делать? Откроете стрельбу прямо из ветвей [п582](#)? Спуститесь вниз и попытаетесь проникнуть в дом [п286](#)? Если не хотите – вам остается лишь одно: незаметно покинуть двор, разыскать шерифа и нагряться сюда вновь, уже с подкреплением [п121](#).

Если у вас есть спички и динамитная шашка, можете устроить бандитам фейерверк [п427](#).

п378

Идти приходится осторожно, касаясь рукой стены. Поворот – и впереди видите светлое пятно: вы вернулись туда, где начался ваш путь [п414](#).

п379

Пленник и так напуган до полусмерти, а при имени Фостера чуть не теряет от ужаса сознание. Стуча зубами, он бормочет, что ничего, совсем ничего не знает о Гарри Фостере, а если бы и знал, то скорее бы дал бы себя убить, чем выболтал бы хоть словечко... Вздыхнув, оставляете трясущегося негодяя в покое. Рискнете снова лечь спать [п555](#)? Или пойдете на конюшню и оседлаете Чикиту, решив, что не стоит дожидаться рассвета в таком подозрительном месте [п495](#)?

п380

Вскоре приходится сделать привал – Чикита устала пробираться по осыпающимся, усеянными острыми камнями и поросшими мелким кустарником склонам. Отпустив ее пасться, вы лениво разглядываете сплошь увитую плющом отвесную стену над вами. И тут замечаете то, что вряд ли заметили бы, проезжая мимо: каменный склон покрыт уступами и пещерами – то ли естественными, то ли выбитыми руками человека.

Пещерный город! Кто-то уже рассказывал вам о нем... Здесь жил неизвестный народ – задолго до того, как в эти края пришли индейские племена.

Подойдя к скале, осматриваете ее подножие. Пожалуй, два нижних уступа расположены не очень высоко, туда можно взобраться по веревке... Кроме того, за плетями плюща видна широкая трещина – может быть, это вход в пещеру? Хотите это проверить [п120](#)? А если есть лассо, можете осмотреть любой из уступов – правый [п259](#) или левый [п492](#). Но, конечно, ничто не заставляет вас рисковать. Можете сесть в седло и ехать дальше – Чикита уже отдохнула [п331](#).

п381

Вдали от реки трава становится суше и уже не достигает стремени. Рожицы все реже появляются на горизонте. На северо-западе вы замечаете темно-бурую массу. Это стадо бизонов, которое пасется в неглубокой котловине. Вероятно, эта котловина – след от высохшего озера, на дне ее трава гуще и сочнее. Если есть патроны, можете поохотиться [п124](#). Если нет патронов или желания, то [п613](#).

п382

При постоялом дворе есть конюшня и чистая, тихая закусовая, где за доллар вас накормят (еда прибавит 3 к вашей *СИЛЕ*). Если вы сейчас не голодны, попросите завернуть вам еду с собой [п10](#).

п383

Какая уж тут охота! В сгущающихся сумерках, под непроглядным зеленым пологом, вы быстро понимаете, что заблудились. К спасенному вами человеку уже не вернуться... Хорошо, что вы взяли с собой Чикиту. Конечно, в непролазной чаще лошадь – немалая помеха, но потерять ее куда хуже.

Ладно, в темноте блуждать глупо, пора остановиться на ночлег.

Будете разводить костер (разумеется, если есть спички) [п558](#)? Или не станете этого делать [п147](#)?

п384

Как тут не вмешаться, если на ваших глазах происходит ограбление! Мгновенно вы оказываетесь на дороге, рука привычным движением выхватывает кольт из кобуры. Бандиты оборачиваются на треск ветвей, и один из них, бородатый верзила, вскидывает ружье...

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ ЛОВКОСТЬ. Бросьте кубик два раза. Если сумма выпавших чисел больше вашей *ЛОВКОСТИ*, то [п231](#). Если меньше или равна ей, то [п443](#).

п385

Уайт рассказывает, что в одном из этих заброшенных домов назначена встреча Мясника с подручными. Вы можете подкараулить и арестовать всю компанию.

План Уайта прост. Вы не сможете прятаться в самом доме: главари, разумеется, пошлют каких-нибудь «мелких пташек» обшарить место встречи. Но рядом с домом есть старая пустая конюшня, на которую никто не обратит внимания. Через щель между бревнами открывается прекрасный обзор – дом как на ладони. Вы увидите каждого, кто входит в дверь или в окно. А дальше вам решать: арестовать всю компанию самому или бежать за подмогой к шерифу.

Вам нравится это предложение [п283](#)? Или вы не верите ни единому слову и все же решаете сдать Уайта властям [п40](#)?

п386

Вам не удастся спастись. Многотонный каменный поток сбивает вас с ног и застывает над вами величественным надгробием...

п387

Хоть вы и устали, но уснуть не дает воспоминание о хитрых, бегающих глазках хозяина.

Внезапно вы слышите тихие, осторожные шаги... дверь, скрипнув, приотворяется... Окликнете таинственного посетителя [п69](#) или притворитесь спящим [п413](#)?

п388

Кролик скрывается в норе, а вы едете дальше, сожалея о напрасно потраченном патроне [п417](#).

п389

Да, это и в самом деле широкий круг выжженной травы. Рядом разбросаны какие-то вещи... поблизости – никого... Хотите подъехать [п657](#) или не станете здесь задерживаться [п456](#)?

п390

Индейцы благосклонно принимают подарки, но все же запрещают вам ехать на север – туда, где охотится род Волка. Впрочем, они позволяют идти в другую сторону, в края, принадлежащие враждебному им роду Ворона.

Закончив переговоры, воины поворачивают коней и исчезают в ущелье. А вы раздумываете: куда же теперь двинуться? Вдоль гор, на юг [п501](#)? На восток, через лес [п450](#)? Или, несмотря на запрет, отправиться на север [п76](#)?

п391

Ваш отказ огорчает владельца ранчо, но он желает вам удачи и на прощание дарит 2 обоймы – по 6 патронов в каждой [п549](#).

п392

За самой трещиной лаз расширяется, превращаясь в коридор, по которому можно идти в полный рост. Но до чего же здесь темно! Если у вас есть спички, то [п560](#). Если спичек нет, то решайте: вернетесь [п641](#) или все же пойдете вперед [п241](#)?

п393

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вам повезет, то [п197](#). Если нет, то [п310](#).

п394

Глядя в свивающийся над котлом зеленый пар, колдунья начинает отрешенно говорить о воине, который вышел на тропу войны, чтобы отомстить за друга; о трусливом убийце, который прячется от возмездия на речном острове; о засаде на берегу... Затем она замолкает, не отрывая глаз от костра и не отвечая на ваши вопросы.

Пора вам отправляться своей дорогой [п67](#).

п395

Вы скачете до тех пор, пока не пересекает огромный овраг – русло пересохшей речки. Хотите преодолеть эту преграду? Но как? Попробуете спуститься в овраг и выбраться с противоположной стороны [п55](#) или поедете вдоль русла, надеясь найти мост? В таком случае – на восток [п216](#) или на запад [п193](#)?

п396

Если во фляге осталась вода – выпейте всю до капли, иначе придется вычесть 4 из вашей *СИЛЫ*: с жаждой шутки плохи, а путь предстоит тяжелый [п511](#).

п397

Вы победили – и тем спасли себя от столба пыток: индейцы чтят личное мужество. Но все же род Ворона не разрешает вам остаться на своих землях.

Охотники ведут вас на юго-восток, к реке, и позволяют идти своей дорогой [п173](#).

п398

Честному человеку незачем выслеживать вас, затаившись на крыше, а с бандитами у вас расчет короток! Вы поднимаете свой сорокапятикалиберный. Он может вогнать пулю в сосновую доску на девять дюймов, а уж крышу из жердей и глины прошьет, как игла – ткань. Но стрелять на звук – дело сложное. *ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ ЛОВКОСТЬ*. Бросьте кубик два раза. Если сумма выпавших чисел больше вашей *ЛОВКОСТИ*, то [п603](#). Если меньше или равна ей, то [п485](#).

п399

Недоверие и ненависть постепенно уходят из глаз молодого индейца. Вы помогаете ему встать на ноги, выводите из пещеры и подсаживаете в седло. Не бросать же беднягу здесь! Придется отвезти парнишку к его соплеменникам. Конечно, это задержит вас в пути, зато вы сделаете доброе дело.

УДАЧА: ВОССТАНОВИТЕ 1 ЦИФРУ [п141](#).

п400

Один из «бдительных», невысокий, крепко сбитый парень, подъезжает поближе. «Вроде я где-то видел этого типа, – говорит он задумчиво. – Только вспомнить сразу не могу...»

Если у вас был поединок с Гризли Блайтом, то [п295](#). Если нет, то [п650](#).

п401

Бандит разочарованно отпихивает вашу сумку носком сапога. «Барахло как барахло, – говорит он. – Стоит ли из-за этого типа беспокоить Стервятника? Пристрелим его – и все дела... А, ребята?»
Так эти негодяи и поступают...

п402

Утром, перед тем как покинуть брошенный дом, вы без особой надежды осматриваете его, хотя понимаете, что все мало-мальски ценное уже давно забрали отсюда... К своему удивлению, у стены за стойкой находите динамитную шашку. Кто забыл ее здесь? Ладно, не важно. Если хотите, можете взять находку с собой.

Затем вы седлаете Чикиту и скачете дальше – туда, где над прерией встает огромное солнце [п456](#).

п403

Не мешает узнать, что именно вы купили.

Первое лекарство спасет вас от любого яда. Один глоток – и ваша *СИЛА* не изменится. Бутылочка маленькая, ее хватит на один раз.

Глоток лекарства от ран прибавит 5 к вашей *СИЛЕ*, но пользоваться им нужно сразу после ПЕРЕСТРЕЛКИ или СХВАТКИ. (От усталости, голода, жажды и яда оно не поможет). Лекарства хватит на 2 глотка.

Средство, которое аптекарь пышно назвал Золотой Панацеей, может восстановить вашу *СИЛУ* до первоначального уровня. Воспользоваться Панацеей можно только раз.

Каждая бутылочка займет 1 место в вашей чересседельной сумке [п505](#).

п404

Саймон Ридж выслушивает вас, глядя в пол. Когда он наконец поднимает глаза, вы поражаетесь происшедшей с ним перемене. Куда исчез любезный, учтивый, разговорчивый хозяин? Перед вами – усталый пожилой человек с горьким взглядом.

«Желаю вам удачи, – говорит он негромко. – Мясник – мерзавец, его дружки – подонки. Я рад бы помочь вам, но боюсь подставить под удар одного человека, которому многим обязан. Он кое-что знает... Если я назову его имя, дадите ли вы клятву, что никто – ни власти, ни бандиты – не узнают, что вы с ним встречались... и что вы прибегнете к его помощи лишь в самом крайнем случае?»

Дадите клятву [п50](#)? Или решите не связывать себя никакими обязательствами [п190](#)?

п405

Вы раскручиваете лассо и, закрепив его на срубе, спускаетесь в колодец. Темная вода оказывается чистой и прохладной (прибавьте 3 к своей *СИЛЕ*). Можете наполнить фразу...

Вы собираетесь подняться, но от земляной стены колодца доносится тихий глухой стук. Вы припадаете ухом к стене: да, сюда кто-то скачет! Попробуете затаиться и выждать [п470](#)? Или поспешите выбраться наверх [п553](#)?

п406

Сойдя с коня, отодвигаете тяжелые плети плюща, которым увита скала, и обнаруживаете трещину, достаточно широкую, чтобы по ней провести лошадь.

Расселина вьется в самом сердце гор. Иногда скалы смыкаются над головой, превращая вашу дорогу в тоннель. Чикита храпит и упрямится, но все обходится благополучно, и вскоре вы оказываетесь по ту сторону горного хребта [п517](#).

п407

Старик предлагает вам заночевать в его хижине. Он рад гостю: хоть город и не очень далеко, но путники сюда забредают редко. О`Доннелл – бывалый золотоискатель и привык к одиночеству. Жаль только, не с кем перекинуться в картишки...

Тут в глазах старика появляется блеск, а в руках неизвестно откуда возникает засаленная колода. О`Доннелл предлагает сыграть или на деньги (три доллара против трех), или на патроны (пять штук против пяти). Если у вас нет лишних денег и патронов (или просто нет охоты играть), то [п615](#). Если же хотите принять вызов хозяина, то [п29](#).

п408

Дорога уже знакома вам, и под стук копыт Чикиты вы немного расслабляетесь, погружаясь в мысли о прошлых приключениях. Роковая ошибка! Вы не замечаете, как в кустах можжевельника солнечный луч блеснул на стволе ружья. Бандиты, встревоженные вашим прежним появлением на Земле Тома Дэвиса, решили устроить засаду. Пуля разворачивает вас в седле и швыряет на сухую утопанную землю...

п409

Наконец выстрелы затихают позади. Состав тормозит и с лязгом останавливается, машинист спрыгивает на землю. Из вагонов появляются охранники, которые во время

налета вели отчаянную перестрелку с бандитами. Машинист обсуждает с ними ситуацию, а вы тем временем пытаетесь помочь кочегару. Увы, он уже мертв [п319](#).

п410

Где-то неподалеку вы видели родник...

Спрыгнув с седла и прихватив флягу, идете искать воду. Родник вы находите быстро и с полной флягой возвращаетесь к лошадям.

Спасенная девушка уже очнулась и теперь стоит, держа ружье, снятое с седла бандита. Она бледна, губы ее закусены в кровь, но дуло ружья, направленное на вас, не дрожит. Девушка приняла вас за похитителя!

ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ. Если вы внушаете доверие хотя бы настолько, чтобы напуганная до полусмерти девушка согласилась вас выслушать, то [п570](#). Если нет, то [п34](#).

п411

И вновь вы в городе. Визит к шерифу не дает ничего нового. Что ж, придется рассчитывать только на себя...

