СЫНОВЬЯ ОРЛА

Книга-Игра. Часть первая: Великое Посольство

Посвящается всем, кто слышит ветер прерий

Приветствие Читателю

Дорогой путешественник!

Ты держишь в руках не обычную книгу. Это **книга-игра** — история, в которой **ты сам решаешь**, что делать. На каждом шагу перед тобой будет выбор: идти направо или налево, сражаться или договариваться, рискнуть или подождать. От твоих решений зависит судьба целого народа.

Действие происходит в **1750 году** на Великих Равнинах Северной Америки. Ты — молодой индеец из племени **Вахпе-тунван** (Листья, что Рассказывают) — одного из кланов великого народа **лакота-сиу**.

Твоё племя отличается от многих других. Вахпе-тунван **не убивают животных ради еды**. Ваш народ живёт собирательством, земледелием и торговлей. Вы уважаете каждое живое существо — от муравья до бизона — и верите, что **Великий Дух Вакан Танка** дал людям разум не для убийства, а для понимания мира.

Но мирной жизни приходит конец. На ваши земли пришли **англичане** и **французы**. Их вражда разрастается, и её отголоски всё чаще доходят до земель сиу. Ваше племя оказалось **посередине**. Совет Старейшин принял реше-

ние: нужно собрать **Великий Совет всех кланов сиу**, чтобы вместе решить, как защитить свой народ.

Тебя отправляют в **Великое Посольство** — путешествие через всю землю сиу, от Священных Чёрных Холмов до Йеллоустоуна.

Удачи, юный воин. Пусть Орёл укажет тебе путь.

> 📔 ***Историческая справка для родителей.*** *Книга бережно опирается на реальную культуру лакота-сиу середины XVIII века — одежду, обычаи, веру в Вакан Танку, географию Великих Равнин (Чёрные Холмы, Башня Дьявола, Бэдлендс, Йеллоустоун). Но это* ***приключение, а не учебник****, и мы позволили себе художественные допущения. Главное из них:* ***Форт Ларами*** *как место действия и одновременное присутствие англичан и французов на этих землях — драматизация. На самом деле настоящий Форт Ларами был основан позже (в 1834 году как торговый пост), а в 1750-х французские и английские торговцы соперничали в основном восточнее, у рек. Мы сохранили знакомое имя форта ради цельной истории, но если ребёнок заинтересуется — это хороший повод вместе посмотреть, как было на самом деле. Реальные факты по химии, геометрии, биологии и языкам в книге — настоящие.*

Что тебе понадобится

- 📖 Эта книга
- 🗺️ Карта (формат А3, прилагается отдельно)
- ✏️ Карандаш и ластик
- 🎲 Два обычных игральных кубика (шестигранных, от 1 до 6)
- 📋 «Лист Следопыта» — распечатай страницу из раздела правил и заполняй карандашом

Как играть

Правило 1: Читай и выбирай

Каждый раздел книги пронумерован. Ты читаешь текст и в конце видишь **варианты действий**. Выбери один и перейди к указанному номеру. **Никогда не читай разделы подряд!** Только те, куда тебя направляет книга.

Правило 2: Карта — твой главный инструмент

Разложи карту перед собой. На ней отмечены **узлы** — деревни, форты, реки, горы и священные места. Между узлами идут тропы. Путешествовать можно только по этим тропам, от одного соседнего узла к другому.

Один переход в соседний узел всегда стоит **1 день пути**.

Каждый день пути проходит так: 1. **Выбери соседний узел**, куда ведёт тропа от твоего текущего места. 2. **Отметь +1 день** в Листе Следопыта. 3. **Брось 2 кубика** на «Случайные встречи в пути» и разыграй результат. 4. **Прибудь в выбранный узел** и отметь его как текущий.

Если цель далеко, это не один прыжок, а цепочка соседних переходов. Например, путь через три тропы займёт три дня и три броска случайных встреч.

Если у тебя есть здоровая лошадь, один раз за маршрут она может провести тебя через участок длиной в два соседних перехода за **1 день**. Встречу за этот день всё равно бросай: быстрый путь не бывает совсем пустым.

Правило 3: Бой — «Боевой Круг»



Когда книга говорит «**Начинается бой!**», открой статблок врага в приложении **«Бестиарий»** и веди бой так:

Поле боя — две зоны.

- ⚔ **Ближний строй** — рукопашная и броски; по тебе могут попасть.
- 🏹 **Дальний строй** — лук, праща, мушкет; ты бьёшь безопасно, пока враг не прорвётся к тебе (потратив свой ход на сближение).

Каждый сам выбирает зону. Сменить зону = твой ход.

Очередь ходов (Инициатива). У каждого — у тебя, спутников, зверей и врагов — есть Инициатива (Ловкость или Уклонение). Выпиши всех по убыванию в боевой бланк. Раунд — это один проход по списку. На своём ходу делаешь **одно** действие:

Действие	Бросок	Что даёт
⚔ **Натиск**	2 кубика + Сила (рукопашная) или Меткость/Стрельба (выстрел/бросок) ≥ Защиты врага	Попал → наносишь урон оружия. «В полную силу»: +2 урона, но промах → враг бьёт сильно
👁 **Замысел**	2 кубика + Мудрость **или** Следопытство ≥ числа врага	Раскрываешь **Слабое место** врага: дальше по нему легко бить и можно победить без убийства
⛰ **Местность**	2 кубика + навык, который называет сцена (если не назван — Ловкость)	Используешь высоту, дым, костёр, осыпь, реку: враг падает, теряет ход или отрезан
🐺 **Спутник**	действие спутника	Приём героя или зверя (см. их карточки)
↔ **Смена позиции**	—	Перейти ближний↔дальний
🏃 **Отступление**	2 кубика + Ловкость/Стелс ≥ числа врага	Выйти из боя; провал → враг бьёт вдогон

Урон зависит от оружия (таблица ниже). **Тихое** не привлекает внимания, **ГРОМКОЕ** может позвать подкрепление.

Оружие	Дальность	Урон	Тип
Кулак	1 м	1	Тихое
Нож (кремень)	2 м	2	Тихое
Томагавк (камень)	5 м (бросок)	3	Обычное
Томагавк (обсидиан)	5 м (бросок)	4	Обычное
Томагавк (стальной)	5 м (бросок)	5	Обычное
Лук (ивовый)	30 м	3	Тихое
Лук (ясеневый)	40 м	4	Тихое
Лук из рога бизона (древний артефакт)	50 м	5	Тихое
Праща	30 м	2	Тихое
Мушкет «Brown Bess»	100 м	7	ГРОМКОЕ
Пистолет кремнёвый	20 м	5	ГРОМКОЕ

Как считать бой (коротко):

- **Атака.** Лук, праща, мушкет, пистолет, брошенный томагавк → бросок на **Меткость**

(у лучников навык так и называется — **«Стрельба (лук)»**, это и есть Меткость для лука). Рукопашная (кулак, нож, удар томагавком) → бросок на **Силу**.

- **Защита врага** (число, которое нужно превзойти) и его **Инициатива** всегда

указаны в его карточке в «Бестиарии».

- **Уклонение** — это «ловкость» зверя (у животных нет Ловкости как у людей). У

героев в очереди ходов считай **Ловкость**, у зверей — **Уклонение** из их карточки.

- **Спутник** ходит на СВОЕЙ строке инициативы (не вместо твоего хода). Обычную атаку

спутник делает каждый раунд; его **сильный приём** — раз в 2 раунда.

Импульс. Веди счётчик (○○○ на Листе Следопыта), старт 0. Каждое удачное действие → +1 Импульс (смелое «в полную силу» → +2). Набрал **3 Импульса** → тратишь на **Решающий приём**: авто-попадание и двойной урон, ИЛИ — если Слабое место раскрыто — заканчиваешь бой **не убивая** (обезоружить, связать, заставить сдаться) и получаешь трофей как трофей чести.

Слабое место и темп боя (важно для боссов). У боссов большая Стойкость (20-26) — сносить её «в лоб» долго и не нужно. Раскрой **Слабое место** (Замысел, или спутник- разведчик) — и дальше по этому врагу твой Натиск получает **+2**, а **Решающий приём сразу заканчивает бой** (пленение/победа), не доводя Стойкость до нуля. Это и есть задумка: наблюдай и бей умно, а не дольше. Спутники качают общий Импульс, так что отрядом боссы валятся за 3-4 раунда. Если совсем не идёт — всегда доступно **Отступление**: уйдёшь, окрепнешь и вернёшься.

Стойкость и НР. У врага — **Стойкость** (его «здоровье»). Снизил до 0 — победа. У тебя — **НР** (старт 20). Если твоё НР упадёт до 0 — ты ранен (см. «Поражение»), но **не умираешь**.

Враги бывают разной силы: рядовые (Стойкость 6–10), опытные (10–16) и **боссы** (20–30) — у боссов есть фазы и Слабое место, без раскрытия которого лобовая атака почти не берёт. За победу над важным врагом ты получаешь **именной трофей** (см. «Бестиарий»). Победить можно и не убивая — трофей всё равно твой.

Правило 4: Стелс (Скрытность)

Вместо боя ты можешь попытаться **пройти незаметно**.

Брось 2 кубика + Стелс → если сумма ≥ числа, которое называет сцена (а в бою — ≥ Защиты врага из «Бестиария»), ты прошёл незамеченным. Тихое оружие не ломает скрытность. Громкое — ломает.

Правило 5: Дипломатия

Иногда можно **договориться**. Брось 2 кубика + Дипломатия → если сумма ≥ числа, которое называет сцена, ты его убедил.

Правило 6: Множество путей

Почти каждую ситуацию в книге можно решить **несколькими способами**:

- 💥 **Сила** — атаковать в лоб
- 🤫 **Стелс** — пройти незаметно
- 🤝 **Дипломатия** — договориться
- 💰 **Подкуп** — отдать что-то ценное
- 🧪 **Мудрость / Алхимия** — использовать знания и смекалку
- 🐺 **Компаньон** — отправить животного

Правило 7: Поражение и «Зов Вакан Танка»

Ты НЕ умираешь. Если HP = 0, ты ранен: теряешь 1 случайный предмет, HP восстанавливается до 5, и ты отступаешь к ближайшей безопасной локации.

Но если книга говорит **«Смертельная опасность!»** — это конец игры. ИСКЛЮЧЕНИЕ: Если ты получил благословение **«Зов Вакан Танка»** (его может дать мудрец или шаман в скрытых локациях). Зачеркни кружок «Зов» на Листе Следопыта — и ты спасён.

Правило 8: Интуиция

Иногда герой может чего-то не знать, но **ты сам** догадаешься раньше него. Это не ошибка правил. Это **Интуиция** — знак свыше от полубогов.

Если в книге встречается:

- фраза на чужом языке;
- задача;
- загадка;
- след, символ или примета;

ты можешь попытаться понять это **самостоятельно**.

Как это работает: 1. Сначала **запиши ответ** на бумаге или чётко скажи его вслух. 2. Только потом открой раздел **«Ключи, переводы и разборы»** в конце книги. 3. Если твой ответ верен по смыслу — это считается **полным успехом**.

Полный успех по Интуиции даёт всё то же, что и успех по навыку героя:

- сюжетный результат;
- опыт;
- предметы или бонусы;
- право перейти в нужный параграф.

Навыки героя всё равно важны: они дают подсказки, замечают детали и открывают особые варианты, которые не всегда можно получить одной догадкой.

Правило 9: Прокачка

За каждый успешный бросок, решённую задачу или правильный ответ ты получаешь **Очки Опыта (ОО)**. Когда набираешь 10 ОО — ты можешь добавить +1 к любому навыку. Отмечай это на Листе Следопыта.

Правило 10: Приручение

Ты можешь приручить диких животных. Брось 2 кубика + Приручение → если сумма ≥ Дикости животного, оно становится твоим **компаньоном**.

У тебя может быть любое число животных-компаньонов, но каждая сцена использует только тех, кого ты действительно ввёл в эту сцену: взял с собой, позвал, выпустил вперёд или описал в действии. Если зверь остался в лагере, он не помогает в засаде у реки.

У каждого животного есть:

- **Уклонение** — как трудно попасть по нему или поймать его.
- **Стойкость** — сколько серьёзных последствий оно выдерживает.
- **Особое действие** — чем оно особенно полезно.
- **Состояние:** Здоров / Ранен / Погиб или потерян.

Вместо HP у животных отмечай раны. Серьёзное последствие делает здоровое животное раненым. Если снова послать раненого зверя в опасность, провал может означать, что он погиб, сбежал или потерялся до особого сюжетного возвращения.

Животное	Дикость	Уклонение	Стойкость	Особое действие
Сокол	8	9	1	Разведка с воздуха, перехват инициативы, доставка короткого послания
Ворон	6	8	1	Тревожные крики, поиск маленьких предметов, перенос записки
Волк	9	7	2	Предупреждение об опасности, защита от засад, чтение следа
Лошадь	7	6	2	Быстрый переход, бегство, перевозка груза
Медведь	12	5	4	Сила, устрашение, вступает в бой за хозяина, но всегда шумен

Звери в бою. На своём ходу (по Инициативе) зверь делает одно действие:

Зверь	Боевое действие
Сокол	Перехват инициативы (отряд ходит первым) + удар сверху (враг −1 к защите). Хрупок: 1 рана — улетает из боя
Ворон	Отвлечение (враг теряет ответный удар) или срывает фитиль мушкета (громкий враг теряет выстрел)
Волк	Сбить с ног (Уклонение против врага → падает, теряет ход); в засаде снимает внезапность
Лошадь	Таранный наезд (урон + откидывает врага в дальний строй) или Бегство (авто-успех отступления хозяина)
Медведь	Устрашение (слабые враги бегут; боссы нет) или Сокрушить (большой урон). Всегда ломает стелс — мощь ценой шума

Звери ведут **раны**, не HP. Хрупких (Сокол, Ворон) легко потерять — береги их.

Спутники-люди в бою. Каждый герой действует на своей Инициативе по своей боевой карточке (см. «Создание Персонажа»). **Харик** — если ты спас его (Гл.6) — сражается как воин: сильная атака Силой/Меткостью, высокая Инициатива, ближний строй.

Правило 11: Проверка Мудрости

Некоторые задачи в книге помечены значком 🧠 и числом — например, 🧠 **Мудрость ≥ 4**. Если твоя Мудрость **ниже** указанного числа, ты **не можешь** решить эту задачу сам. Но у тебя есть варианты:

- **Поручить спутнику:** Если в твоём отряде есть кто-то с нужным навыком (например, Зитка для геометрии или Винона для химии), он решит задачу за тебя. При этом компаньон **обязательно объяснит**, как именно решается эта задача (например, расскажет формулу рычага или тангенса), чтобы ты тоже научился! Книга скажет: *«Зитка чертит на песке схему и объясняет ответ...»*
- **Пропустить:** Ты не решаешь задачу и идёшь обходным путём. Ты не получаешь бонус, но игра продолжается.

- **Прокачаться:** Позже, когда наберёшь достаточно Очков Опыта и повысишь навык, ты сможешь вернуться и решить задачу.

Ответы к задачам, переводы и разгадки теперь лежат в конце книги, в приложении **«Ключи, переводы и разборы»**.

Это работает и в обратную сторону: если у тебя **низкая Сила**, некоторые силовые действия тебе недоступны. Но всегда есть другой путь!

Правило 12: Алхимия и Знахарство

Ты можешь собирать **ингредиенты** (травы, минералы, материалы) и создавать из них полезные вещи по **рецептам** (см. приложение «Книга Знахаря»). Для крафта нужно: (а) знать рецепт, (б) иметь ингредиенты, (в) иметь нужный уровень навыка Знахарство.

Правило 13: Кооперативная игра (Мультиплеер!)

В эту книгу-игру можно играть **с друзьями**! Главный игрок берёт на себя роль своего героя, а ваши друзья могут стать вашими **Компаньонами** (например, кто-то играет за Харика, кто-то за Винону). Когда в сюжете появляется компаньон, или когда нужно принять решение за него, или решить задачу по его специализации — **право голоса переходит к другу, играющему за этого персонажа**. Вы вместе обсуждаете решения, и ваш друг сам кидает кубики, когда его персонаж стреляет или читает следы!

Таблица случайных встреч в пути

В каждый день пути между соседними узлами брось **2 кубика**:

Бросок	Что произошло
2	⚡ **Буря!** Потеряй 1 день пути. Проверка Выносливости (8) или -2 HP. Здоровая лошадь может один раз за маршрут вывести тебя без лишнего дня, но встреча всё равно считается разыгранной.
3	🐍 **Гремучая змея!** Проверка Ловкости (7) или -3 HP. Волк предупреждает рыком; сокол может заметить змею сверху до опасного шага. Если есть Знахарство ≥ 2 — собери яд (ингредиент).
4	🔥 **Следы костра.** Кто-то здесь был. Проверка Следопытство (6): успех — узнаёшь кто (англичане / французы / индейцы). Волк даёт +2 к этой проверке; сокол может разведать лагерь до приближения.
5	🌿 **Лечебные травы.** Ты нашёл шалфей (+1 ингредиент). Если Знахарство ≥ 1 — находишь ещё кору ивы.
6	👤 **Одинокий путник.** Охотник из дружественного племени. Делится едой (+2 HP) и новостями. Ворон или сокол может унести от него короткое послание к ближайшему союзнику.
7	☀️ **Спокойный путь.** Ничего не происходит. Приятная дорога.
8	☀️ **Спокойный путь.** Ничего не происходит. Ты отдыхаешь (+1 HP).
9	🦅 **Орёл в небе!** Хороший знак. +1 Очко Опыта.
10	🏕️ **Заброшенный лагерь.** Проверка Следопытство (7): успех — находишь полезный предмет (1 случайный).
11	🐗 **Засада зверя!** Волк снимает внезапность; сокол даёт выбор: обойти, подготовиться или ударить первым; медведь может автоматически войти в первый раунд боя за тебя. Брось ещё 1 кубик: **1–4 — волчья стая → Начинается бой! Параграф 1020**; **5–6 — гризли-шатун → Начинается бой! Параграф 1010**. (Блоки в приложении «Бестиарий». Цель — отогнать или уйти, не убить.)
12	💎 **Находка!** Ты нашёл что-то ценное. Брось ещё 1 кубик: 1-3 = кремнёвый нож, 4-5 = мешочек серебряных монет, 6 = старая карта (открывает секретную локацию!).

Лист Следопыта

(Распечатай эту страницу и заполняй карандашом)

```
╔═══════════════════════════════════════╗
║          ЛИСТ СЛЕДОПЫТА               ║
║          «Сыновья Орла»               ║
╠═══════════════════════════════════════╣
║ Имя героя: _____________________      ║
║ Дух-покровитель: _____________________ ║
║                                       ║
║ ТЕКУЩИЙ УЗЕЛ: _____________________   ║
║                                       ║
║ ═══ СЧЁТ ДНЕЙ ПОХОДА ═══              ║
║ День:  □01 □02 □03 □04 □05 □06        ║
║        □07 □08 □09 □10 □11 □12        ║
║        □13 □14 □15 □16 □17 □18        ║
║                                       ║
║ ═══ ДЕДЛАЙНЫ ═══                     ║
║ □ День 6: Харика могут перевести      ║
║ □ День 9: Горный Лев уходит к зимовке ║
║ □ День 12: собрать Великий Совет      ║
║                                       ║
║ ═══ ХАРАКТЕРИСТИКИ (врождённые) ═══   ║
║ Сила:       [ ]   Ловкость:   [ ]     ║
║ Мудрость:   [ ]   Меткость:   [ ]     ║
║ Выносливость: [ ]                     ║
║                                       ║
║ ═══ НАВЫКИ (прокачиваемые) ═══        ║
║ Стрельба (лук): [ ]  Стелс:      [ ]  ║
║ Следопытство:   [ ]  Дипломатия:  [ ] ║
║ Знахарство:     [ ]  Приручение:  [ ] ║
║ Крафт:          [ ]  Лидерство:   [ ] ║
║ Картография:    [ ]  Языки:       [ ] ║
║                                       ║
║ ═══ ЗДОРОВЬЕ ═══                     ║
║ HP: [ ]/20        ИМПУЛЬС: ○ ○ ○      ║
║                                       ║
║ ═══ ЗОВ ВАКАН ТАНКА ═══               ║
║ ○ (зачеркни когда используешь)        ║
║                                       ║
║ ═══ ОЧКИ ОПЫТА ═══                   ║
║ □□□□□ □□□□□ = +1 к навыку (за 10 ОО)  ║
║ □□□□□ □□□□□ = +1 к навыку (за 10 ОО)  ║
║ □□□□□ □□□□□ = +1 к навыку (за 10 ОО)  ║
║                                       ║
║ ═══ ОРУЖИЕ ═══                       ║
║ 1. _____________________ (урон: __)   ║
║ 2. _____________________ (урон: __)   ║
║ 3. _____________________ (урон: __)   ║
```

```
╔═══════════════════════════════════════╗
║                                       ║
║ ═══ ИНВЕНТАРЬ ═══                     ║
║ 1. _____________________              ║
║ 2. _____________________              ║
║ 3. _____________________              ║
║ 4. _____________________              ║
║ 5. _____________________              ║
║ 6. _____________________              ║
║                                       ║
║ ═══ ЖИВОТНЫЕ-КОМПАНЬОНЫ ═══           ║
║ Вид / имя / состояние / стойкость     ║
║ 1. __________ / ________ / ______ / __ ║
║ 2. __________ / ________ / ______ / __ ║
║ 3. __________ / ________ / ______ / __ ║
║ 4. __________ / ________ / ______ / __ ║
║ 5. __________ / ________ / ______ / __ ║
║ Сост.: Здоров / Ранен / Погиб-потерян ║
║                                       ║
║ ═══ ИНГРЕДИЕНТЫ (для Алхимии) ═══     ║
║ ☐ Шалфей    ☐ Кора ивы   ☐ Кедровая смола ║
║ ☐ Масло       ☐ Уголь      ☐ Сера     ║
║ ☐ Мох       ☐ Мёд        ☐ Охра (жёлт.) ║
║ ☐ Охра (кр.) ☐ Соль      ☐ Селитра    ║
║ ☐ Серебро    ☐ Смола      ☐ Ягоды     ║
║                                       ║
║ ═══ РЕЦЕПТЫ (открытые) ═══            ║
║ ☐ Целебная мазь  ☐ Противоядие        ║
║ ☐ Боевая краска  ☐ Дымовая шашка      ║
║ ☐ Пеммикан       ☐ Мыло               ║
║ ☐ Огненная стрела                     ║
╚═══════════════════════════════════════╝
```

Единые названия навыков: если в тексте встречается «Разведка» или «Навигация», используй **Картографию**. Если встречается «Хитрость», используй **Стелс** или **Мудрость** — книга прямо скажет, какой вариант подходит. Если встречается «Торговля» или «Запугивание», используй **Дипломатию**. Если встречается «Ближний бой», используй **Силу**.

