

# Поней РПГ

*том 1: главы 1 - 5*



## Оглавление

Пояснение, которое можно не читать .....	3
Ещё немного о правилах .....	7
Глава 1.....	11
Глава 2.....	56
Глава 3.....	95
Глава 4.....	123
Глава 5.....	163
Дополнение.....	194
Комментарии .....	196

## **Пояснение, которое**

### **можно не читать**

Поней РПГ (ПРПГ) – текстовая ролевая игра по мультсериалу My Little Pony: Friendship is Magic. Она велась на сайте 2ch.so в разделе "Графомания и ролевые игры" с 8 июля по 4 сентября 2011 года, в "межсезонье" – когда первый сезон сериала закончился, а второй ещё не начался.

Пока новые серии мультфильма не выходили, анонимным поклонникам пони хотелось как-то развлечься. Велась ПРПГ как типичная игра такого рода на анонимных форумах: все игроки управляли одним персонажем. Ведущий описывал игровую ситуацию, а игроки делали заявки на следующий ход персонажа. Сайт (в некоторых разделах) позволяет генерировать в сообщениях псевдослучайные числа – в дальнейшем это будет называться "бросок кубика". В ПРПГ побеждал ход с самым большим броском первого кубика. Кубик мог принимать значения от 1 до 100. Броском второго кубика игрок определял успешность совершённого игровым персонажем действия. После определения выигравшего варианта ведущий (также он называется Мастер) описывал результат действия и следующую игровую ситуацию, таким образом и происходила вся игра.

Благодаря мастерству ведущего (а возможно, и броскам кубиков и некоторому безумию игроков) Игра очень увлекла анонимов и оставила след в душах многих из них. Сообщество игроков сохранило текст и другие материалы Игры. Восхищение Игрой привело к прозелитизму, и в настоящий момент бóльшая часть поклонников Игры – это не сами игроки, а её читатели. Можно сказать, что эта книга – очередное миссионерское послание (спустя почти 15 лет

после событий!) Кроме того, ПРПГ, будучи первой игрой такого рода про маленьких пони, породила множество подражателей. Впрочем, лишь немногие из них могли сравняться с первой игрой. Сам Мастер в дальнейшем тоже провёл несколько других игр.

Мы подготовили это издание прежде всего для распечатки в физическом виде, но мы надеемся, что исходный PDF файл будет удобно использовать и для чтения в электронном виде. Мы (составитель) хотели получить для себя (и других желающих) печатное издание Игры, оформленное так, как хотелось бы нам.

Для иллюстраций в книге по возможности указаны их авторы. Все материалы книги находятся в открытом доступе в Интернете, поэтому мы полагаем, что они используются добросовестно. Книга выпущена без согласия Мастера, других игроков или художников.

Частично текст книги был взят из исходного текста Игры, частично – из Транскрипта Игры от сообщества игроков. В тексте по возможности исправлены орфографические, грамматические и пунктуационные ошибки. При этом мы не вносили никаких смысловых изменений в текст (за исключением некоторых терминов, см. ниже). Буква "ё" проставлена везде, для единообразия.

Матерные слова в тексте оставлены, как есть. Есть в Игре и эротика, но Мастер отвёл под откровенные любовные сцены только главу тридцать четвёртую, которой в этой книге нет (первый том содержит главы с 1 по 5).

Каждая глава в данном издании, как и в Транскрипте, соответствует одному игровому треду. Игровой тред, в свою очередь, часто (но не всегда) соответствовал одной или двум игровым сессиям. Мастер старался завершать каждую сессию

и каждый тред либо внезапным поворотом сюжета, либо, наоборот, в спокойной обстановке – поэтому такое деление на главы кажется нам вполне логичным.

Технический текст от Мастера (время, место, инвентарь и т.п.) обычно целиком включён только в начале и конце главы (если, конечно, он был в постах Мастера). В прочих случаях указаны только изменения в нём. Мы изменили оформление технического текста, стараясь сделать его, на наш взгляд, более удобным для чтения.

Шкалы состояния персонажа "голод" и "усталость" были переименованы в этой книге в "сытость" и "запас сил", чтобы не путать читателя. Начиная с восьмой главы Мастер сам стал называть их "сытость" и "запас сил". Заклинание "левитация" переименовано в "телекинез", что лучше отражает его суть (начиная с середины второй главы Мастер сам стал называть его "телекинез").

От игроков в текст книги включены, как правило, только те варианты, которые были приняты Мастером. Разговоры, которые не относились к происходящему к Игре (технические обсуждения и т.п.), не включены в книгу за некоторыми исключениями. В целом мы придерживались правила дать ту часть "лишнего" текста, которая уже была включена в Транскрипт Игры. Лишь изредка что-то добавлено или убрано.

В эту книгу включены иллюстрации персонажей, главная карта Игры, а также карты подземелья из одиннадцатой главы, которых не было в Транскрипте Игры. Мы считаем это недостатком Транскрипта: без главной карты порой трудно понять, куда и зачем идёт персонаж, а без иллюстраций – с кем именно мы встретились (иногда это было понятно только по картинке, а не по тексту).

О цитировании в тексте Игры сигнализирует символ ">" в начале цитаты. Заменять эту старую интернет-пунктуацию на что-либо другое мы посчитали нецелесообразным.

Спойлеры в постах мастера и игроков окружены скобками. Если спойлер находился посередине абзаца, его текст, кроме того, выделен курсивом. В редких случаях для избежания разночтений перед текстом спойлера добавлено слово "спойлер".

В конце книги размещены комментарии, объясняющие некоторые моменты в тексте Игры. Объяснять шутки – занятие глупое, но по прошествии стольких лет оно становится всё более необходимым. При этом предполагается, что читатель знаком с миром My Little Pony, включая популярное фанатское творчество, поэтому всё, касающееся особенностей этого мира и фанатской культуры, оставлено без комментариев. Редкие вкрапления английского языка оставлены без перевода, они очень невелики и просты.

Естественно, что Игра иногда противоречит фактам из мира мультсериала, если они были раскрыты после первого сезона.

## Ещё немного о правилах

Мы не ставили здесь своей целью полностью описать все правила Игры. Наша цель – помочь читателю лучше понять текст.

Перед приёмом вариантов для следующего хода Мастер ждал, пока хотя бы один игрок выкинет 75 или выше на первом кубике. Поэтому варианты с приоритетом ниже 75 не могли выиграть даже в теории.