Времени у вас в обрез, но, может быть, хотите завернуть в салун [п251](#), пообедать в ресторане [п307](#) или пообедать на постоялом дворе для пассажиров дилижансов [п382](#)? Если не хотите посетить ни одно из этих заведений, то [п91](#).

п412

Стараясь не шуршать ветвями, тихо, как индеец, идете сквозь заросли. Внезапно позади с хрустом ломается сучок. Вы резко оборачиваетесь.

За вашей спиной стоит человек. Как не узнать эти маленькие, налитые кровью глазки, эту выпяченную вперед нижнюю челюсть, эти похожие на щетину волосы... Да ему очень подходит прозвище Эль-Хабали – Кабан... И револьвер его смотрит на вас.

Если есть хоть один патрон – принимайте бой [п99](#). Если нет, то [п572](#).

п413

В лунном свете возникает силуэт человека с чем-то вроде дубинки в руке. Дубинка взлетает над вашей головой... но тут вы вскакиваете с постели и выкручиваете руку незнакомому гостю.

СХВАТКА

НОЧНОЙ ВИЗИТЕР ЛОВКОСТЬ 7 СИЛА 8

Если вы снизили его *СИЛУ* до 2, то [п538](#).

п414

Вы настораживаетесь: в толще скалы слышен тихий, но вполне различимый гул... Уж не собираются ли стены обвалиться? Пожалуй, надо выбираться из этих каменных нор – под водопад, к Чиките [п110](#).

п415

Издалека вы замечаете большой бревенчатый дом и обнесенный изгородью загон для скота. Направитесь к ранчо, чтобы провести нам ночь, которая уже близка [п104](#)? Или пообедайте жилье стороной [п23](#)?

п416

Вы легко находите Лисью тропу, но вас ждет неприятный сюрприз. Совсем недавно здесь был обвал, и теперь дорогу вам преграждает поваленное дерево, наискось повисшее на скалах. Сверху над ним скопилась целая куча базальтовых и гранитных осколков, крупных и мелких, и весит эта куча, пожалуй, не одну тонну.

Разбирать завал – дело опасное. Рискнете [п48](#)? Иное дело – взорвать преграду динамитной шашкой [п466](#). Впрочем, может быть, вы двинетесь к Северному перевалу [п606](#)?

п417

Через некоторое время замечаете дорогу – узкую, но вполне заметную колею, проложенную фургонами. Посмотрите, куда она приведет [п128](#)? Или не станете сворачивать и поедете дальше, на восток [п511](#)?

п418

Но вы же не хотели убивать этого беднягу! Конечно, выбора у вас не было, но... Выйдя из пещеры, вы вскакиваете в седло и прищипываете Чикиту, стараясь скорее позабыть об этой горькой истории [п331](#).

п419

Вы едете на восток. Далеко впереди замечаете темный круг, похожий на след от брошенного костра, только очень большой. Подъедете ближе [п657](#) или не станете задерживаться [п456](#)? Если есть подозрительная труба, можете взглянуть на это странное место.

п420

Сумеете ли вы убедительно солгать? *ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ*. Если вам удастся обмануть эту женщину, явно неглупую и наблюдательную, то [п520](#). Если нет, то [п365](#).

п421

Пока вы колебались, мошенник успел исчезнуть. Кажется, юркнул в один из заброшенных домов. Поблизости два дома с оторванными ставнями. В какой из них вы заглянете: в правый [п28](#) или в левый [п191](#)?

п422

С трудом успокоив испуганную, дрожащую Чикиту, вы берете ее под уздцы и ведете вверх по склону. Затем снова садитесь в седло и продолжаете путь к верховьям реки [п597](#).

п423

Внезапно лицо вождя застывает, как маска. Торжественно спрашивает он: не приходилось ли бледнолицему во время странствий убить хоть одного индейца – неважно, из какого рода?

Если можете с чистым сердцем поклясться вождю, что на ваших руках нет крови его собратьев, то [п162](#).

Если же от вашей руки погиб хоть один индейский воин, то решайте: признаетесь в этом [п494](#) или солжете [п596](#)?

п424

Просыпаетесь вы на рассвете – но лагерь уже пуст, ковбои разъехались к своим стадам. Чувствуя себя свежим и бодрым (сон прибавил 2 к вашей *СИЛЕ*), вы седлаете Чикиту и, простившись с хлопочущим у костра поваром, отправляетесь в путь. Но куда? Берегом озера на восток [п557](#)? Или на север [п254](#)?

п425

Ранчо в неважном состоянии: покосилась крыша, расшатался забор, пора менять доски крыльца. Похоже, здесь нет настоящей хозяйской руки...

Но все это вы отмечаете мельком: ваше внимание захватывает подошедшая к ограде женщина. Она слишком красива для этих диких мест: черные волнистые волосы, огромные синие глаза, загорелые руки (рукава закатаны до локтей – она только что рубила дрова). Сверкнув белозубой улыбкой, красавица здоровается с вами. Вы поспешно снимаете шляпу, спешиваетесь и заводите с хозяйкой разговор.

Женщину зовут Рита Рэй. С тех пор как этой весной умер ее отец, Джозеф Рэй, она осталась владелицей ранчо. У нее работают два ковбоя – они сейчас отгоняют стадо на новое пастбище – да старуха-индианка, которая помогает на кухне. Трудно, но Рита понемногу справляется...

Если вы должны что-то передать женщине, можете сделать это сейчас. Если нет, то [п488](#).

п426

Осторожно обходите колодец – и оказываетесь в маленьком темном гроте. При свете свечи осматриваетесь.

Похоже, вы попали в берлогу шамана. Стены грота украшены странными рисунками, с потолка свешиваются пучки трав и полосы змеиной кожи.

Задерживаться здесь опасно, но, может быть, хотите взять что-нибудь из вещей, грудой сваленных в центре грота? Но что? Большое тяжелое копье? Волчью шкуру? Томагавк с украшенной узорами ручкой? Глиняный сосуд, полный густой буро-зеленой жидкости?.. Имейте в виду: придется сохранять равновесие над колодцем, поэтому можно взять лишь одну вещь [п503](#).

п427

Грохочет взрыв – и развороченный чердак озаряется красным пламенем. В ночной мгле не видно черного столба дыма, вставшего над крышей, но искры столбом бьют в звездное небо. Ваша месть получилась шумной!

Вы не спеша спускаетесь с дерева, перелезаете через забор и возвращаетесь в проулок, где привязана Чикита. Там же ожидает вас Джинкинс – взволнованный и будто помолодевший.

«Отлично, приятель! – говорит он, не сводя блестящих глаз с зарева, освещающего уже всю улицу. – Это было великолепно сделано!»

Не ответив, вы треплете Чикиту по холке и вскакиваете в седло. Вам больше нечего делать в этом городишке. Пора возвращаться домой [п660](#).

п428

Усталость после трудного дня берет свое, и вы забываетесь чутким тревожным сном. Будит вас отчаянное ржание бьющейся в ужасе лошади. Не успеваете схватиться за оружие, как на вас обрушивается мохнатая грузная туша... Гризли, ужас американских лесов!

Каждый удар когтистой лапы вычитет 3 из вашей *СИЛЫ*. Если на поясе у вас нож, можете воспользоваться им и тоже наносить удары, уменьшающие *СИЛУ* зверя на 3. А если за спиной горит костер, левой рукой выхватите из огня пылающую ветку, используйте ее как оружие – и ваша *ЛОВКОСТЬ* на время боя увеличится на 1...

СХВАТКА

МЕДВЕДЬ ЛОВКОСТЬ 12 СИЛА 14

Если вы убили гризли, то [п95](#).

п429

Вы спешиваетесь и решительно направляетесь к парнишке. Но лохматый наглец, разгадав ваши намерения, исчезает в придорожных кустах. Вы пытаетесь его преследовать, но безуспешно. Потеряв полчаса и в кровь изодравшись о колючие ветви (вычитите 1 из своей *СИЛЫ*), возвращаетесь на дорогу, садитесь в седло и продолжаете путь [п565](#).

п430

Вы бредете по тропе уже довольно долго. Вдруг раздается хлопанье крыльев – из-под ваших ног вспархивает рябчик. Если найдется лишний патрон, можете попытаться подстрелить птицу [п548](#). А если не станете охотиться, продолжайте идти по тропе [п97](#).

п431

Хорошо, что Чикита привязана в кустах! Двое спешиваются у колодца, и первые же фразы, которыми обмениваются, заставляют вас стиснуть зубы. Это бандиты из шайки Стервятника Джо! Заметят ли они привязанное к срубу лассо?

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вам повезет, то [п493](#). Если нет, то [п575](#).

п432

Вы ждете, что неизвестный враг возобновит атаку. Но вокруг все тихо. Держа оружие на изготовку, вы начинаете двигаться вдоль стены – но, не пройдя и трех шагов, останавливаетесь. На камнях без сознания лежит молодой индеец. Как же он изранен! Видимо, попытка кинуть в вас нож отняла у него последние силы. Бедняга умирает у вас на глазах.

Если есть лекарство от ран или Золотая Панацея, можете дать юноше глоток [п230](#). Если лекарства нет (или вы бережете его для себя), то [п512](#).

п433

На вашей рубаше нет звезды шерифа – ведь это чужой округ, вы приехали сюда, чтобы отомстить на свой страх и риск. А словами здесь никого не убедишь. Как бы вы ни доказывали свою невиновность, это не произведет впечатления на ваших молчаливых судей.

Какая нелепая и трагическая ситуация: шерифа линчевали за конокрадство!

п434

Лавочник бурчит себе в бороду что-то о привередах, на которых не угодишь. Под это брюзжанье вы покидаете лавку [п56](#).

п435

Уговоры не помогут: ваш вид кажется подозрительным владельцу ранчо. И его можно понять: раз в округе шастают бандиты, мирные поселенцы должны быть настороже и не доверять подозрительным бродягам – а в глазах хозяина дома вы, к сожалению, именно такой человек...

Что ж, придется объехать ранчо стороной. Но время позднее, надо все-таки подумать о том, где вы проведете ночь [п541](#).

п436

Вы едете берегом реки. Внезапно из густого ивняка у воды слышится протяжный свист.

Если у вас на поясе ножны, расшитые оранжевым бисером, то вы знаете, какой параграф открыть. Если нет, то [п39](#).

п437

Воины тащат вас в свой лагерь, и там, у столба пыток, вам придется принять нелегкую смерть. Будем надеяться, что вы встретите ее с достоинством...

п438

СХВАТКА

КОНОКРАД ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 9

Если вы снизили его *СИЛУ* до 2, то [п292](#).

п439

Вы готовы биться насмерть... Увы, именно это вам и предстоит. Этот бой – последний в вашей жизни.

п440

Что ж, вы можете нарушить свое слово. Но этот поступок вас не красит. Вычтите 1 из своего *ОБАЯНИЯ* [п280](#).

п441

Сердитые морщинки на лбу старика разглаживаются. Он охотно начинает отвечать на ваши вопросы, пока вы, спешившись, помогаете ему надеть колесо на ось и закрепить чекой.

Да, он неплохо знает здешние места. Если ехать по дороге, никуда не сворачивая, к вечеру прибудете на постоянный двор. Прямо на запад отсюда – большая река. Между нею и дорогой, к северо-западу от этого места, есть ранчо, но там хозяева строгие, не всякого пустят. А на востоке – озеро. Если ехать берегом, можно добраться до ковбойского лагеря. Парни там хорошие, гостям всегда рады...

Повозка починена, фермер трогается в путь. Вам тоже пора ехать, но куда? Дальше по дороге [п600](#)? Или повернете на северо-запад [п59](#)? А может быть, отправитесь к озеру [п262](#)?

п442

Выстрелы звучат один за другим, но вы не отвечаете: глупо стрелять, если не видишь противника. Машинист, пригнувшись под защиту парового котла, не убирает рук от рычагов. За вашей спиной раздается гортанный окрик кочегара. Вы оборачиваетесь и видите на крыше первого вагона бородатого бандита, который собирается спрыгнуть на дрова и перебраться в кабину паровоза.

Если есть хоть один патрон – стреляйте [п6](#). Если ваше оружие не заряжено, то [п118](#).

п443

Вы оказываетесь проворнее, и тело бородача мешком оседает в дорожную пыль. Кучер дилижанса, ободренный неожиданно пришедшей помощью, бьет второго бандита по голове рукоятью кнута. Бандит растягивается рядом со своим дружкой.

Увидев, что бандиты мертвы, пассажиры высыпают на дорогу и начинают с жаром благодарить вас. Симпатичная девушка протягивает вам серебряный медальон без цепочки и говорит:

«Это мой талисман. Пожалуйста, возьмите его на память, пусть он принесет вам удачу!»

Отказываться неловко, придется взять медальон. Если в мешке нет места, выньте любую вещь и оставьте здесь, на дороге.

Простившись с кучером и пассажирами, возвращаетесь к заждавшейся вас Чиките и вскакиваете в седло. Куда поедете дальше: по дороге [п26](#), на северо-запад [п415](#) или на восток [п374](#)?

п444

Вот как! Банда собирается где-то по ту сторону гор! Значит, и вам надо как можно скорее перебраться через хребет [п271](#).

п445

Не веря себе, смотрите вы на лежащего у ног врага. Неужели это тот самый Фостер, который слыл непобедимым и похвалялся, что гадалка предсказала ему смерть от старости?

Если вы уже успели расправиться с подручными Мясника – Эль-Хабали и Стервятником Джо, – то [п660](#). Если хоть один из этих негодяев жив, то [п532](#).

п446

Пленник задумывается.

«Кажется, – говорит он неуверенно, – я знаю, где лагерь этого типа. Слышал кое-что. Могу проводить. Но даром рисковать не согласен. Много не возьму, десяти долларов хватит...»

Заплатите [п355](#)? Или решите действовать угрозами [п544](#)?

п447

Лицо вождя омрачается.

«Мой сын уже думает о далеких краях? Что ж, пусть он запомнит безопасную дорогу. В горах есть гладкая скала, на которой выбит ворон с разинутым клювом – тотем нашего рода. За скалой – расщелина, вход в которую увит плющом. Это путь сквозь горы...»