Боевой бланк (черновик на каждый бой)

Перерисуй на черновике или распечатай — заполняй в каждом бою:

```
ОЧЕРЕДЬ ХОДОВ (по Инициативе, от большей к меньшей):
  1.____  2.____  3.____  4.____  5.____

ИМПУЛЬС: ○ ○ ○   (3 → Решающий приём)

ЗОНА:  я [бл. / дал.]   спутники: _____________

ВРАГИ — Стойкость:  [1]____  [2]____  [3]____
Слабое место раскрыто?  ☐
```

❧

Переходи к разделу «Создание Персонажа» (следующая глава) →

❧

ГЛАВА 0: СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Часть 1: Тест Духов

Ответь на 5 вопросов. **Запиши свои ответы** (A, B, C или D) на бумаге. Потом загляни в **Таблицу Духов** на следующей странице — она расскажет, какие врождённые способности тебе достались.

Не подглядывай в таблицу заранее! Отвечай честно — как поступил бы именно ты.

Стартовые значения

Перед тестом все характеристики и навыки равны **0**.

Сначала ты получишь врождённые очки из **Теста Духов**. Потом выберешь героя и прибавишь его бонусы. Итоговое число и есть твой навык на старте приключения.

Пример: если Тест Духов дал тебе **Ловкость +2**, а выбранный герой даёт **Ловкость +3**, на Листе Следопыта запиши **Ловкость 5**.

Вопрос 1: Утро в лагере

Ты просыпаешься на рассвете. Первые лучи солнца окрашивают типи в золотой цвет. Что ты делаешь первым делом?

A) Выбегаю наружу и делаю разминку — отжимания, бег вокруг лагеря. Тело должно быть сильным!

B) Тихо выскальзываю из типи и иду к реке. Сажусь на берегу и наблюдаю, как просыпается мир: куда летят птицы, откуда дует ветер.

C) Беру лук и иду к тренировочным мишеням. Пока все спят — самое время попрактиковаться.

D) Иду к типи знахарки. Она обещала показать, как отличить лечебный корень от ядовитого.

Мой ответ на Вопрос 1: ____

Вопрос 2: Переправа

Тропа привела тебя к быстрой реке. Мост смыло дождями. На другом берегу — цель твоего пути. Ширина реки — примерно 15 метров. Что ты делаешь?

A) Ищу место, где течение слабее. Раздеваюсь и переплываю. Я сильный, справлюсь.

B) Пытаюсь найти длинное упавшее дерево и перекинуть через реку как мост. Сначала измерю его длину — хватит ли?

C) Иду вдоль реки. Через пару километров наверняка найдётся брод — мелкое место, где можно перейти пешком. Терпение — мой друг.

D) Связываю верёвку из лиан, привязываю камень и забрасываю на другой берег, зацепив за дерево. Иду по верёвке.

Мой ответ на Вопрос 2: ____

Вопрос 3: Ночной лагерь

Ты один в лесу. Наступает ночь. Нужно устроить ночлег. Что для тебя самое важное?

A) Безопасность. Найду дерево с толстыми ветками и устрою ночлег наверху — хищники не достанут.

B) Тепло. Разведу костёр правильно: сначала трут из сухой коры, потом тонкие веточки, потом толстые. Главное — не торопиться.

C) Маскировка. Построю шалаш из веток и листьев, который сольётся с лесом. Никто не увидит.

D) Связь с природой. Послушаю звуки леса, пойму, какие животные рядом, и выберу место, где нет хищников.

Мой ответ на Вопрос 3: ____

Вопрос 4: Встреча с чужаком

На тропе ты встречаешь незнакомца. Это белый человек в потрёпанной одежде. Он ранен и просит о помощи жестами.

A) Помогу. Перевяжу рану, дам воды. Неважно, кто он — раненый есть раненый.

B) Помогу, но буду настороже. Обработаю рану, но спать буду вполглаза — вдруг это ловушка.

C) Не буду рисковать. Оставлю ему воду и еду на тропе и уйду. Помогу, но на расстоянии.

D) Попробую поговорить жестами. Покажу на себя, назову своё имя, попробую понять, откуда он и что случилось. Может, выучу пару слов на его языке.

Мой ответ на Вопрос 4: ____

Вопрос 5: Дар Орла

Тебе снится сон. Ты стоишь на вершине горы. Перед тобой — огромный Орёл. Он говорит человеческим голосом: «Я дам тебе один дар. Выбирай мудро.»

A) «Дай мне силу медведя, чтобы я мог защитить тех, кого люблю.»

B) «Дай мне глаза сокола, чтобы я видел опасность раньше, чем она увидит меня.»

C) «Дай мне хитрость койота, чтобы я мог найти выход из любой ситуации.»

D) «Дай мне мудрость черепахи, чтобы я понимал язык земли, воды и огня.»

Мой ответ на Вопрос 5: ____

❧

⛔ СТОП! Записал все 5 ответов? Только тогда переворачивай страницу! ⛔

❧

\[Следующая страница\]

Таблица Духов — Расшифровка

Найди свой ответ на каждый вопрос и запиши очки на Листе Следопыта:

Вопрос 1:

Ответ	Сила	Ловкость	Мудрость	Меткость	Выносливость	Другое
A	+2	—	—	—	+1	—
B	—	—	+2	—	—	Следопытство +1
C	—	+1	—	+2	—	—
D	—	—	+2	—	—	Знахарство +1

Вопрос 2:

Ответ	Сила	Ловкость	Мудрость	Меткость	Выносливость	Другое
A	+1	—	—	—	+1	—
B	—	+1	+2	—	—	—
C	—	—	—	—	+1	Следопытство +1
D	—	+1	—	+1	—	—

Вопрос 3:

Ответ	Сила	Ловкость	Мудрость	Меткость	Выносливость	Другое
A	—	+1	—	—	+1	—
B	—	—	+2	—	—	💡 Ты узнал «Треугольник огня»!
C	—	+1	—	—	—	Стелс +1
D	—	—	—	—	—	Приручение +1, Следопытство +1

Вопрос 4:

Ответ	Сила	Ловкость	Мудрость	Меткость	Выносливость	Другое
A	—	—	+2	—	—	Дипломатия +1
B	—	—	+1	—	—	Стелс +1
C	—	—	—	—	+1	Стелс +1
D	—	—	—	—	—	Дипломатия +1, Языки +1

Вопрос 5:

Ответ	Сила	Ловкость	Мудрость	Меткость	Выносливость	Другое
A	+3	—	—	—	—	—
B	—	—	—	+3	—	—
C	—	+3	—	—	—	—
D	—	—	+3	—	—	—

Сложи все числа по каждому навыку и запиши итог на Листе Следопыта!

Часть 2: Выбор Героя

Теперь выбери героя. Его навыки **прибавятся** к твоим врождённым.

🦅 ЧАЙТАН — «Ястребиное Сердце»

Сын вождя. Дух-покровитель: Орёл.

Чайтану 13 лет. Он — старший сын вождя Мато́ Нажин (Стоящий Медведь). Всю жизнь его готовили к тому, чтобы однажды возглавить племя. Отец говорит ему: *«Вождь — это не тот, кто командует. Это тот, кто служит.»*

Этим летом Чайтан должен пройти **Ханблечию** — Поиск Видения: четыре дня и ночи один в горах, без еды и воды, пока Великий Дух не пошлёт ему видение его судьбы.

Бонусы: Лидерство +3, Стрельба +2, Дипломатия +2, Следопытство +2 **Снаряжение:** Лук из ясеня (40м, 4 урона), Орлиное перо отца (+1 Лидерство), Пеммикан (3 дня) **Лучший стиль:** Дипломатия, лидерство, переговоры ⚔ **В**

бою — Боевой клич (Лидерство): раз в 2 раунда даёт отряду +2 Импульса и +1 к атаке на раунд. Зона: ближний строй.

→ Если выбрал Чайтана — перейди к ***Параграф 10***

❧

🦊 ВИНОНА — «Первородная Дочь»

Дочь знахарки. Дух-покровитель: Койот.

Виноне 12 лет. Её мать — **Ункчи́да**, самая мудрая знахарка племени. С пяти лет Винона собирает коренья и учится отличать целебный шалфей от ядовитого болиголова. Однажды раненый французский солдат оставил ей **книгу** — *«La Flore et l'Étude des Plantes»*. Винона не умеет читать по-французски. Но она хочет понять.

Бонусы: Знахарство +3, Мудрость +2, Стелс +1, Следопытство +2, Приручение +2 **Снаряжение:** Сумка знахарки (5 ингредиентов), Французская книга ботаники, Нож для трав (2м, 2 урона) **Лучший стиль:** Алхимия, хитрость, обходные пути ⚔ **В бою — Знахарка (Знахарство):** лечит союзнику или зверю +4 (Ранен→Здоров), или бросает ослепляющий порошок (враг −2) / дымовую шашку (укрытие для отступления). Тратит ингредиент. Зона: дальний строй.

→ Если выбрала Винону — перейди к ***Параграф 20***

❧

🐺 ОХАНКО — «Бесстрашный»

Сирота, вырос с волками. Дух-покровитель: Волк.

Оханко не помнит родителей. Его нашли воины Вахпе-тунван — грязного малыша, прижавшегося к мёртвой волчице. Старейшины сказали: *«Волки приняли его.»* Теперь ему 13. Он слышит оленя за полкилометра и видит следы трёхдневной давности. Рядом всегда бежит **Шуни** — молодой серый волк.

Бонусы: Следопытство +3, Стелс +3, Приручение +3, Выносливость +2 **Снаряжение:** Кремнёвый нож (2м, 2 урона, +1 стелс), Волк Шуни (компаньон), Верёвка из сухожилий, Лук ивовый (30м, 3 урона) **Лучший стиль:** Стелс, разведка, ловушки ⚔ **В бою — Удар из тени (Стелс или Следопытство):** внезапная атака из засады без ответа врага; или Чтение боя (Следопытство) раскрывает Слабое место врага. Зона: дальний/ближний строй (из укрытия).

→ *Если выбрал Оханко — перейди к* ***Параграф 30***

❧

🐻 ХОТОТО — «Поющий Дух»

Сын кузнеца, полукровка. Дух-покровитель: Медведь.

Мать Хотото — женщина из племени. Отец — **Жан-Пьер Дюваль**, французский торговец, который ушёл и не вернулся. Хотото — полукровка с зелёными глазами. Самый сильный мальчик в лагере и единственный, кто **понимает металл**. Он говорит немного по-французски.

Бонусы: Сила +3, Крафт +3, Выносливость +2, Языки (фр.) +2 **Снаряжение:** Стальной томагавк (5м, 5 урона), Набор кузнеца, Записка от отца (на французском) **Лучший стиль:** Сила, крафт, починка оружия ⚔ **В бою — Сокрушающий удар (Сила):** большой урон, но шумно; или Захват — враг обездвижен (путь к пленению без крови). Перед боем чинит/улучшает оружие. Зона: ближний строй.

→ *Если выбрал Хотото — перейди к* ***Параграф 40***

❧

🪶 ЗИТКА — «Маленькая Птица»

Младший брат, мечтатель. Дух-покровитель: Сокол.

Зитке 11 лет. Его старший брат погиб, спасая охотника из-подо льда. Зитка маленький и неуклюжий с томагавком. Зато он видит то, что другие не замечают. У него есть **Чик** — молодой сокол-сапсан. Зитка хочет стать **картографом** — нарисовать карту всей земли сиу.

Бонусы: Картография +3, Приручение +3, Ловкость +3 **Снаряжение:** Сокол Чик (компаньон-разведчик: Уклонение 9, Стойкость 1), Самодельная карта, Праща (30м, 2 урона) **Лучший стиль:** Картография, геометрия, обход ⚔ **В бою — Замысел местности (Картография):** авто-успех одного действия Местность; или Разведка — авто-успех отступления отряда. Зона: дальний строй.

→ *Если выбрал Зитку — перейди к* ***Параграф 50***

❧

Запиши героя на Листе Следопыта. Прибавь его бонусы к врождённым навыкам. Запиши снаряжение.

Открой карту А3. Найди **«Священные Блэк-Хиллз»** — начало пути. Приключение начинается!

❧

ГЛАВА 1: СВЯЩЕННЫЕ БЛЭК-ХИЛЛЗ — НАЧАЛО ПУТИ



Параграф 10 (Старт Чайтана)

Утро. Лучи солнца пробиваются сквозь дымовое отверстие типи. Ты — Чайтан, сын вождя Мató Нажин. Сегодня особенный день.

Отец разбудил тебя ещё до рассвета. Его лицо серьёзно — таким ты видел его только на Совете Старейшин.

«Сын мой,» — говорит он, — *«вчера ночью прискакал гонец из клана Минни-конжу. На юге и востоке бледнолицые ставят всё новые заставы и склады. Французы и англичане всё чаще хватаются за оружие, а наши охотничьи угодья горят. Мы должны созвать Великий Совет всех кланов — но я не могу покинуть наш лагерь. Совет Старейшин решил: ты отправишься как Посланник Вахпе-тунван.»*

Ты чувствуешь, как сердце ускоряется. Это великая честь — и великая ответственность.

«Ты должен обойти четыре союзных клана нашего народа и убедить каждого вождя прийти на Великий Совет в Священных Блэк-Хиллз. Пятое перо — наше, Вахпе-тунван; его мы принесём сами, когда ты вернёшь союзников домой. Гонцы говорят: к двенадцатому дню после твоего выхода слухи о войне разлетятся по равнинам. Если Совет соберётся позже, страх уже будет говорить громче мудрости.»

Отец протягивает тебе свой **ясеневый лук** и **перо орла**.

«Перо — знак моей власти. Покажи его вождям — они поймут, что ты говоришь от моего имени. А лук… пусть он тебе не понадобится.»

Если ещё не записал стартовое снаряжение героя, отметь: Лук из ясеня (40м, 4 урона, тихий), Перо Орла (+1 Лидерство).

Ты выходишь из типи. Лагерь Вахпе-тунван раскинулся в зелёной долине у подножия Блэк-Хиллз. Дым от костров поднимается в утреннее небо. Дети играют у ручья. Женщины сушат ягоды. Всё так мирно. Но ты знаешь — это может измениться.

Что ты делаешь?

- Идёшь к **знахарке Ункчиде** попросить лекарства в дорогу → **Параграф 60**

- Идёшь к **тренировочной площадке** попрактиковаться перед дорогой → **Параграф 61**
- Ищешь **Оханко** — лучшего следопыта, чтобы позвать его с собой → **Параграф 62**
- Сразу отправляешься в путь, пока солнце высоко → **Параграф 63**

Параграф 20 (Старт Виноны)

Мать разбудила тебя запахом кедрового дыма. Ункчида — Бабушка Земля — сидит у входа в типи и перебирает пучки сушёных трав.

«Винона,» — говорит она, не оборачиваясь. Она всегда знает, когда ты просыпаешься. — *«Сегодня вождь объявит Великое Посольство. Он отправит своего сына Чайтана к другим кланам. Но Чайтан — мальчик, который думает луком, а не головой.»*

Мать поворачивается. В её глазах — хитринка.

«Ему понадобится кто-то, кто умеет лечить раны и читать следы земли. Я поговорила с вождём. Ты пойдёшь с ним — как знахарка отряда.»

Ты вскакиваешь. Путешествие! Настоящее!

Мать протягивает тебе кожаную **сумку знахарки** — ту самую, с вышитыми бисером звёздами.

«В ней — шалфей, кора ивы, кедровая смола, мёд и масло. Этого хватит на первое время. И вот...»

Она достаёт **французскую книгу** — ту, что оставил раненый солдат.

«Может быть, в пути ты встретишь кого-то, кто поможет тебе прочитать её. Знание — это тоже оружие, дочка.»

Ты получаешь: Сумку знахарки (шалфей, кора ивы, кедровая смола, мёд, масло), Нож для трав (2м, 2 урона), Французскую книгу ботаники.

Что ты делаешь?

- Идёшь к Чайтану и представляешься → **Параграф 64**
- Сначала собираешь ещё трав на окраине лагеря (проверка Знахарство) → **Параграф 65**
- Пытаешься разобрать хотя бы одно слово в книге → **Параграф 66**

Параграф 30 (Старт Оханко)

Ты просыпаешься не в типи. Ты спишь **на дереве**, в гамаке из сухожилий, который сам сплёл. Шуни — твой волк — свернулся клубком внизу, у корней старого тополя.

Ты на окраине лагеря. Так тебе спокойнее. Слишком много людей — слишком много шума.

Шуни поднимает голову и тихо ворчит. Кто-то идёт. Ты мгновенно скатываешься с дерева и бесшумно приземляешься рядом с волком.

Это **Чайтан** — сын вождя. Он никогда раньше не приходил к тебе.

«Оханко,» — говорит он. Голос неуверенный. — *«Отец отправляет меня в Великое Посольство. Мне нужен проводник — тот, кто знает лес и тропы лучше всех. Все говорят, что это ты.»*

Шуни обнюхивает Чайтана и отходит. Не рычит — значит, доверяет.

«Я не умею красиво говорить,» — отвечаешь ты. — *«И не хочу сидеть на советах.»*

«Мне не нужен говорун. Мне нужен следопыт.»

Что ты делаешь?

- Соглашаешься сразу → **Параграф 67**
- Говоришь, что пойдёшь, но на своих условиях: ты идёшь впереди, один, и сам выбираешь маршрут → **Параграф 68**
- Отказываешься. Ты — одиночка → **Параграф 69** *(Внимание: ты всё равно попадёшь в приключение — но позже и другим путём)*

Параграф 40 (Старт Хототo)

Жар. Искры. Звон металла.

Ты стоишь у маленькой кузни на краю лагеря — той, что дядя Танка Ска (Белый Бык) построил по образцу французских кузниц. Ты бьёшь молотом по раскалённому наконечнику стрелы. Удар, поворот, удар. Металл поддаётся.

«Хототo!» — голос матери.

Она стоит у типи с мокрыми глазами. Рядом — вождь Мато́ Нажин.

«Сынок,» — говорит мать, — *«вождь хочет, чтобы ты пошёл с его сыном в Посольство. Ты будешь чинить оружие в пути и… и переводить, если встретите французов.»*

Французов. Как отец.

Вождь говорит: *«Хототo, твоя кровь — и наша, и их. Это не слабость. Это мост. Нам нужен мост.»*

Мать протягивает тебе **записку** — маленький клочок пергамента. Почерк отца.

«Mon fils, je reviendrai. Cherche-moi à Fort Laramie.»

Ты знаешь только несколько слов: *«Mon fils»* — мой сын. Остальное… пока непонятно.

Ты получаешь: Стальной томагавк (5м, 5 урона), Набор кузнеца, Записку отца.

❓ **Задача на французский:** Попробуй понять записку.

«Mon fils, je reviendrai. Cherche-moi à Fort Laramie.»

Если хочешь положиться на **Интуицию**, сначала запиши свой перевод, а потом проверь ключ в конце книги. Верный перевод считается **полным успехом**.

- Если у тебя уже есть **Языки (фр.) ≥ 1** или ты верно понял смысл по Интуиции → **Параграф 70**
- Если не уверен в переводе → **Параграф 72**

Параграф 50 (Старт Зитки)

Ты лежишь на холме и рисуешь. Палочкой, обожжённой на костре, ты наносишь линии на выделанную шкуру оленя. Река Миссури — вот она, изгибается, как змея. Блэк-Хиллз — здесь, тёмные скалы. Равнины — бескрайние, до самого горизонта.

Чик — твой сокол — кружит высоко над головой. Ты свистишь, и он камнем падает вниз, садясь тебе на руку. Его когти привычно сжимают кожаную перчатку.

«Что ты видел, Чик?» — спрашиваешь ты.

Конечно, сокол не отвечает словами. Но ты научился читать его поведение: если Чик беспокоен — впереди опасность. Если спокоен — путь свободен.

Снизу, из лагеря, доносится голос матери: *«Зитка! Спускайся! Вождь зовёт!»*

Мató Нажин стоит у центрального костра. Рядом — его сын Чайтан, знахарка Винона, мрачный Оханко с волком. Вождь смотрит на тебя.

«Маленькая Птица,» — говорит он (ты морщишься от этого прозвища), — *«говорят, ты рисуешь карты лучше всех в племени. Моему сыну нужен тот, кто не заблудится. Поедешь?»*

Ты смотришь на карту в своих руках. Она охватывает только окрестности лагеря. А там — целый мир.

«Да,» — говоришь ты. — *«Я нарисую карту ВСЕЙ земли сиу.»*

Ты получаешь: Сокола Чик (компаньон-разведчик), Самодельную карту, Пращу (30м, 2 урона).

📐 **Задача на геометрию:** Посмотри на свою карту А3. Найди Блэк-Хиллз и Форт Ларами. Измерь расстояние линейкой. Масштаб: 1 см = 10 км. Сколько примерно километров между ними? Через какие соседние узлы удобнее проложить путь?

Сначала запиши свои ответы, а потом, если захочешь, сверься с ключом в конце книги.

→ **Перейди к Параграфу 73** — Совет перед выходом.

ГЛАВА 1 (ПРОДОЛЖЕНИЕ): ЛАГЕРЬ ВАХПЕ-ТУНВАН — ПОДГОТОВКА К ПУТИ

Параграф 60 — Знахарка Ункчида

Ты входишь в типи знахарки. Внутри пахнет шалфеем и кедром. Ункчида — старая женщина с морщинистым лицом и добрыми глазами — перетирает корни в каменной ступке.

«Я знала, что ты придёшь,» — говорит она. — *«Садись.»*

Она достаёт из мешочка несколько пучков трав.

*«Это **шалфей** — он отгоняет злых духов и очищает раны. Это **кора ивы** — если разжевать, снимает боль и жар. А это...»* — она поднимает корень странной формы — *«**эхинацея**. Очень важное растение. Укрепляет тело изнутри, помогает не болеть.»*

Ункчида смотрит на тебя внимательно.

*«Если память крепка — хорошо. Если нет, слушай сердце и свою **Интуицию**,»* — говорит она. — *«Назови четыре священных растения нашего народа.»*

Сначала запиши свой ответ, а потом, если захочешь, сверься с ключом в конце книги.

- Если ты назвал их верно → **+1 Знахарство, +1 Очко Опыта.** Ункчида довольно кивает и даёт тебе **Сумку с 3 ингредиентами** (шалфей, кора ивы, эхинацея).

- Если ответа нет или он неверен → Ункчида качает головой: *«Учись, мальчик.»* Получаешь только **шалфей**.