В бою (не сразу, но в ходе Игры) было принято следующее правило: игрок может кидать сразу 2 кубика на успех, из которых выбиралось большее значение, но тогда и враг отвечает тем же. Это было сделано для ускорения боёв, для их большей динамичности.

В бою главного героя мог сопровождать второй персонаж, напарник. Ход напарника описывался игроком вместе с ходом главного персонажа, при этом отдельно бросался кубик на успех действия напарника. Если игрок пропускал ход напарника, за напарника играл Мастер.

За противников в бою всегда играл Мастер.

Иногда Мастер кидал кубик на успех/вероятность какого-нибудь действия. К концу игры устоялся термин "техноролл" или "техно", т.е. технический, сделанный Мастером по необходимости, бросок кубика. Чаще всего Мастер использовал слово "техноролл", если для сохранения интриги не мог написать сразу, с какой целью бросается кубик. Конечно, технороллы вселяли тревогу в игроков (как и задумано).

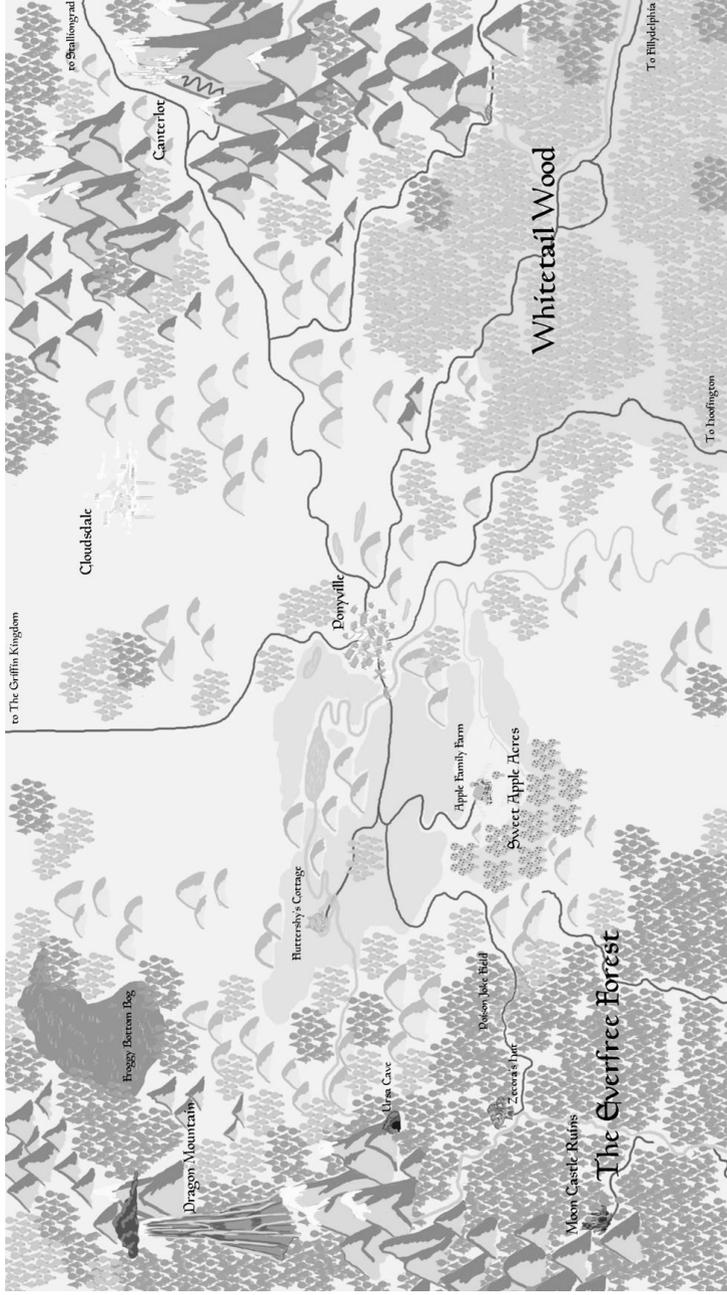
В случае если среди предлагаемых игроками ходов было несколько кандидатов с одинаковым (самым высоким) броском кубика, Мастер выбирал победителя случайным образом, тоже броском кубика. В таких случаях в этой книге (по образцу Транскрипта от сообщества игроков) приведены

все такие варианты, включая проигравшие, чтобы хотя бы частично передать азартный дух Игры.

При получении нового уровня игровой персонаж получал какую-либо новую способность (например, новое заклинание или бонус к броскам кубика на какой-либо тип действий). Новую способность предлагали игроки, прилагая к своим вариантам бросок кубика. Как правило Мастер выбирал победителя случайным образом из трёх вариантов с самым высоким броском. В качестве новой способности запрещалось брать улучшение уже имеющихся. Это правило было отменено после достижения персонажем 10-го уровня, когда персонаж смог получать улучшенные, "эпические" способности.

В следующей игре от Мастера, сюжетном продолжении ПРПГ, ради сохранения интриги правила выбора новой способности поменялись: игроки бросали кубики, затем бросал кубик Мастер. Результат броска игрока, который меньше всего отличался от броска Мастера, побеждал.

Чем ниже бросок на успех действия, тем менее удачлив персонаж в его выполнении, и наоборот. На успех влияют временные и постоянные бонусы и штрафы. Для удобства читателя они указаны в тексте книги. Например, "Успех:  $77+10 = 87$ " означает, что игрок выкинул значение 77 из 100, но благодаря бонусу +10 итоговый успех действия составил 87 из 100. Мастер не всегда указывал явно, какие бонусы и штрафы применены к броску, поэтому во многих случаях эти цифры отражают мнение составителя. Для улучшения игрового баланса в 38-ой главе Мастером была введена следующая поправка: броски успеха от 1 до 5 считались полным провалом независимо от способностей и бонусов персонажа, а броски от 96 до 100 всегда давали персонажу дополнительное очко опыта.



Карта, которая использовалась в Игре. Автор роугоуіск, 2011.



## Декада первая (инфантильная).

### Глава 1



*Мастер:*

Необычайно тёмная ночь. На небе не видно ни звёздочки. Шелест голосов в тумане вокруг вас, десятки пони рядом с вами, вы не видите их лиц, но понимаете – они чего-то напряжённо ждут. Но вот из-за чёрных верхушек елей поднимается огромная, кроваво-красная луна.