Если когда-нибудь окажетесь у этой скалы, прибавьте 135 к номеру параграфа, на котором будете находиться, и вы сможете найти вход в расщелину [п550](#).

п448

Вам повезло: объездчик собирает индейское оружие и готов на все ради редких образцов. Ваш томагавк заворожил этого чудака, он согласен обменять его на свою лошадь.

Ваша новая кобыла, как и прежняя, гнедой масти. Зовут ее Кончита, но вы все время сбиваетесь на старую кличку и наконец, плюнув, сообщаете лошади, что отныне и впредь имя ее – Чикита. Кобыла возражает.

А теперь можно продолжать путь [п557](#).

п449

Изъеденный жучками-древоточцами стол не выдерживает тяжести и с треском разваливается под ногами. Вы летите на пол и больно ударяетесь рукой и плечом. Руку вы, кажется, вывихнули: *ЛОВКОСТЬ* уменьшается на 1, а *СИЛА* – на 2. Но если у вас с собой Золотая Панацея, можете ею воспользоваться, и тогда *ЛОВКОСТЬ* останется такой же, какой была до этого неприятного происшествия, а *СИЛА* даже возрастет до первоначального уровня [п112](#).

п450

Вы углубляетесь в лес и вскоре выходите на тропу. Это индейская охотничья тропа, очень узкая – ведь индейцы обычно ходят след в след. Хотите направиться по ней на восток [п103](#) или побоитесь наткнуться на кого-нибудь из тех, кто часто здесь ходит? Тогда возьмите южнее (путь на север преграждает бурелом) и двигайтесь сквозь чащу, ведя Чикиту в поводу [п250](#).

п451

Разведя руками низенькие дверные створки, вы шагнули через порог – и задохнулись от густого табачного дыма. Вы в просторном, плохо освещенном помещении. Пол посыпан опилками. Вдоль стены тянется стойка, за которой торчит толстяк с равнодушной физиономией. У другой стены – обшарпанное пианино и четыре стола, один из которых заняли игроки в карты. Народу в салуне немного: игроки, трое ковбоев у стойки да неопрятного вида старикашка, который ошивается здесь в надежде на дармовую выпивку. Едва вы входите, старик «берет вас на прицел». Усаживается рядом, говорит, что сразу узнал приезжего, и начинает нахваливать город. Затем вскользь бросает, что неплохо бы промочить горло.

Потратите полдоллара на виски для старика [п508](#) или сделаете вид, что не поняли намека [п58](#)?

п452

Вы можете ехать дальше по дороге [п87](#) или, свернув с нее, двинуться на восток [п305](#).

п453

Поколебавшись, фермер приглашает вас войти. Изнутри дом так же хорош, как и снаружи. Деревянные полы! Покупная мебель! И даже занавески! Комнаты явно обставляла женщина. Но сейчас супруга фермера гостит у родных, поэтому хозяин сам собирает на стол. Вы наваливаетесь на тушеное мясо (прибавьте 5 к своей *СИЛЕ*).

Фермер увлеченно рассказывает о своем огороде, о кукурузе нового сорта, о сорока акрах, отведенных под люцерну... Вы пытаетесь завести разговор о банде Фостера, но фермер делает вид, что не понимает ваших намеков. Что ж, вы человек проезжий, а ему здесь жить да жить... Сообразив это, вы встаете из-за стола и отправляетесь спать [п354](#).

п454

Колдунья застывает у костра, лицо ее становится отрешенным.

«Я вижу горы, но дух мой летит дальше. Я вижу путь железного коня, который грохочет и изрыгает дым, но дух мой летит дальше. Я вижу каменный лес! Над ним кругами снижается стервятник. Все ниже... ниже... У этой птицы человеческое лицо! О воин, я знаю, где ты должен искать своего врага!»

И она начинает описывать валуны и скалы так подробно, будто вы видите их собственными глазами.

(Если вам случится оказаться в «каменном лесу», прибавьте 80 к номеру параграфа, на котором будете находиться, – и найдете место, о котором говорила индианка.)

Вы благодарите колдунью, но она, глядя в огонь, словно не слышит вас. Кажется, пора уходить [п67](#).

п455

Услышав выстрел, стадо настораживается – и тут же, успокоившись, продолжает тупо пережевывать траву. А бурый бык косматой грудой оседает на землю: опытная рука и зоркий глаз не подвели вас. Обойдя котловину, вы криками вспугиваете и прогоняете стадо. Теперь можно подойти к добыче. Но сумеете ли вы ею воспользоваться? Если есть нож, можно снять с бизона шкуру. Если, кроме ножа, есть еще и спички, можете зажарить большой кусок мяса, который в любое время прибавит 6 к вашей силе [п324](#).

п456

Вы замечаете на горизонте точку, которая быстро приближается. Это всадник... нет, это двое на одном коне. Конь устал, бока его лоснятся от пота. Когда эта странная компания оказывается рядом с вами, парни выхватывают револьверы и хриплыми голосами требуют, чтобы вы отдали ему свою лошадь.

Пешком путешествовать не имеет смысла. Придется защищать Чикиту с оружием в руках [п659](#) или, прищпорив ее, попытаться ускакать от грабителей [п352](#).

п457

Впервые держите вы в руках томагавк. Грозное оружие, но вы не умеете им пользоваться, поэтому место ему – в вашей сумке [п110](#).

п458

«Вы вернули мне очень дорогую, памятную вещь, – говорит женщина. – Заходите в дом, будьте моим гостем...»

Хозяйка быстро собирает на стол. Готовит она отлично, вкусный и сытный обед увеличивает вашу *СИЛУ* на 5. А когда вы прощаетесь с мисс Рэй, она протягивает вам сверток с куском бизоньего окорока. Когда проголодаетесь, эта еда прибавит 4 к вашей *СИЛЕ* [п357](#).

п459

Вы подниметесь по лестнице. Неожиданно сверху обрушивается что-то тяжелое. Жилистые руки стискивают вас, как клещами. По железной хватке узнаете вы Мясника Фостера [п574](#).

п460

Смит совсем обессилел. Вы устраиваете ему постель из ветвей и отправляетесь на поиски чего-нибудь съестного для бедняги. Куда же ляжет ваша охотничья тропа: на север [п36](#) или на юг [п383](#)?

п461

Рука у незнакомца не сломана, просто вывихнута. Вы ее быстро вправляете. Бедняга выглядит измученным. Вы решаете усадить его в седло и довести до ближайшего жилья. Отвязав Чикиту, вы оборачиваетесь.

Незнакомец медленно поднимается из высокой травы. В руках у него – ружье...

Будете стрелять, чтобы опередить противника [п632](#)? Если не хотите стрелять, пока во всем не разобрались (или если у вас нет патронов), то [п174](#).

п462

К сожалению, вы опоздали. Ваша кобыла, оставленная у коновязи, исчезла! Вместе с нею исчезли все оставленные в сумке и у седла вещи – то есть всё, кроме оружия, патронов и кошелька. Негодяй-конокрад заморочил вам голову, чтобы вы оставались за столиком и не мешали ему действовать.

Теперь остается либо купить за 10 долларов новую лошадь и продолжить путь [п22](#), либо с первым же дилижансом возвращаться домой. Не будете же вы пешком гоняться за бандитами!

п463

Вы едете лесом. Судя по звукам, водопад остался за спиной. Лошадь всхрапывает и тянется мордой к реке – хочет пить.

Осторожно выезжаете на берег. Кажется, опасности нет. Можете расседлать Чикиту, дать ей попасться и напиться. Заодно наполните свежей водой и свою флягу [п536](#).

п464

Какие великолепные лошади у этих негодяев! Даже тот, чей конь несет двойную ношу, легко отрывается от преследования и скрывается за горизонтом. Вам их уже не догнать. Решайте, что будете делать: заночуете здесь (благо неподалеку родник) [п61](#) или поедете дальше, надеясь найти какое-нибудь пристанище [п518](#)?

п465

Обогнув озеро, видите несколько палаток – ковбойский лагерь. Но сейчас он пуст: парни заняты стадом, все разъехались, лишь повар хлопочет у костра. Вас он встречает неприветливо: видно, здесь шляется много подозрительных личностей. Лучше поскорее уехать [п557](#).

п466

Взрыв потрясает горы. Путь вперед открыт [п517](#).

п467

Враг летит на насыпь, оставив в ваших руках лопнувший кожаный пояс с ножом, которым он так и не смог воспользоваться. Хороший нож, и ножны отличные, можете оставить себе... А теперь, не мешкая, торопитесь по крышам вагонов к паровозу [п580](#).

п468

К счастью, вы успели заметить в воде отражение летящей на вас желтой тени. Великолепная реакция спасает вам жизнь: падая, откатываетесь влево, и громадная пума лишь слегка задевает вас когтистой лапой (вычитите 2 из *СИЛЫ*). Обычно пумы не нападают на людей, но эта, вероятно, очень голодна...

Падая, вы выронили револьвер. Поднять его не удастся.

СХВАТКА

ПУМА ЛОВКОСТЬ 10 СИЛА 10

Если у вас есть нож, можете прибавлять 1 к *МОЩНОСТИ* своего *УДАРА*.

Если вы убили зверя, то [п208](#).

п469

Лаз становится все уже, приходится карабкаться на четвереньках. Вернетесь, пока не поздно [п299](#)? Или продолжите двигаться вперед, надеясь, что дальше лаз расширится [п185](#)?

п470

Как вы могли забыть, что Чикита привязана у колодца! Это выдает вас с головой. Двое незнакомцев с бандитскими рожами вытаскивают вас из колодца – вытаскивают только для того, чтобы застрелить тут же, на месте. Хотели завладеть вашей лошадью? Или кого-то беспокоило ваше путешествие? Для вас это уже не имеет значения...

п471

Хозяин удивлен вашим решением, но все же рассказывает, что на восток отсюда лежит дорога, по которой можно добраться до постоянного двора. Правда, у этого места неважная репутация. А на север и на запад на два дня пути нет человеческого жилья...

Куда вы поскочите? На восток [п593](#)? Или все-таки прежней дорогой – на север [п43](#)?

В любом случае бессонная ночь уменьшит вашу *СИЛУ* на 2...

п472

После еды разносчик предлагает взглянуть на товары. Вещи те же, что можно купить в любой деревушке, но цены, цены...

«Цены не нравятся? – смеется Уоррен. – Тогда иди в соседнюю лавочку, приятель!»

Он прав. На много миль вокруг вы не встретите другого торговца. Поэтому вы прекращаете возражения и даже, увидев в коробе патроны, не заикаетесь о том, что продавать индейцам оружие запрещено. За патрон Уоррен требует по доллару. Нож он может продать за 3 доллара, лассо – за 2... Можно выбрать что-нибудь для подарка индейцам: зеркальце, пачку жевательного табака, бусы, нарядный пояс – любая вещь за доллар. Есть у разносчика даже динамитная шашка – за 8 монет.

Если у вас туго с наличными, Уоррен может купить любую из добытых вами шкур – за 2 доллара. За самородок он отсчитает полдоллара. А если на вас пояс, расшитый речным перламутром, торговец соблазнится красивой вещицей и предложит за нее доллар.

Торговаться бесполезно. Хотите совершить сделку – воля ваша. А затем попрощайтесь с разносчиком, возьмите Чикиту под уздцы и идите дальше на юго-запад [п372](#).

п473

Путь ваш лежит на северо-восток. Трава под копытами Чикиты становится все более редкой и чахлой. Ваша лошадка бежит неутомимой рысью. Так проходит примерно полдня [п254](#).

п474

Вы пробираетесь по узкому, неровному ходу, пока не чувствуете под ногами ступеньки – крутые, грубо отесанные, но все же настоящие ступеньки. По ним поднимаетесь к пролому в стене, откуда потоком льется чистый, свежий воздух.

И вот вы наверху, на другом берегу реки. С наслаждением, полной грудью вдыхаете вы пахнущий хвоей ветер – до тех пор, пока горло не перехватывает свистнувшая петля лассо [п304](#).

п475

Здесь и вовсе нет травы, только изредка попадаются высокие кактусы да какие-то колючки, похожие на скелеты кустов. Копыта Чикиты уходят глубоко в песок. Хотите свернуть на юго-восток и покинуть эти унылые места [п260](#)? Или поедете дальше [п547](#)?

п476

Ковбойский лагерь встречает вас веселым гулом голосов. Отвечая на вопросы, сыплющиеся наперебой, вы оглядываетесь по сторонам. Перед вами не однодневная стоянка, а большой лагерь, с натянутыми палатками и врытым в землю деревянным столом, на котором повар торопливо расставляет жестяные тарелки и кружки. Вас уже тянут за рукав к этому столу, и через несколько минут вы вместе с двумя десятками крепких, загорелых парней наваливаетесь на жареную говядину, кукурузный хлеб и обжигающий кофе.

После ужина (который повысил вашу *СИЛУ* на 6) можете, сославшись на усталость, забраться в любую палатку и лечь спать [п247](#). Но если хотите – присаживайтесь к костру, рядом с которым уже звенит банджо и слышен громкий смех ковбоев [п646](#).

п477

Враг мертв, но радоваться некогда: шум битвы всполошил остров. Из зарослей слышатся голоса. Надо немедленно уходить отсюда [п274](#). Впрочем, можете рискнуть: задержаться на несколько минут и осмотреть карманы убитого [п339](#).

п478

Они и впрямь умеют драться, эти медведи! Пожалуй, не стоило в одиночку связываться в этими верзилами...

С трудом поднявшись, бредете к выходу, грудью толкаете низкую двустворчатую дверцу и направляетесь к коновязи. Отсюда надо уезжать, причем чем быстрее, тем лучше [п91](#).

п479

Окинув вас неприязненным взглядом, золотоискатель требует, чтобы вы немедленно убрались. Вы молча поворачиваете Чикиту – не стрелять же в старика, который защищает свой участок!

Проехав порядочное расстояние на северо-восток, начинаете присматривать место, где проведете ночь – ведь она уже близка [п541](#).