→ **Перейди к Параграфу 73** — Совет перед выходом.

❧

Параграф 61 — Тренировочная площадка

На краю лагеря стоят три мишени из связанной соломы. Мальчишки помладше бросают в них камни. Ты берёшь лук.

Проверка Меткости: Брось 2 кубика + Меткость.

- **Результат ≥ 9:** Три стрелы — три попадания! Мальчишки смотрят с восхищением. → **+1 Очко Опыта.**
- **Результат 6-8:** Две из трёх. Неплохо. → **Ничего не происходит.**
- **Результат ≤ 5:** Мимо. Мальчишки хихикают. Не твой день. → **-1 к настроению** (ничего страшного).

Пока ты стреляешь, к тебе подходит **Хотото**. Он несёт томагавк на плече.

«Чайтан, я слышал, ты идёшь в Посольство. Возьми.»

Он протягивает тебе **3 наконечника для стрел** из обсидиана — острее, чем кремнёвые.

«Я сам их выковал. Ну... вырезал. Обсидиан не куётся, но режет лучше любого металла.»

Ты получаешь: 3 обсидиановых наконечника (если прикрепить к стрелам — урон лука +1).

📐 **Задача на геометрию:** Хотото говорит, что обсидиановый наконечник имеет форму равнобедренного треугольника с основанием 3 см и высотой 5 см. Какова его площадь? *(Подсказка: $S = ½ \times$ основание $\times$ высота)*

Сначала запиши свой ответ, а потом, если захочешь, проверь ключ в конце книги.

- Если ответ верный → **+1 Очко Опыта**
- Если ответа нет или он неверен → берёшь наконечники без бонуса.

→ **Перейди к Параграфу 73** — Совет перед выходом.

❧

Параграф 62 — Поиск Оханко

Ты идёшь к окраине лагеря. Там, где типи заканчиваются и начинается лес, живёт Оханко.

Его нет. Только примятая трава и следы.

Проверка Следопытство: Брось 2 кубика + Следопытство.

- **Результат ≥ 8:** Ты видишь следы — босые ноги и рядом лапы волка. Они ушли к ручью. Идёшь по следам и находишь Оханко, сидящего у воды. Шуни пьёт рядом.

«Мне нужен проводник,» — говоришь ты. — *«Тот, кто знает лес и тропы лучше всех.»*

Оханко молчит, но Шуни подходит к тебе, обнюхивает руку и не рычит.

«Хорошо,» — наконец говорит Оханко. — *«Я пойду впереди. Если подниму руку — замри. Если свистну — беги.»*

Оханко присоединяется к отряду как NPC-следопыт. Запиши: **Оханко: Следопытство +3, Стелс +3, Приручение +3; Шуни — волк-компаньон Оханко**. В первый день пути Шуни предупреждает тебя об опасности: первая засада не может застать отряд врасплох.

→ **Перейди к Параграфу 73** — Совет перед выходом.

- **Результат ≤ 7:** Следы теряются на каменистой земле. Ты не можешь его найти. Вечером, уже у Совета, Оханко сам появляется у края костра.

«Ты шумел в лесу, как медведь в сухих ветках,» — говорит он. — *«Но путь впереди опасен. Я всё равно пойду. Кто-то должен слышать то, чего не слышишь ты.»*

Оханко присоединяется к отряду как NPC-следопыт. Запиши: **Оханко: Следопытство +3, Стелс +3, Приручение +3; Шуни — волк-компаньон Оханко**. Но ты не нашёл его сам, поэтому бонус предупреждения в первый день пути не получаешь.

→ **Перейди к Параграфу 73** — Совет перед выходом.

❧

Параграф 63 — Сразу в путь

Ты решаешь не терять времени. Солнце поднимается — каждый час дорог.

Ты берёшь свои вещи и выходишь из лагеря один. Тропа ведёт через лес на юг, к подножию Блэк-Хиллз.

Через час пути ты слышишь шорох в кустах.

Проверка Стелс (Ловкость): Брось 2 кубика + Ловкость.

- **Результат ≥ 7:** Ты замираешь. Из кустов выходит **олениха** с оленёнком. Они смотрят на тебя и спокойно уходят. Красиво. → **+1 Очко Опыта** за терпение.
- **Результат ≤ 6:** Ты наступаешь на ветку. ХРУСТ! Олени убегают. Ничего страшного, но ты обнаружил себя. Если кто-то за тобой следил — он теперь знает, где ты.

Через полчаса тебя догоняет запыхавшаяся **Винона**.

«Ты ушёл без меня! Мать сказала, что я иду с тобой. Я — знахарка отряда.»

Винона присоединяется к отряду! (Если ты не выбрал её как главного героя, она теперь — NPC-спутник.)

Винона сердито выдыхает и тут же добавляет:

«И не думай улизнуть прямо сейчас. Вечером будет совет и благословение перед дорогой. Возвращаемся в лагерь, а выйдем уже на рассвете.»

→ Перейди к Параграфу 73.

❧

Параграф 64 — Винона представляется Чайтану

Ты подходишь к типи вождя. Чайтан стоит снаружи, проверяя тетиву лука.

«Чайтан,» — говоришь ты. — *«Я Винона. Мать послала меня с тобой. Я знахарка.»*

Он смотрит на тебя с сомнением. *«Ты… девочка.»*

«А ты — мальчик, который не отличит шалфей от полыни. Без знахарки в дороге ты долго не протянешь.»

Чайтан молчит. Потом кивает. *«Ладно. Но не отставай.»*

Чайтан принимает тебя в своё Посольство. Запиши: **Чайтан — спутник-лидер отряда.**

→ Перейди к Параграфу 73.

❧

Параграф 65 — Сбор трав

Ты идёшь на окраину лагеря, к берегу ручья, где растут лучшие травы.

Проверка Знахарство: Брось 2 кубика + Знахарство.

- **Результат ≥ 10:** Кроме того, ты замечаешь редкий гриб — **чага** на берёзе. Мать рассказывала, что он лечит почти всё! → **+3 ингредиента + 1 Очко Опыта.**
- **Результат 7-9:** Ты находишь прекрасный куст **эхинацеи** и пучок **сладкой травы**. → **+2 ингредиента.**
- **Результат ≤ 6:** Ты путаешь полезные травы с обычными сорняками. → **+1 ингредиент** (простой шалфей).

→ **Перейди к Параграфу 73.**

❧

Параграф 66 — Французская книга

Ты садишься у костра и открываешь книгу. Буквы странные — ни на что не похожие. Но рядом с текстом — **рисунки растений**. Их ты понимаешь!

Вот это — точно **ромашка**. А вот это — похоже на **зверобой**, только нарисован аккуратнее, чем ты когда-либо видела.

Под каждым рисунком — подпись. Ты пытаешься прочитать.

«Ca… mo… mille» — читаешь ты по буквам. Камомиль. Слово крутится в голове, как будто вот-вот раскроет свой смысл.

Если хочешь положиться на **Интуицию**, запиши сначала, какое растение, по-твоему, названо этим словом, а потом сверься с ключом в конце книги.

🧠 **Мудрость ≥ 4:** Ты понимаешь, что если сопоставить рисунки с названиями, можно выучить французские слова. Если первое слово понято верно, получаешь **+1 Языки (фр.), +1 Очко Опыта.**

🧠 **Мудрость < 4:** Буквы пока для тебя — просто закорючки. Но картинки полезны! → **+1 Знахарство** (ты запомнила, как выглядят новые растения).

→ **Перейди к Параграфу 73.**

❧

Параграф 67 — Оханко соглашается

«Ладно,» — говоришь ты. Шуни виляет хвостом.

Чайтан протягивает тебе руку. Ты смотришь на неё, потом пожимаешь — коротко, крепко.

«Идём,» — говоришь ты. — *«Я знаю тропы, где можно срезать путь, если идти внимательно.»*

Ты входишь в Посольство Чайтана. Запиши: **Чайтан — спутник-лидер отряда.** Кроме того, благодаря Оханко, в первый день пути волк предупреждает вас об опасности: при первой случайной встрече засада не может застать отряд врасплох.

→ **Перейди к Параграфу 73.**

❧

Параграф 68 — На своих условиях

«Я пойду,» — говоришь ты. — *«Но впереди иду я. Один. С Шуни. Ты идёшь за мной на расстоянии в сто шагов. Если подниму руку — замри. Если свистну — беги.»*

Чайтан хмурится. Он — сын вождя, привык командовать. Но он понимает: в лесу ты — вождь.

«Договорились.»

Ты входишь в Посольство Чайтана. Запиши: **Чайтан — спутник-лидер отряда.** Ты получаешь **бонус Авангарда**: +2 к проверкам Следопытства при путешествии, потому что идёшь впереди.

→ **Перейди к Параграфу 73.**

❧

Параграф 69 — Отказ Оханко

«Нет,» — говоришь ты. — *«Я не хожу с людьми.»*

Чайтан уходит. Шуни смотрит ему вслед и тихо скулит.

«Тише, Шуни. Нам и без них хорошо.»

Но ночью тебе снится сон. Огромный волк — белый, как снег — стоит на вершине холма и смотрит на восток. Он воет. И в его вое ты слышишь слово: *«Иди.»*

Утром ты просыпаешься с твёрдым решением. Ты пойдёшь. Не с ними — но **за ними**. Следом. Незаметно. На всякий случай.

К полудню, ещё до первой большой развилки, Шуни вдруг вскидывает уши и уходит вперёд. Ты следуешь за ним и видишь отряд Чайтана у поваленной сосны. Они остановились напоить лошадей.

Чайтан даже не вздрагивает, когда ты выходишь из-за деревьев.

«Я знал, что ты идёшь следом,» — говорит он.

«Я всё ещё не хожу с людьми,» — отвечаешь ты. — *«Но и дать вам заблудиться не хочу.»*

Чайтан коротко кивает.

«Тогда иди как хочешь. Только иди с нами.»

Ты присоединяешься к Посольству Чайтана на своих условиях. Запиши: **Чайтан — спутник-лидер отряда.**

К вечеру вы всё равно возвращаетесь к родному костру: без благословения старейшин и слов Мато́ Нажина никто не выйдет в Великое Посольство по-настоящему.

→ **Перейди к Параграфу 73** — Совет перед выходом.

Параграф 70 — Смысл записки

Смысл записки пронзает тебя сразу: это не прощание. Отец хотел, чтобы ты искал его дальше — в **Форт Ларами**.

Твоё сердце бьётся быстрее. **Отец жив!** Или, по крайней мере, он был жив, когда писал это. И он оставил тебе след.

Ты поднимаешь глаза на мать. Она видит твоё лицо.

«Ты прочитал?» — тихо спрашивает она.

«Он велел искать его. В Форт Ларами.»

Мать обнимает тебя.

+1 Языки (фр.), +1 Очко Опыта. Ты также получаешь **Личный квест: «Найти отца в Форт Ларами».** Запиши на Листе Следопыта.

Точный перевод можешь проверить в ключе в конце книги.

→ Перейди к Параграфу 73.

❧

Параграф 72 — Спросить позже

Ты пока не уверен, что понял всё правильно.

Ункчида качает головой:

«Я не читаю по-бледнолицему, дитя. Но в Форт Ларами есть те, кто говорят на этом языке. Там ты найдёшь ответ или новую улику.»

Записка остаётся в инвентаре.

→ Перейди к Параграфу 73.

❧

Параграф 73 — Совет перед выходом

Вечер. Вся деревня собралась у центрального костра. Пламя освещает лица старейшин, воинов, женщин и детей.

Вождь Мató Нажин встаёт. Его голос спокоен, но слышен каждому.

«Сегодня наши молодые воины уходят в Великое Посольство. Они пойдут к четырём союзным кланам нашего народа и скажут: «Приходите на Совет. Вместе мы решим, как защитить нашу землю.»»

Он поворачивается к тебе.

«Четыре союзных клана. Четыре вождя. А пятое перо — наше собственное, Вахпе-тунван. Верни их к нашему костру, и мы станем сильнее, чем любая армия бледнолицых.»

Старый шаман **Вичаша Вакан** (Святой Человек) подходит к огню. Он бросает в пламя пучок шалфея. Дым поднимается к звёздам.

*«Пусть Вакан Танка хранит вас, дети. Идите по Красной Тропе — тропе правды и чести. Не убивайте без нужды. Не лгите. Уважайте всё живое. И помните: самый сильный воин — не тот, кто убивает, а тот, кто **не убивает**, когда может.»*

Он даёт каждому по щепотке **священного табака**.

Ты получаешь: Священный Табак (ингредиент, 1 шт.)

Утром ты собираешь вещи. Солнце встаёт. Впереди — Великие Равнины, горы, реки, форты… и четыре союзных клана, которых нужно убедить и привести к Главному Костру.

Открой карту А3. Отметь свою позицию: Лагерь Вахпе-тунван (рядом с Блэк-Хиллз).

Куда ты идёшь первым?

Открой **Параграф 999 — Карта и Путешествия**. Запиши текущий узел: **Лагерь Вахпе-тунван / Блэк-Хиллз**. Отсюда можно идти только в соседние узлы: **Форт Ларами**, **Стоянка Медведя**, **Башня Дьявола**, **Пещера Ветров** или **Луга Прерии**.

После каждой локации возвращайся к **Параграфу 999** и двигайся дальше по соседним узлам. Дальние места — Бигхорн, Бэдлендс и Йеллоустоун — известны тебе с самого начала, но добраться до них можно только цепочкой соседних дневных переходов.

🐎 **Если твой путь лежит через Луга Прерии** — на открытой равнине ты можешь наткнуться на **конокрадов**, угоняющих табун дружественного клана. Вмешаться? → **Параграф 74**. (Иначе просто иди дальше по карте через Параграф 999.)

📐 **Задача на геометрию:** Измерь линейкой расстояния на карте до нескольких соседних узлов. Масштаб: 1 см = 10 км. Сколько примерно километров занимает каждый соседний переход? Почему книге удобнее считать путь не километрами, а днями?

Сначала запиши свои ответы, а потом, если захочешь, сверься с ключом в конце книги.

Не забудь: каждый день пути — это +1 день на Листе Следопыта и 1 бросок на Случайные Встречи в Пути.

Параграф 74 — Конокрады



Трое чужаков гонят полтора десятка лошадей через высокую траву. У переднего — рваное ухо и кремнёвый пистолет за поясом. Кони храпят: им страшно, их гонят чужие руки. Твой народ не угоняет коней и не бросает их в беде.

Альтернатива бою: можно пойти на **Дипломатию** (2 кубика + Дипломатия ≥ 9) — предложить выкуп за коней, → если успех, перейди к **Параграфу 75**. Можно тихо увести табун **Стелсом** (2 кубика + Стелс ≥ 9), → успех ведёт к **Параграфу 75**.

Если решаешь драться — **Начинается бой!** Открой блок **«Конокрады»** в приложении «Бестиарий». Веди бой по Правилу 3 (заполни боевой бланк).

- ПОБЕДА или ПЛЕНЕНИЕ вожака → **Параграф 75**.
- ОТСТУПЛЕНИЕ (Ловкость/Стелс ≥ 6) → **Параграф 76**.
- Твоё HP упало до 0 → ты ранен (Правило 7), отступаешь и приходишь в себя →

Параграф 76.

❧

Параграф 75 — Кони свободны

Табун успокаивается. Вожак «Рваное Ухо» — пленён или сбежал без коней. Прибегают пастухи дружественного клана и кланяются тебе.

Награда: +2 ОО. Если ты победил в бою — забери **Кремнёвый пистолет** (урон 5, ГРОМКОЕ) как трофей. Если решил миром (Дипломатия/Стелс) — клан дарит тебе **здоровую лошадь**-компаньона (см. Правило 10).

→ Вернись к выбору пути: **Параграф 999**.

❧

Параграф 76 — Отступил

Ты отходишь в траву. Конокрады уводят табун дальше — но ты запомнил их тропу и сможешь нагнать их позже, окрепнув. Без позора: иногда мудрый воин ждёт своего часа.

→ Вернись к выбору пути: **Параграф 999**.

❧

ГЛАВА 2: ФОРТ ЛАРАМИ — ТОРГОВЫЙ ПОСТ АНГЛИЧАН



(Ты попадаешь сюда, если на карте выбрал путь на юг к Форт Ларами)

Параграф 200 — Подход к форту

После очередного перехода по прерии ты видишь его: деревянный частокол из заострённых брёвен, сторожевые вышки с часовыми, и над всем этим — красно-бело-синий флаг с крестами.

Форт Ларами. Так его уже зовут торговцы и проводники. Укреплённый пост бледнолицых на южной дороге, где англичане меняют ружья, порох, ножи и ткани на **меха** — бобровые, лисьи, волчьи.

У ворот стоят двое солдат в красных мундирах. Мушкеты на плечах. Они смотрят на тебя настороженно.

Рядом с фортом — небольшой индейский лагерь. Несколько типи. Женщины готовят пищу и сушат ягоды. Мужчины курят трубки.

Что ты делаешь?

- Подходишь к воротам открыто и просишь аудиенции с комендантом → **Параграф 201**
- 🐺 **Только Оханко / Стелс ≥ 3:** Обходишь форт и наблюдаешь скрытно из кустов → **Параграф 205**
- Идёшь в индейский лагерь рядом с фортом — поговорить с местными → **Параграф 208**
- 🐦‍⬛ **Только Зитка / Картография ≥ 3:** Посылаешь Чик на разведку сверху → **Параграф 210**

❧

Параграф 201 — У ворот форта

Солдат опускает мушкет и преграждает тебе путь.

«Halt! State your business!» — говорит он по-английски.

Если хочешь положиться на **Интуицию**, сначала реши, чего он от тебя требует, а потом сверься с ключом в конце книги.

Если ты уверен, что понял смысл его слов, или у тебя **Языки (англ.) ≥ 1**, ответь: *«Peace. Trade. Talk.»* Если потом ключ подтвердит, что ты понял его верно, это считается **полным успехом по Интуиции**. → Солдат кивает и пропускает. → **Параграф 202**

🧠 **Языки (англ.) < 1:** Ты не понимаешь ни слова. Но по тону, взгляду и тому, как он держит мушкет, ясно: просто так внутрь тебя не пустят.

- 🐻 **Только Хотото / Языки (фр.) ≥ 2:** Ты пробуешь по-французски: *«Paix. Commerce.»* Солдат хмурится, но второй, видимо, понимает французский. Пропускают. → **Параграф 202**
- Показываешь жестами: руки вверх (без оружия), указываешь на ворота. Проверка Дипломатия (7). → Успех: **Параграф 202**. Провал: **Параграф 203**.

❧

Параграф 202 — Внутри форта

Форт — это маленький деревянный городок. Склады с мехами. Кузница. Лавка торговца. Казармы солдат. В центре — дом коменданта с британским флагом.

Ты замечаешь несколько вещей:

1. **Кузница** — молот стучит по наковальне. Кузнец — рыжий англичанин — ремонтирует мушкет. 2. **Лавка Томаса Хенли** — толстый человек в фартуке торгует всем подряд: ножами, тканями, бусами, порохом. 3. **Дом коменданта** — у входа стоит часовой. 4. 🐻 **Только Хотото:** Ты видишь на стене лавки объявление на французском: *«Cherche: forgeron. Bon salaire.»* Если хочешь положиться на **Интуицию**, сначала попробуй сам понять смысл, а потом сверься с ключом в конце книги. Может, отец работал здесь?

Куда идёшь?

- В кузницу → **Параграф 212**
- В лавку Томаса Хенли → **Параграф 213**

- К дому коменданта → **Параграф 214**
- 🐻 **Хотото:** Спросить про объявление о кузнеце → **Параграф 215**

❧

Параграф 203 — Не пускают

Солдат качает головой и показывает мушкетом: уходи.

Ты не прошёл. Но есть другие пути.

- Обойти форт и попробовать пробраться через задний вход ночью (Стелс) → **Параграф 205**
- Пойти в индейский лагерь рядом — может, кто-то поможет → **Параграф 208**
- 💰 Предложить подарок (если есть меха или серебро в инвентаре) → Проверка Дипломатия (6). Успех: **Параграф 202**. Провал: солдат забирает подарок и всё равно не пускает. Теряешь 1 предмет. → **Параграф 208**

❧

Параграф 205 — Стелс-разведка форта

(Требуется: Оханко или Стелс ≥ 3)

Ты обходишь форт с восточной стороны, где частокол граничит с рекой. Шуни бесшумно скользит рядом.

Проверка Стелс: Брось 2 кубика + Стелс.

- **Результат ≥ 8:** Ты находишь место, где два бревна частокола подгнили. Через щель видишь двор форта. Ты замечаешь: в углу двора — **клетка**. В ней сидит **индеец**. Руки связаны. Кто это? → **Параграф 206**
- **Результат ≤ 7:** Часовой на вышке замечает движение. *«Who goes there?!»* Ты успеваешь скрыться, но дальше подобраться не получится. → **Параграф 208**

❧

Параграф 206 — Пленник в клетке

Через щель в частоколе ты видишь: молодой индеец, лет 16-17, сидит в деревянной клетке. На его лице — **боевая раскраска клана Медведя**. Оглала!

Может ли это быть... кто-то из людей Маттотаупы? Может, сам **Харик**?

Пленник поднимает голову. Он увидел тебя через щель. Его глаза — умные, упрямые.

Он шепчет одними губами: *«Помоги.»*

Посмотри на **Счёт дней похода**. Если сейчас **День 6 или раньше**, Харик ещё во дворе, и ночное спасение можно провести по обычным правилам. Если сейчас **День 7 или позже**, солдаты уже готовят его к переводу в склад у восточной стены: спасение всё ещё возможно, но первая проверка Стелса или Дипломатии в ночной миссии получает сложность **+1**. Если у тебя позже появится отметка **Отсрочка Харика +3 дня**, считай все пороги этой ветки сдвинутыми: вместо **Дня 6 / Дня 7** используй **День 9 / День 10**. При позднем спасении Харик всё равно выходит живым, но без части украденного снаряжения и сильно измотанным: за само спасение ты получишь только **+1 ОО**, а в лагере Оглала его возвращение будет встречено с радостью, смешанной с горечью из-за упущенного времени. Маттотаупа всё равно пришлёт клан на Совет, но не отдаст тебе священное **Ожерелье Медвежьих Когтей**, а Харик не сможет сразу уйти с тобой в новый поход. Ты не опоздал навсегда — просто путь стал опаснее.

Что ты делаешь?