Тысячегласый вопль ужаса. Перед вашим взором мелькают устрашающие образы. Горящие города, стаи параспрайтов, выдернутые отсветами пожаров из ночного неба, мечущиеся в ужасе пони – все, как одна, без кюотимарок. Вы, остолбенев, смотрите на картину гибнущего мира, когда сзади, совсем близко, кто-то зовёт вас по имени слабым, умирающим голосом. Это кто-то, кто вам очень близок и дорог, но вы не можете понять, кто. Желание повернуться и посмотреть борется в вас со страхом. Вы боитесь увидеть его в нынешнем состоянии. Но этот кто-то зовёт вас снова и снова слабым голосом, и, наконец, вы не выдерживаете и оборачиваетесь. И просыпаетесь.

Один и тот же кошмар, уже которую ночь. Вы не можете вспомнить, когда же последний раз смогли поспать, не видя его. Вспомнить? Вы рывком садитесь на кровати, обхватив копытами голову, пытаетесь понять, кто же вы вообще такой, но тщетно. Вы не помните ни своего имени, ни своей жизни, ничего – лишь этот сон и то, что он преследует вас уже очень

давно. Наконец, ваше сознание милостиво выталкивает на поверхность несколько фактов, за которые можно уцепиться: вы в Эквестрии, в городке Понивилль, в гостинице, куда прибыли вчера. Откуда? Нет, этого вы вспомнить не можете. У вас тут, или где-то рядом, есть какое-то дело, ради которого вы сюда и приехали.

Встав и посмотревшись в зеркало, вы понимаете ещё несколько вещей о себе: вы молодая единорожка пепельной масти с гривой и хвостом, в которых перемешаны молочно-белые и угольно-чёрные волосы. Ваша кюотимарка – раскрытая книга без слов. Ещё вы смогли вспомнить, как вчера снимали на день свой гостиничный номер, эту простую уютную комнатку на втором этаже, выполненную в светлых тонах и раскрашенную в цветочек. Из-за ставен пробиваются первые лучи солнца. На тумбочке лежит всё ваше небогатое имущество – ключ от комнаты и седельная сумка, внутри – краюха ржаного хлеба, платочек, завязанный узелком и пряно пахнущий бодрящими травами, и небольшая пустая книжечка в кожаном переплёте – видимо, записная.

Посмотрим, что из этого выйдет.

День 1.

Место: Понивилль, номер в гостинице.

Время: 7:30 утра.

Опыт: 0 из 10, 1 уровень.

Здоровье: 10 из 10.

Запас сил: 10 из 10.

Сытость: 5 из 10.

Состояние нормальное.

Навыки: нет.

Заклинания: телекинез, свет.

Инвентарь: ключ от номера, краюха хлеба, бодрящие травы, пустая книжка, 15 золотых монет.

*Игроки:*

Ящитаю, первым делом нам нужно сходить поесть.

*Успех: 15*



*Мастер:*

Вы решили, что надо бы позавтракать, но, спустившись вниз, "вспомнили" (на самом деле, ваша память работает как-то очень странно, внезапно выдавая факты, о которых вы, казалось бы, и не подозревали секунду назад), что ресторана в этой крошечной гостинице нет. Зато за стойкой обнаружилась пожилая земная пони – владелица гостиницы:

– Доброго утречка! Редко встретишь единорога, встающего так рано. Могу вам чем-нибудь помочь? Ваш номер оплачен до полудня, если что.

*Игроки:*

Спросить бабулю что это за город.

*Успех: 67*

*Мастер:*

"Что же вы, милочка, приехали сами не знаете куда?" – Хозяйка оглядывает вас с некоторым недоверием. "Ну да ладно, какое моё дело. Это Понивилль, один из древнейших городов Эквестрии, хотя и мелкий. Основан земными пони. Ничего особенно интересного тут нет – столица ж рядом, все

события там происходят, а не у нас. И хорошо, так я считаю". Сказав это, хозяйка смотрит на вас с некоторым любопытством.

*Игроки:*

Ладно, прощаемся с ней и идём гулять. Заходим в то кафе, где обедали Спайк и Твайлайт во второй серии. Берём чего-нибудь поесть.

*Успех: 30*

*Мастер:*

Покинув гостиницу и найдя кафе под открытым небом, вы садитесь на кучу сена, думая, чем бы перекусить, но подошедший официант ломает ваши надежды на полноценный завтрак: "Прошу прощения, мадам, мы ещё не открыты". Взгляд у него не самый приятный...



Что ж, по крайней мере, вы начинаете извлекать какие-то уроки из происходящего. Например – единорогам не свойственно вставать так рано, а ресторанам – открываться. Учитывая, что все ваши знания о мире ещё совсем недавно можно было описать парой фраз, это уже прогресс. *Получена 1 единица опыта.*

Опыт: 1 из 10, 1 уровень.

*Игроки:*

Осмотреть окрестности.

*Успех: 41*

*Мастер:*

Покинув ресторан, вы окидываете взглядом медленно просыпающийся городок. Лавки, дома, скверы – ничто не привлекает особого внимания. Но тут ваша странная память снова услужливо даёт подсказку: вы вспоминаете про несколько десятков разных пони, живущих здесь, особенно ярко – про шестерых подруг. Почему-то вы даже знаете, в каких именно местах города они живут. И вообще, вы начинаете узнавать места, как будто уже бывали тут раньше. Может, у вас тут и знакомые есть? Забавно, что при этом вы до сих пор не можете вспомнить даже своё имя.

*Игроки:*

Откушать бодрящих трав из сумки, получить какой-нибудь странный эффект.

*Успех: 89*

*Мастер:*

Вы решаете пожевать хотя бы те приятно пахнущие травки, что лежат у вас в сумке. Вкус у них, м-м-м, весьма фиолетовый. Когда три солнца лягут в дорогу, галка на ведре не скажет "спагетти!"



Это был ваш первый опыт употребления наркотиков, из которого вы извлекли очень важный урок. Правда, уже забыли, какой. *Получено 2 ед. опыта.*

Место: Понивилль, улица.

Время: 7:45 утра.

Опыт: 3 из 10, 1 уровень.

Запас сил: 12 из 10.

Лёгкое наркотическое опьянение, продлится до 8:45.