п480

С трудом выбираетесь из-под обломков гранита и седлаете Чикиту, которая благоразумно поджидает вас на безопасном расстоянии. Чувствуете вы себя, как после крепкой драки, зато путь через горы свободен [п517](#).

п481

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вам повезет, то [п426](#). Если нет, то [п241](#).

п482

Вам седлают лошадь, очень похожую на Чикиту, но с белыми чулками и белой звездочкой во лбу. Вы прощаетесь с хозяином, вскакиваете в седло и скачете по дороге на север.

Новая кобылка идет той же легкой рысью, что и Чикита... и голову вскидывает точь-в-точь как Чикита... и... и... и, черт возьми, это Чикита и есть! Плут-хозяин всучил вам вашу же лошадь, лишь слегка пройдясь белой краской по ее гнедой шкуре!

Ну и нахальство!

Вернетесь на постоянный двор и разберетесь с прохвостом [41](#)? Или решите, что такой скользкий тип, как Перкинс, обязательно выкрутится, и поскачете дальше, не желая терять времени [п312](#)?

п483

Преследователи открывают беспорядочную стрельбу и широкой цепью начинают настигать вас. Если есть спички и динамитная шашка, можете ими воспользоваться [п533](#). Если нет, то [п393](#).

п484

Смит задумчиво глядит в огонь, а затем решительно поднимает голову.

«Фостер – негодяй, – говорит он, – у меня с ним свои счета. Пожалуй, я мог бы рассказать, где он засел. Но счета счетами, а такие сведения стоят денег, и даром я их выкладывать не намерен...»

Если у вас не наберется и доллара (или если вы не хотите платить), сделка не состоится [п619](#). Если вы готовы заплатить, то [п369](#).

п485

Сверху доносится вскрик – и все смолкает. Выждав немного, выходите из хижины, держа наготове кольт. Но он не понадобится: противник свисает с края крыши, зацепившись курткой за жерди и раскинув руки. Вы стаскиваете незнакомца на землю и обыскиваете его [п573](#).

п486

И вот вы снова в седле. Сумка цела, но, увы, у вас не осталось ни доллара! Что еще хуже, исчезли патроны, все до единого! Спасибо, хоть кольт в кобуре остался... тоже без единого заряда!

Чикита гарцует на краю большого оврага – это русло пересохшей реки, усеянное валунами. На ними с севера на юг протянулась железнодорожная колея.

Что же вы собираетесь делать дальше? Скакать прочь, пока за вами не снарядили погоню [п330](#)?

А может быть, привяжете Чикиту в укромном месте, прокрадетесь к лагерю бандитов и разведаете, что замышляет противник [п537](#)?

п487

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вам повезет, то [п534](#). Если нет, то [п366](#).

п488

Хозяйка приветливо приглашает вас в дом – отдохнуть и перекусить. Войдете [п524](#) или вежливо откажетесь и поедете дальше [п357](#)?

п489

«Здесь», – шепчет Джинкинс, подводя вас к покосившемуся заборчику.

Вы легко перемахиваете через препятствие и оказываетесь во двореке. Чернеющий в десяти шагах дом выглядит нежилым, ни проблеска света не пробивается в щели заколоченных ставней. Неужели вы обмануты и здесь никого нет?..

Еще как есть! На вас молча наваливается невесть откуда взявшийся бандит – вероятно, часовой. Сопя, он пытается заломить вам руки за спину. Парень явно глуп: он не зовет дружков на помощь, не желая ни с кем делить честь поимки врага. Что ж, воспользуйтесь его самонадеянностью!

СХВАТКА

ЧАСОВОЙ ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 8

Если вы победили, то [п233](#).

п490

Умница Чикита понимает, что вам грозит опасность. Она смело входит в прыгающий по камням поток. Осторожно ступая по валунам, вы ведете ее под уздцы под летящую сверху стену воды...

И вот уже гремющая завеса отделяет вас от опасности. Лишь бы индейцы не догадались сунуться сюда!

Лошадь нервно перебирает копытами со серому, источенному водой карнизу. Вы накидываете повод на обломок скалы, поеживаетесь – холодно в мокрой убежище. Широкий каменный козырек служит вам крышей, а серая, выщербленная от времени и воды скала – стеной.

Впрочем, над скалой поработала не только вода. Наверху, под самым козырьком, есть широкая трещина, которую расчистили и углубили явно человеческие руки. Взглянуть бы на нее поближе, да высокогато...

Если есть лассо, можете (при желании) забраться наверх [п367](#). Если лассо нет, то [п110](#).

п491

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вам повезет, то [п322](#). Если нет, то [п388](#).

п492

Лассо разрезает воздух и, захлестнув острый обломок скалы, дрожит в руках, как струна. Быстро и ловко вы начинаете взбираться на уступ.

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вам повезет, то [п129](#). Если нет, то [п658](#).

п493

Судьба на вашей стороне: бандиты так увлечены беседой, что не замечают привязанного к срубу лассо. Мимо вашей головы проносится кожаное ведро на веревке. Зачерпнув воды, парни отходят от колодца, и вскоре вы слышите удаляющийся стук копыт...

Выбираясь наверх, вы думаете о случайно долетевших до вас фразах. Эти двое скачут в лагерь Стервятника!

Разумеется, вы бросаетесь вдогонку. Отпечатки подков на пыльной земле ясно видны даже с седла.

Вскоре вы оказываетесь у русла пересохшей реки, вдоль которой каменной стеной встали скалы и громадные валуны. Здесь следы читаются труднее, но удача вам не изменяет: вы замечаете дымок меж скал. Теперь надо спешиться и незаметно подобраться к костру [п521](#).

п494

Вождь печален, но неумолим. Он говорит, что рад бы принять бледнолицего как дорогого гостя, но между вами лежит кровь...

Гортанным окликом Черный Бизон вызывает из зарослей двух воинов и приказывает увести вас подальше от земель племени и дать еды на дорогу.

Воины провожают вас к речному берегу. Один из них протягивает вам две лепешки (каждая из которых повысит вашу *СИЛУ* на 1). И индейцы молча скрываются в чаще [п173](#).

п495

Не хотите задерживаться? Что ж, ночь хороша для путешествия. Вы видите все вокруг почти так же ясно, как днем: полная луна высвечивает каждый камешек на дороге. Но все же бессонная ночь уменьшит вашу *СИЛУ* на 2 [п312](#).

п496

Если вы уже бывали на индейской территории, то дорога вам хорошо знакома [п12](#). Если же вы отправляетесь туда впервые, то [п88](#).

п497

Неужели старикашка, отворивший дверь, и есть тот самый человек, который может вам помочь? Джинкинс – если это его настоящее имя – глядит на вас глазами затравленного зверя и повторяет только одно: он ничего не знает! Он хочет, чтобы его оставили в покое!..

Впрочем, успокоившись, старик все же обещает разузнать что-нибудь о банде.

«Не приходи вы ко мне в приветом от старого дружка, – раздраженно говорит он, – я бы с вами и разговаривать не стал... Только сами понимаете – дело это долгое. Загляните как-нибудь на днях...»

Разумеется, ждать вы не можете. Попрощавшись с Джинкинсом, возвращаетесь на выбегавшую из города дорогу [п132](#).

Если когда-нибудь судьба вновь приведет вас в Ту-Попларс и вы захотите навестить старика – что ж, вы знаете, как его найти.

п498

Вы так устали, что не радуетесь своей победе. Вернувшись к мирно пасущейся Чиките, вскакиваете в седло...

Если к этому времени вы уже прикончили Мясника Фостера и Эль-Хабали, то [п660](#). Если же хоть один из этих убийц жив, то [п195](#).

п499

Вождь долго рассматривает пластинку, на которой шерится звериная морда, а затем спрашивает, как досталась вам эта вещь. Скрывать вам нечего, и вы рассказываете о своей находке.

Возвысив голос, вождь говорит размеренно и веско:

«Волк – тотем племени. Волк – охранитель рода. Бледнолицый говорит, что он нашел талисман. Нет! Это талисман нашел бледнолицего! Дух Волка дает знак: он не хочет этого человека. Но все же чужаку нельзя ходить по нашим землям. Бледнолицый должен уйти...» [п277](#)

п500

Вы почти добрались до цели... и тут проржавевшая старая цепь не выдерживает двойной тяжести. Одно из звеньев ломается, вопль из двух глоток оглашает шахту... затем – тяжелый удар... и все исчезает внизу.

п501

Солнце уже скрылось за горами по правую руку от вас, в лесу быстро темнеет. Найти человеческое жилье вряд ли удастся... да скорее уж тут надо опасаться встречи с человеком...

Вам посчастливилось: в крутом горном склоне зияет черное отверстие. Это великолепная пещера, где хватит места вам и Чиките. Если есть спички, можете развести костер: снаружи никто не заметит даже проблеска огня. Если у вас есть капкан, можете установить его, чтобы обезопасить себя от незваных гостей (в таком случае вы знаете,

какой параграф открыть). Если капкана нет, устраивайтесь возле своей усталой лошади и повнимательнее вслушивайтесь в ночную тишь [п428](#).

п502

От реки тянет холодком. Чикита, всхрапывая, косит глазом в сторону воды, но берег слишком крут для водопоя... Впрочем, впереди есть местечко, удобное для спуска. Воспользуетесь им, чтобы напоить лошадь [п101](#)? Или не станете задерживаться [п597](#)?

п503

Вы пробираетесь к выходу, но это не так-то просто. Если вы взяли копье, то выбор был неудачным: длинная тяжелая штукавина мешает удерживать равновесие над колодцем [п241](#). Если же вы взяли любую другую вещь (или не взяли ничего), то [п175](#).

п504

Хороший наездник всегда заботится о своей лошади. Вы-то сыты, а Чикита?.. Прежде чем лечь спать, решаете заглянуть на конюшню.

В просторном сарае темно, только сквозь маленькие, под самой крышей, оконца пробивается лунный свет. Чикита мирно жует сено, а слева от ее стойла стоит фургон с матерчатым верхом. Пол конюшни усеян грязной соломой.

Вы направляетесь к Чиките – и вдруг замечаете, что от стойла к фургону метнулась тень. Вы стремительно оборачиваетесь, кольт уже у вас в руках. Грянувший выстрел не застал вас врасплох. Пуля конокрада просвистела у виска. Будете стрелять в ответ (если, конечно, есть патроны) [п348](#)? Или доберетесь до фургона и попытаетесь схватиться с конокрадом врукопашную [п109](#)?

п505

Принимая деньги и выдавая сдачу, аптекарь болтает о городских новостях, главным образом о том, что бандиты опять злодействуют на Земле Тома Дэвиса. Правда, хозяевами они себя здесь не чувствуют: горожане, ковбои и фермеры, объединившись, создали «Комитет бдительных», который без суда вешает на месте каждого пойманного бандита. Это, конечно, незаконно, поэтому члены «Комитета» действуют в масках. Но наверняка аптекарь не знает ничего, не может назвать ни одного имени, поэтому, прервав поток сплетен, вы прощаетесь и уходите [п255](#).

п506

Листва словно придвинулась к глазам, и за нею вы ясно видите индейскую палатку-типи из оленьих шкур. Возле типи горит костер. Индианка в нарядной одежде прилаживает над огнем небольшой котелок. Лица ее на видно, но, судя по легким, проворным движениям, она молода. Никого рядом с ней нет.

Зайдете на огонек [п30](#)? Или двинетесь вниз по реке [п436](#)? А может быть, углубитесь в лес и направитесь на юго-запад [п608](#)?

п507

Хватит с вас неприятных приключений! Вы решительно поворачиваете лошадь на юго-запад, откуда ветер доносит запахи реки [п14](#).

п508

Хлебнув виски, старикашка оживает и начинает рассказывать о своей молодости. Земли, которые теперь называют Индейской территорией, он исходил вдоль и поперек. Сейчас там хозяйничают род Волка и род Ворона, между собой они не ладят. Белому туда сунуться – дело опасное... впрочем, смотря как сунуться! Вы знаете, что через хребет можно перебраться Северным перевалом?.. Вот-вот, все знают. Род Волка надежно сторожит перевал... А есть в горах тропка, известная лишь первым поселенцам. Она называется Лисья тропа, потому что берет начало у скалы, точь-в-точь похожей на лисью морду...

Вы запоминаете приметы этого места. Если захотите воспользоваться потайной тропой – найдите скалу, о которой говорил старик, и прибавьте 90 к номеру параграфа, на котором будете находиться...

Старик начинает клянуть еще стаканчик. Потратите полдоллара в надежде услышать еще что-нибудь полезное [п321](#)? Или сочтете, что уже довольно потратились и пора уходить [п149](#)?

п509

Машинист охотно принимает угощение, но просьбу подвезти отвечает решительным отказом: Компания не разрешает провозить пассажиров в товарных вагонах...

Вы прекрасно знаете, что Компания закрывает глаза на мелкие нарушения правил. Но спорить бесполезно. Вы чем-то не приглянулись машинисту, и теперь вам предстоит долгое путешествие верхом [п150](#).

п510

Вы пытаетесь увернуться от пули, но поздно... Эль-Хабали сдувает пороховой дымок с дула своего револьвера и приказывает прибежавшим на шум бандитам бросить ваше тело в воду...

п511

И вот вы замечаете на горизонте темную полосу. Подъехав ближе, видите, что вдоль русла пересохшей реки встала широкая цепь скал и валунов. Туда и направляете вы Чикиту. Хотите как следует осмотреться в этом каменном царстве [п218](#)? Или пересечете его и двинетесь вдоль речного русла, за которым проложены рельсы железной дороги? В таком случае – куда: на юг [п142](#) или на север [п551](#)?

п512

Всеми средствами пытаетесь вы привести беднягу в чувство, но, увы...

Смерть юного воина производит на вас тягостное впечатление. Вы спешите сесть на лошадь и ускакать прочь от этого унылого места [п331](#).