- Пытаешься освободить его ночью (стелс-миссия) → **Параграф 220**
- Идёшь к коменданту и пытаешься узнать, за что его заперли → **Параграф 214**
- Идёшь в индейский лагерь рассказать, что видел → **Параграф 208**
- 🪶 **Зитка:** Посылаешь Чик к пленнику с запиской: *«Мы вернёмся ночью»* → **Параграф 207**

Параграф 207 — Записка на крыльях

Ты быстро царапаешь на клочке бересты знак Вахпе-тунван и короткие слова: *«Мы вернёмся ночью.»*

Чик взлетает почти бесшумно. Он делает круг над двором, будто охотится за мышью, а потом камнем падает к клетке. Харик понимает сразу: он отвязывает тонкую полоску бересты от лапки сокола и прячет её под рубахой.

Теперь пленник знает, что помощь близко. Ночью он будет ждать у дальней стенки клетки и не закричит, когда ты появишься.

+1 ОО. В ночной миссии первая проверка Стелса получает **+1**, потому что Харик готов помочь. Если ты пришёл после **Дня 6**, эта подготовка отменяет штраф за поздний день для первой проверки: Харик сам подаст знак, когда часовой отвернётся.

→ **Перейди к Параграфу 220.**

Параграф 208 — Индейский лагерь у форта

Рядом с фортом — три типи. Здесь живут индейцы **клана Бруле**, которые торгуют с англичанами. Старый воин сидит у костра.

Он поднимает руку в приветствии. Ты садишься рядом.

«Ты Вахпе-тунван,» — говорит он. — *«Я вижу по узору на твоих мокасинах. Давно не видел ваших. Что привело тебя к бледнолицым?»*

Ты рассказываешь о Великом Посольстве.

Старик кивает. *«Великий Совет… Да, это нужно. Англичане становятся жаднее. Они ловят наших молодых воинов и сажают в клетки за то, что те охотятся на СВОЕЙ земле.»*

Он наклоняется ближе. *«Вчера они поймали мальчишку из клана Медведя. Говорят, он украл порох. Но я видел — он просто заступился за старика, которого солдат толкнул.»*

Клан Медведя. Мальчишка. Это может быть Харик!

- Спросить, как освободить пленника → **Параграф 209**
- Спросить про Великий Совет — согласятся ли Бруле прийти → **Параграф 216**
- 🧠 **Мудрость ≥ 4:** Спросить про травы и лекарства — что растёт в этих местах → **Параграф 217**

❧

Параграф 209 — Совет старого Бруле

Старый воин долго смотрит на форт, потом чертит палкой план на земле.

«Днём туда не войти. Ночью восточная стена у реки гнилая. Но не шуми. Английский сержант спит крепко, а молодой часовой боится волков больше, чем людей.»

Он даёт тебе маленький свисток из кости.

Ты получаешь: Костяной свисток (в форте можно один раз отвлечь часового без броска).

«Не убивай, если можно вывести пленника тихо. Кровь у ворот зовёт новую кровь.»

→ Если готов освобождать Харика ночью — **Параграф 220**. → Если хочешь сначала осмотреть форт — вернись к **Параграфу 200**.

❧

Параграф 210 — Разведка с Чик

(Только Зитка или Картография ≥ 3)

Ты свистишь, и Чик взмывает в небо. С высоты птичьего полёта он видит то, что скрыто от тебя на земле.

Ты закрываешь глаза и представляешь, что видишь его глазами *(так учил тебя старый шаман)*:

- **Форт:** Прямоугольник 80 × 50 метров. Четыре вышки по углам. Один вход с запада. Во дворе — 12 зданий, 30-40 солдат.
- **Клетка:** В юго-восточном углу — деревянная клетка с пленником-индейцем.
- **Слабое место:** Восточная стена — два бревна подгнили. Щель достаточная, чтобы пролез человек.
- **Расписание:** Часовые на вышках меняются каждые 2 часа. Между сменами — 5 минут, когда вышка пуста.

📐 **Задача на геометрию:** Периметр форта = 2 × (80 + 50) = ? метров. Если часовой обходит периметр за 10 минут, с какой скоростью он идёт?

Если хочешь положиться на **Интуицию**, сначала запиши ответ, а потом проверь ключ в конце книги.

→ Если расчёт верный: ты точно понимаешь, сколько пути проходит часовой, и выбираешь лучший миг для движения вдоль стены. **+1 ОО** за разведку. → Если не хочешь считать или ошибся: история всё равно продолжается, но без этого бонуса.

→ **Перейди к Параграфу 206** — ты знаешь про пленника.

Параграф 212 — Кузница форта

В кузнице жарко. Рыжий кузнец поднимает голову от мушкета и недоверчиво щурится.

«No touching,» — бурчит он, отодвигая инструменты.

Если у тебя **Крафт ≥ 2** или с тобой Хотото, ты сразу видишь: пружина мушкета поставлена криво. Ты показываешь жестом, что можешь помочь.

Проверка Крафта (7):

- Успех: ты поправляешь пружину. Кузнец хмыкает с уважением и даёт тебе **Уголь** и **железную скобу**. **+1 Крафт, +1 ОО.**
- Провал: ты не успеваешь разобраться в английском замке, но запоминаешь устройство. **+1 ОО.**

Если у тебя есть личный квест Хотото, кузнец вспоминает француза по имени Жан-Пьер: *«He worked west. Not here. French camp, maybe.»* Отметь подсказку: **отец Хотото мог уйти на запад**.

→ Вернись к **Параграфу 202**.

❧

Параграф 213 — Лавка Томаса Хенли

Томас Хенли — толстый англичанин с рыжими бакенбардами. Его лавка завалена товарами: ножи из Шеффилда, ткани из Манчестера, бусы из Венеции, порох из Лондона.

«Welcome, welcome! What can I do for you, young savage?»

Он хлопает тебя по плечу и улыбается так широко, будто сказал что-то дружелюбное.

🧠 **Языки ≥ 1:** Ты понимаешь, что он назвал тебя дикарём. Можешь обидеться или проигнорировать.

Что ты хочешь?

- **Торговать:** Ты можешь обменять свои ингредиенты/вещи на полезные предметы:

Отдаёшь	Получаешь
3 меха	Стальной нож (3 урона)
5 мехов	Кремнёвый пистолет (20м, 5 урона, ГРОМКИЙ)
2 ингредиента	Соль (ингредиент)
Серебряные монеты	Подзорная труба (+2 Картография при разведке)

- 🧪 **Винона / Знахарство ≥ 2:** Ты замечаешь на полке **склянку с ртутью**. *«What is this?»* Хенли отвечает: *«Quicksilver. Mercury. Very dangerous.»*

💡 **Факт:** Ртуть — единственный металл, который жидкий при обычной температуре! Алхимики считали её волшебной. Но она — **ядовита**. Не трогай голыми руками! → **+1 Знахарство, +1 ОО**

- 🔨 **Хотото / Крафт ≥ 2:** Ты видишь набор инструментов: молоток, клещи, напильник. *«Сколько?»* → Хенли хочет 5 мехов. Если заплатишь — получишь **Улучшенный набор кузнеца** (+1 ко всем проверкам Крафта).

→ После торговли вернись к **Параграфу 202** и выбери другое место.

❧

Параграф 214 — Дом коменданта

У двери коменданта пахнет табаком и мокрой шерстью. Часовой пропускает тебя только после долгого взгляда на твоё оружие.

Комендант сидит за столом, заваленным бумагами. На стене висит карта рек и охотничьих троп.

«Indian boy in the cage?» — переспрашивает он. — *«Thief. Powder thief.»*

Если у тебя **Дипломатия ≥ 3** или **Перо Орла**, ты спокойно объясняешь, что пленник — сын вождя и его казнь может привести к войне.

Проверка Дипломатии (8):

- Успех: комендант не освобождает Харика, но откладывает отправку пленника на три дня. **+1 ОО.** Отметь: **Отсрочка Харика +3 дня**. У тебя есть время для тихого спасения.
- Провал: комендант сердится. *«Out.»* Тебя выводят из дома. Легальный путь закрыт.

Ты понимаешь: Харика не отпустят просто так.

→ Если решаешь действовать ночью — **Параграф 220**. → Если хочешь искать помощь — **Параграф 208**. → Если хочешь осмотреть форт ещё — **Параграф 202**.

❧

Параграф 215 — Объявление о кузнеце

Ты снимаешь объявление со стены и читаешь медленно: *«Cherche: forgeron. Bon salaire.»*

Под ним мелко приписано другое имя: **J.-P. Duval**.

Сердце Хотото сжимается. Это рука отца. Или человека, который знал его отца.

Томас Хенли замечает твоё лицо.

«French smith? Came through. Green eyes, sang while working. Went west with soldiers in blue.»

Ты получаешь важную нить: отец Хотото ушёл не с англичанами, а к французам на запад.

Личный квест обновлён: «Искать Жан-Пьера Дюваля у французского лагеря на западе». **+2 ОО.**

→ Вернись к **Параграфу 202**.

Параграф 216 — Слово Бруле

Старый воин Бруле слушает рассказ о Великом Совете и кивает.

«Мы живём рядом с фортом. Мы видим, как меняются белые. Сегодня они торгуют. Завтра требуют. Послезавтра называют нашу землю своей.»

Он не может обещать привести весь клан: Бруле слишком близко к форту и боятся мести солдат. Но он обещает другое.

Отметь: Бруле помогут разведкой. Один раз в любой сцене у Форт Ларами ты можешь перебросить проваленную проверку Стелса или Дипломатии.

→ Вернись к **Параграфу 208**.

Параграф 217 — Травы у форта

Старик ведёт тебя к низкому берегу реки. Там, где вода подмывает корни, растут ива и мята.

«Белые ищут порох и меха. А земля всё ещё даёт лекарства тем, кто умеет смотреть.»

Если у тебя **Мудрость ≥ 4** или **Знахарство ≥ 2**, ты собираешь травы аккуратно, не вырывая корни.

Ты получаешь: Кора ивы, Мята, Шалфей. +1 Знахарство, +1 ОО.

Если нужного навыка нет, старик сам даёт тебе немного коры ивы. **Ты получаешь: Кора ивы.**

→ Вернись к **Параграфу 208**.

ГЛАВА 2 (ПРОДОЛЖЕНИЕ): ОСВОБОЖДЕНИЕ ХАРИКА



(Требуется: Знание, что Харик в Форт Ларами)

Параграф 220 — План проникновения



Ночь опустилась на Форт Ларами. Луна скрыта за облаками — идеальное время для стелс-миссии.

Ты лежишь в высокой траве в ста метрах от восточной стены форта, там, где частокол выходит к реке. Если с тобой есть спутники — они прячутся рядом.

«Я пойду первым,» — шепчешь ты. — *«Нужно отвлечь часового на вышке.»*

Если у тебя отмечена **Отсрочка Харика +3 дня**, считай все пороги этой главы, где написано **День 6 или раньше / День 7 или позже**, сдвинутыми на три дня: читай их как **День 9 или раньше / День 10 или позже**. Если ты всё

равно идёшь за Хариком уже после раннего срока, первая проверка в этой ночной миссии получает сложность **+1**.

Как ты отвлечёшь часового?

- 🐺 **Оханко / Приручение ≥ 2:** Отправляешь Шуни или воешь сам, имитируя стаю волков. → **Параграф 221**
- Бросаешь камень в реку, чтобы звук всплеска отвлёк его. (Проверка Ловкость). Успех → **Параграф 222**. Провал → **Параграф 223**.
- 🧪 **Винона / Алхимия:** Используешь **Дымовую шашку** (если есть ингредиенты: Селитра + Уголь + Смола). → **Параграф 224**
- 🦅 **Зитка:** Посылаешь Чик атаковать лицо часового. Жестоко, но эффективно. → **Параграф 225**

❧

Параграф 221 — Волчий вой

(Требуется: Оханко или Приручение ≥ 2)

Ты складываешь ладони рупором и издаёшь низкий, протяжный вой. Шуни подхватывает. Звук разносится над прерией.

Часовой на вышке вздрагивает. *«Bloody wolves,»* — бормочет он и поворачивается к лесу, вглядываясь в темноту, убрав взгляд со двора форта.

Путь свободен.

+1 Стелс, +1 ОО.

Ты бесшумно скользишь к восточной стене, находишь сгнившие брёвна, отодвигаешь их и проскальзываешь внутрь.

→ Перейди к Параграфу 226.

❧

Параграф 222 — Бросок камня (Успех)

Ты берёшь увесистый камень и со всей силы швыряешь его по высокой дуге. Камень падает в реку с громким БУЛЬКОМ в 50 метрах правее вышки.

«What was that?!» — часовой вскидывает мушкет и вглядывается в блики на воде.

Ты используешь этот момент. Рывок к частоколу, скольжение в щель между гнилыми брёвнами… Ты внутри!

+1 ОО.

→ Перейди к Параграфу 226.

❧

Параграф 223 — Бросок камня (Провал)

Камень вырывается из руки и с грохотом бьёт по брёвнам частокола!

«Hey! Who goes there?!» — часовой светит фонарём. Луч света скользит по траве в метре от тебя.

Ты вжимаешься в землю. Сердце колотится. Если ты пошевелишься — он выстрелит.

Проверка Выносливости (8): Тебе нужно лежать неподвижно 15 минут в холодной грязи.

- Успех: Ты выдержал. Часовой зевает и отворачивается. Ты тихо проникаешь внутрь. → **Параграф 226.**
- Провал: Ты чихаешь. БАМ! Мушкет стреляет. Пуля проходит мимо, но поднимается тревога. Тебе приходится бежать. **Миссия провалена.** → **Параграф 208.**

❧

Параграф 224 — Дымовая завеса

Ты поджигаешь дымовую шашку и бросаешь её под вышку. Густой белый дым окутывает часового.

«Cough! Cough! Fire?! Is it a fire?!» — он начинает кашлять и паниковать, ничего не видя.

Идеально. Ты спокойно проходишь через щель в частоколе прямо в дыму.

+1 Стелс, +2 ОО.

→ Перейди к Параграфу 226.

❧

Параграф 225 — Атака с воздуха

Ты свистишь. Чик камнем падает с неба и бьёт когтями прямо по шляпе часового. Тот кричит, отмахиваясь мушкетом, теряет равновесие и падает с вышки на сено! Он без сознания.

Эффективно. Но громко. У тебя есть максимум 5 минут, прежде чем кто-то придёт проверить.

→ Перейди к Параграфу 226.

❧

Параграф 226 — Двор Форта

Ты во дворе форта. Клетка с Хариком стоит в 10 метрах от тебя.

Харик не спит. Он видит тебя и кивает.

Ты подкрадываешься к клетке. На двери — тяжёлый железный навесной замок.

«Ключ у сержанта,» — шепчет Харик. — *«Он спит в казарме. Вон там.»*

Как открыть клетку?

- 🐻 **Хотото / Крафт ≥ 3:** У тебя есть знания о металле! Ты достаёшь инструменты. (Проверка Крафта). Успех → **Параграф 227**. Провал → **Параграф 228**.
- Украсть ключ у сержанта в казарме. (Стелс-миссия внутри миссии). → **Параграф 229**
- 💥 **Сила ≥ 4:** Попробовать выломать деревянные прутья клетки (ШУМНО!). → **Параграф 230**

❧

Параграф 227 — Взлом замка

(Требуется: Крафт ≥ 3)

Ты достаёшь напильник и тонкий железный стержень. Ты знаешь устройство французских замков. Английские — почти такие же.

Ты вставляешь стержень, нащупываешь пружину… ЩЁЛК.

Замок открывается.

Харик бесшумно выходит. *«Ты мастер. Я Харик, сын Маттотаупы.»*

«Я знаю. Отец ждёт тебя.»

Если сейчас **День 6 или раньше**: **+1 Крафт, +2 ОО.** Если сейчас **День 7 или позже**: **+1 Крафт, +1 ОО.** Харик шепчет, что солдаты уже отобрали его нож, мешочек с кремнем и отцовский амулет.

→ Перейди к Параграфу 231 (Побег).

❧

Параграф 228 — Взлом (Провал)

Твой инструмент ломается с громким металлическим хрустом! Замок заклинило. Из казармы слышится голос: *«Эй! Кто там?»*

Теперь замок не открыть отмычкой. У тебя есть буквально секунда. → Тебе придётся вырубить сержанта и **украсть ключ**. Перейди к **Параграфу 229**.

❧

Параграф 230 — Грубая сила

(Требуется: Сила ≥ 4)

Ты упираешься ногами в деревянное основание клетки, хватаешь толстые деревянные прутья руками и тянешь на себя. Мышцы горят. Дерево трещит… и с громким КРАКОМ два прута ломаются, образуя проход.

Харик протискивается наружу.

Но треск разбудил часового у дверей казармы! *«Тревога!»* — кричит он. Вам приходится спасаться бегством под выстрелы мушкетов. Вы получаете по касательному ранению (теряешь 2 HP), но скрываетесь в темноте.

→ Перейди к Параграфу 231 (Побег).

❧

Параграф 229 — Кража ключа

Ты крадёшься к казарме. Дверь приоткрыта. Внутри темно, храпят солдаты. Сержант спит на отдельной кровати, его форма висит на стуле. Ключ торчит из кармана мундира.

Проверка Стелс (8):

- Успех: Ты как тень скользишь между коек. Берёшь ключ. Выходишь. Никто даже не пошевелился. → Открываешь клетку. Харик свободен! Если сейчас **День 6 или раньше**: **+2 ОО.** Если сейчас **День 7 или позже**: **+1 ОО** — слишком многое уже потеряно. → **Параграф 231**
- Провал: Половица скрипит. Грузный сержант **Дрейк** садится на кровати, мигом трезвея, и тянется за саблей. Тихо уйти уже нельзя. → **Параграф 232**

❧

Параграф 231 — Побег!

Вы с Хариком пролезаете обратно через щель в частоколе и бежите в темноту прерии.

Только отойдя на безопасное расстояние в милю, вы останавливаетесь перевести дух.

Харик смотрит на тебя.

Если сейчас **День 6 или раньше**, Харик говорит: *«Я был в клетке три дня. Если бы не ты — завтра меня бы повезли на суд в большой город белых. Я твой должник.»*

Если сейчас **День 7 или позже**, Харик говорит: *«Ты успел в последний миг. Ещё день — и меня бы увезли. Они уже забрали мой нож, мои мешки и отцовский амулет. Я дойду до лагеря, но в новый поход сразу не пойду.»*

Он протягивает тебе руку.

«Я должен вернуться к отцу. Клан Медведя. Ты пойдёшь со мной?»

- **Да, идём к Маттотаупе.** → Открой карту, вернись по соседним узлам в **Стоянку Медведя / Оглала** и читай **Параграф 300**. Если ты уже был там раньше — сразу читай **Параграф 305**.

- **Нет, у меня другой путь.** → *«Тогда я передам отцу, что мы в долгу. Мы придём на Великий Совет.»* Харик уходит один. **Отметь: Клан Медведя ✓, Харик вернулся к отцу без тебя.** В этой ветке ты не получаешь **Ожерелье Медвежьих Когтей**, а Харик не идёт дальше с тобой как спутник. → **Перейди к Параграфу 999** — выбери следующую точку на карте.

❧

Параграф 232 — Сержант Дрейк



Грузный сержант в потёртой кирасе перекрывает проход к клетке Харика. *«Halt!»* — рявкает он и выхватывает саблю. Лобовая атака по кирасе почти бесполезна — нужно найти его слабость.

Альтернатива бою: если у тебя есть **дымовая шашка** (крафт Виноны) — бросить её и проскользнуть к клетке: Стелс ≥ 8 → **Параграф 233**. Можно и **подкупить** (отдать ценный предмет): Дипломатия ≥ 8 → **Параграф 233**.

Если дерёшься — **Начинается бой!** Открой блок **«Сержант форта Дрейк»** в «Бестиарии». Это **босс** с фазами: раскрой Слабое место (колено) Замыслом, иначе урон режется. В фазе 2 он зовёт двух солдат.

- ПОБЕДА или ПЛЕНЕНИЕ Дрейка → **Параграф 233**.
- ОТСТУПЛЕНИЕ (Ловкость/Стелс ≥ 8; Дрейк преследует — труднее) → **Параграф 234**.
- Твоё HP = 0 → ранен (Правило 7), тебя оттесняют за стену → **Параграф 234**.

❧

Параграф 233 — Ключ от клетки

Дрейк обезврежен — связан, подкуплен или повержен. Связка ключей на его поясе. Если ты победил в бою, забери **Стальной томагавк** (урон 5) как трофей. Ты отпираешь замок, и Харик бесшумно выходит. *«Ты дрался открыто, как воин. Я Харик, сын Маттотаупы.»*

+2 ОО. → Перейди к **Параграфу 231 (Побег)**.

❧

Параграф 234 — Отброшен от форта

Ты отходишь в темноту за частоколом. Тревога стихает, форт настороже. Ты вернёшься другим путём — через стелс или с подмогой клана. Отметь: форт теперь начеку (−1 к Стелсу при следующей попытке этой ночью).

→ Вернись к плану проникновения: **Параграф 220**.

ГЛАВА 3: СТОЯНКА КЛАНА МЕДВЕДЯ — ВСТРЕЧА С ХАРИКОМ

(Ты попадаешь сюда, если на карте выбрал путь на север к Оглала)

Параграф 300 — Земли Оглала

После очередного дневного перехода по северной прерии тропа становится холмистее, а трава доходит до пояса. Ветер гонит по ней волны — как по зелёному морю.

🦅 **Зитка / Картография ≥ 2:** Чик замечает дым на горизонте. Это не пожар — это дым от костров. Лагерь! Ты не блуждаешь по холмам и подходишь к стоянке засветло. **+1 ОО.**

К вечеру ты видишь лагерь: два десятка типи у излучины ручья. На типи — рисунки медведей. **Клан Медведя. Оглала.**

У входа в лагерь тебя встречают двое воинов с копьями.

«Кто вы? Откуда?»

- 🦅 **Чайтан / Лидерство ≥ 2:** Показываешь Перо Орла — знак вождя. Воины сразу кланяются и ведут тебя к вождю. → **Параграф 301**
- Представляешься как посланник Вахпе-тунван. Проверка Дипломатия (6). Успех → **301**. Провал → **302**
- 🐺 **Оханко:** Шуни рычит на воинов. Они отступают — они уважают волков. → **Параграф 301**

Параграф 301 — Вождь Маттотаупа

Тебя ведут к самому большому типи. На нём нарисован медведь, стоящий на задних лапах. Внутри, у огня, сидит **Маттотаупа** — Четыре Медведя. Вождь клана.

Он массивный, как скала. Шрамы на груди — следы Танца Солнца. Глаза тёмные и внимательные.

«Вахпе-тунван,» — говорит он. — *«Племя, которое не убивает. Я слышал о вас. Что привело вас к медведям?»*

Ты рассказываешь о Великом Посольстве, о войне англичан и французов, о необходимости объединиться.