Инвентарь: ключ от номера, краюха хлеба, пустая книжка, 15 золотых монет.

*Игроки:*

Кутить так кутить.

Пусть наслаждается трипом, чего уж тут.

*Успех: 93.*

*Мастер:*

Вам в голову приходят **очень** странные образы...  
Получасовой трип.

Время: 8:15 утра.

Запас сил: 11 из 10.

*Игроки:*

Я требую продолжения трипа.

*Успех: 5*

*Мастер:*

Действие наркотика заканчивается так же внезапно, как и началось, и теперь вы жалеете о том, что приняли его – у вас болит голова, вам внезапно захотелось есть, вы стоите посреди городского сквера, не помня, как оказались там, а главное – вокруг вас летает невесть откуда взявшееся мерзко

жужжащее существо. Память услужливо подсказывает вам, что это – параспрайт. Похоже, он чего-то от вас хочет...

*Игроки:*

Связать параспрайта левитацией и держать подальше, чтобы не так громко жужжал.

*Успех: 30*

*Мастер:*

Формально фейл, так что минус 1 ед. запаса сил за спелл получает сразу.

Начинается бой!

Противник: параспрайт.

Здоровье 4/4.



Параспрайт кидает ролл на освобождение от заклинания левитации.

*Успех: 39*

Место: Понивилль, сквер.

Время: 8:30 утра.

Запас сил: 9 из 10.

Сытость: 3 из 10.

Лёгкое головокружение (-10 ко всем броскам), закончится в 9:30

Параспрайт по-прежнему в магическом захвате. И да, в бою можно только атаковать, использовать навыки/предметы, защищаться или убежать, если что.

*Игроки:*

Телекинезом переносим его в зону досягаемости копыт и давим его оными.

*Успех: 21-10 = 11*

*Мастер:*

Ваша попытка переместить озлобленное существо по воздуху провалилась из-за его беспорядочного барахтанья и чуть не закончилась тем, что оно подлетело к вам.

-1 запаса сил за продолжение захвата.

Параспрайт снова пытается освободиться.

*Успех: 99*

Параспрайт вырвался.

*Игроки:*

А для чего нам, собственно, биться с параспрайтом?

Убегаем.

*Успех: 40-10 = 30*

*Мастер:*

Пока параспрайт вырывается из вашего захвата, вы решаете, что вам все эти проблемы ни к чему и бросаетесь убежать. К сожалению, эта тварь оказывается быстрее и вскоре нагоняет вас.

Снова ваш ход.

Время: 8:30 утра.

Запас сил: 7 из 10.

*Игроки:*

Прихлопнуть параспрайта записной книжкой.

*Успех:*  $91-10 = 81$

*Мастер:*

Решив не тянуть, вы хватаете в зубы свою книжку и встречаете подлетающего параспрайта сильным ударом. Если бы он сидел на какой-нибудь поверхности, тут бы ему и конец, но и так видно, что ему значительно поплохело.

Противник: параспрайт.

Здоровье 2/4.

Параспрайт пытается укусить вас!

*Успех:* 29

Вы легко уворачиваетесь от его атаки.

*Игроки:*

**БЕЙ ПАРАСПРАЙТА ПО ЖУЖЖАЛУ**

*Успех:*  $55-10 = 45$

*Мастер:*

Ваш удар копытом по "лицу" существа пришёлся вскользь, не нанеся урона. Трудно убить муху влёт... Но вы, кажется, поняли, как его правильно бить, второй такой удар уже явно попадёт.

Противник: параспрайт.

Здоровье 2/4.

Параспрайт пытается поцарапать вас своими лапками!

*Успех: 86*

А параспрайт тем временем чуть не выцарапал вам глаз! Больно!

Здоровье: 9 из 10.

*Игроки:*

Протыкай уже треклятого параспрайта рогом и иди заниматься тем, для чего создаются текстовые ролевые игры.

*Успех: 54-10 = 44*

*Мастер:*

Вы протыкаете мелкую бестию рогом, в последний момент изменив направление удара согласно своему прошлому опыту его уворотов. Поначалу он дёргается, но быстро затихает. Кажется, с ним покончено. Вы аккуратно снимаете его со своего рога... на котором остаются кишки создания. Фу!

*Бой закончен, получено 2 ед. опыта.*

Опыт: 5 из 10, 1 уровень.

*Игроки:*

Положить труп параспрайта в сумку, чтобы провести потом опыты.

*Успех: 53-10 = 43*

*Мастер:*

Вы аккуратно складываете останки существа в свою седельную сумку – жалкое зрелище, мешанина из хитина и внутренностей. Кстати говоря, вы что-то не припоминаете, чтобы эти существа когда-либо нападали на пони. Впрочем, вы ведь много чего не припоминаете.

Время: 8:35 утра.

Инвентарь: ключ от номера, краюха хлеба, пустая книжка, разодранный трупик параспрайта, 15 золотых монет.

*Игроки:*

Отправиться на Sweet Apple Acres и попросить у Эпдджек яблочко.

*Успех:* 76-10 = 66

*Мастер:*

Вы решили отправиться на ферму семьи Эпплов, расположенную к югу от Понивилля. Дорога заняла у вас некоторое время, но после битвы вы всё ещё чувствовали прилив адреналина и совсем не устали от этой прогулки. Дойдя до места, вы встретили молодую земную пони, кажущуюся вам столь знакомой – но узнавания в её взгляде нет.



"Привет, сахарок, ты вроде не местная? Заблудилась?"

Место: Свит Эппл Эйкрс.

Время: 8:50 утра.

*Игроки:*

(Вицин mode on) "Вы не подскажете, как пройти в библиотеку?"

*Успех: 77-10 = 66*

*Мастер:*

"Вы не подскажете, как пройти в библиотеку?"

"А, так ты подруга Твай? – Эпплджэк улыбается вам. – Небось с Кантерлота приехала навестить?" Она быстро объясняет вам дорогу, добавляя: "Вот только дрыхнет она, скорее всего, после своих посиделок за книжками. Хотя, может ещё и не ложилась, у ней сейчас какая-то «особо интересная тематика», как она грит". Сказав это, Эпплджэк тяжело вздыхает, и, потерев лоб копытом, добавляет: "Что-нибудь ещё?"

*Игроки:*

Показывай труп параспрайта А1 и рассказывай о своей эпичной битве.