п513

Гнать лошадь вскачь в темноте опасно – может ноги себе переломать. Поэтому вы едете не спеша, и рассвет застает вас в бескрайней прерии – не так уж далеко от места загадочной встречи [п395](#).

п514

Тропа вскоре теряется, зато лес становится не таким густым и непролазным. Вы уже можете сесть в седло. С востока доносится грозный гул – это ревет водопад. Вам известно, что по индейской территории с севера на юг протекает Барсучья река. Поедете напрямую к водопаду [п125](#) или, не покидая леса, двинетесь вдоль реки? В таком случае – куда: вверх по течению [п21](#) или вниз [п463](#)?

п515

Вы внимательно осматриваете дом, загон для скота, прочный большой сарай и – пристальнее всего – человека в саржевом комбинезоне, поправляющего покосившийся столбик крыльца. Оружия при нем нет. Больше никого во дворе не видно.

Убрав подозрную трубу, решаете: направиться к дому [п117](#) или объехать его стороной [п590](#)?

п516

Вы рассказываете о своей цели. Глаза Черного Бизона вспыхивают свирепой радостью. «Мой сын идет по тропе войны? Это – дело, достойное мужчины! Это подвиг, о котором он долго сможет рассказывать женам и детям в своем вигваме!.. Черный Бизон не знает того, кто называет себя Стервятником, но Эль-Хабали – неподалеку, на речном острове. Мой сын пойдет к паршивому шакалу один, как и подобает мстителю, снимет с него скальп и порадует духов своих предков... У берега, под корнями старой сосны, Эль-Хабали прячет пирогу. Глупец, он думает, что можно спрятать что-то от индейцев!..»

(Если вы окажетесь возле сосны на берегу и захотите найти лодку, прибавьте 150 к номеру параграфа, на котором будете находиться.) [п550](#).

п517

Если все трое бандитских вожakov мертвы, то [п660](#). Если жив хоть один из них – ваш путь не окончен. И прежде всего надо добраться до города, чтобы запастись патронами и боеприпасами [п411](#).

п518

Вы стараетесь выбросить из головы эту странную встречу и едете на северо-восток, пока не увидите, что путь ваш пересекает дорога. Поедете по ней на север [п565](#) или пересечете ее и двинетесь на восток [п419](#)?

п519

Вы долго ползаете по колючим кустам, в кровь изодрали лицо и руки (вычитите 1 из *СИЛЫ*). Наконец это дурацкое занятие вам надоедает. Мошенник давно успел скрыться, и делать здесь вам нечего. Пора покинуть этот набитый неприятностями городишко [п91](#).

п520

Женщина стружкой пересыпает цепочку с ладони на ладонь. В эту минуту она похожа на молоденькую девчонку, веселую и счастливую.

«В добрый час принес ты мне весть об этом человеке, путник. Когда снова встретишь его, передай, что Слышащая Духов любит его, как прежде. А за это я сделаю твою дорогу легче и безопаснее...» [п604](#)

п521

Вы лежите на плоской вершине одного из валунов и наблюдаете за картиной, открывшейся внизу, на площадке меж скалами.

У костра сгруппировались человек десять самого подозрительного вида. Но ваш взгляд прикован к одному из них – плечистому мужчине с острыми чертами лица и хищным пронзительным взором. Вы узнали бы его в любой толпе: это Стервятник Джо, правая рука Мясника Фостера. Ну, теперь один из вас не уйдет отсюда живым...

Как вы поступите? Выстрелите в Стервятника отсюда, сверху (если есть хоть один патрон) [п371](#)? Сбросите в костер динамитную шашку (тоже, конечно, если она есть) [п571](#)? Или рискнете на отчаянный, но красивый поступок – спуститесь вниз и предложите этому негодю честный поединок [п89](#)?

п522

Уже стемнело, и узенькая улочка брошенных, безжизненных домов имеет мрачный и угрюмый вид. По совету своего проводника привязываете Чикиту к забору. Прежде чем идти дальше, подумайте: не хотите ли взять с собой что-нибудь из вещей? [п489](#)

п523

От озера тянет сыростью и холодом. Если есть одеяло, можете кое-как задремать (и прибавить 1 к *СИЛЕ*). Если одеяла нет, бессонная ночь понизит вашу *СИЛУ* на 1...

Утром отправляетесь в путь. Но куда? Берегом озера на восток [п465](#)? Или на север, оставив озеро за спиной [п254](#)?

п524

Кухня уютна и чиста, от тарелки идет изумительный запах, но... стоит вам сделать несколько глотков, как голова становится тяжелой, глаза слипаются, и, мягко соскользнув со стула на пол, вы засыпаете [п133](#).

п525

Отъехав на безопасное расстояние, останавливаете Чикиту. Показалось вам или нет, что в воздухе повеяло дымом?

Ухватившись за нависшую над вами ветку тополя, подтягиваетесь на руках – и видите в разрыве листвы верхушки индейских палаток-типи. Впереди стоянка индейцев! Попытайтесь тихо обойти ее лесом [п341](#)? Пойдете прямо к стоянке [п73](#)? Вернетесь к реке, выйдя на берег ниже по течению [п173](#)? Или свернете на запад [п139](#)?

п526

Сделав вид, что ничего не услышали, встаете и идете к палаткам. Ковбои в гробовом молчании глядят вам вслед. Кажется, они поверили, что вы шулер... (Вычтите 1 из своего *ОБАЯНИЯ*.)

Конечно, вы не затем сюда приехали, чтобы вмешиваться в каждую ссору, но все же на душе паршиво... Ладно, ложитесь спать... [п424](#)

п527

К сожалению, в сосуде трещинка – и когда только вы успели его расколоть? Жидкость по капле сочится на землю, поэтому в сумку сосуд класть нельзя. Оставьте его здесь [п110](#)? Или любопытство возьмет верх – и вы рискнете выпить эту подозрительную бурду [п194](#)?

п528

Раны мешают вам гнать лошадь во весь опор, и вскоре всадники исчезают за горизонтом. Чикита переходит на шаг.

Что ж, пора подумать о ночлеге. Пойдете дальше в поисках жилья [п518](#) или остановитесь прямо здесь, у журчащего неподалеку родника [п61](#)?

п529

Вы приветливо окликаете фермера и заговариваете с ним, но он хмуро отвечает на приветствие и явно не желает иметь с вами дела. Беседа угасает, как костер в дождь, и вы уже трогаете поводья, чтобы ехать дальше, но тут фермер вдруг спрашивает, нет ли у вас с собой жевательного табаку...

Если есть табак, можете угостить старого человека [п441](#). Если же табаку нет (или вы не хотите им делиться), то поезжайте по дороге на север, оставив повозку за спиной [п600](#).

п530

Вы облегченно вздыхаете и оглядываетесь. Машинист возится у рычагов (поезд уже ускоряет ход), а кочегар... Кочегара достала пуля, он упал на тендер, лицом в дрова. Может быть, он еще жив? Можно попробовать перетащить его под защиту стен кабины [п301](#). Но это значит – подставлять себя под пули, которые еще посвистывают вдогонку паровозу. Если не хотите рисковать, то [п409](#).

п531

Раздосадованный старик молча закутывается в одеяло и быстро засыпает. Ложитесь и вы (сон прибавит 2 к вашей *СИЛЕ*).

На рассвете, простившись с О'Доннеллом, седлаете Чикиту и едете дальше [п300](#).

п532

Рано праздновать победу. Любой из помощников Фостера может стать новым главарем – и банда продолжит свое кровавое дело...

Оглядевшись, замечаете, что неподалеку от тела Мясника валяется кошелек – очевидно, выпал из кармана. В кошельке 20 долларов. Мертвому они уже ни к чему, а вам пригодятся.

А теперь пора в путь. Надо спешить, пока весть о гибели Фостера не докатилась до его подручных [п294](#).

п533

Широко размахнувшись, вы бросаете назад динамитную шашку с горящим фитилем. Раздается взрыв, от которого Чикита бросается вперед, как обезумевшая. Никто из противников не убит, но многие выброшены из седла, а остальные сгрудились в беспорядке. Пользуясь общим смятением, вы отрываетесь от погони и вскоре видите на горизонте цепочку домов. Это Ту-Попларс [п411](#).

п534

В отчаянии, не целясь, выпускаете вы пулю в темноту – и слышите удар тяжелого тела о землю. И тут же ночной ветерок доносит к вам ржание – это возвращается умница Чикита, потерявшая седока.

Взяв факел, идете по следам. Вот здесь ваша пуля остановила похитителя. Широкий след тянется в камыши, словно там протащили мешок. Похоже, раненый уполз в заросли и спрятался. Немедленно, при свете факела отправитесь на поиски [п269](#)? Или решите отложить это до рассвета [п327](#)?

п535

Какое печальное зрелище – брошенный поселок! Он жил, пока в шахте была руда, но сейчас, когда жила истощилась, в нем не осталось ни одной живой души. Улица заросла сорняками, у входов в дома разрослись кусты. Окна кое-где заколочены, отчего дома кажутся слепыми. Дождь и ветер хорошо поработали здесь, трудно найти более-менее целое здание для ночлега... Впрочем, дом, который был прежде салуном, сохранился лучше прочих. Коновязь повалена на землю, поэтому вы привязываете Чикиту к уцелевшему оконному ставню, устраиваетесь прямо на пыльном полу и быстро засыпаете (прибавьте 2 к своей СИЛЕ) [п402](#).

п536

Лошадь напилась и отдохнула, пора трогаться в путь... но тут вы замечаете тонкий дымок, струйкой выходящий сквозь листву. Пойдете взглянуть, кто там разжег огонь [п30](#)? Или не станете задерживаться и поедете вниз по течению [п436](#)? Впрочем, можете, не подъезжая к костру, свернуть в лес и поехать на юго-запад, подальше от реки [п608](#).

Если есть подозрительная труба, взгляните, откуда идет дымок...

п537

Вам удастся занять удобную позицию на вершине плоской скалы. Отсюда прекрасно видно, как неистовствует у костра только что прискакавший сюда высокий человек с ястребиным носом – стервятник Джо.

Он бушует, как торнадо. Его люди упустили пленника! Если они сейчас же не приволакут беглеца на веревке, то узнают, кто такой Стервятник! Он лично перестреляет это вислоухое отродье койотов!

Вскоре по камням мелко брызнул цокот копыт: банда умчалась в погоню. Главарь устало садится у огня. Ах, вам бы сейчас хоть один патрон!..

Если есть динамитная шашка, можете швырнуть ее в костер [п587](#). Если нет, можете предложить Стервятнику поединок без оружия [п114](#) или попросту слезть со скалы, вернуться к своей лошади и ускакать прочь [п330](#).

п538

Противник полузадушено визжит в ваших руках, умоляя о пощаде. Кажется, он больше не опасен. Вы зажигаете свечу и узнаете в ночном посетителе хозяина постоянного двора. Не очень-то вы и удивлены...

Перкинс в ужасе объясняет, что ему не давало покоя увиденное у вас золото. Таких самородков в этих краях еще не находили... Он хотел оглушить вас, связать и узнать, где вы наткнулись на такое чудо...

Не убивать же этого хнычущего труса! Но... такой пройдоха, возможно, связан с бандитами. Под страхом смерти он может рассказать что-нибудь полезное для вас.

О чем вы его спросите? Как разыскать Гарри Фостера [п379](#)? Где находится Стервятник Джо [п446](#)? Как найти Эль-Хабали [п276](#)?

п539

Пирога уткнулась в берег, и ваш проводник вцепляется в нависшие над водой ветви, чтобы выбраться на берег. Вы поднимаете глаза – и видите, что вы на мушке.

На берегу толпится десяток бандитов. Ближе всех к вас стоит приземистый человек с мощными плечами – Эль-Хабали.

«Так это ты, шериф? – грубо хохочет он. – А ну, амигос, встречайте гостя!..»

Вы пытаетесь выхватить оружие, но гремит залп – и речной поток уносит ваше тело вниз по течению.

п540

Вы распахиваете дверь – и видите, как Уайт отвязывает вашу кобылу. Вот почему он хотел, чтобы вы остались за столиком!..

Вы кладете мошеннику руку на плечо и, когда он оборачивается, валите его наземь крепким ударом в челюсть [п37](#).

п541

Вас ждет ночлег под открытым небом. Если есть спички, чтобы разжечь костер (или хотя бы теплое одеяло, чтобы спастись от ночного холода), то [п20](#). Если же ни спичек, ни одеяла нет (или если вы не хотите разводить костер, чтобы не привлечь чьего-нибудь нежелательного внимания), то [п609](#).

п542

Северный перевал вы одолеваете легко. Тропа такая широкая, что можно не спешиваться. Однако заметно, что здесь давно не ездили...

Тропа поднимается на поросший соснами гребень горной гряды, ныряет в ущелье, огибает огромный обломок скалы... и вы оказываетесь лицом к лицу с тремя всадниками. По раскраске узнаете индейцев из рода Волка. Это мрачные воины с перьями в волосах и вполне современными ружьями в руках.

Попытайтесь ускакать [п620](#)? Схватитесь за оружие [п153](#)? Попробуете начать переговоры [п9](#)?

п543

Подтянувшись на руках, перебрасываете свое тело на тряскую крышу вагона – и чуть не плюхаетесь вниз: с другой стороны состава на крышу тоже карабкается какой-то смуглый длинноусый тип! Он мгновенно разбирается в ситуации и мертвой хваткой вцепляется в вас. Ни он, ни вы не успеваете достать оружие...

СХВАТКА

НАЛЕТЧИК ЛОВКОСТЬ 7 СИЛА 10

Если вы победили, то [п467](#).

п544

Наконец пленник сдается и соглашается проводить вас к лагерю бандитов бесплатно. Вы берете свои вещи и собираетесь покинуть постоянный двор. В дверях хозяин спохватывается: «Не мешает перед дорожкой пропустить по глотку... Плесни-ка нам, приятель!» И кивает на пузатую бутылку на стойке. Думая о предстоящей поездке, вы машинально разливаете виски по стаканам, проглатываете жгучее пойло – и все расплывается перед глазами. Вы пытаетесь удержаться на ногах, но пол будто сам приближается к вам, и вы теряете сознание [п133](#).