Маттотаупа долго молчит. Потом говорит:

«Мой сын Харик ушёл к южному посту белых, который люди уже зовут Форт Ларами, торговать мехами десять дней назад. Он не вернулся. Пока я не узнаю, что с ним — я не буду думать ни о каких Советах.»

Если это задание ещё не записано, отметь на Листе Следопыта: **День 6: Харика могут перевести из клетки**. После этого срока спасение не исчезает, но форт станет настороженнее.

Ты узнаёшь: Харик — это тот самый пленник в клетке Форт Ларами! (Если ты уже был в Форт Ларами — ты это знаешь.)

- Если ты **уже освободил Харика** → **Параграф 305** (возвращение Харика)
- Если ты **видел Харика в клетке**, но не освободил → **Параграф 306**
- Если ты **не был в Форт Ларами** → **Параграф 307**

Параграф 302 — Холодный приём

Воины не нападают, но и не приветствуют. Тебя проводят в лагерь, но к вождю не ведут.

«Подожди здесь. Вождь решит, примет ли тебя.»

Ты сидишь у костра на краю лагеря. К тебе подходит мальчишка лет 10 — младший брат Харика.

«Ты из Вахпе-тунван? Правда, что вы не едите мяса?»

«Мы не убиваем животных ради еды,» — отвечаешь ты. — *«Мы возделываем землю, собираем дикий рис, ягоды и коренья.»*

Мальчишка удивлён. *«А если голодно?»*

«Земля всегда кормит, если уважать её.»

Мальчишка убегает. Через час приходит воин: *«Вождь примет тебя.»*

→ **Параграф 301**

❧

Параграф 305 — Харик свободен!

«Мой сын жив?!» — Маттотаупа вскакивает. Его лицо преображается.

Если у тебя отмечено **Харик вернулся к отцу без тебя**, Маттотаупа уже знает, кому обязан жизнью сына. Он принимает тебя как гостя и воина, которому клан Медведя уже дал слово.

«Ты всё равно пришёл к нашему огню,» — говорит он. — *«Это правильно. Клан Медведя уже пообещал прийти на Совет, и это слово остаётся в силе.»*

Ты видишь Харика у костра: он жив, но уже отдыхает рядом со своими. **Не выдавай себе заново ожерелье и не записывай Харика спутником второй раз.**

→ **Параграф 310** — Ночь в лагере Оглала.

Если у тебя **нет** этой отметки, дальше оцени срок спасения так: обычно ранним считается возвращение **на День 6 или раньше**, но если у тебя отмечена **Отсрочка Харика +3 дня**, считай ранним сроком **День 9 или раньше**.

Если ты освободил Харика в ранний срок, он выходит из-за тебя усталый, но держится прямо. Отец обнимает его — крепко, молча.

Потом Маттотаупа поворачивается к тебе.

«Ты вернул мне сына вовремя. Клан Медведя в долгу перед тобой. Мы придём на Великий Совет. Более того...»

Он снимает с шеи **ожерелье из медвежьих когтей** — священный артефакт клана.

«Носи это. Пока оно на тебе — ни один Оглала не поднимет на тебя руку.»

Ты получаешь: Ожерелье Медвежьих Когтей (талисман: +2 Дипломатия со всеми кланами сиу).

Харик может присоединиться к отряду! Харик — NPC-спутник: Следопытство +2, Стрельба +3, Сила +2. У него нет оружия (забрали в форте), но Хотото может выковать ему новое.

Если ты освободил Харика после раннего срока, он выходит из-за тебя, тяжело припадая на ногу. Отец обнимает его так же крепко, но, отпустив, долго смотрит на синяки на его руках.

«Ты всё же вернул мне сына,» — говорит Маттотаупа. — *«За это я благодарен. Но белые успели сломать его силу и забрать его вещи. Радость пришла поздно.»*

Он кладёт ладонь на ожерелье у себя на шее, но не снимает его.

«Клан Медведя всё равно придёт на Великий Совет. Это мой долг перед тобой. Но святыня останется у меня, пока мой сын снова не сможет встать в круг воинов.»

Харик не может присоединиться к отряду сейчас: ему нужен отдых в лагере, чтобы оправиться после плена.

Первый союзный клан из четырёх убеждён! Отметь на Листе Следопыта: Клан Медведя ✓

→ **Параграф 310** — Ночь в лагере Оглала.

❧

Параграф 306 — Ты видел Харика

«Я видел твоего сына,» — говоришь ты. — *«Он жив. Его держат в клетке во дворе Форт Ларами.»*

Маттотаупа медленно поднимается. В типи становится тихо.

«Ты видел моего сына и пришёл сюда без него?»

Это опасный миг. Если у тебя есть **Перо Орла**, **Пояс Вампум** или **Дипломатия ≥ 3**, ты объясняешь: без плана Харика убили бы при первой тревоге.

Проверка Дипломатии (7):

- Успех: Маттотаупа сдерживает гнев. Он даёт тебе двух разведчиков, которые проводят тебя к безопасной тропе на юг. **+1 ОО.**
- Провал: вождь холодно говорит, что поверит только делу. Ты должен вернуться с Хариком.

Задание обновлено: «Освободить Харика из Форт Ларами».

→ Открой **Параграф 999**. Текущий узел: **Стоянка Медведя / Оглала**. Выбери соседний переход к **Форт Ларами** через карту, отметь день пути и брось случайную встречу.

❧

Параграф 307 — Новость о Харике

«Я не знаю, где Харик,» — говоришь ты. — *«Но я иду к Форт Ларами. Я узнаю.»*

Маттотаупа кивает. *«Найди моего сына — и клан Медведя придёт на Совет. Это моё слово.»*

Он даёт тебе **пояс вампум** — полоску из бусин, которая служит письмом. С ним тебя примут в любом клане сиу.

Ты получаешь: Пояс Вампум (+1 Дипломатия).

Задание обновлено: «Освободить Харика из Форт Ларами» добавлено к твоим квестам. Запиши рядом с ним срок: **День 6: Харика могут перевести из клетки**.

→ **Параграф 310** — Ночь в лагере Оглала.

❧

Параграф 310 — Ночь у Оглала

Вечер. Ты сидишь у костра с воинами клана Медведя. Старая женщина приносит еду — печёные коренья, хлеб из жёлудей и вяленые ягоды.

🌿 **Только Винона / Знахарство ≥ 2:** Ты замечаешь, что один из воинов кашляет. Его рана на плече гноится. Ты предлагаешь помочь.

«Дай посмотреть,» — говоришь ты.

Рана воспалена. Тебе нужны: **шалфей** (для очистки) и **мёд** (как антисептик).

🧪 **Задача на алхимию:** Почему мёд помогает от заражения?

- А) Мёд сладкий и бактерии его боятся
- В) Мёд создаёт среду, в которой бактерии не могут жить

- C) Мёд горячий

Если хочешь положиться на **Интуицию**, сначала выбери ответ и запиши его, а потом проверь ключ в конце книги.

→ Если ответил правильно: ты понимаешь, почему лечение сработало. **+1 Знахарство, +2 ОО.** Воин выздоравливает, и клан тебе благодарен. → Если ответил неправильно: лечение всё равно срабатывает, и ты спасаешь воина, но получаешь только **+1 ОО** без бонуса к Знахарству.

🤜 **Молодые воины клана** хотят проверить тебя. *«Покажи, Вахпе-тунван, чего ты стоишь — в дружеском бою, до первого падения.»* Принять вызов? → **Параграф 308**. (Можно и отказаться — это не обязательно.)

Утро. Ты собираешь вещи. Куда дальше?

→ **Перейди к Параграфу 999** — открой карту и выбери следующую точку. Не забудь бросить 2 кубика на Случайные Встречи!

Параграф 308 — Испытание воинов



Двое молодых воинов клана Медведя выходят в круг. *«Покажи, Вахпе-тунван, чего ты стоишь.»* Это бой **до первого падения**, не до смерти — оружие остаётся на земле, бьются ловкостью и духом.

Начинается бой! Открой блок **«Воины клана Медведя»** в «Бестиарии». Урон считается по Стойкости, но при Стойкости 0 воин просто признаёт поражение. Можно победить и **Замыслом** (раскрыть горячий нрав, заставить открыться), и **Местностью** (круг тесный — толкнуть за черту).

- ПОБЕДА (оба воина признали поражение, или Решающий приём без злости) → **Параграф 309**.

- Если упал ты — это не провал: см. **Параграф 309** (клан тоже уважает достойно

проигравшего, как Серый Волк в Гл.9).

❧

Параграф 309 — Уважение клана

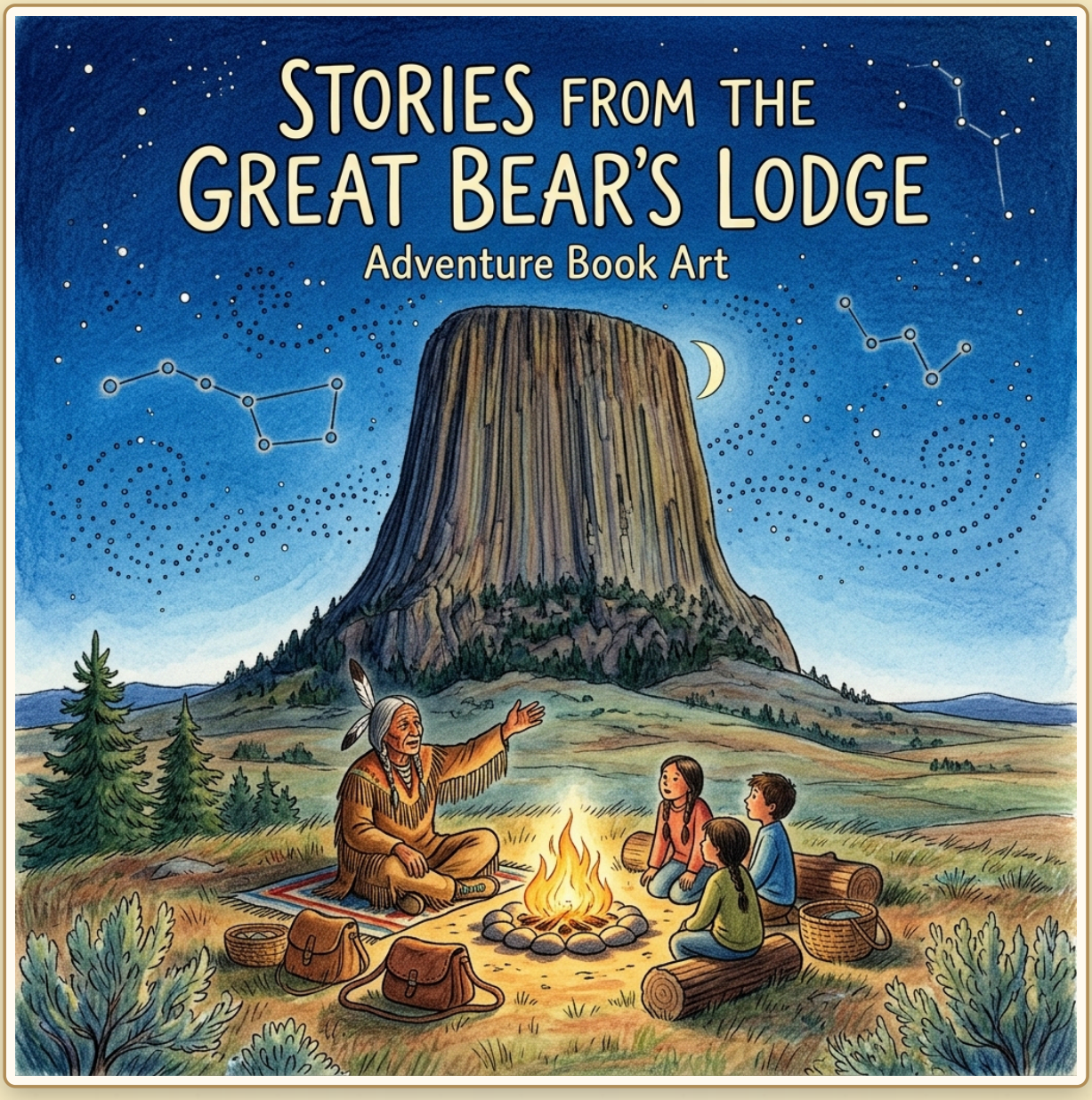
Воины поднимают тебя за локоть. Маттотаупа кивает: *«Ты бьёшься честно и не таишь яда. Так бьются братья.»* Клан Медведя готов слушать тебя на Совете.

+2 ОО. Если ты завершил бой **не пролив крови**, старейшина даёт тебе благословение **«Зов Вакан Танка»** — отметь кружок «Зов» на Листе Следопыта.

→ Утром открой **Параграф 999** и выбери следующую точку на карте.

❧

ГЛАВА 4: БАШНЯ ДЬЯВОЛА — МАТÓ ТИПИЛА



(Ты попадаешь сюда, если на карте выбрал путь на запад)

Параграф 400 — Каменный Великан

Ты видишь её издалека — огромную каменную колонну, вздымающуюся над равниной, как палец великана. **Башня Дьявола.** Но индейцы зовут её иначе: **Мато́ Типила** — Медвежья Берлога.

Вертикальные борозды покрывают скалу, словно кто-то гигантский царапал её когтями.

🦅 **Зитка / Картография ≥ 1:** Ты быстро зарисовываешь скалу на своей карте, отмечая её крутые стены и то, как она господствует над равниной. **+1 ОО.**

📐 **Задача на геометрию:** Ты стоишь в 300 метрах от основания башни. Угол, под которым ты смотришь на вершину = 41°. Тангенс 41° ≈ 0.87. Рассчитай высоту башни: Высота = 300 × 0.87 = ?

Если хочешь положиться на **Интуицию**, сначала запиши ответ, а потом проверь ключ в конце книги.

- 🧠 **Если расчёт верный:** ты верно оцениваешь настоящий масштаб Мато́ Типила, и скала перестаёт быть просто легендой — ты понимаешь её меру. **+2 ОО.**
- 🦅 **Если сам не справился, но Зитка в отряде:** он досчитывает за тебя и помогает не ошибиться в оценке. **+1 ОО.**

У подножия скалы ты находишь **старое кострище** и следы.

Проверка Следопытство (7):

- Успех: Следы свежие — 2-3 дня. Три человека. Мокасины — не военные сапоги. Значит, индейцы. Но узор незнакомый. → **Параграф 401**
- Провал: Следы непонятные. → **Параграф 402**

Параграф 401 — Отшельник в пещере

Следы ведут к небольшой пещере у основания башни. Внутри — темно и пахнет дымом.

«Кто здесь?» — спрашиваешь ты.

Из темноты выходит **старик**. Ему лет 70 — может, больше. Лицо изрезано морщинами. На шее — ожерелье из костей, перьев и странных камней.

«Я — Ваблеша,» — говорит он. — *«Хранитель Мато́ Типила. Я живу здесь 40 лет. Сторожу тайны башни.»*

Ваблеша — **старый шаман**, изгнанный из своего клана за то, что он считал: *«Индейцы и бледнолицые должны учиться друг у друга, а не воевать.»*

Он знает **невероятно много**. Если ты проведёшь с ним вечер — он может научить тебя:

- **Легенда Башни** (история) → **Параграф 403**
- **Тайна охры** (алхимия) → **Параграф 404**
- **Звёзды-указатели** (картография) → **Параграф 405**
- 🐺 **Оханко:** Попросить его объяснить, что значит быть «дитя волка» → **Параграф 406**

❧

Параграф 402 — Следы теряются

Ты долго ходишь вокруг старого кострища, но ветер перемешал пыль, а камни не держат отпечатков.

Уже собираясь уходить, ты замечаешь тонкую нитку дыма у основания скалы. Не следы привели тебя к ответу, а терпение.

Ты идёшь на дым и находишь вход в небольшую пещеру.

+1 ОО за внимательность без удачного броска.

→ **Перейди к Параграфу 401.**

❧

Параграф 403 — Легенда Мató Типила

Ваблеша садится у костра и начинает рассказ.

«Давным-давно семь девочек играли в лесу. За ними погнался огромный медведь. Девочки забрались на камень и стали молить Великого Духа: «Спаси нас!» Камень начал расти — выше, выше, выше — пока не поднялся до самого неба. Медведь царапал его когтями, оставляя борозды, но не смог добраться. А семь девочек стали ***семью звёздами Большой Медведицы****.»*

Ты смотришь вверх. Борозды на скале действительно похожи на следы когтей.

«Эта история учит: когда ты в опасности — не бей. Не убивай. Попроси помощи у земли. И земля поднимет тебя.»

+1 ОО. Ты узнал легенду клана Медведя. Если ты встретишь Маттотаупу — расскажи ему, что знаешь эту историю. Он проникнется уважением.

→ Выбери ещё урок или **Параграф 410** — утро, уход.

❧

Параграф 404 — Тайна охры

Ваблеша показывает тебе два камня. Оба — **охра**: один жёлтый, другой красный.

«Это один и тот же минерал,» — говорит он. — *«Жёлтая охра. Если нагреть её на огне — она станет красной. Навсегда.»*

🧪 **Факт (настоящая химия!):** Жёлтая охра — это оксид железа FeOOH. При нагревании вода уходит, и он превращается в Fe_2O_3 — красную охру. Это та же реакция, из-за которой **ржавчина** красная!

«Индейцы используют красную охру для боевой раскраски. Жёлтую — для мирных обрядов. Одно вещество — два лица. Как человек: может быть мирным, а может — воином.»

Ты получаешь: Жёлтая охра (ингредиент) + Рецепт «Боевая краска».

Рецепт — Боевая Краска:

- Ингредиенты: Жёлтая охра + Масло
- Процесс: Нагрей охру на огне → она станет красной. Смешай с маслом.
- Эффект: +1 Дипломатия (среди индейцев раскраска — знак статуса).

+1 Знахарство, +2 ОО.

→ Выбери ещё урок или **Параграф 410** — утро, уход.

Параграф 405 — Звёзды-указатели

Ваблеша выводит тебя из пещеры. Ночь ясная. Тысячи звёзд.

«Видишь Большую Медведицу?» — он указывает. — *«Две крайние звезды ковша указывают на **Полярную звезду**. Она всегда на севере. Всегда. Если ты потерялся ночью — найди её, и ты найдёшь дорогу.»*

📐 **Задача:** Посмотри на свою карту. Если Полярная звезда — на **севере**, а ты стоишь у Башни Дьявола и видишь Полярную звезду **слева**, в какую сторону ты смотришь?

- A) На восток
- B) На запад
- C) На юг

Если хочешь положиться на **Интуицию**, сначала запиши ответ, а потом проверь ключ в конце книги.

→ Если ответ верный: ты уверенно определяешь направление и лучше запоминаешь ночное небо. **Картография +1, +1 ОО.** → Если ответ неверный: урок Ваблеши всё равно остаётся с тобой, но без бонуса.

→ Выбери ещё урок или **Параграф 410** — утро, уход.

❧

Параграф 406 — Дитя волка

Ваблеша долго смотрит на Оханко и Шуни.

«Волк научил тебя слышать мир. Но волк не только одиночка. Волк помнит стаю. Если ты всю жизнь будешь идти один, твой дар станет клеткой.»

Оханко молчит. Шуни кладёт голову ему на колени.

Старик показывает, как читать не только след лапы, но и расстояние между следами: спокойный зверь идёт ровно, испуганный сбивается, раненый бережёт одну сторону.

+1 Следопытство, +1 Приручение, +2 ОО.

→ Выбери ещё урок или **Параграф 410** — утро, уход.

❧

Параграф 410 — Прощание с Ваблешей

Утро. Ваблеша стоит у входа в пещеру.

*«Иди, молодой путник. И помни: самое мощное оружие — не томагавк и не мушкет. Это **знание**. Того, кто знает, нельзя победить.»*

Он даёт тебе **перо совы** — символ мудрости.

Ты получаешь: Перо Совы (талисман: +1 Мудрость).

→ **Перейди к Параграфу 999** — открой карту и выбери следующую точку.

❧

ГЛАВА 5: ПЕЩЕРА ВЕТРОВ — ПОДЗЕМНЫЙ МИР



(Ты попадаешь сюда, если на карте выбрал ближнюю локацию в горах Блэк-Хиллз)

Параграф 500 — Вход в пещеру

У подножия гранитной скалы — узкая щель. Из неё дует ветер — то внутрь, то наружу, словно гора **дышит**. Индейцы верят, что это дыхание **Великого Духа**.

🧪 **Факт (физика!):** Пещера Ветров — реальное место в Южной Дакоте. Ветер дует из-за разницы **атмосферного давления** снаружи и внутри. Когда давление снаружи падает (перед грозой) — воздух выходит из пещеры. Когда растёт — входит. Пещера буквально чувствует погоду!

Щель узкая. Пролезет только один человек. Если ты не расширил вход, остальные спутники остаются ждать снаружи.

- Лезешь внутрь → **Параграф 501**
- 🐻 **Хотото / Сила ≥ 4:** Пытаешься расширить вход, отодвинув камень → **Параграф 502**
- 🐺 **Оханко:** Посылаешь Шуни — волк пролезает и возвращается. Его поведение скажет, безопасно ли. → **Параграф 503**
- Не лезешь. Опасно. → **Перейди к Параграфу 999** — вернись к карте и выбери другую точку.

❧

Параграф 502 — Камень у входа

Хотото упирается плечом в холодный камень. Сначала тот кажется частью самой горы, но потом под ним осыпается песок.

Проверка Силы (8):

- Успех: камень сдвигается, щель становится шире. Внутрь теперь может пройти весь отряд. **+1 Сила, +1 ОО.**
- Провал: камень не поддаётся, зато ты замечаешь, что его можно обвязать верёвкой и тянуть вдвоём. Если с тобой есть хотя бы один спутник или подходящая верёвка, вход всё равно удаётся расширить, но без бонуса.

→ **Перейди к Параграфу 501.**

❧

Параграф 503 — Шуни слушает темноту

Оханко ложится у входа и тихо щёлкает языком. Шуни протискивается в щель и исчезает во тьме.

Минуты тянутся долго. Потом волк возвращается: шерсть сухая, дыхание ровное, но лапы пахнут серой и влажным камнем.

Оханко понимает: впереди нет зверя и нет человека, но глубже в пещере есть тёплый проход.

+1 Следопытство, +1 ОО. В пещере ты можешь один раз вернуться к залу без потери времени.

→ **Перейди к Параграфу 501.**

❧

Параграф 501 — Внутри пещеры

Темнота. Холод. Капает вода. Ты зажигаешь факел из смолистой ветки.

Пещера открывается в огромный зал. Потолок теряется во тьме. Стены покрыты **кальцитовыми кристаллами** — они сверкают в свете факела, как тысячи звёзд.