*Успех: 92-10 = 82*

*Мастер:*

Вы достаёте из сумки останки параспрайта и как можно подробней рассказываете фермерше о происшествии. Та хмурится: "Даж не знаю, чем тебе помочь, сахарок. Никогда не слышала, чтоб они напали, да и ваче давно их не видно было. Тут тебе надысь к подруге твоей обратиться, у неё голова – ого! Или ещё, может, к Пинки Пай – та про них много знает, хотя путного ответа от неё фиг добьёшься. Мож к Флаттершай ещё – та на краю леса живёт, откуда они обычно прилетали. Звиняй, что не приглашаю зайти

отдохнуть, у меня тут просто забот навалилось, да ещё и..." – она спохватывается, откашливается и замолкает. "В общем, вот, что знала, сказала".

Время: 8:55 утра.

*Игроки:*

Отправиться в библиотеку и стучать пока не откроют.

*Успех:*  $86-10 = 76$



*Мастер:*

Вы двинулись к библиотеке Понивилля, по дороге удивляясь, как это кто-то может в ней жить. Дойдя до места, вы принялись стучать в дверь, пока её не открыл злобно сопящий сонный дракончик: "Ну чего вам всем от меня надо с самого утра?"

Место: Понивилль, библиотека.

Время: 9:20 утра.

*Игроки:*

Испугаться дракона и убежать.

*Успех:*  $48-10 = 38$

*Мастер:*

Дракон! Ваша странная память мгновенно наградила вас ужасающими образами – зубы, клыки, огонь, яростно

хлещущий хвост... Лишь отбежав на приличное расстояние и спрятавшись в кустах, вы смогли перевести дыхание. Уф!

*-1 запаса сил, +1 ед. опыта.*

Место: Понивилль, улицы.

Время: 9:25 утра.

Опыт: 6 из 10, 1 уровень.

Запас сил: 6 из 10.

*Игроки:*

Затаиться в кустах и ждать, пока выйдет Твайлайт Спаркл.

*Успех:  $56-10 = 46$*

*Мастер:*

Вы некоторое время сидели в кустах, ожидая, пока из виднеющейся вдалеке библиотеки не выйдет кто-нибудь более безопасный. Но с чего вы вообще решили, что оттуда кто-то выйдет? Может, дракон сожрал всех, кто был внутри, или они просто спят?

*За время ожидания вы немного отдохнули, но голод всё сильнее даёт о себе знать.*

Время: 9:55 утра.

Сытость: 2 из 10.

Состояние нормальное.

*Игроки:*

Отломить от краюхи и сжевать кусок хлеба, продолжая сидеть в кустах.

*Успех: 63*

*Мастер:*

Вы, наконец, решили прикончить свой последний пищевой запас – краюху ржаного хлеба. Довольно питательно, но не особо вкусно. Между тем, лежать в кустах становится всё более неудобно, а из библиотеки так никто и не выходит.

*+3 к сытости, +1 к здоровью, +1 к запасу сил, но больше отдыхать в кустах не выйдет.*

Время: 10:25 утра.

Здоровье: 10 из 10.

Запас сил: 8 из 10.

Сытость: 5 из 10.

Копыта затекли от долгого лежания. Пока ничего страшного.

*Игроки:*

Внимательно осмотреть книжку, пытаясь что-нибудь вспомнить.

*Успех: 5*



*Мастер:*

Такой фейл, что даже фейл.

Вы решили, пока всё равно ждёте, достать из сумки книжку и внимательнее осмотреть, но стоило вам её раскрыть, как с неба на вас обрушился небольшой водопад, а вслед за ним – пегас пепельной масти с раскосыми глазами и парой пустых вёдер. "Ой, извините..."

Книга промокла, так что страницы листать боязно – легко могут порваться.

Вы промокли до нитки! (Сойдёт к 11:25, вещи высохнут к 12:25).

*Игроки:*

(вот сейчас напишу какой-нибудь бред и выпадет больше 75)

Спросить Дерпи, как пройти к месту, где хранится Святой Грааль.

*Приоритет: 89*

*Успех: 90*

*Мастер:*

"Как пройти к месту, где хранится Святой Грааль?" – эти слова как будто сами собой вылетели из вашей груди ещё до того, как вы сами это поняли, в ответ на что серая пегасочка преобразилась: её взгляд стал нормальным, голос ровным и чётким. Рублёными, точными фразами она описала вам весь путь к Граалю, после чего снова стала прежней собой и ошалело взглянула на вас: "Эй, а что я только что наговорила? Не обращайтесь внимания, со мной такое иногда бывает".

Теперь вы знаете величайшую тайну, но есть две сложности: во-первых, вы понятия не имеете, что такое "библиотека Ивана Грозного", "бермудский треугольник" и "тамплиеры", а без понимания этих терминов рассказ пегаса бесполезен. Во-вторых же, вы не знаете, что это вообще такое – Святой Грааль. Но в целом было весьма познавательно.

+3 опыта.

Время: 10:35 утра  
Опыт: 9 из 10, 1 уровень.  
Сытость: 4 из 10.

*Игроки:*

"А вы местная? Давно тут живёте?"

*Успех: 67*

*Мастер:*

"А вы местная? Давно тут живёте?"

"Раньше я жила на облаках. Но потом упала. Дальше не помню. Теперь я работаю на доставке. А ещё я люблю маффины!" – ваша собеседница, кажется, весьма горда последним фактом.

*Игроки:*

Расспросить Дерпи о Пинки и Флаттершай.

*Успех: 5*

*Мастер:*

"А не могла бы ты рассказать мне про..."

"МАФФИНЫ!" – толкнув вас, пегасочка внезапно рванула куда-то вверх. К тому моменту, когда вы пришли в себя, её уже нигде не было видно. Между тем, поднялся довольно сильный ветер, и вам становится холодно.

Время: 10:40 утра.

Вы промокли до нитки и замерзаете! (Сойдёт к 11:25, вещи высохнут к 12:25).

*Игроки:*

(Забавный факт: если в сообщении содержится слово "Библиотека", то дайсы точно будут меньше 75.)

Но всё же сюжет требует развития, и похода в библиотеку не избежать.

*Приоритет: 96*

*Успех: 17*

*Мастер:*

Вы, наконец, решились снова попытать счастья в библиотеке, а чтобы согреться и размять затёкшие копыта, двинулись лёгким галопом. Дойдя до места, вы снова постучали в дверь, и снова показался уже знакомый вам дракон: "А, это снова эта безумная пони".