п545

Дорога поворачивает на северо-восток – и далеко впереди вы видите обнесенный невысокой изгородью фермерский дом. Он выглядит мирно, но вы не раз нарывались на опасность в идиллически спокойных уголках... Подъедете к дому [п117](#) или, пока не поздно, обогнете его и заночуете где-нибудь подальше [п590](#)? Если есть подозрительная труба, можете воспользоваться ею, прежде чем принять решение.

п546

Крутой, извивающийся лаз ведет в глубь скалы. На правой его стене вы нащупываете трещину, в которую можно, хоть и с трудом, протиснуться. Хотите сделать это [п392](#)? Если не хотите – идите дальше [п469](#).

п547

Ехать все труднее. Лошадь замедляет ход, потом останавливается. Вы спрыгиваете с седла – и по колено уходите в желтый жадный песок. Чикита, утонувшая уже почти по брюхо, с громким ржанием бьется, старается вырваться. Напрасно! Беспощадные зыбучие пески все глубже затягивают и ее, и вас...

п548

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вам повезет, то [п268](#). Если нет, то [п346](#).

п549

А могли бы спокойно и в безопасности переночевать на ранчо. Что ж, дело ваше. Но бессонная ночь уменьшит вашу *СИЛУ* на 2. [п43](#).

п550

В охотничьем лагере индейцев вы проводите почти двое суток. С вами обращаются как с дорогим гостем. Еда и отдых восстанавливают вашу *СИЛУ* до первоначального уровня.

Но пора продолжать путешествие. Вы прощаетесь с новыми друзьями и на рассвете покидаете лагерь. Еле заметная тропинка выводит вас к берегу реки [п173](#).

п551

Вы добрались уже до края каменной россыпи, впереди маячит желтая песчаная равнина. Но тут пуля, выпущенная из-за валуна, сбрасывает вас с коня. Повезло нарваться на засаду! Дан Сэвидж останется неотомщенным... да и вы тоже...

п552

Кривая, заросшая травой улочка выводит к покосившемуся домику. К воротам криво прибита вывеска сапожника.

Если вы в городе второй раз, то [п497](#). Если же все это происходит во время третьего вашего визита в Ту-Попларс, то [п370](#).

п553

Выбрались вы вовремя: к колодцу подъезжают двое всадников. Завидев вас, они хватаются за револьверы – странный способ здороваться!

Попытайтесь с ними объясниться [п297](#) или примете бой [п166](#)?

п554

Пока бандит разглядывает ваши вещи, вы прислушиваетесь к разговорам его дружков. Похоже, они еще не решили, что с вами делать, и ждут прибытия атамана.

Если в сумке есть хоть один самородок, то [п161](#). Если нет, то [п401](#).

п555

Остаток ночи проходит спокойно (прибавьте 1 к *СИЛЕ*). Утром вы седлаете Чикиту, оставляете постоянный двор и скачете дальше по дороге [п312](#).

п556

Из ивняка выходят двое дюжих, мрачного вида парней с кольтами наизготовку. Взгляды их останавливаются на ваших ножнах [п51](#).

п557

Вскоре вы оказываетесь у протянувшегося с севера на юг русла пересохшей реки, за которым лежат рельсы железной дороги. Вдоль русла темной полосой встало скопление валунов и скал. Хотите исследовать этот каменный лабиринт [п218](#)? Или не станете задерживаться, пересечете его насквозь и двинетесь дальше [п142](#)?

п558

От рдеющих углей тянет теплом, и вы засыпаете, совершенно не подумав о том, как неосторожно разводить костер на индейской территории.

Вы понимаете это, когда в вас вцепляются чьи-то сильные руки, а на голову обрушивается мягкий, но тяжелый удар (вычитите 4 из своей *СИЛЫ*)...

Сознание возвращается не сразу. Сначала вы и не понимаете, что вас куда-то несут. Руки у вас не связаны, но голова так страшно кружится, что сопротивляться вы не можете. Сзади слышится протестующее ржание – Чикиту ведут следом...

Ваши похитители перебрасываются скупыми фразами. Не так уж хорошо вы знаете их язык, но понимаете главное: они тащат вас в свой лагерь [п73](#).

п559

Вы вскрываете конверт... и с удивлением видите знакомый почерк. Как ни странно, письмо адресовано вам. Пишет друг, который раньше вас побывал в здешних местах,

чтобы разыскать банду Фостера. К сожалению, узнать ему удалось немного: то, что бандиты орудуют не только на Земле Тома Дэвиса, но и на индейской территории, а также то, что где-то в этих краях у Мясника есть сообщник по фамилии Рэй. Маловато сведений, но спасибо и на том.

А теперь можете продолжить путь по дороге на север [п26](#). А если после недавних событий проезжая дорога не кажется вам безопасной, сверните на запад [п622](#) или на восток [п374](#).

п560

Под рукой, конечно, нет факела, но, зажигая одну спичку от другой, вы ухитряетесь кое-как освещать себе дорогу. Одна из вспышек выхватывает из темноты провал колодца. Его можно обойти по узкому карнизу. Рискнете [п481](#)? Или повернете назад [п641](#)?

п561

СХВАТКА

ВОИН ЛОВКОСТЬ 10 СИЛА 12

Если вы победили, то [п397](#).

п562

Придя в себя, обнаруживаете, что лежите на обочине дороги. Голова сильно болит – похоже, от удара по затылку. Но гораздо хуже другое: вас дочиста ограбили. Исчезли не только вещи и деньги, но и оружие... и лошадь... Теперь придется пешком добираться до ближайшего жилья. За бандитами вам в ближайшее время не гоняться...

п563

Лавочник встречает вас по-приятельски и первым делом спрашивает: не хотите ли вы что-нибудь продать. На золото цена прежняя: 20 долларов за самородок. А может быть, вы в своих странствиях удачно поохотились? Шкуру медведя или бизона торговец купит у вас за 10 долларов, пумы – за 7, волка – за 5, рыси – за 3, кролика – за полдоллара...

Вы осматриваетесь. В лавке почти ничего не изменилось. Только подозрная труба больше не поблескивает медными боками на прилавке...

А вот цены остались прежними: лассо – 1 доллар, нож – 2 доллара, спички в кожаном кисете – полдоллара, седло – 4 доллара, жевательный табак – полдоллара за плитку, патроны – доллар за полдюжины, подарки для индейцев (бусы, зеркала, яркие пояса) – любая вещь за полдоллара.

Купите что-нибудь [п325](#) или вас ничего не нужно [п434](#)?

п564

Машинист, плотный мужчина с пышными, пшеничного цвета усами, сидит в станционном буфете. Потратите полдоллара, чтобы угостить его виски и завязать разговор [п182](#)? Если лишних денег не найдется, придется пуститься в дорогу по старинке, в седле [п150](#).

п565

Становится уже темно, когда за одним из бесконечных поворотов дороги вы видите постоянный двор – большое приземистое здание с просторной конюшней.

Остановитесь на ночлег [п199](#) или, несмотря на сгустившуюся ночь, поедете дальше [п495](#)?

п566

Спустившись, вы долго и безуспешно дергаете лассо: петля надежно захлестнула каменный выступ. Увы, лассо придется бросить здесь. К тому же вы так исцарапались о камни, что лазать по скалам больше не тянет... Хотите исследовать расщелину [п120](#)? Или оседлаете Чикиту и поскачете дальше [п331](#)?

п567

Вам кажется, что всадники рядом: отчетливо видны их неприятные физиономии под наваленными на лоб шляпами. Один из них махнул рукой в вашу сторону, и оба поскакали вам наперерез, на ходу скидывая с плеч винтовки. Что будете делать? Погоните лошадь берегом реки, чтобы уйти от преследователей [п213](#)? Или поскачете навстречу, пригнувшись к гриве коня и держа оружие наготове [п17](#)?

п568

Вы едете берегом вниз по течению, но вскоре непроходимые заросли преграждают путь. Здесь не только верхом – и пешком не проберетесь! Вы поворачиваете на запад, надеясь объехать препятствие, но не тут-то было! Все дальше тянется непролазная чащоба, а почва становится предательски вязкой и топкой. Вы забираете все западнее, но лишь тогда, когда перед вами встают отвесные горные стены, вы понимаете, как далеко позади оказалась река. Итак вы вернулись к горному хребту...

Внезапно Чикита, испуганно всхрипнув, шарахается в сторону. Почти под копытами у нее – человек. Спрыгнув с седла, вы быстро определяете, что бедняга мертв. Да и странно ему было бы остаться в живых после того, как горло ему насквозь пробила индейская стрела.

Вы оглядываетесь, но скалы и деревья вокруг безмолвны.

Преодолев отвращение, обшариваете карманы мертвеца – и обнаруживаете письмо. Оно без подписи, но вы прекрасно знаете почерк Фостера.

«Привет, старина Доминго! Выбирайся из-за своих проклятых гор и прихвати всех парней. Мне скоро понадобится каждый, кто способен спустить курок. Предстоят горячие дела. Сбор на прежнем месте».

Если вы уже расправились со всеми тремя главарями банды, то [п656](#). Если жив хоть один из них, то [п444](#).

п569

Как ни странно, конь довольно легко позволяет оседлать себя. Хитрец с нетерпением ждет минуты, когда сможет помериться силами с наездником и втоптать его в навоз загона. К сожалению, вы догадываетесь об этом уже в седле.

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ ЛОВКОСТЬ. Бросьте кубик дважды. Если сумма выпавших чисел меньше вашей **ЛОВКОСТИ** или равна ей, то [п140](#). Если больше, то [п648](#).

п570

Мягким, убедительным голосом начинаете вы рассказывать, в чем дело. Где-то на середине вашего рассказа девушка роняет ружье на землю и разражается рыданиями – это слезы облегчения и радости [п163](#).

п571

Страшный взрыв взметнулся среди скал, воздушная волна чуть не сбросила вас с валуна... Одного беглого взгляда вниз достаточно, чтобы понять: все кончено [п498](#).

п572

Вы знаете этого негодяя – он не из тех, кто сражается в честном поединке. Он вас просто пристрелит, вот и все. Придется рискнуть...

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вам повезет, то [п135](#). Если нет, то [п510](#).

п573

Убитый – молодой парень, похожий на индейца, но в ковбойской одежде. На поясе у него нож, а в кармане – 2 доллара и непочатая пачка жевательного табаку, на шее – странный амулет: смятая пуля на металлической цепочке. Возьмите себе то, что считаете нужным (если для амулета не найдется места в сумке, можете надеть его на шею). А затем продолжайте путь на север [п381](#).

п574

СХВАТКА

ФОСТЕР ЛОВКОСТЬ 12 СИЛА 12

Если вы победили, то [п445](#).

п575

Веревка на колодезном срубе бросается в глаза, и бандиты вытаскивают вас из колодца. Эти двое были посланы выследить и убить вас; здесь ничто не помешает им с вами расправиться.

п576

Увы, этот орешек вам не по зубам. Вы быстро теряете след незнакомца и, проплутав битый час среди скал, возвращаетесь к своей лошади [п330](#).

п577

Хотя под ногами и тропа, но лошадь все же приходится вести в поводу.

Внезапно Чикита начинает упрямиться и храпеть. Вы оборачиваетесь, чтобы успокоить ее... и тут на плечи вам обрушивается что-то живое, яростное, шипящее. Выпустив поводья, вы падаете, катитесь по земле, схватившись в смертельной схватке с огромной рысью. Достать оружие вы не можете.

СХВАТКА

РЫСЬ ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 10

Если вы убили ее, то [п353](#).

п578

Расплывшись в улыбке, хозяин сообщает, что может купить также золотые и серебряные вещи. Даже с дарственными надписями. И неважно, что там написано.

Вы понимаете намек: Перкинс готов купить краденые вещи. Хорошее, вероятно, впечатление вы производите!

Но, может быть, вы и в самом деле хотите что-нибудь продать [п83](#)? Если нет, пожелайте хозяину спокойной ночи [п115](#).

п579

Ну и везет же вам! Пора уходить с выигрышем...

К сожалению, ваша удача замечена. Какой-то долговязый тип с трясущимися руками и лихорадочно блестящими глазами, только что просадивший несколько ставок подряд, отделяется от толпы игроков и идет за вами. На полутемной винтовой лестнице он прыгает вам на плечи и, схватив за горло, пытается задушить.

Постараетесь расцепить его руки и позвать на помощь [п303](#)? Или попытаетесь справиться с грабителем в одиночку [п13](#)?

п580

Пока вы перебираетесь к паровозу, перестрелка стихает: бандиты отстали.

Поезд тормозит так резко, что вы чуть не срываетесь с крыши. Сверху видно, как машинист спрыгивает на насыпь, а из вагонов к нему спешат охранники. Пока они совещаются, вы перебираетесь на тендер и обнаруживаете там тело кочегара с раной в груди [п319](#).

п581

Вы хмуро советуете пленнику прикусить язык. Взялся провести вас к лагерю Стервятника – так пусть ведет и не хнычет.

Немного успокоившись, парень продолжает путь, а вы следуете за ним, ведя Чикиту в поводу.

Внезапно ваш проводник низко наклоняется, разглядывая что-то на земле. Затем выпрямляется и машет рукой:

«Эй, мистер, взгляните-ка на этот след!»

Вы склоняетесь над отпечатком подковы – и, получив удар по голове, теряете сознание [п133](#).

п582

Вы тщательно прицеливаетесь, гремит выстрел – и пуля входит убийце точно мимо бровей. Дружки негодяя, выхватив кольты, бросаются к окну. Яростная пальба оглашает ночь. А вы, к сожалению, плохо скрыты листвой и ветвями. По такой мишени не промахнулся бы и новичок, не говоря уже о матерых бандитах...

п583

Вы поднимаете трубу к глазам – и потрясенно опускаете ее. То, что вы приняли за переброшенный тюк, оказалось связанной женщиной, чьи волосы беспомощно раскачиваются у стремени.