Ты видишь три прохода:

- **Левый** — узкий, идёт вниз. Слышен звук воды. → **Параграф 504**
- **Правый** — широкий, ровный. На стене — **рисунки**. → **Параграф 505**
- **Прямо** — завален камнями. Но сквозь щели дует тёплый воздух. → **Параграф 506**

❧

Параграф 504 — Подземное озеро

Узкий проход ведёт вниз. Через 50 метров ты выходишь к **подземному озеру**. Вода кристально чистая — видно дно на глубине 3-4 метра.

🧪 **Винона / Знахарство ≥ 2:** Ты замечаешь, что вода стекает по стене, покрытой **серебристым минералом**. Это — **серебро**! Настоящее серебро в горной породе.

💡 **Факт:** Серебро обладает **антибактериальными свойствами**. Индейцы и древние греки хранили воду в серебряных сосудах — она не портилась! Это потому, что ионы серебра убивают бактерии.

Ты можешь набрать **серебряную воду** (вода, настоянная на серебре).

Ты получаешь: Серебряная вода (ингредиент: лечит заражение, +3 HP при использовании). **+1 Знахарство, +1 ОО.**

→ Вернись к залу — **Параграф 501** — и выбери другой проход.

❧

Параграф 505 — Древние рисунки

На стене правого прохода — **петроглифы**. Рисунки, выбитые в камне сотни, а может, тысячи лет назад.

Ты видишь:

- Бизонов — стадо из десятков животных
- Охотников с копьями
- Солнце и луну
- Странный символ: **спираль**, от которой расходятся лучи

🧠 **Мудрость ≥ 4:** Ты понимаешь — спираль означает **путешествие**. Лучи — **направления**. Это **карта!** Древняя карта, показывающая священные тропы предков.

📐 **Задача:** На рисунке 4 луча расходятся от спирали. Между каждыми двумя лучами — одинаковый угол. Какой?

Если хочешь положиться на **Интуицию**, сначала запиши ответ, а потом проверь ключ в конце книги.

Один из лучей указывает вглубь пещеры — на заваленный проход.

→ Если расчёт верный: ты понимаешь, что лучи указывают на **четыре стороны света**, и распознаёшь в рисунке настоящую подсказку. **+2 ОО.** → Если расчёт неверный: ты всё равно замечаешь, что один из лучей ведёт вглубь пещеры, но без полной уверенности в смысле знака.

→ Вернись к **Параграфу 501** и попробуй **прямой** проход (506).

❧

Параграф 506 — Заваленный проход

Камни блокируют проход. Но между ними — щели. Тёплый воздух. И запах... **серы?**

🐻 **Хотото / Сила ≥ 4:** Ты можешь сдвинуть верхний камень. Проверка Силы (8).

- Успех → **Параграф 507**
- Провал → Камень не поддаётся. Нужна помощь. Если вход уже был расширен и рядом с тобой есть ещё один член отряда, совместная попытка даёт автоматический успех. Если же в пещеру пролез только ты, сначала вернись ко входу и расширь щель.

🧠 **Мудрость ≥ 5:** Ты замечаешь, что камни не упали случайно — их **сложили специально**. Кто-то закрыл этот проход намеренно. Зачем?

Без Силы ≥ 4 или помощника рядом в пещере → ты не можешь пройти. Вернись позже, когда станешь сильнее или проведёшь внутрь отряд.

❧

Параграф 507 — Тайная комната

За камнями — маленькая круглая комната. В центре — каменный алтарь. На нём лежит **старый лук** необычной формы: он сделан из **рога бизона**, обмотан сухожилиями и украшен перьями.

Это **Священный Лук Предков** — легендарное оружие, о котором рассказывают в песнях.

Ты получаешь: Лук из рога бизона (50м, 5 урона, тихий). Лучшее оружие дальнего боя в игре!

Рядом с луком — **каменная табличка** с символами. Шаман сможет их прочитать.

+3 ОО.

→ Ты выходишь из пещеры. **Перейди к Параграфу 999** — открой карту и выбери следующую точку.

ГЛАВА 7: БИГХОРН — КЛАН ГОРНОГО ЛЬВА

(Ты попадаешь сюда, если на карте выбрал путь на северо-запад, к горам Бигхорн)

Параграф 600 — Горы Бигхорн

После цепочки горных переходов по карте прерия постепенно сменяется холмами, а холмы — высокими скалистыми пиками, покрытыми снежными шапками даже летом. Воздух здесь тоньше и холоднее.

Твоя цель — **Клан Горного Льва (Минниконжу)**, одно из самых изолированных племён сиу.

Тропа петляет по узкому карнизу вдоль пропасти. Внизу ревёт горная река.

🦅 **Зитка:** У тебя кружится голова. Здесь, на высоте, воздух разряжен.

🧪 **Факт (физика/биология):** Чем выше в горы, тем ниже атмосферное давление. Воздух становится «тоньше», кислорода меньше. Это вызывает *горную болезнь*. Сердце бьётся чаще, чтобы компенсировать нехватку кислорода!



📐 **Задача на геометрию (засечка по базису).** На той стороне пропасти, на дальнем уступе, одиноко стоит **старая сосна** — там может быть козья тропа. Перепрыгнуть нельзя, а знать расстояние нужно: достанет ли туда стрела с сигнальной лентой (лук бьёт на 40-50 м)?

Зитка садится на корточки и чертит прутиком на каменной пыли треугольник. *«Смотри,»* — говорит она. — *«Дойти до сосны мы не можем — между нами пропасть. Но можем перехитрить пропасть. Мы, сосна и вон тот валун образуем треугольник с прямым углом. Если я знаю одну сторону — сколько шагов я прошла вдоль края, — и угол, под которым вижу сосну, остальное досказывает геометрия. Так землемеры меряют ширину реки, ни разу не замочив ног.»*

Её приём называется **засечка по базису**:

1. Встань на краю **прямо напротив сосны** (точка А: линия А→сосна идёт поперёк пропасти). 2. Пройди вдоль края **30 метров** до точки Б — это твой **базис**. 3. Из точки Б измерь **угол** между краем (направлением на А) и направлением на сосну. Пусть он вышел **60°**.

Точки А, Б и сосна образуют **прямоугольный треугольник** (прямой угол — в точке А). Тогда расстояние через пропасть = базис × тангенс угла. *(Подсказка:* `tan 60° ≈ 1,73`*; «tan» — это короткая запись слова «тангенс».)*

Сколько метров до сосны? Достанет ли туда стрела? Сначала запиши ответ, потом сверься с ключом в конце книги.

- 🦅 **Зитка / Картография ≥ 2** или верный ответ по **Интуиции** → **+1 Картография, +1 ОО**, и ты понимаешь: землемер может измерить недоступное расстояние, не пересекая его.

Внезапно путь преграждает завал из огромных валунов. Обойти его невозможно — с одной стороны скала, с другой — обрыв.

Как пройти дальше?

- Попытаться перелезть через валуны (Опасно!). (Проверка Ловкость). Успех → **Параграф 601**. Провал → **Параграф 602**.
- 🐻 **Хотото / Сила ≥ 4:** Использовать бревно как рычаг, чтобы столкнуть камни в пропасть. → **Параграф 603**
- 🦅 **Зитка / Картография ≥ 3:** Поискать скрытую козью тропу выше по скале. → **Параграф 604**

❧

Параграф 601 — Скалолаз (Успех)

(Требуется успех в Ловкости ≥ 7)

Ты цепляешься за выступы, находишь опору для ног и аккуратно перелезаешь через завал. Опасный момент — камень под ногой крошится, но ты успеваешь ухватиться за надёжный уступ.

+1 ОО.

С другой стороны завала ты видишь двоих индейцев в тёплых накидках из шкур пумы. Они держат луки наготове.

«Как ты прошёл здесь?» — удивлённо спрашивает один. — *«Мы думали, камнепад закрыл путь.»*

→ Перейди к Параграфу 605.

❧

Параграф 602 — Скалолаз (Провал)

Ты срываешься! Пальцы скользят по холодному камню. Ты летишь вниз... но успеваешь зацепиться за корень дерева, торчащий из скалы.

Ты теряешь 2 HP.

С трудом подтянувшись, ты всё же переваливаешься через камни, тяжело дыша.

С другой стороны стоят двое воинов с луками. Они смотрят на тебя сверху вниз.

«Неуклюжий, как слепой медвежонок,» — усмехается один.

→ Перейди к Параграфу 605.

❧

Параграф 603 — Физика рычага

(Требуется: Сила ≥ 4 или Хотото)

Ты находишь крепкий ствол засохшей сосны. Вставляешь его под самый большой валун.

🧪 **Факт (физика):** Это — **рычаг первого рода**. Архимед говорил: «Дайте мне точку опоры, и я переверну Землю». Чем длиннее плечо рычага, тем меньшее усилие нужно приложить!

Ты наваливаешься всем весом на конец бревна. Камень со скрипом сдвигается, теряет равновесие и с грохотом падает в пропасть. Завал разрушен!

+1 ОО, +1 Сила.

С той стороны завала тебя встречают воины Клана Горного Льва. Они поражены твоей силой.

→ Перейди к Параграфу 605.

❧

Параграф 604 — Козья тропа

(Требуется: Зитка или Картография ≥ 3)

Ты осматриваешь скалу. Прямо над завалом есть крошечный выступ — козья тропа.

Ты поднимаешься на 10 метров вверх и безопасно обходишь завал. Когда ты спускаешься с другой стороны, ты оказываешься прямо за спинами двух часовых Клана Горного Льва. Они смотрят на завал и не видят тебя.

«Приветствую,» — говоришь ты.

Они вздрагивают и оборачиваются. *«Духи гор! Как ты оказался у нас за спиной?»* — они явно впечатлены.

+2 ОО.

→ Перейди к Параграфу 605.

❧

Параграф 605 — Встреча с Минниконжу

Часовые ведут тебя в лагерь. Клан Горного Льва живёт не в типи, а в крепких деревянных хижинах, защищённых от ветров.

Вождь **Чёрная Пума** встречает тебя у большого костра.

«Ты пришёл из долины,» — говорит он. Его голос похож на рычание. — *«Мы редко спускаемся вниз. Что нужно Вахпе-тунван от Горных Львов?»*

Ты рассказываешь о Великом Посольстве.

Чёрная Пума качает головой. *«Белые люди далеко внизу. Здесь — наши горы. Нам нет дела до их войн.»*

Глашатай у костра сворачивает оленьи шкуры. Клан готовится уйти выше, к зимней стоянке. Запиши срок: **День 9: Горные Львы уходят к зимней стоянке**. Если ты пришёл после Дня 9, они всё ещё выслушают посланника, но простых слов уже мало: нужно либо показать сильный союзный знак, вроде **Ожерелья Медвежьих Когтей**, либо пройти испытание холодом.

Как убедить его?

Если сейчас уже **День 10 или позже**, простая речь больше не работает: Горные Львы почти ушли к зимней стоянке, и вариант с одними словами недоступен.

- 🪶 **Чайтан / Дипломатия ≥ 3, только до Дня 9:** Произнести вдохновляющую речь о единстве. → **Параграф 606**
- Использовать **Ожерелье Медвежьих Когтей** (если ты получил его у Оглала). → **Параграф 607**
- Попросить испытание, чтобы доказать свою силу. → **Параграф 608**
- 🥊 Вызвать на почётный поединок их чемпиона «Каменный Кулак» (до первого падения). → **Параграф 609**

Параграф 606 — Речь Чайтана

(Требуется: Дипломатия ≥ 3)

«Горы высоки, Чёрная Пума,» — говоришь ты. — *«Но когда пожар охватит прерию, дым поднимется и сюда. Если вы не поможете нам сегодня — завтра вы останетесь одни.»*

Ты говоришь долго. Ты используешь мудрость предков и силу убеждения.

Вождь слушает. Его воины тоже.

Если сейчас **День 9 или раньше**:

«В тебе говорит дух вождя,» — соглашается он. — *«Хорошо. Горные Львы спустятся на Совет.»*

+2 ОО. Ещё один союзный клан убеждён! Отметь: Клан Горного Льва ✓

→ Перейди к Параграфу 610.

Если сейчас **День 10 или позже**:

Чёрная Пума дослушивает до конца, но качает головой.

«Слова сильны, Чайтан. Но ты пришёл слишком поздно. Люди уже собирают поклажу для зимней стоянки. Одной речи мало. Покажи, что за тобой уже стоит другой клан, или пройди наше испытание.»

Если у тебя есть **Ожерелье Медвежьих Когтей**, сразу перейди к **Параграфу 607**. Иначе ты можешь доказать право на союз только через **Параграф 608**.

Параграф 607 — Ожерелье Медведя

Ты достаёшь из-под рубашки ожерелье из когтей медведя гризли, подаренное вождём Маттотаупой.

Глаза Чёрной Пумы расширяются. *«Маттотаупа... Оглала в деле? Если Медведи идут на войну, Львы не останутся сидеть в пещерах. Мы придём.»*

Ещё один союзный клан убеждён! Отметь: Клан Горного Льва ✓

→ Перейди к Параграфу 610.

❧

Параграф 608 — Испытание холодом

«Я докажу, что мы достойны,» — говоришь ты.

Чёрная Пума ухмыляется. *«Хорошо. Проведи ночь на Ледяном Пике. Один. Без огня. Выживешь — мы пойдём на Совет.»*

Ночью тебя отводят на вершину горы. Температура падает ниже нуля.

Проверка Выносливости (8): Брось 2 кубика + Выносливость.

- Успех: Ты дрожишь, но выживаешь благодаря силе духа. Утром вождь встречает тебя с уважением. Клан согласен. → **Параграф 610.**
- Провал: Ты замерзаешь. Тебя спасают до того, как ты погибнешь, но ты теряешь 2 HP и проваливаешь испытание. **Клан ещё не убеждён. Текущий узел остаётся: Горы Бигхорн / Минниконжу.** Вернись к **Параграфу 999**: можешь уйти и вернуться позже с **Ожерельем Медвежьих Когтей** или снова попросить испытание после нового подхода к лагерю.

❧

Параграф 610 — Награда Гор

Перед уходом Чёрная Пума даёт тебе подарок.

«В долинах тепло. Там не растут эти цветы. Возьми их.»

Ты получаешь: Синий Горный Цветок (ингредиент). Это очень редкое растение, восстанавливающее 10 HP, если съесть его просто так.

→ **Перейди к Параграфу 999** — открой карту и выбери следующую точку. Возможно, у тебя ещё есть кланы Бэдлендс и Йеллоустоуна.

Параграф 609 — Поединок с Каменным Кулаком



Чемпион клана Горного Льва шире тебя вдвое. Поединок идёт **до первого падения**, оружие — на земле. Здесь решают Ловкость, хитрость и стойкость духа.

Начинается бой! Открой блок **«Чемпион клана Горного Льва»** в «Бестиарии». Раскрой его Слабое место (бережёт левое плечо) **Замыслом** (Следопытство) — тогда захваты слева проходят. Местность: каменистый уступ — толкнуть к краю (не в пропасть!), чтобы он потерял равновесие.

- ПОБЕДА или Решающий приём (бросок наземь без вреда) → **Параграф 610**.

Забери трофей: **Лук из рога бизона** (если ещё не получен в Гл.5) или **Ожерелье Когтей Льва** (+1 к Натиску в поединках).

- Если упал ты, но дрался честно → клан всё равно уважает храбреца → **Параграф 610**

(без трофея, но +1 ОО).

ГЛАВА 8: БЭДЛЕНДС (МАКА ШИЧА) — ПЛОХИЕ ЗЕМЛИ

(Ты попадаешь сюда, если на карте выбрал путь в Мака Шича — эродированные скалы и каньоны)

Параграф 700 — Лабиринт каньонов

Мака Шича. Местные называют это место «Плохие Земли». Огромные пространства изрезанных ветром и водой скал, глубоких каньонов и высушенной солнцем глины. Здесь легко заблудиться и ещё легче — умереть от жажды.

Проверь **Счёт дней похода**. Если сейчас **День 10 или позже**, жара и спешка давят сильнее: первый провал в этой главе, который отнимает HP, отнимает на **1 HP больше**. Это не закрывает путь, но показывает цену долгой дороги.

Ты идёшь по дну сухого русла. Солнце нещадно палит.

🧪 **Факт (геология):** Бэдлендс образовались из-за водной эрозии мягких осадочных пород. Миллионы лет назад здесь было мелкое море, а сейчас — слоёный пирог из глины и песчаника.

🦅 **Зитка / Картография ≥ 4:** Чик взлетает высоко и видит путь через лабиринт. Ты экономишь время и силы. **+1 ОО.** Он замечает всадников Кроу заранее, и ты спокойно уводишь отряд по боковой расселине, не начиная стычки. К лагерю Койотов ты выходишь без шума и раньше заката. Перейди к **Параграфу 703**.

🐴 **Если у тебя есть здоровая лошадь:** она помогает пройти сухое русло быстрее. Если случайная встреча или провал должны отнять лишний день в Бэдлендс, лошадь один раз отменяет эту потерю времени. Но если ты вводишь её в бой в тесном каньоне, при провале она получает состояние **Ранена**.

Если у тебя нет хорошей разведки, ты блуждаешь несколько часов. Ты устал. **Теряешь 1 Выносливость (временно).**

Внезапно из-за поворота каньона появляются три всадника. На их лицах чёрно-белая боевая раскраска. Это **Кроу (Вороны)** — извечные враги сиу!

Они вскидывают луки.

Что делаешь?

- **В бой!** (Проверка Стрельба или Сила). → **Параграф 701**
- 🐺 **Оханко / Стелс ≥ 4:** Мгновенно слиться со скалами и спрятаться. → **Параграф 702**
- 🧪 **Винона:** Бросить **Дымовую шашку** под копыта их лошадей (если есть скрафченная). → **Параграф 704**

Параграф 701 — Битва в Бэдлендс



Трое всадников Кроу против тебя (или твоего отряда), копыта гремят в тесном каньоне.

Начинается бой! Открой блок **«Засада всадников Кроу»** в «Бестиарии». В тесной теснине конница теряет преимущество — используй **Местность** (Картография / осыпь), чтобы отрезать их, и **Замысел**, чтобы заманить в тупик. Цель — отбиться и уйти, не истреблять.

- ПОБЕДА или враги отступили → можешь снять **Лук Кроу** (урон 4) как трофей. → **Параграф 703**.

- ОТСТУПЛЕНИЕ (Ловкость/Стелс ≥ 7) → **Параграф 703** (уходишь каньоном).
- Твоё HP = 0 → ранен (Правило 7), спутники отбивают тебя → **Параграф 703**.

❧

Параграф 702 — Искусство маскировки

Ты бросаешься в тень скалы, прижимаешься к глинистой стене и замираешь. Твоя одежда цвета земли делает тебя невидимым.

Всадники Кроу проезжают мимо. Один из них останавливается прямо перед тобой. Ты не дышишь. Лошадь фыркает… и они уезжают.

+1 Стелс, +2 ОО.

Идеальная маскировка!

→ Перейди к Параграфу 703.

❧

Параграф 704 — Дымовая завеса

(Требуется: Винона или Дымовая шашка)

Винона поджигает самодельную шашку из селитры и смолы и швыряет её под копыта лошадям Кроу. Густой едкий дым со свистом вырывается наружу! Лошади в панике встают на дыбы, сбрасывая двух всадников. Пока они кашляют и пытаются успокоить коней в белом облаке, ваш отряд быстро убегает по узкому каньону.

«Химическая реакция окисления спасла нам жизнь!» — тяжело дыша, объясняет Винона.

+2 ОО.

→ **Перейди к Параграфу 703.**

Параграф 703 — Лагерь Клана Койота

К вечеру ты находишь лагерь **Клана Койота** (сиу). Они живут на краю Бэдлендс и славятся хитростью.

Вождь **Хитрый Лис** встречает тебя.

«Вахпе-тунван? Зачем вы пришли в Мака Шича?»

Ты объясняешь суть Великого Посольства. Хитрый Лис усмехается.

«Мы, Койоты, не любим открытых битв. Англичане, французы — пусть убивают друг друга. Почему мы должны рисковать жизнями?»

Если ты пришёл сюда по разведке Чик, по краям лагеря уже шепчутся: чужак провёл людей через каменный лабиринт и обошёл Кроу, никого не потеряв. Хитрый Лис слушает тебя внимательнее, чем показывает.

- 🦅 **Если ты пришёл сюда по разведке Чик:** Напомнить, что ты увидел Кроу заранее и увёл людей в сторону, не притащив врагов к стоянкам Койотов. *«Мы пришли за союзом, а не за чужой кровью.»* → **Параграф 705**
- 🧠 **Мудрость ≥ 4:** Убедить его логикой: *«Они придут и за нашими шкурами, когда закончат друг с другом.»* → **Параграф 705**
- 💰 **Дипломатия:** Предложить ему 2 ценных предмета или меха из инвентаря в знак союза. → **Параграф 706**
- 🦅 **Чайтан:** Обвинить его в трусости. → **Параграф 707**
- 🗣️ **Любой герой — просто поговорить начистоту** (2 кубика + Дипломатия): рассказать, что видел в пути, и честно попросить помощи. Успех (≥ 6) → **Параграф 705**. Даже при провале Хитрый Лис не прогоняет тебя: *«Смелости тебе не занять. Приходи, когда будет чем меня удивить,»* — ты можешь уйти к **Параграфу 999** и вернуться позже с союзным знаком или новыми вестями.

Параграф 705 — Мудрость побеждает

«Когда два волка дерутся за кость, они не замечают мышь,» — отвечает вождь. *«Но победивший волк всё равно съест мышь, если останется голоден,»* — парируешь ты.

Хитрый Лис задумывается.

«Твои слова остры, как обсидиан. Ты прав. Койоты будут на Совете. Мы обеспечим разведку.»

+1 Мудрость, +2 ОО. Ещё один союзный клан убеждён! Отметь: Клан Койота ✓

→ Параграф 710.

Параграф 706 — Торговля с Койотом

(Требуется: 2 ценных предмета из инвентаря)

Ты молча достаёшь из сумки и кладёшь перед вождём два лучших предмета (например, Серебро, Французский топор или редкие меха).

Глаза Хитрого Лиса загораются. Койоты любят ценности.

«Подарки Вахпе-тунван говорят громче слов,» — он сгребает вещи. — *«Хорошо. Мы придём на ваш Совет. И мои дозорные пойдут вперёд, чтобы слушать ветер и считать следы.»*

(Вычеркни 2 предмета из инвентаря). **Ещё один союзный клан убеждён! Отметь: Клан Койота ✓**

→ Параграф 710.