*-1 запаса сил*

Место: Понивилль, библиотека.

Время: 10:45 утра.

Запас сил: 7 из 10.

Вы промокли до нитки! (Сойдёт к 11:25, вещи высохнут к 12:25).

*Игроки:*

Испугаться ещё сильнее и убежать ещё дальше.

*Приоритет: 75*

*Успех: 42*

*Мастер:*

Что-то внутри вас снова не выдержало, стоило лишь вам увидеть дракона. Очнувшись в уже знакомых кустах и отдышавшись, вы чуть не плачете от собственной робости и бессилия.

*-1 к запасу сил.*

Новое правило: третий раз повторённое действие в ответ на одну и ту же ситуацию игнорируется.

Место: Понивилль, улицы.

Время: 10:50 утра.

Запас сил: 6 из 10.

*Игроки:*

Расспросить первую попавшуюся пони о Флаттершай и Пинки.

*Успех: 95*

*Мастер:*

Мимо кустов, служащих вам укрытием, едет маленький жеребёнок-пегас на самокате. "Эй, стой! Я хотела бы кое-что спросить у тебя". – "Да?" – "Ты, случайно, не знаешь таких пони – Флаттершай и Пинки Пай?" В ответ ваша юная собеседница радостно кивает – она явно хорошо с ними знакома. В итоге вы узнаете про них кучу всевозможных фактов, правда, ещё больше – про некую Рэйнбоу Дэш, хотя и неясно, при чём тут она вообще.

*Теперь ваш персонаж знает фактически весь канон о Флаттершай, Пинки и Дэй, который могла бы знать Скуталу.*

*Среди всевозможных знаний попались и такие, которые смогли расширить ваш кругозор, +1 опыта.*

Новый уровень!

*Игроки:*

+10 на исследование вещей и местности.

*Успех: 100*

*Мастер:*

Время: 11:00 утра.

Опыт: 0 из 15, 2 уровень.

Здоровье: 12 из 12.

Навыки: исследователь.

*Игроки:*

Идём в случайном направлении. По теории вероятностей Пинки окажется именно там.

*Успех: 34*

*Мастер:*

Вы направляетесь куда глаза глядят – по крайней мере, там не будет страшных драконов. Остановившись через некоторое время перед закрытым магазином, торгующим перьями



и диванами (странное сочетание, как подсказывает вам ваша "память"), вы замечаете, что его дверь приоткрыта, а изнутри доносятся странные звуки.

*Игроки:*

Исследовать дверь и порог на наличие следов, в особенности – только ли пони тут ходили или может и драконы тоже?

*Успех:*  $64+10 = 74$

*Мастер:*

Вы осматриваете дверь и порог – никаких следов драконов. Вообще, не похоже, чтобы в Понивилле было так уж много драконов, скорее всего, это просто вам не везёт на них наткаться.

Время: 11:15 утра.

*Игроки:*

Позвать на помощь и вместе зайти в магазин.

*Успех:* 12

*Мастер:*

Подбежав к проходившему мимо жеребцу и рассказав, что в магазине творится что-то странное, вы решаете зайти. Он явно рисуется перед вами: "Погоди снаружи, красавица, там может быть опасно!", после чего бьёт копытом, фыркает и шумно вваливается внутрь: "А ну стоять!" Вы ждёте в нескольких шагах позади – естественно, не послушавшись его совета. Он всё стоит и стоит, не шевелясь. Наконец вы

устаёте и подаёте голос: "Эй, ну что там?" Молчание в ответ. Вы решаетесь (не сразу) потрогать этого странного коня за плечо, и, когда прикасаетесь к нему, понимаете, что он стал холодным и твёрдым, как камень! В тот же миг из-за его окаменевшего крупы выползает жуткое существо.



Начинается бой!

Противник:  
василиск.

Здоровье 7/7.

*Игроки:*

Пытаемся проткнуть тварь рогом.

*Успех: 14*

*Мастер:*

Ваша первая реакция – попробовать проткнуть василиска (как раз сейчас ваша память услужливо подсказывает самые неприятные факты об этой твари) рогом, но тщетно – он уворачивается. Одно хорошо – вы вспомнили, что после применения своего превращающего в камень взора ему нужна небольшая передышка, прежде чем он сможет использовать его снова, и даже тогда он поначалу будет превращать жертву в камень не сразу.

Ходов до перезарядки окаменения: 3.

Василиск пытается ударить вас своим змеиным хвостом!

*Успех: 64*

Василиск достаёт вас краем хвоста по ноге. Больно!

Противник: василиск.

Здоровье 7/7.

Место: Понивилль, магазин.

Здоровье: 11 из 12.

*Игроки:*

Лягнуть василиска с разбега.

*Успех: 12*

*Мастер:*

Вы разбегаетесь и пытаетесь лягнуть гадкую тварь, но спотыкаетесь на неровной половице и чуть не падаете.

Ходов до перезарядки окаменения: 2.

Василиск хочет клюнуть вас в бок!

*Успех: 25*

Всё-таки клюв у него куриный, и через шерсть хоть и болезненно, но ничего особенного.

Противник: василиск.

Здоровье 7/7.

*Игроки:*

*big filly mode on*

Поняв, что помощи не дожидаться, бьём копытом пыль в глаза монстру, пока тот в шоке – лягаем двумя задними ногами со всех сил. Кричим что-то нецензурное.

*Успех: 13*

*Мастер:*

"А-а-а-а, борода Селестии!" – ваши атаки снова и снова не попадают по проклятой твари.

Ходов до перезарядки окаменения: 1.

Василиск пытается душить вас своим змеиным хвостом!

*Успех: 30*

Сбросив с себя мерзкий чешуйчатый хвост, вы судорожно пытаетесь понять, за какое же время он сможет превратить вас в камень, если посмотрит вам в глаза, и нет ли вокруг чего-либо, способного помочь вам в бою.

*Игроки:*

Попытаться ослепить василиска заклинанием "Свет" на полной мощности.

*Успех: 3*

*Мастер:*

Решив прибегнуть к крайним мерам, вы пытаетесь ослепить врага своей магией – но, не рассчитав силу, слепите саму себя!

*-1 запаса сил на каст, ослепление*

Применение постепенного окаменения на следующем ходу.