Теперь вы просто обязаны броситься ей на выручку [п52](#)! Или все же решите не ввязываться в передрагу [п119](#)?

п584

Вы ждете смерти, но, как ни странно, боль быстро проходит. Зато появляется необычное ощущение – точно вы впервые видите все окружающее. Краски стали ярче, звуки – яснее. Каждая жилочка в вашем теле звенит новой силой и готова вам повиноваться. Ну и зелья умеют варить индейские шаманы! И такое состояние продлится много дней: на все время путешествия *ЛОВКОСТЬ* повышается на 1. Кстати, и *СИЛА* вырастает до первоначального уровня [п110](#).

п585

А утром вас ожидает тяжелый удар: ваша лошадь похищена из конюшни! Хозяин в бешенстве проклинает конокрадов, которые повадились шнырять в округе. Вы не очень-то верите благородному негодованию Перкинса, но доказать его причастность к похищению Чикиты не можете.

Что же делать? Хозяин обещает за 15 долларов раздобыть лошадь. Если есть деньги – придется с ними расстаться [п482](#). Иначе путешествие окончено: без коня в прерии делать нечего. Сидите здесь и ждите дилижанса, который увезет вас домой.

п586

Идти по чаще трудно: приходится следить, чтобы Чикита не переломала себе ноги. Внезапно замечаете, что путь стал немного легче: под ногами у вас заброшенная тропа. И тут же обнаруживаете, что вы сильно отклонились к югу. Ломиться сквозь лес с лошадью невозможно – приходится идти дальше на юг [п577](#).

п587

Взрыв взметает в воздух то, что осталось от костра... и от Стервятника Джо [п498](#).

п588

Поутру вы отправляетесь в путь. В патронташе прибавилась дюжина патронов – подарок признательного хозяина. К тому же вам предлагают в дорогу сверток с лепешками (которые в любую минуту повысят вашу *СИЛУ* на 2). Если есть место в сумке – возьмите сверток, еда всегда пригодится.

На прощание хозяин говорит, что на север и на запад отсюда на три дня пути нет человеческого жилья. А вот на востоке отсюда есть и фермы, и ранчо, и дорога для дилижансов, при которой стоит постоянный двор.

Поедете на восток [п130](#)? Или упорно продолжите прежний путь на север [п395](#)?

п589

Неразумное решение! Скрыться от индейцев в лесу, да еще верхом! В этой чаще они хозяева. и десяток стрел убеждает вас в этом.

п590

Оставив ферму позади, устраиваетесь на ночлег под открытым небом. Вам повезло найти овражек, где можно укрыться от ветра. Ночь не холодная, можно не разводить костер.

Во сне вы видите Дана Сэвиджа, каким он был перед сражением в каньоне Черного Быка: собранного, серьезного, отдающего своим помощникам короткие точные приказы. Даже сквозь сон вас пронзает боль утраты. Какого друга вы потеряли в тот день!

Проснувшись на рассвете, вы чувствуете себя готовым к любым приключениям (прибавьте 1 к своей *СИЛЕ*). Чикита тоже прекрасно отдохнула и нетерпеливо пританцовывает под седлом [п473](#).

п591

Мисс Рэй откидывает крышку часов и долго смотрит на портрет. Потом защелкивает крышку и проводит пальцем по вмятине от пули.

«Это часы моего отца, – дрогнувшим голосом говорит она. – Как они попали к вам, сэр?»

Расскажите ей всю правду [п318](#)? Или на всякий случай скажете, что выиграли часы в карты у незнакомого ковбоя в салуне [п458](#)?

п592

Тропинка выводит на чудесную поляну, полную солнца, травы и цветов. Вы не позволяете себе расслабиться: в этом райском местечке может поджидать засада.

Внезапно из кустов, окаймляющих поляну, доносится резкий свист. Ваша рука невольно дергается к кобуре. Выстрелите на звук [п84](#) или подождете, что будет дальше [п123](#)?

п593

Вы скачете на восток до тех пор, пока путь не пересекает дорога. Свернете на нее [п565](#) или продолжите ехать на восток [п419](#)?

п594

Перепахкавшись в паутине, поднимаетесь по лестнице и осматриваете чердак. Не найдя беглеца, уже хотите уйти, но тут прогнившие стропила не выдерживают. Потолок проваливается, вы с грохотом летите вниз (вычтите 2 из своей *СИЛЫ*).

Искать в другом доме нет смысла, негодяй наверняка не дожидается вас там. Кажется, и впрямь пора уезжать из города, что-то вам здесь не везет [п91](#). Если, конечно, не хотите вернуться к кустам шиповника и поискать, что же забросил туда сбежавший мошенник [п313](#).

п595

Вы разглядываете лежащих у самой воды громил. Кто они? Что делали на индейской территории? Почему стреляли в вас? Ответить на эти вопросы некому...

Вскоре ивняк остается за спиной. Берег здесь выше и суше, в него вцепились корнями редкие деревья [п173](#).

п596

Рискованная попытка! Индейцы ненавидят ложь и не прощают ее.

ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ. Если сумеете убедить вождя в том, что не пролили ни капли индейской крови, то [п162](#). Если же пронизательный и мудрый старик заметит в вашем голосе нотки фальши, то [п362](#).

п597

Почва у берега становится вязкой, и вы забираете немного восточнее. Ветер колышет вокруг высокую, до стремян, траву и голубые цветы вербены. Внезапно на горизонте, на северо-востоке, вы замечаете две точки – это всадники. Если есть подозрительная труба, можете взглянуть на них.

Поедете им навстречу [п126](#) или, взяв немного западнее, поскачете берегом, чтобы они вас не заметили [п213](#)?

п598

Машинист протягивает руку – и вот вы уже в кабине. Кочегар приходит в себя. В лице его ни кровинки, но он улыбается, хотя тряска, несомненно, причиняет молодому индейцу сильную боль.

«Ну и молодчина же вы! – бросает через плечо машинист, не отрываясь от рычагов. – Без вас этот парнишка был бы уже покойником...»

Он прав – и ваш подвиг заслуживает награды.

УДАЧА: ВОССТАНОВИТЕ 1 ЦИФРУ [п45](#).

п599

Вы делаете вид, что ничего необычного не произошло, и поспешно отступаете к двери. Кто-то из ковбоев насмешливо свистит вам вслед... Кажется, пора убираться из города [п91](#).

п600

Вскоре дорога круто уходит вниз, и с пригорка открывается неожиданное зрелище.

На обочине стоит дилижанс. Рослый бандит в маске держит под прицелом кучера, второй бандит роется в одном из вытащенных на землю мешков. Дверца дилижанса распахнута, и видны бледные, искаженные страхом лица пассажиров.

Грабители заметили вас. Приходится быстро выбирать: драться [п320](#) или бежать [п8](#)?

п601

Темнеет, пора устраиваться на ночлег. Будете разводить костер [п558](#) или из осторожности проведете ночь без огня [п653](#)? (Конечно, если у вас нет спичек, то и выбор делать не придется.)

п602

Побит ворюга крепко, но удирает шустро! Он сворачивает в безлюдный проулок – несколько деревянных домов с заколоченными ставнями. Видимо, их владельцы не выдержали здешней жизни и подались в более обжитые края... Вы замечаете, что на ходу мошенник забросил что-то в кусты шиповника, разросшегося по обочинам дороги. Остановитесь и поищите этот загадочный предмет [п351](#)? Или не будете прекращать погоню [п421](#)?

п603

Увы, слух подвел вас, вы промахнулись. В ответ рявкнул кольт противника – и уж он-то ударил без промаха.

п604

Индианка скрывается в типи. Через мгновение она возвращается. В руках у нее стрела с черно-красным оперением.

«Пока стрела у тебя, – заверяет колдунья, – ни один индеец не причинит тебе зла. Это говорит Слышащая Духов! Иди, бледнолицый воин!»

Вы благодарите шаманку и прощаетесь с ней [п67](#).

п605

Если вам уже довелось побывать в этой лавке, то [п563](#). Если же вы здесь впервые, то [п47](#).

п606

Покинуть индейскую территорию еще труднее, чем попасть на нее. У перевала вас встречает десяток воинов – гордость Рода Волка. Они вооружены и готовы стоять насмерть.

Если у вас есть стрела с черно-красным оперением, то [п60](#). Если нет, то [п196](#).

п607

Конечно, у девушки теперь есть конь и ружье, и домой она, скорее всего, доберется благополучно, однако поступок ваш никак не назовешь джентльменским (и он уменьшит ваше *ОБАЯНИЕ* на 1).

А теперь пора подумать о ночлеге. Вы ночуете здесь, у приветливо журчащего родника [п61](#)? или поедете дальше, надеясь найти пристанище понадежнее [п518](#)?

п608

Зеленый шелестящий потолок смыкается над ними. Ехать верхом в чащобе, конечно, нельзя, но и в поводу вести Чикиту трудно: слишком много на пути коряг, упавших стволов, пней и непролазного кустарника. К счастью, вскоре попадаетесь узкая тропка. Волей-неволей приходится идти по ней.

Вскоре путеводная тропка раздваивается. Куда свернете: налево [п430](#) или направо [п372](#)?

п609

Ночь, как назло, выдалась холодная. Ворочаясь на голой земле, стуча зубами, вы с нетерпением ждете рассвета (ваша *СИЛА* уменьшается на 1).

Но вот ночь позади, можно оседлать Чикиту [п300](#).

п610

Выйдя из ресторана, вы отвязываете свою лошадь. Пора и в дорогу [п91](#).

п611

Теряя к вам интерес, парнишка вновь усаживается на камень, а вы, недоуменно пожав плечами, едете дальше.

п612

У шахты никого не видно, но на влажной после недавнего дождя земле много свежих следов: здесь побывал целый отряд всадников. Но сейчас поблизости, кажется, нет опасности, и вы решаетесь подъехать к устью ствола.

Глубиной шахта в добрую тысячу футов, вряд ли вы разглядели бы ее дно даже в ясный солнечный день, а не ночью, как сейчас. Однако голос, взывающий к вам, слышен отчетливо. Кажется, стоит руку протянуть...

К счастью, сейчас полнолуние, не приходится топтаться у шахты в крошечной тьме. Вы быстро разбираетесь, в чем тут дело. В шахте была использована конвейерная система: ряд бадей, подвешенных на бесконечной цепи. Человек, упавший или сброшенный в шахту, угодил в одну из оставшихся на цепи бадей. Это спасло ему жизнь. По словам бедняги, у него сломана правая рука, поэтому он не может выбраться по цепи.

Если все это кажется вам подозрительным, можете отправляться прочь [п652](#). Но если останетесь – решайте, как вам вытащить незнакомца. Если есть лассо, то [п96](#). Если лассо нет, придется спускаться по цепи [п16](#).

п613

Не охотиться же вы сюда приехали! Вы поворачиваете Чикиту и едете на северо-восток.

Путь долг, мерное покачивание в седле навеивает дрему. Внезапно вы стряхиваете сон: на горизонте показались трое всадников. У одного из них через седло переброшен какой-то тюк. Заметив вас, они резко поворачиваются и скачут прочь.

Кинитесь следом [п52](#) или решите, что вам нет до них дела [п518](#)?

п614

Неожиданно вы получаете крепкий пинок и растягиваетесь на полу. А дверь со стуком захлопывается, и вы слышите, как снаружи задвигают засов.

Вломать дверь трудно, на это уходит много времени (а СИЛА уменьшается на 1). Когда удастся освободиться, вы возвращаетесь к коновязи, где дожидается Чикита.

Хотите в гневе покинуть город [п91](#)? Или вернетесь к кустам шиповника, чтобы выяснить, что же забросил туда мошенник [п313](#)?

п615

Вам не до карт – время позднее, пора спать. Но старый О’Доннелл раззадорился. Он исчезает в хижине и через минуту возвращается с завернутым в тряпку золотым самородком. Этот самородок старик клянется поставить на кон против одного-единственного паршивого доллара!

Если у вас найдется доллар, можете сыграть [п29](#). А если не будете рисковать, то [п531](#).

п616

Вы прищипываете Чикиту... но не поздно ли вы подумали о бегстве? Приречные стены уже дрожат от индейских боевых кличей...

Серую кручу разрезает каньон. Поскачете по нему [п358](#) или попытаетесь укрыться в лесу [п589](#)?

п617

Досадно отступать, но вы же ничем не можете помочь этим бедолагам...

Тихо сдвинув за собой ветви, идете к своей лошади, отвязываете ее и едете прочь от дороги – на северо-запад [п415](#).

п618

Женщина, убирающая со столиков посуду, удивленно приподнимает брови. Да, разумеется, она хорошо знает здешнего маршала. Его зовут Дэвид Кленси, он на днях уехал из города, вернется на будущей неделе... Парень, что сидел за этим столом? Бог его ведает, приезжий какой-то...

В ярости бросаетесь вы к дверям.

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вам повезет, то [п540](#). Если нет, то [п462](#).

п619

На этом разговор угасает.

Стемнело. Вы собираетесь прилечь у костра, но Смит насмешливо вскидывает рыжие брови:

«Эй, парень, тебе надоел твой скальп? Кто в этом лесу засыпает у огня, тот рискует, что разбудят его индейцы – причем не так, как будила в детстве матушка».

Совет разумный. Вы торопливо затаптываете костерок и отходите подальше в чащу.

Ночь выдалась холодная. Если есть одеяло, можете в него закутаться (и тогда сон прибавит 1 к вашей *СИЛЕ*). Если одеяла нет, вы порядком продрогнете (и *СИЛА* ваша уменьшится на 1).

А на рассвете обнаруживаете, что Смит исчез. Странный человек, он так и остался для вас загадкой... Что ж, остается лишь вернуться на тропинку и двигаться дальше – на восток [п514](#).

п620

Вы разворачиваете лошадь и яростно прищипываете ее, но пули оказываются быстрее. Ваше путешествие окончено.