Параграф 707 — Рискованное обвинение

(Требуется: Чайтан)

«Вы прячетесь в скалах, пока ваши братья гибнут! Это не хитрость, это трусость!» — твой голос разносится по лагерю.

Воины Койотов хватаются за ножи. Но Хитрый Лис поднимает руку, останавливая их.

Он смотрит на тебя с уважением. *«У тебя есть смелость, мальчик. И глупость. Но, возможно, именно это нужно нашему народу. Мы придём. И пошлём разведчиков раньше остальных.»*

Ещё один союзный клан убеждён! Отметь: Клан Койота ✓

→ **Параграф 710.**

❧

Параграф 710 — Отдых у Койотов

Ночь проходит спокойно. Утром Хитрый Лис даёт тебе **окаменелый зуб акулы** — они часто находят их в Бэдлендс (ведь здесь когда-то было море!).

Ты получаешь: Акулий Зуб (талисман: +1 Ловкость).

Перед расставанием он негромко добавляет: *«Наши Койоты уйдут к Главному Костру малыми группами. Если Совет запоздает, мы всё равно принесём свежие вести о дорогах и чужих кострах.»*

→ **Перейди к Параграфу 999** — открой карту и выбери следующую точку (Йеллоустоун?).

❧

ГЛАВА 9: ЙЕЛЛОУСТОУН — ЗЕМЛЯ ВОДЫ И ОГНЯ

(Ты попадаешь сюда, если на карте выбрал путь на крайний запад к Йеллоустоуну)

Параграф 800 — Дымящаяся земля

Земля здесь живая. Она дышит паром, булькает горячей грязью и извергает фонтаны кипятка. Это **Йеллоустоун** — место, которое индейцы считают обиталищем мощных духов.

Запах в воздухе резкий, похожий на тухлые яйца.

🧪 **Факт (химия):** Этот запах — **сероводород (H_2S)**. А жёлтый налёт на камнях вокруг — это чистая **сера**.

Ты получаешь: Сера (ингредиент). (Запиши в инвентарь. Если у тебя уже есть Селитра и Уголь, ты можешь позже скрафтить Порох!)

🦅 **Зитка / Картография:** Ты понимаешь, что ходить здесь нужно очень осторожно. Корка земли над кипящей грязью может быть тонкой.

Вдалеке, у самого большого гейзера, ты видишь палатки. Это не типи. Это **белые брезентовые палатки**. Французы.

- 🐺 **Оханко / Стелс ≥ 4:** Подкрасться к лагерю и подслушать их. → **Параграф 801**
- 🐻 **Хотото / Языки (фр.) ≥ 2:** Выйти к ним открыто, притворившись мирным торговцем. → **Параграф 802**
- Обойти лагерь французов и искать Клан Волка (ещё один союзный клан сиу). → **Параграф 804**

- ⚔️ Французский патруль замечает тебя первым: лейтенант приказывает схватить чужака. → **Параграф 808**

❧

Параграф 801 — Подслушанный разговор

Ты прячешься за клубами пара от гейзера. Возле палатки стоят двое французов в синих мундирах.

Они говорят по-французски:

«Les Anglais rassemblent des soldats et de la poudre. S'ils arrivent avant nous, la route du sud est perdue.»

«Alors il faut prévenir les tribus. Elles ne doivent pas laisser les Anglais s'installer d'abord.»

Если хочешь положиться на **Интуицию**, сначала запиши, как ты понял эти слова, а потом сверься с ключом в конце книги.

- 🧠 **Языки (фр.) ≥ 1:** Ты можешь разобрать разговор почти целиком и уверен, что уловил его смысл.
- 🧠 **Мудрость ≥ 4:** Даже без полного знания языка ты выхватываешь слова *soldats*, *poudre*, *route du sud* и чувствуешь, что речь идёт о близкой опасности.
- Если у тебя нет ни **Языки (фр.) ≥ 1**, ни **Мудрость ≥ 4**: ты слышишь только тревогу и спор, но не можешь извлечь из него надёжный смысл.

Если у тебя есть **Языки (фр.) ≥ 1**, **Мудрость ≥ 4** или ключ позже подтвердит, что твоя **Интуиция** была верной, ты узнаёшь важнейшую тактическую информацию: англичане собирают солдат и порох, спор идёт о южной дороге, а племена вот-вот втянут в чужую войну. **+2 ОО.**

Ты тихо отходишь назад.

→ **Перейди к Параграфу 804.**

❧

Параграф 802 — Разговор с французами

(Требуется: Хотото или Языки (фр.) ≥ 2)

Ты выходишь к лагерю. Офицер удивлённо смотрит на тебя.

«Bonjour, mon ami. Que fais-tu ici?»

Ты отвечаешь на его языке. Офицер поражён. Он предлагает тебе разделить с ним еду. Теперь ты ясно понимаешь: французы ищут союзников среди сиу и хотят перетянуть племена на свою сторону раньше англичан. Если понадобится, точную формулировку его приветствия можно сверить с ключом в конце книги.

Он предлагает тебе **Стальной топор** (Урон +4), если ты убедишь свой клан напасть на Форт Ларами.

Ты можешь:

- Взять топор и согласиться (ложь). **+1 топор.**
- Отказаться.

Офицер отпускает тебя с миром.

→ Перейди к Параграфу 804.

❧

Параграф 804 — Клан Волка

Ты обходишь горячие источники и находишь **Клан Волка (Санс Арк)**. Это воины-одиночки. Они живут малыми группами.

Запиши главный срок похода, если ещё не записал: **День 12: Великий Совет должен быть собран**. Если ты придёшь к Главному Костру позже, игра не закончится, но новости о войсках и порохе уже успеют разойтись по равнинам: на Совете будет больше страха, споров и недоверия.

Их вождь, **Серый Волк**, слеп на один глаз.

«Мы, волки, не ходим на Советы,» — говорит он, выслушав тебя. — *«Советы — для стариков. Мы бьём врага из тени.»*

- 🐺 **Оханко:** Выходишь вперёд вместе с Шуни. *«Волк не охотится один, когда наступает зима. Зима близко. Англичане идут.»* (Уникальная опция!). → **Параграф 805**
- 🧠 **Мудрость ≥ 5:** Рассказать ему о планах французов (если ты подслушал их в параграфе 801). → **Параграф 806**
- Бросить ему вызов на поединок (Бой!). → **Параграф 807**

❧

Параграф 805 — Слово Волка

Шуни подходит к вождю и ложится у его ног. Серый Волк опускает руку на голову настоящего волка.

«Ты носишь дух брата-волка,» — говорит он Оханко. — *«Я вижу это. И твои слова правдивы. Стая сильнее одиночки. Клан Волка придёт.»*

+2 ОО. Ещё один союзный клан убеждён! Отметь: Клан Волка ✓

→ Перейди к Параграфу 810.

❧

Параграф 806 — Ценная информация

Ты рассказываешь Серому Волку то, что сам понял из французского разговора: англичане собирают солдат и порох, южная дорога под угрозой, а французы хотят раньше соперников склонить племена к войне на своей стороне.

Вождь хмурится. *«Значит, нас окружают капканы с обеих сторон. Ты умён, Вахпе-тунван. Мы придём на Совет, чтобы решить, как перегрызть эти капканы.»*

Ещё один союзный клан убеждён! Отметь: Клан Волка ✓

→ Перейди к Параграфу 810.

❧

Параграф 807 — Поединок с Серым Волком

Ты выходишь в круг и кладёшь оружие на землю.

«Не до смерти,» — говоришь ты. — *«До первого падения. Пусть твои люди увидят, что Вахпе-тунван не боятся стоять открыто.»*

Серый Волк улыбается краем рта.

Проверка: 2 кубика + Сила или Ловкость (8):

- Успех: ты уходишь от захвата, подсекаешь вождя и помогаешь ему подняться. Он смеётся. *«Ты дерёшься честно. Мы придём.»* **+2 ОО.**
- Провал: Серый Волк бросает тебя на землю, но ты не хватаешься за нож и не злишься. Он кивает. *«Ты умеешь проигрывать без яда в сердце. Это тоже сила.»* **+1 ОО.**

В обоих случаях Клан Волка соглашается прийти на Совет.

Ещё один союзный клан убеждён! Отметь: Клан Волка ✓

→ Перейди к Параграфу 810.

❧

Параграф 810 — Возвращение

Остался всего один клан (если ты ещё не обошёл всех союзников). Либо ты уже собрал всех!

Серый Волк даёт тебе флягу с водой из горячего источника. *«Она не замерзает даже зимой.»*

Ты получаешь: Горячую Воду (восстанавливает 5 HP).

Проверь день похода. Если все четыре клана отмечены к **Дню 12**, ты возвращаешься с полной силой посольства. Если уже позже, Совет всё равно возможен, но в Главном Костре отметь: **Поздний Совет** — старейшины будут спорить дольше, гонцы успеют принести больше дурных вестей, и Мató Нажину придётся собирать единство уже на фоне открытого страха.

→ **Перейди к Параграфу 999**. Если ты отметил **Клан Медведя ✓**, **Клан Горного Льва ✓**, **Клан Койота ✓**, **Клан Волка ✓**, можешь отправляться к **Главному Костру**.

Параграф 808 — Лейтенант Морель



Французский офицер в синем мундире выхватывает пистолет. *«Arrêtez-le!»* — кричит он солдатам. Если ты понимаешь по-французски (Хотото), ты предугадываешь его приказ.

Альтернатива бою: дипломатия по-французски (Дипломатия + знание языка ≥ 9) — убедить, что ты не враг Франции, → **Параграф 809**. Тихо уйти: Стелс ≥ 9 → **Параграф 809**.

Если дерёшься — **Начинается бой!** Открой блок **«Французский офицер лейтенант Морель»** в «Бестиарии». Знание французского заменяет Замысел (раскрывает Слабое место). В фазе 2 он стреляет из пистолета — **Ворон** может сорвать курок.

- ПОБЕДА или ПЛЕНЕНИЕ → **Параграф 809**.
- ОТСТУПЛЕНИЕ (Ловкость/Стелс ≥ 7) → **Параграф 809** (уходишь, офицер остаётся).
- Твоё HP = 0 → ранен (Правило 7), товарищи оттаскивают тебя → **Параграф 809**.

❧

Параграф 809 — После стычки

Шум стихает. Если ты пленил Мореля не убивая, он, ворча, отдаёт тебе **карту французских постов** (пригодится во 2-й части). Если победил в бою — твой трофей **французская шпага** (урон 4, Тихое). Если ушёл миром — ты сохранил тайну и не нажил кровного врага: иногда это дороже трофея.

+2 ОО.

Пока ты переводишь дух, замечаешь на гребне за лагерем **небольшой земляной редут**, а в нём — французскую **малую полевую пушку** на колёсах. Снизу по тропе уже спешит подмога. Если захватить пушку и обрушить скальный карниз над **пустым** участком тропы, камни завалят путь — и подмога застрянет, никто не пострадает. Но редут под охраной, а пороху мало.

- 🎯 Подкрасться и захватить пушку в редуте. → **Параграф 803**.
- Не рисковать — просто уходить искать Клан Волка. → **Параграф 804**.

❧

Параграф 803 — Редут с пушкой

Редут невелик: земляной вал, пушка на колёсах, ящик с порохом. У вала скучает один французский часовой, второй дремлет в тени. Подмога снизу близко — **чем тише ты возьмёшь редут, тем больше времени останется на выстрелы**.

Как взять редут?

- 🐺 **Оханко / Стелс ≥ 4:** бесшумно подобраться сзади и связать часового, зажав ему рот; второй не просыпается. Тихо и чисто. → **Параграф 811**.
- 🦅 **Сокол или Ворон:** птица с криком бьёт часового по лицу — пока он отмахивается, ты ныряешь в редут. → **Параграф 811**.
- 🧪 **Винона / дымовая шашка** (если есть): едкий дым застилает редут, часовые кашляют вслепую. → **Параграф 811**.
- 🐻 **Хотото / Языки (фр.) ≥ 1:** выйти открыто и рявкнуть по-французски: *«Relève! Смена караула!»* Часовой теряется (Дипломатия ≥ 7) → **Параграф 811**. Если не поверил — поднимется шум.
- 💥 **В лоб** (Сила): быстро, но громко. Часовой успевает крикнуть. Отметь **«Шумный захват»** — подмога ускорится. → **Параграф 811**.

Не вышло или передумал — отступи без пушки: → **Параграф 804**.

Параграф 811 — Два выстрела



Пушка твоя. Снизу уже слышен топот сапог — у тебя **только 2 заряда пороха** (а если у тебя отмечен **«Шумный захват»** — лишь **1**). Промахнёшься — заряды кончатся, и придётся бежать без прикрытия. Значит, бить надо по расчёту, а не наугад.

📐 **Задача на геометрию (наводка по базису).** Цель — **обвалить скальный карниз над пустой тропой**, не задев людей. **Хотото** ведёт пальцем по French-надписям на прицельной планке: *«Тут шкала: petite charge — 60 шагов, charge moyenne — 120, grande charge — 180. Но сперва надо узнать, СКОЛЬКО до карниза. Посчитаем, как учила Зитка.»*

Та же **засечка по базису**, что и в горах Бигхорн: 1. Хотото остаётся у пушки (точка А); отсюда карниз виден прямо поперёк лощины (угол в А — прямой). 2. Ты отходишь вдоль вала редута на **базис 60 шагов** до точки Б. 3. Из Б визируешь карниз — угол вышел **63°**. *(Подсказка:* `tan 63° ≈ 2`*; «tan» — это тангенс, как учила Зитка в горах Бигхорн.)*

Расстояние до карниза = базис × тангенс угла. Посчитай — и выбери по французской шкале нужный заряд (petite 60 / moyenne 120 / grande 180 шагов), чтобы попасть **с первого выстрела**. Сначала запиши ответ, потом сверься с ключом.

- 🐻 **Хотото / Языки (фр.) ≥ 1**, или 🦅 **Зитка / Картография ≥ 2**, или верный ответ по **Интуиции** → ты ставишь нужный заряд и попадаешь сразу. Карниз с грохотом сходит на тропу, подмога застревает в камнях, и отряд спокойно уходит. **+2 ОО**, порох сбережён.
- Если ошибся с зарядом (или у тебя «Шумный захват» и всего 1 выстрел и расчёт неверен): первый камень летит мимо, подмога уже у редута — приходится бросить пушку и уходить налегке. Без потерь, но и без славы. **+1 ОО** за смелую попытку.

Теперь нужно найти Клан Волка. → **Параграф 804**.

ГЛАВА 10: ПУТЕШЕСТВИЯ И СВОБОДНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ

(Возвращайся к этому разделу каждый раз, когда книга говорит «Открой карту и выбери следующую точку»)

Параграф 999 — Карта и Путешествия (Хаб)

Ты стоишь под открытым небом. Перед тобой — огромный мир, от гор Бигхорн до Чёрных Холмов. Но теперь карта — не список далёких целей, а сеть троп, рек, перевалов и стоянок.



Каждый переход в соседний узел = 1 день пути.

Сделай цикл дороги: 1. Запиши, где ты сейчас, в строке **Текущий узел** на Листе Следопыта. 2. Выбери только один соседний узел из списка ниже. 3. Отметь **+1 день** в счёте дней похода. 4. Брось **2 кубика** по Таблице случайных встреч в Правилах. 5. Отыграй встречу и только потом приходи в выбранный узел.

Если тебе нужна дальняя цель, иди к ней цепочкой соседних узлов. Например: **Блэк-Хиллз → Башня Дьявола → Бигхорн → Йеллоустоун**. Это три дня пути и три броска на встречи.

Если у тебя есть здоровая **лошадь** и путь не идёт через пещеру или тесный каньон, один раз за маршрут можешь пройти два соседних перехода за один день. Бросок на встречу всё равно делается один раз за этот день.

СОСЕДНИЕ УЗЛЫ КАРТЫ

- **Лагерь Вахпе-тунван / Блэк-Хиллз** → Форт Ларами, Стоянка Медведя, Башня Дьявола, Пещера Ветров, Луга Прерии.
- **Форт Ларами** → Блэк-Хиллз, Стоянка Медведя, Долина Миссури, Луга Прерии.
- **Стоянка Медведя / Оглала** → Блэк-Хиллз, Форт Ларами, Башня Дьявола, Бигхорн, Луга Прерии.
- **Башня Дьявола** → Блэк-Хиллз, Стоянка Медведя, Бигхорн, Бэдлендс, Хвойный Лес.
- **Пещера Ветров** → Блэк-Хиллз, Хвойный Лес, Солёные Озёра.
- **Горы Бигхорн / Минниконжу** → Стоянка Медведя, Башня Дьявола, Йеллоустоун.
- **Бэдлендс / Койоты** → Башня Дьявола, Долина Миссури, Йеллоустоун.
- **Йеллоустоун / Волки** → Бигхорн, Бэдлендс.
- **Долина Миссури** → Форт Ларами, Бэдлендс, Солёные Озёра.
- **Хвойный Лес** → Пещера Ветров, Башня Дьявола.
- **Солёные Озёра** → Пещера Ветров, Долина Миссури.
- **Луга Прерии** → Блэк-Хиллз, Форт Ларами, Стоянка Медведя.

КУДА ПЕРЕХОДИТЬ ПОСЛЕ ПРИБЫТИЯ

- Прибыл в **Форт Ларами → Параграф 200**
- Прибыл в **Стоянку Медведя / Оглала → Параграф 300**
- Прибыл к **Башне Дьявола → Параграф 400**
- Прибыл в **Пещеру Ветров → Параграф 500**
- Прибыл в **Горы Бигхорн → Параграф 600**
- Прибыл в **Бэдлендс → Параграф 700**
- Прибыл в **Йеллоустоун → Параграф 800**

ПЕРЕХОДНЫЕ УЗЛЫ И СБОР

Если пришёл в переходный узел, можешь сразу собрать ресурсы или идти дальше на следующий день:

- **Долина Миссури:** Брось 2 кубика. Если результат ≥ 7, получаешь **Кора Ивы** и **Мёд**.
- **Хвойный Лес:** Брось 2 кубика. Если результат ≥ 7, получаешь **Кедровая смола** и **Шалфей**.
- **Солёные Озёра:** Брось 2 кубика. Если результат ≥ 6, получаешь **Соль**.
- **Луга Прерии:** это обычный соседний узел. Чтобы попасть сюда, отметь день пути и брось случайную встречу, как всегда. После прибытия можешь тихо собрать орехи и ягоды: брось 2 кубика + Стелс. Если результат ≥ 8, получаешь **Масло** и **Ягоды**.

ГЛАВНЫЙ КОСТЁР

Главный Костёр находится дома, в узле **Лагерь Вахпе-тунван / Блэк-Хиллз**. Когда ты отметил: **Клан Медведя ✓, Клан Горного Льва ✓, Клан Койота ✓, Клан Волка ✓**, не прыгай к финалу издалека: сначала вернись по карте в **Блэк-Хиллз** обычной цепочкой соседних переходов, отмечая дни и встречи как всегда.

Когда ты снова стоишь в узле **Лагерь Вахпе-тунван / Блэк-Хиллз** и все четыре союзных клана уже согласились прийти, отметь ещё **+1 день** на сбор людей у Главного Костра, брось последнюю встречу этого пути и переходи к **Параграфу 1000**. Если после этого дня счёт похода уже перешёл за **День 12**, отметь: **Поздний Совет**. Если эта отметка у тебя уже стоит, не стирай её: она меняет тон финальной сцены.

Параграф 1010 — Гризли-шатун



Огромный медведь выходит на тропу. Он болен и зол — это **шатун**. Твой народ не убивает зверей ради добычи, и убивать его — крайний выход. Цель — **отогнать или уйти**.

Начинается бой! Открой блок **«Гризли-шатун»** в «Бестиарии». Лучшее решение — **Замысел** (понять, что у него болит зуб) и **Местность** (огонь, дым, крутой склон) — это отгоняет надёжнее боя. **Отступление** всегда доступно.

- Отогнал или ушёл → ты цел, можешь забрать оброненный им **Коготь гризли** (+1 к

защите: прибавляй к Ловкости при уклонении) как знак, что выстоял. → **Параграф 999**.

- Твоё HP = 0 → ранен (Правило 7), но жив; зверь уходит → **Параграф 999**.

❧

Параграф 1020 — Волчья стая



Из сумерек выходят три волка. Если с тобой прирученный **Волк** или **Медведь**, — стая может уйти миром (Приручение/Устрашение ≥ 8).

Начинается бой! Открой блок **«Волчья стая»** в «Бестиарии». Огонь держит волков на дистанции (Знахарство ≥ 6 зажечь факел). Мы не убиваем зверей ради добычи — цель отогнать.

- Стая отступила или ушла миром → **+1 ОО** (уважение духа Волка) → **Параграф 999**.
- Твоё HP = 0 → ранен (Правило 7) → **Параграф 999**.

ГЛАВА 11: ЭПИЛОГ ЧАСТИ 1 — ВЕЛИКИЙ СОВЕТ

(Ты попадаешь сюда, когда убедишь четыре союзных клана и вернёшься с ними к Главному Костру Вахпе-тунван)

Параграф 1000 — Главный Костёр

Ты возвращаешься в родной лагерь Вахпе-тунван. Прошло много дней с тех пор, как ты ушёл отсюда. Твои мокасины стёрты, одежда пахнет дымом и прерией. Ты уже не тот юнец, который уходил в неизвестность. Ты — следопыт.



Если у тебя отмечен **Поздний Совет**, прочти этот абзац так: вечер в долине шумнее и тревожнее обычного. Костры загораются неровно, люди спорят ещё до начала собрания, а у дальних стоянок уже обсуждают слухи о солдатах и порохе. Несколько семей не садятся ближе к центру, пока не услышат, кто поведёт дозоры и кому достанутся последние запасы свинца.

Если отметки **Поздний Совет** нет, вечером в долине загораются костры. Но не один и не два. Их десятки.

- В центре сидит твой вождь **Мато́ Нажин**.
- Слева от него — массивная фигура **Маттотаупы** (Клан Медведя). Рядом с ним стоит **Харик** — ещё худой после плена, но уже на ногах, и с уважением кивает тебе.

- Справа — суровый **Чёрная Пума** (Горный Лев), кутающийся в шкуру пумы: он всё-таки спустился с высоких стоянок раньше зимнего ухода, чтобы лично услышать решение Совета.
- Напротив сидит **Хитрый Лис** (Койот), перебирая амулеты. За его спиной шепчутся дозорные, уже принёсшие вести с дорог.
- И чуть в стороне, в тени, стоит одноглазый **Серый Волк** (Клан Волка).

Великое Посольство завершено. Четыре союзных пера вернулись к пятому — перу Вахпе-тунван.

Мató Нажин встаёт.