Василиск пытается ранить вас когтями!

*Успех: 43*

Его удар получился слабым и косым, но из-за ослепления вы не смогли вовремя среагировать и он всё-таки оцарапал вас.

Здоровье: 10 из 12.

Запас сил: 5 из 10.

Вы промокли до нитки! (Сойдёт к 11:25, вещи высохнут к 12:25).

Вы ослеплены и не видите ничего вокруг! (Действует 1 ход)

*Игроки:*

Яростно броситься вслепую на шум, махая копытами и рогом, надеясь зацепить василиска.

*Успех: 65*

*Мастер:*

В отчаянии бросившись вперёд, вы размахиваете головой и копытами – и под одно из них попадает что-то мягкое, оглашая магазин противным визгом!

Но не успеваете вы, наконец проморгавшись, рассмотреть, что стало с вашим врагом, как чувствуете каменную тяжесть в задних ногах!

Противник: василиск.

Здоровье 6/7.

Василиск в ярости снова бьёт вас хвостом, на этот раз в лицо!

*Успех: 91*

Вспышка боли! Не успело к вам вернуться зрение, как гадкое отродье чуть не выбивает вам один глаз своим хвостом!

Здоровье: 8 из 12.

Вы промокли до нитки! (Сойдёт к 11:25, вещи высохнут к 12:25).

Вы постепенно превращаетесь в камень! (-10 к роллам на физические действия).

Вы ослеплены на 1 глаз! (25% вероятности промаха атакой, сойдёт через 3 хода).

*Игроки:*

Лишаемся последней надежды и изо всех сил зовём Флаттершай со своим Зрением.

*Успех: 45*

*Мастер:*

Вы в отчаянии кричите имя пони, которая, если верить рассказу встретившегося вам жеребёнка, способна обратить тварь в бегство одним лишь взглядом. Но едва ли она слышит вас.

Василиск, почуяв запах крови, бросается вам на спину с когтями!

*Успех: 12*

Вы легко сбрасываете его, но надолго ли это поможет?

*Игроки:*

Заговариваем зубы василиску рецептом поиска Грааля.

*Успех: 42*

*Мастер:*

Вы впадаете в панику и принимаетесь что-то бессвязно бормотать. Василиску это безразлично.

Василиск пытается клюнуть вас в круп!

*Успех: 8*

...но попадает клювом в уже окаменевшую часть вашего тела и чуть не ломает его.

Противник: василиск.

Здоровье 6/7.

Время: 11:20 утра.

Вы промокли до нитки! (Сойдёт к 11:25, вещи высохнут к 12:25).

Вы постепенно превращаетесь в камень! (-30 к роллам на физические действия).

Вы ослеплены на 1 глаз! (25% вероятности промаха атакой, сойдёт через 1 ход).

*Игроки:*

Парируем клевок Василиска мощным ударом окаменевших задних ног.

*Успех:  $68-30 = 38$*

*Мастер:*

Отчаянные времена требуют отчаянных мер! Подловив неудачное движение твари, вы пытаетесь ударить его превращающимися в камень копытами...

Ролл на промах от слепоты (1-25 промахивается).

*Результат: 64*

...удар проходит по касательной.

Противник: василиск.

Здоровье 5/7.

Василиск хочет вонзиться когтями в ваш живот!

*Успех: 33*

Ему это почти удаётся.

Вы промокли до нитки! (Сойдёт к 11:25, вещи высохнут к 12:25).

Вы постепенно превращаетесь в камень! (-40 к роллам на физические действия).

*Игроки:*

Зовём Флаттершай... AGAIN!

*Успех: 41*

*Мастер:*

Вы снова и снова повторяете застывающими губами это имя – Флаттершай. Кажется, помочь вам теперь может только она. Но даже если ваш крик о помощи и будет услышан – успеет ли?

Времени до прибытия Флаттершай, лол: 3 хода.

Василиск вгрызается в ваше ухо.

*Успех: 27*

Вы легко смахиваете его.

Вы промокли до нитки! (Сойдёт к 11:25, вещи высохнут к 12:25).

Вы постепенно превращаетесь в камень! (-50 к роллам на физические действия).

*Игроки:*

Собравшись с силами, глядим прямо в глаза василиску, стараясь заставить его увидеть собственное отражение в глубине наших глаз.

*Успех: 56*

*Мастер:*

Поняв, что терять нечего, вы смотрите прямо в глаза гаду. Он этого явно не ждал и впал во временное замешательство, но и вы чувствуете, как его каменный взгляд ускорило превращение – вы уже не чувствуете почти всего тела!

Времени до прибытия Флаттершай: 2 хода.

Вы промокли до нитки! (Сойдёт к 11:25, вещи высохнут к 12:25).

Вы постепенно превращаетесь в камень! (-70 к роллам на физические действия).

Василиск пропускает ход.

*Игроки:*

Стараемся "залевитировать" любые предметы позади петушка так, чтобы они издали максимально много шума, что помогло бы отвлечь его ещё хотя бы на 1 ход.

*Успех: 27*

*Мастер:*

Вы, уже ни на что не надеясь, пытаетесь отвлечь врага, с помощью магии уронив за его спиной пару ящиков, но он замечает свечение вашего рога, и ему хватает мозгов разгадать этот план.

Времени до прибытия Флаттершай: 1 ход.

Почувствовав внешнюю опасность, василиск прибегает к последней мере - пытается взглянуть вам прямо в глаза, чтобы разом покончить с вашим преобразованием!

*Успех: 77*

Фактически тут было 50/50, успеют нас спасти или нет. Что ж, он заслужил эту победу :3

Уже теряя сознание и проваливаясь в холодную глубину камня, вы слышите скрип двери за спиной и недовольный возглас. Помощь пришла, но слишком поздно.

Время: 11:25 утра.

Ваши вещи полностью промокли! (Высохнут к 12:25).

Вы полностью окаменели! Время для вас остановлено, вы невосприимчивы к любым воздействиям. Это состояние не имеет срока действия, но может быть снято с посторонней помощью.

\*\*\*

Впервые – вы уверены в этом – вы пробуждаетесь не от своего извечного кошмара. Хотя, можно ли назвать это пробуждением? Вы постепенно приходите в себя, понимая, что спите стоя в каком-то помещении. Рядом иногда проходят пони, слышатся тихие голоса, несколько раз кто-то подходит и трогает копытом ваш лоб. Вы хотите открыть глаза, пошевелиться, ответить им – но не можете, хотя продолжаете всё осознавать. Вы не паникуете, скорее,

безразличны. "Это как пробуждение из-под наркоза", – всплывает в памяти не совсем понятный совет-успокоение.