п621

Здание железнодорожной станции выглядит весьма внушительно. Оно построено недавно, позолота не успела потускнеть на резных деревянных буквах: «Ту-Попларс». Увы, поезда останавливаются тут нечасто, и не все из них берут пассажиров.

Впрочем, как раз сейчас заправляется дровами и водой товарный состав. Попробуетесь договориться с машинистом [п564](#) или будете добираться до Северного перевала верхом [п150](#)?

п622

Дорогу преграждают колючие заросли ежевики. Вы пытаетесь обогнуть препятствие – и путь ваш отклоняется к северо-западу [п415](#).

п623

Старик замечает пояс – и лицо его перекашивается от ненависти. Он хрипло кричит, что наконец-то ему попался негодяй, убивший его старого компаньона! Негодяй, не постыдившийся нацепить на себя пояс жертвы! Вы пытаетесь что-то объяснить, но гремит выстрел – и вы падаете с седла...

п624

Грабитель молит пощадить его, обещая за это открыть вам какую-то тайну. Пообещаете его отпустить [п169](#)? Или сдадите его шерифу, учитывая, что за этого типа может полагаться награда [п280](#)?

п625

ПЕРЕСТРЕЛКА

НЕЗНАКОМЕЦ ЛОВКОСТЬ 6 СИЛА 8 3 ПАТРОНА

Если вы снизили его *СИЛУ* до 2, то [п293](#).

п626

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вам повезет, то [п468](#). Если нет, то [п46](#).

п627

Откатив дверь в сторону, на ходу выглядываете из вагона. Поезд несется вдоль поросших лесом горных склонов. Выстрелы несутся с другой стороны состава.

Попытайтесь выбраться на крышу вагона и принять участие в заварушке [п222](#) или закроете дверь и вернетесь к стойлу Чикиты [п170](#)?

п628

Револьвер Блайта взрывается вам навстречу ослепительной вспышкой выстрела. Вы чувствуете тупой удар в грудь – и оседаете на землю. Последнее, что вы видите помутневшим взором, – это Гризли Блайт, который небрежно швыряет свой кольт в кобуру и обводит присмиривших ковбоев ледяным властным взглядом.

п629

Редкий случай – салун почти пуст, лишь у стойки прикорнул какой-то пьянчужка. Хозяин окидывает вас неприязненным взглядом. Похоже, в прошлый свой приезд вы не завоевали его симпатий.

Зря вы сюда зашли. Узнать тут ничего не удастся, а просто так здесь торчать – нет времени. Вы разворошили бандитский муравейник, и надо спешить, пока негодяи не предприняли ответных действий.

С этими мыслями вы покидаете салун [п91](#).

п630

Если вам уже приходилось бывать в этих местах и вы едете по прерии на север второй раз, то [п408](#). Если же вы здесь впервые, то [п350](#).

п631

Вы промахнулись, а второй раз выстрелить уже не удастся. Один из всадников оборачивается и разряжает в вашу сторону весь барабан своего револьвера...

Бросьте кубик дважды. Сумма цифр покажет, на сколько уменьшат вашу *СИЛУ* полученные раны. Если вы остались живы, то [п528](#).

п632

Кольт будто сам прыгает вам в ладонь. Гремит выстрел – и незнакомец вместе со своим ружьем валится обратно в шахту.

Ох, не хочется вам тут оставаться! Скорее в седло – прочь отсюда [п38](#)!

п633

Вы начинаете нахваливать свои подарки, но индейцы даже не дают вам договорить. Этих воинов не подкупишь. Придется сражаться [п439](#).

п634

«Нет, – поколебавшись, говорит Ридж. – Не могу. Если бы речь шла только обо мне... но я могу подставить под удар другого человека... Простите меня!»

Тяжело поднявшись, он уходит. Вы разочарованно вздыхаете, некоторое время раздумываете об этом странном разговоре, а затем засыпаете (сон прибавляет 2 к вашей СИЛЕ) [п588](#).

п635

Вы откидываете щеколду и открываете тяжелую дверь. Сарай пуст, только в углу – большая груда сена. Хотите проверить, не спрятано ли что-нибудь в сене [п53](#)? Если не хотите, можете закрыть дверь и продолжить поиски в доме [п111](#) или на конюшне [п333](#).

п636

Но вы замешкались. А голоса дружков Эль-Хабали уже близко...

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вам повезет, то [п274](#). Если нет, то [п189](#).

п637

Хозяин теряет интерес к часам и скучным голосом предлагает за них 7 долларов. Соглашаться или нет – дело ваше.

Если вы еще не предлагали Перкинсу серебряный медальон [п171](#) или самородки [п237](#) – можете сделать это сейчас. Если вы делать этого не станете, то [п115](#).

п638

Что же вы можете ему подарить? Нарядный пояс [п326](#)? Подзорную трубу [п116](#)? Томагавк [п246](#)? Лассо [п281](#)? Любую из добытых вами шкур [п228](#)? Нож [п184](#)? Самородок [п93](#)? Если ничего этого нет, придется драться [п167](#).

п639

Отличный пояс. Сразу видно – индейская работа. Чем дольше вы на него смотрите, тем больше он вам нравится. Чтобы пояс не занимал места в чересседельной сумке, можете надеть его на себя. (Но не забудьте отметить находку в *ЛИСТКЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА*) [п258](#).

п640

Надежно закрепив лассо на срубе, спускаетесь к воде и утоляете жажду (прибавьте 3 к своей *СИЛЕ*). Не мешает и флягу наполнить...

Внезапно в земляной стене колодца вы слышите ритмичный тупой стук. не сразу соображаете вы, что это отзвук копыт. Поспешите, пока не поздно, выбраться наверх [п553](#)? Или останетесь в колодце, надеясь, что вас не заметят [п431](#)?

п641

Вы возвращаетесь к узкой щели и протискиваетесь в коридор, которым пришли сюда. Куда же теперь свернуть: направо [п469](#) или налево [п378](#)?

п642

Если есть спички, можете набрать сухого камыша и разложить костер [п211](#). Если спичек нет (или вы не хотите разжигать огонь), то [п523](#).

п643

Теперь можно не беспокоиться за свою жизнь. Если вы еще не осматривали другой мешок, можете это сделать [п290](#). А если не хотите рисковать – уезжайте [п456](#).

п644

Отличная, прекрасно выделанная шкура! Со временем вы сможете ее продать [п110](#).

п645

«Ты, гроза прерий! – говорите вы пленнику. – Прекрати стучать зубами! У тебя такой вид, словно ты возвращаешься с собственных похорон! Если расскажешь все, что я захочу узнать... ладно, отпущу тебя на все четыре стороны. Не такая уж ты завидная добыча...»

Перепуганный до полусмерти парнишка пытается прикинуться идиотом, но в конце концов признается, что ему известно, где находится лагерь Стервятника Джо. И даже соглашается провести вас туда.

Вы собираетесь в путь, не дождавшись утра (бессонная ночь уменьшит вашу *СИЛУ* на 1). Оставив озеро позади, вы оба двигаетесь на север, и к рассвету перед вами поднимается длинная цепь валунов и скал, которая протянулась вдоль русла пересохшей реки. Тут ваш проводник теряет остатки мужества и в слезах умоляет отпустить его.

Расстанетесь с парнишкой и продолжите поиски в одиночку [п218](#)? Или все же заставите его идти с вами дальше [п581](#)?

п646

Вороша хворостинкой угли костра, слушаете шумную беседу ковбоев, надеясь узнать что-нибудь о банде Фостера. К вашему разочарованию, парни хором бранят окрестных фермеров, которые наставили везде свои плетеные ограды – стадо нельзя перегнать с пастбища на пастбище!

Ну, подобные разговоры вам давно знакомы. Все ковбои уверены, что бог замыслил Землю как огромный выпас для скота, а фермеры – ничтожные людишки, которые путаются под ногами у скотоводов.

Какой-то детина в клетчатой рубашке предлагает перекинуться в картишки – по доллару за партию. Если хотите сыграть, то [п291](#).

Если не хотите – распрощайтесь с парнями и, забравшись в любую палатку, ложитесь спать [п247](#).

п647

Наконец возвращается Джинкинс. Глаза его блестят.

«Ну, парень, твое счастье! Сегодня вечером в городе встретятся шесть-семь бандитских морд. Отборные мерзавцы, украшение шайки. Что-то случилось важное... Не ты ли растревожил их грязный муравейник, приятель?»

Вы не отвечаете, и Джинкинс продолжает:

«На противоположном конце города есть улочка, на которой давно никто не живет. Брошенные дома. В одном из них и назначили встречу наши дорогие друзья. Если хочешь, могу показать дорогу. Но в остальном рассчитывай только на себя. Годы мои не те – стрелять и драться...»

Считете это ловушкой и уйдете прочь [п198](#)? Или пойдете за своим проводником [п522](#)?

п648

Миг – и конь превращается в шквал, черта, землетрясение! Мир вокруг пускается в бешеную пляску, седло то исчезает из-под вас, то с крепким ударом, то с крепким ударом возвращается на место. ноги не могут найти стремяна...

Кажется, что этот кошмар продолжается очень долго. На самом деле на проходит и двух минут, как вы головой и плечами врезаетесь в землю (вычитите 5 из *СИЛЫ*). У конь с самым смиренным видом возвращается к своей травке.

Кряхтя, встаете на ноги и пытаетесь вспомнить, как вас зовут. Хуже всего, что эта вороная гадина успела цапнуть вас за колено, причем так удачно, что ваша *ЛОВКОСТЬ* на несколько дней уменьшается на 1...

Хозяин с потеряннным видом спрашивает, не хотите ли вы попытаться еще разок... Вы отвечаете, что для этого надо быть особо крупным идиотом, седлаете свою славную, послушную Чикиту и оставляете ферму. В конце концов, вы шериф, а не объездчик мустангов. Если этот вулкан на копытах сломает вам шею, некому будет отомстить за Дана Сэвиджа [п473](#).

п649

Выстрел оказывается неточным. Раненый бизон оглушительно ревет. Тут же все стадо – быки, коровы, телята – превращаются в буро-черную, косматую живую волну. И эта волна, объятая ужасом, летит в вашу сторону: другого выхода из котловины нет. Вы пытаетесь бежать, но ревущая лавина сбивает вас с ног, и вы находите гибель под копытами обезумевшего стада.

п650

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вам повезет, то [п158](#). Если нет, то [п229](#).

п651

«Силен ты врать, приятель! – криво усмехается бандит. – Ладно, попозже я их тебя всю правду вытрясу. Узнаю, как эта вещица тебе досталась...»

И он опять берется за вашу сумку [п554](#).

п652

Вы правы, это может оказаться ловушкой, но... вдруг вы и в самом деле бросили человека в беде? Этот поступок уменьшит ваше *ОБАЯНИЕ* на 1 [п38](#).

п653

Если есть одеяло, закутайтесь в него и спите спокойно (ваша *СИЛА* увеличится на 1). Если одеяла нет, вы проведете ночь, дрожа от холода (вычтите 1 из *СИЛЫ*).

А наутро продолжаете путь на восток [п514](#).

п654

Вы решительно направляетесь к крыльцу, но тут из-за приоткрытой ставни раздается выстрел, и вы падаете с пробитой грудью...

п655

Держа наготове кольт, выезжаете на мост, в любую минуту ожидая нападения. И тут – какая неудача! – подгнившая доска подламывается под копытом Чикиты. Лошадь бьется, пытаетесь высвободить застрявшую в дыре ногу. Стараясь удержаться в седле, вы ослабляете бдительность – и тут ваше горло захлестывает петля лассо [п562](#).

п656

Письмо от мертвеца к мертвецу... Ладно, вам сейчас не до этого. Главное – благополучно перебраться через горы [п271](#).

п657

Вы спешиваетесь и начинаете читать старые следы. Кто-то подъехал сюда верхом, расседлал коня, разложил костер... Но почти сразу после этого появился другой всадник... началась перестрелка – вот в траве гильзы... Первый бежал, бросив свои вещи и костер... Второй бросился в погоню... Ветер раздул огонь, и дело могло кончиться степным пожаром, но, к счастью, дождь залил пламя...

У костра лежат два больших мешка. Они погрызены койотами, потрепаны дождем и ветрами и выглядят просто кучей грязного тряпья.

Какой из них вы хотите осмотреть первым: левый [п108](#) или правый [п290](#)?

Можете, конечно, их вообще не трогать, сесть в седло и уехать своей дорогой [п456](#).

п658

Вы уже почти у цели – и тут край каменного выступа, не выдержав вашей тяжести, осыпается. вы летите вниз в облаке щебня и пыли (вычтите 2 из своей *СИЛЫ*)...

Кряхтя, встаете на ноги и сердито отряхиваете одежду. Гнедая ржет, вскинув голову и оскалив зубы, точно смеется над вами...

Попытаете счастья на другом уступе [п259](#)? Осмотрите расщелину [п120](#)? Или сочтете, что хватит с вас приключений – пора двигаться дальше [п331](#)?

п659

ПЕРЕСТРЕЛКА

1-Й ГРАБИТЕЛЬ ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 9 3 ПАТРОНА
2-Й ГРАБИТЕЛЬ ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 10 4 ПАТРОНА
Если вы убили обоих, то [п236](#).

п660

Опасное путешествие завершено. Шайка, оставшаяся без вожakov, постепенно распадется. Местному шерифу останется не так уж много работы...

Вы не получите награды за головы трех опасных бандитов, но ведь вы явились сюда не за наградой! Память Дана Сэвиджа отомщена. Негодяи, убившие вашего друга, больше не смогут похвалиться своим черным делом, а в ваши сны перестанут приходить выстрелы в Каньоне Черного Быка и пробитое пулями тело отважного шерифа Сэвиджа...

Не получили награды? Йе-х-ха-а! После стольких передряг вы живы, в лицо бьет горьковатый полынный ветер, под седлом танцует горячая лошадь, и вся прерия – от горизонта до горизонта – ваша! Стоит захотеть – и на тропах, по которым вы еще не ходили, вас будут ожидать новые встречи, битвы, приключения...