«Мой народ,» — его голос эхом разносится над долиной. — *«Долгие годы мы жили каждый сам по себе. Медведи охотились в прерии, Львы сидели в горах, Волки прятались в тени. Но сегодня мы снова стали **одним народом**.»*

Он указывает на тебя.

«Этот молодой воин прошёл через горы и пустоши, через форты бледнолицых и тайные тропы. Он доказал, что сила — это не только томагавк. Это мудрость. Это слова. Это знание земли.»

Если у тебя отмечен **Поздний Совет**, сперва говорят дозорные Койотов: англичане двигают порох к южной дороге, а французские гонцы уже ищут новые стоянки. Спор у костра длится дольше, чем хотел Мató Нажин, но именно поэтому ни один вождь уже не может делать вид, что время терпит.

Если у тебя отмечен **Поздний Совет**, Мató Нажину приходится не один раз поднимать руку, чтобы перекрыть шум. Маттотаупа требует немедленно закрыть южную дорогу воинами Медведя. Чёрная Пума мрачно отвечает, что поздние клятвы дешевле ранних. Серый Волк предлагает вообще не ждать общего решения, а уходить малыми ударами уже этой ночью. Только когда Хитрый Лис выкладывает свежие вести дозорных, спор ломается: каждый понимает, что тяжёлый Совет всё равно лучше, чем союз, который собирается слишком поздно и порознь.

Каждый из вождей встаёт и бросает в центральный костёр ветку. Огонь взмывает до небес, освещая лица сотен индейцев, готовых защищать свои земли.

❧

🔥 **Эхо твоего пути.** Прочти только те строки, что отмечены у тебя на Листе Следопыта — Совет помнит, КАК ты прошёл свой путь:

- **Если Харик идёт рядом с тобой как спутник** (ты спас его вовремя): он встаёт у костра и говорит: *«Этот воин вытащил меня из клетки, когда я уже прощался с жизнью. За ним я пойду в любой поход.»* Маттотаупа кладёт руку тебе на плечо. **+2 ОО за крепкий союз.**
- **Если отмечено «Харик вернулся к отцу без тебя» или он спасён поздно (ранен):** Харик кивает тебе с уважением, но опирается на копьё. *«Я ещё не воин для новой тропы. Но мой отец помнит, кому обязан.»* Союз есть, но Харик не пойдёт с тобой во Вторую часть, пока не залечит раны.
- **Если у тебя отмечен «Зов Вакан Танка» или ты выигрывал поединки, не проливая крови:** старейшины шепчутся, что ты прошёл Красной Тропой — победил, никого не убив. Шаман Вичаша Вакан говорит: *«Самый сильный воин — тот, кто не убивает, когда может.»* **Запиши титул: „Идущий Красной Тропой“ (+1 к Дипломатии во Второй части).**
- **Если ты приручил зверя (волк, медведь, сокол, ворон, конь) и довёл его живым до Костра:** твой компаньон ложится у твоих ног, и дети клана смотрят на него с восторгом. Слух о следопыте, которого слушаются звери, идёт по всем кострам.
- **Если у тебя есть именной трофей** (пистолет, стальной томагавк, шпага, лук рога бизона, лук Кроу, амулет когтя): положи его перед вождями как знак, что земли сиу уже видели чужое оружие — и устояли.

ЧТО ДАЛЬШЕ? Англичане готовят армию в Форте Ларами. Французы плетут интриги. Война неизбежна. Но теперь сиу встретят её не как разрозненные стайки, а как единая буря.

Твой путь только начинается.

❧

КОНЕЦ ПЕРВОЙ ЧАСТИ

Поздравляем! Ты прошёл первую книгу серии «Сыновья Орла».

Сохрани свой Лист Следопыта — твои характеристики, инвентарь, спутники и животные-компаньоны перейдут во вторую книгу: ***«Сыновья Орла. Тропа Войны».***

(В самом конце книги не забудь заглянуть в Приложение с реалистичными портретами твоих героев!)

КНИГА ЗНАХАРЯ — РЕЦЕПТЫ АЛХИМИИ

Эту страницу можно вырвать и использовать как отдельную шпаргалку!



Как крафтить

1. Убедись, что у тебя есть **все ингредиенты** из рецепта 2. Проверь свой навык **Знахарство** — он должен быть ≥ указанного уровня 3. Вычеркни использованные ингредиенты из Листа Следопыта 4. Запиши готовое зелье/предмет в Инвентарь

❧

Рецепты

🟢 Уровень 1 (Знахарство ≥ 1)

Целебная мазь

- Ингредиенты: Шалфей + Масло
- Эффект: Восстанавливает 5 HP. Одноразовое.
- 💡 *Шалфей содержит вещества, которые убивают бактерии. Масло — основа, которая удерживает лекарство на коже.*

Пеммикан (растительный)

- Ингредиенты: Ягоды + Жёлуди (или орехи)
- Эффект: Запас еды на 3 дня. Без еды ты теряешь 1 HP в день.
- 💡 *Обычный пеммикан индейцы делали с мясом, но Вахпе-тунван делают его из растёртых жёлудей и ягод. Это супер-энергетический батончик!*

Верёвка

- Ингредиенты: 3 × Кора (любая)
- Эффект: Полезна для лазанья, ловушек, связывания.
- 💡 *Индейцы плели верёвки из коры, сухожилий и растительных волокон.*

❧

🔵 Уровень 2 (Знахарство ≥ 2)

Противоядие

- Ингредиенты: Кора ивы + Мёд + Уголь
- Эффект: Нейтрализует яд (змея, паук, ядовитые растения).
- 💡 *Активированный уголь реально используется при отравлениях — он впитывает токсины, как губка!*

Жаропонижающее

- Ингредиенты: Кора ивы
- Эффект: Лечит лихорадку, снимает боль. +3 HP.
- 💡 *Кора ивы содержит **салицин** — природный аспирин! Из неё в 1897 году создали лекарство Аспирин.*

Боевая краска

- Ингредиенты: Охра (жёлтая) + Масло
- Процесс: Нагрей охру на огне → красная. Смешай с маслом.
- Эффект: +1 Дипломатия (среди индейцев).
- 💡 *Жёлтая охра (FeOOH) при нагреве теряет воду и становится красной (Fe2O3) — та же реакция, что делает ржавчину красной!*

❧

🟣 Уровень 3 (Знахарство ≥ 3)

Дымовая шашка

- Ингредиенты: Селитра + Уголь + Смола
- Эффект: Создаёт густое облако дыма. Позволяет сбежать из боя без проверки Стелс.
- 💡 *Селитра (KNO3) — окислитель. Она выделяет кислород при нагреве, ускоряя горение. Это основа пороха!*

Мыло

- Ингредиенты: Масло + Зола (щёлок)
- Эффект: Чистые раны не гноятся. Если помылся — следующая рана не получит заражения.
- 💡 *Мыло — одно из древнейших изобретений! Масло + щёлочь = мыло. Это реакция **омыления** (сапонификация).*

Огненная стрела

- Ингредиенты: Смола + Ткань + Стрела
- Эффект: Поджигает цель. Урон +2 + горение (1 HP/ход, 3 хода).
- ⚠️ *Очень шумно! Ломает стелс.*

❧

🟡 Уровень 4 (Знахарство ≥ 4) — Секретные рецепты

Эти рецепты нужно найти в игре. Они не записаны здесь.

Подсказка: ищи знахарей, шаманов и мудрецов. Каждый может научить тебя чему-то.

Известные секретные рецепты:

- □ **Настой Силы** — ???
- □ **Невидимая краска** — ???
- □ **Порох** — ???
- □ **Зелье Вакан Танка** — ???

❧

Таблица ингредиентов — Где найти

Ингредиент	Где найти
Шалфей	Прерия, лагеря, знахарки
Кора ивы	У рек, ручьёв
Кедровая смола	Горные леса
Масло	Растения, семена, орехи
Уголь	Любой потухший костёр
Мёд	Лесные поляны (осторожно — пчёлы!)
Охра (жёлтая)	Горы, пещеры
Охра (красная)	Крафт из жёлтой
Селитра	Пещеры (белый налёт на стенах)
Смола	Хвойные леса
Ягоды	Прерия, леса
Соль	Торговля, солёные озёра
Серебро	Пещера Ветров, горы
Мох	Влажные леса, камни у воды
Сера	Йеллоустоун (гейзеры)

ПРИЛОЖЕНИЕ: БЕСТИАРИЙ И ТРОФЕИ

Здесь — карточки всех серьёзных врагов. Когда книга говорит «Начинается бой! Открой блок „Имя“», найди его тут. Веди бой по Правилу 3 («Боевой Круг»).

> *Помни: победить можно и **не убивая** — раскрой Слабое место и потрать Решающий приём на захват. Трофей чести ты получаешь в любом случае.*

Как читать «Слабое место». Запись вида «Замысел (Мудрость ≥ 8)» означает **бросок 2 кубика + Мудрость ИЛИ Следопытство ≥ 8** — это НЕ требование к самому навыку. Любой герой может попытаться (2 кубика в среднем дают 7, так что даже с навыком 1-2 шанс есть). Особенно хороши в Замысле **Оханко** («Чтение боя», Следопытство) и спутники- разведчики **Сокол/Ворон** — если они в сцене, Слабое место можно считать раскрытым без броска. То есть слабость босса доступна КАЖДОМУ отряду, а не только умным героям.

Рядовые и опытные враги

Конокрады (банда, дикая прерия)

- **Рядовой конокрад** ×2 — Защита 7 · Натиск 5 · Стойкость 8 · Иниц. 5.
- **БОСС: Вожак конокрадов «Рваное Ухо»** — Защита 9 · Натиск 7 · Стойкость 18 · Иниц. 6.
- Слабое место: загнанный конь под ним пуглив — Замысел (Следопытство ≥ 8). Раскрыто → конь сбрасывает вожака, атаки берут, Решающий приём = пленение.

- Местность: высокая трава — Стелс ≥ 7, ударить из засады (первый ход, +2 урона).
- **Трофей:** Кремнёвый пистолет (урон 5, ГРОМКОЕ).

Сержант форта Дрейк (опытный, форт Ларами)

- Защита 8 · Натиск 6 · Стойкость 22 · Иниц. 6.
- **Фаза 1 (в кирасе):** лобовой Натиск даёт −2 урона, пока не раскрыто Слабое место.
- Слабое место: старая рана колена — Замысел (Мудрость ≥ 8). Раскрыто → урон проходит полностью, Решающий приём = пленение.
- **Фаза 2 (Стойкость < 11):** свистит — в дальний строй входят 2 солдата (Защита 7 · Стойкость 6 · Иниц. 4), целят твоих стрелков.
- Местность: костёр у стены — Ловкость ≥ 7, толкнуть → теряет ход; жаровня роняет искры на порох (если есть, отдельная сцена).
- **Трофей:** Стальной томагавк (урон 5).

Воины клана Медведя (испытание, НЕЛЕТАЛЬНО)

- **Молодой воин** ×2 — Защита 7 · Натиск 4 · Стойкость 10 · Иниц. 5.
- Бой идёт **до первого падения**, не до смерти. Урон считается, но при Стойкости 0 воин просто признаёт поражение.
- Слабое место: горячий нрав — Замысел (Мудрость ≥ 7) → провоцируешь на необдуманный бросок, он открывается.
- **Награда (не трофей-вещь):** уважение клана Медведя, +2 ОО, открывается союз.

Засада всадников Кроу (враги, Бэдлендс)

- **Всадник Кроу** ×3 — Защита 8 · Натиск 5 · Стойкость 9 · Иниц. 7 (верхом, быстрые!).

- Бьются с коней из дальнего строя (луки), наскакивают и отходят. Местность: лабиринт каньонов — Картография ≥ 7 (Зитка), отрезать им путь отхода → теряют ход; узкая теснина мешает коннице.
- Слабое место: азарт погони — Замысел (Следопытство ≥ 8) → заманиваешь их в тупик, кони встают.
- Цель — **отбить нападение и уйти**, не истреблять. Дым (шашка Виноны) пугает коней.
- **Трофей:** Лук Кроу (урон 4, Тихое) — снятый с выбитого из седла всадника.

Боссы дикой природы (только самооборона)

Гризли-шатун

- Защита 6 · Натиск 8 · Стойкость 26 · Иниц. 4.
- Цель боя — **не убить, а отогнать/уйти**. Победа = гризли отступает, ранен и зол.
- Слабое место: больной зуб (потому и шатун) — Замысел (Знахарство/Следопытство ≥ 9) → понимаешь, отчего он бешеный; дым/огонь отгоняет надёжнее боя.
- Местность: крутой склон — Ловкость ≥ 8, увести зверя на осыпь → он сползает, теряет 2 хода (шанс уйти Отступлением).
- **Трофей (если отогнал, не убил):** Коготь гризли — амулет (+1 к защите в бою: прибавляй к Ловкости, когда уклоняешься).

Волчья стая

- **Волк стаи** ×3 — Уклонение 7 · Натиск 5 · Стойкость 6 · Иниц. 7.
- Если у тебя есть прирученный Волк или Медведь — стая может **уйти без боя** (проверка Приручение/Устрашение ≥ 8).
- Местность: костёр/факел — Знахарство ≥ 6, зажечь → стая держит дистанцию (−2 Натиск).

- **Награда:** уважение духа Волка, +1 ОО (вещь не выпадает — мы не убиваем зверей ради добычи).

Боссы-люди (поединки и стычки)

Чемпион клана Горного Льва «Каменный Кулак» (почётный поединок 1-на-1)

- Защита 9 · Натиск 6 · Стойкость 20 · Иниц. 6.
- Поединок **до первого падения**, оружие на земле — только борьба и ловкость (Сила/Ловкость, без оружия урона).
- Слабое место: бережёт левое плечо (старая травма) — Замысел (Следопытство ≥ 8) → захваты слева проходят.
- **Трофей:** Лук из рога бизона (урон 5, 50 м) — если ещё не получен в Гл.5; иначе Ожерелье Когтей Льва (+1 к Натиску в поединках).

Французский офицер лейтенант Морель (Йеллоустоун)

- Защита 8 · Натиск 7 · Стойкость 24 · Иниц. 5. Вооружён пистолетом (ГРОМКОЕ).
- Говорит по-французски — Замысел можно заменить знанием языка (Хотото): поняв приказ, ты предугадываешь его ход → Слабое место раскрыто.
- **Фаза 2 (Стойкость < 12):** разряжает пистолет (один сильный выстрел, урон 5), потом дерётся шпагой.
- Ворон может сорвать фитиль/курок → выстрел пропадает.
- **Трофей:** Французская шпага (урон 4, Тихое) ИЛИ — если пленил не убивая — карта французских постов (открывает событие во 2-й части).

Где взять «Зов Вакан Танка»

Благословение «Зов Вакан Танка» (Правило 7) теперь можно получить: шаман-отшельник у Башни Дьявола (Гл.4) или старейшина после честно выигранного/завершённого без крови боя-испытания (Гл.3, Гл.7) даёт его тому, кто победил, не пролив крови. Отметь кружок «Зов» на Листе Следопыта.

❧

Трофеи (галерея)

Эти награды можно получить за победу над боссами — в том числе победив без убийства.

Кремнёвый пистолет (трофей вожака конокрадов, урон 5, ГРОМКОЕ)



Французская шпага (трофей лейтенанта Мореля, урон 4, Тихое)



Коготь гризли — амулет (если отогнал шатуна, не убив; +1 к защите: прибавляй к Ловкости при уклонении)



Стальной томагавк (трофей сержанта форта Дрейка, урон 5)


Equipment: Axes & Tomahawks
Basic Stone Tomahawk
DMG: 1d6 Slashing/Bludgeoning
Bludgeoning
Obsidian Tomahawk
DMG: 1d8 Slashing +1 Hit
Critical: Shortmoss
Critical: Sharpness
Legendary Steel Tomahawk
DMG: 1d10+2 Slashing
Magical: Wounding
Abilities: Thunderbird's Call
Lore: "Crafted for Chief Swiftfeather,
whispers stories of great battles."

ПРИЛОЖЕНИЕ: КЛЮЧИ, ПЕРЕВОДЫ И РАЗБОРЫ

Открывай этот раздел только после того, как записал свой ответ или озвучил его вслух. Если ты понял всё сам — это считается полным успехом по правилу Интуиции.

Переводы

Параграф 40 / 70 — Записка отца Хотото

Перевод: `Мой сын, я вернусь. Ищи меня в Форт Ларами.`

Полный успех: игрок понял, что это не прощание, а обещание вернуться, и что отца нужно искать в Форт Ларами.

Награда: `+1 Языки (фр.), +1 ОО`, открывается личный квест Хотото.

Параграф 66 — Первое слово из французской книги

Ответ: `Camomille = ромашка`.

Полный успех: игрок связал слово с рисунком растения.

Параграф 201 / 202 — Реплики у Форт Ларами

- `Halt! State your business! = Стой! Назови цель визита!`
- `Peace. Trade. Talk. = Мир. Торговля. Разговор.`
- `Cherche: forgeron. Bon salaire. = Ищут кузнеца. Хорошая плата.`

Параграф 801 — Подслушанный разговор французов

Смысл: англичане собирают солдат и порох; французы боятся потерять южную дорогу и хотят предупредить или склонить племена на свою сторону раньше, чем англичане закрепятся.

Полный успех: игрок понял, что разговор идёт про войска и порох, про южную дорогу и про то, что племена вот-вот втянут в чужую войну.

Параграф 802 — Разговор с французским офицером

`Bonjour, mon ami. Que fais-tu ici? = Добрый день, друг. Что ты здесь делаешь?`

Короткая пометка: офицер проверяет, можешь ли ты отвечать как надёжный посредник, а не как случайный посетитель.

❧

Ответы к задачам

Параграф 60 — Четыре священных растения

Ответ: шалфей, сладкая трава, кедр и табак.

Полный успех: названы все четыре растения.

Параграф 61 — Площадь обсидианового наконечника

Ответ: `7,5 см²`. Коротко: `S = 1/2 × 3 × 5`.

Почему так: треугольник — это ровно половина прямоугольника со сторонами «основание × высота». Целый прямоугольник 3 × 5 = 15 см², а наконечник занимает половину → 7,5 см². Вот откуда берётся «½» в формуле — её не нужно зубрить, её видно на рисунке.

Параграф 73 — Расстояния по карте у лагеря

Точные числа зависят от печатной карты А3, но проверить себя легко: измерь линейкой отрезок в сантиметрах и умножь на 10 (потому что `1 см = 10 км`). Например, `4,5 см × 10 = 45 км`. Успех засчитывается, если игрок применил масштаб, примерно оценил расстояние и понял главный вывод: в игре путь считается не километрами, а дневными переходами по тропам (один соседний переход = один день пути), потому что в горах и лесу важнее не длина, а трудность дороги.

Параграф 600 — Расстояние до сосны через пропасть (засечка по базису)

Ответ: `≈ 52 метра` (`30 × tan 60° = 30 × 1,73 ≈ 52`). Стрела (40-50 м) **чуть не достаёт** — нужно подойти ближе или искать обход.

Почему так: точки А, Б и сосна образуют прямоугольный треугольник с прямым углом в А. Базис АБ (30 м) — это сторона, *прилежащая* к измеренному углу, а расстояние до сосны (А→сосна) — сторона *противолежащая*. Тангенс угла = противолежащая ÷ прилежащая, значит противолежащая = прилежащая × тангенс = базис × tan(угла). Так землемеры и моряки веками измеряли ширину рек и расстояние до берега, ни разу его не пересекая. Если измерить базис точнее или взять угол поострее, ответ будет точнее.

Параграф 811 — Наводка пушки по базису (захват редута)

Ответ: `≈ 120 шагов` (`60 × tan 63° = 60 × 2 = 120`). По французской шкале это **charge moyenne (средний заряд, 120 шагов)** — выбираешь его и попадаешь с первого выстрела, второй заряд остаётся в запасе.

Почему так: это та же засечка по базису, что и у сосны (Параграф 600), только теперь расстояние нужно не «на интерес», а чтобы навести пушку. Пушка А, карниз и точка Б образуют прямоугольный треугольник; базис (60 шагов) — прилежащая сторона, расстояние до карниза — противолежащая, поэтому рас-

стояние = базис × tan(угла) = 60 × 2 = 120. Настоящие артиллеристы XVIII века так и считали дальность, чтобы не тратить дорогой порох впустую: сначала геометрия, потом выстрел. И заметь — мы не целились в людей: правильный расчёт позволил завалить тропу камнями и уйти без крови.

Параграф 210 — Периметр форта и скорость часового

Ответ: `260 метров; 26 м/мин; примерно 1.6 км/ч`.

Параграф 310 — Почему мёд защищает рану

Ответ: **Б** — мёд создаёт среду, в которой бактерии не могут жить.

Почему так (осмос простыми словами): в мёде очень много сахара и почти нет воды. Когда бактерия попадает в такую густую среду, вода из самой бактерии «утекает» наружу — туда, где её мало (это и называется **осмос**: вода всегда переходит туда, где растворённого вещества больше). Без воды бактерия высыхает и гибнет. Поэтому очень сладкое и очень солёное (варенье, солонина) не портятся. Мёд не «горячий» и дело не в том, что «бактерии боятся сладкого» — дело именно в нехватке воды.

Параграф 400 — Высота Башни Дьявола

Ответ: примерно `261 метр`. Коротко: `высота = расстояние × tan(угла)`.

Почему так: ты и вершина башни образуете прямоугольный треугольник. Ты стоишь на известном расстоянии от башни (прилежащая сторона), а высота башни — противолежащая. Тангенс угла, под которым ты видишь вершину, = высота ÷ расстояние, поэтому высота = расстояние × tan(угла). Это тот же приём, что и «засечка по базису» в Параграфе 600, только треугольник стоит вертикально.

Параграф 405 — Направление по Полярной звезде

Ответ: на восток.

Параграф 505 — Четыре луча и угол между ними

Ответ: `90°`.

Коротко: `360° ÷ 4 = 90°`.

Как засчитывать успех

1. Если игрок дал верный ответ до проверки ключа, это полный успех по Интуиции. 2. Если у героя есть нужный навык, этот навык всё равно может открыть подсказку, контекст или особый маршрут внутри сцены.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПОРТРЕТЫ ГЕРОЕВ (РЕАЛИЗМ)

А вот так могли бы выглядеть наши герои в реальной жизни! Эти портреты помогут тебе представить их во время чтения.

Чайтан — Лидер

(Сын вождя, лучник)



Винона — Знахарка

(Любознательная исследовательница с книгой ботаники)



Оханко — Приручитель

(Волк-одиночка, друг Шуни)



Хотото — Кузнец

(Крепкий ремесленник, знаток французского)



Зитка — Разведчик

(Мастер карт и геометрии с соколом Чик)