Наконец, сделав небольшое усилие, вы срываете с себя магические путы, открываете глаза, делаете шаг,



спотыкаетесь и падаете на пол. "С вами всё в порядке?" – наклоняется к вам медсестра. "Твайлайт Спаркл сказала нам, что её заклинание рассеет окаменение ровно через сутки, но мы не были уверены, когда эта тварь вас достала. Хозяин

магазина очнулся уже два часа назад, а ваш спутник – около десяти минут, и мы уже начали беспокоиться за вас. Неужели вы продержались целых десять минут против этого монстра? Вы, должно быть, очень везучая пони! Боже мой, да вы ранены, дайте я вам помогу!"

Теперь вы всё вспомнили – на этот раз без дураков, это самая обычная память. Вы бились с василиском в закрытом магазине посреди Понивилля.

"Вот так, я обработала ваши раны, – улыбается вам пони-медсестра. – Ах да, и ещё на ваше имя нам принесли письмо, вот оно. Старайтесь в будущем беречь себя!"

Хоть вы и проиграли в предыдущем бою, кое-какой опыт из всего произошедшего извлечь вы сумели.

День 2.

Место: Понивилль, больница.

Время: 11:25 утра.

Опыт: 2 из 15, 2 уровень.

Здоровье: 10 из 12.

Запас сил: 5 из 12.

Сытость: 4 из 10.

Ваши вещи полностью промокли! (Высохнут к 12:25).

Навыки: исследователь.

Заклинания: телекинез, свет.

Инвентарь: ключ от номера, пустая книжка, разодранный трупик параспрайта, письмо в конверте, 15 золотых монет.

*Игроки:*

Благодарим медсестру и осматриваем помещение.

*Успех:*  $65+10 = 75$

*Мастер:*

"Спасибо вам, сестра", – кивнув ей, вы собрали свои вещи – надо же, сумка до сих пор мокрая! – и огляделись вокруг. Больница Понивилля представляла из себя шатёр, разгороженный ширмами, с рядами пустовавших кроватей – видимо, пациенты были тут редкостью, и такая планировка позволяла отделять каждому столько места, сколько ему было необходимо, либо превращать весь шатёр в один большой лазарет в случае какой-либо беды. И тут вы услышали, как за одной из ширм кто-то шумно спорит.

*Игроки:*

Тихо подходим и подслушиваем разговор.

*Успех:* 68

*Мастер:*

Вы подошли к ширме. Судя по голосу, спорили мужчина и женщина:

– Как вы можете быть так спокойны? Это же змея!

– С головой курицы.

– И всё равно! Возможно, я отравлен? Может, эта гадина отложила в моём магазине яйца? Я требую внимания мэра!

– Вы прекрасно знаете, что она сейчас занята, а с вами всё в порядке, ручаюсь. Можете спокойно вернуться в свой...

– Нет, так не пойдёт! Меня превратили в камень, а вы так говорите, как будто это комариный укус!

Видимо, этот спор у них идёт уже довольно долго.

Время: 11:30 утра.

Сытость: 3 из 10.

*Игроки:*

Прочитать письмо и узнать всё-таки своё имя, пока бумага не испортилась от влажности сумки.

*Приоритет: 100*

*Успех: 35*

*Мастер:*

Тем временем вы решаете прочесть письмо. Оно написано на очень тонкой бумаге странного серебристого цвета тёмно-синими чернилами. Буквы очень ровные и красивые, с архаичными завитушками. Само письмо гласит:

*Наверно, мне не следовало писать этого, но всё же я чувствую ответственность за тебя, так что вот мой совет: не бойся потратить время, чтобы осмотреться*

*вокруг! В том магазине под потолком висела лампа, ты могла разбить её и поджечь василиска – ведь сама ты была мокрой до нитки. А ещё там было зеркало – идеальное оружие против подобной твари. Я понимаю, что у тебя голова идёт кругом от всего происходящего, но всё равно не надо спешить – это может погубить всех нас!*

*Твой друг.*

К вашему глубокому сожалению, вашего имени в письме нет, на конверте же написано просто "Окаменевшему единорогу". Пока вы крутите странное письмо в копытах, оно внезапно рассыпается мельчайшей пылью!

Время: 11:35 утра.

*Игроки:*

Письмо письмом, но... Ищем ближайшую медсестру и пытаемся выяснить у неё насчет странного поведения животных.

*Успех: 28*

*Мастер:*

Стряхнув с копыт блестящую пыль, вы ловите пробегающую мимо медсестру: "Извиняюсь, по поводу того василиска..." Но ей явно не до вас: "Простите, у нас дела. Я ничего не знаю про василисков, от окаменения вас вылечила наша смотрительница библиотеки, если интересно, спросите у неё".

*Игроки:*

Идти в библиотеку и постучать, надеясь, что дракон улетел.

*Успех: 19*

*Мастер:*

Вы вышли из больницы и в третий раз направились к библиотеке. Солнце уже неслабо припекало, так что вы изрядно утомились. Когда вы постучали, вам снова открыл всё тот же дракончик: "О, Твайлайт ждала, что вы придёте!"

Место: Понивилль, библиотека.

Время: 11:50 утра.

Запас сил: 4 из 10.

*Игроки:*

Заикаясь, поздороваться и спросить, можно ли увидеть смотрительницу библиотеки.

*Успех: 51*

*Мастер:*

"З-здравствуйте! – вы проглатываете комок в горле. – М-могу я ув-видеть, э-э-э, Твайлайт?" Дракончик спокойно, не пытаясь сжечь вас или сожрать, отходит в сторону, делая приглашающий жест, и кричит куда-то внутрь библиотеки: "Твай! К тебе эта окаменевшая пожаловала!" Аккуратно просунувшись мимо него, вы видите комнату с разбросанными книгами. Из комнаты на втором этаже, к которой ведёт лесенка, слышится голос: "Сейчас я к вам спущусь, подождите минутку".

*Игроки:*

Осматриваем помещение.

*Успех: 1+10 = 11*

*Мастер:*

Жаль, что с навыком выходит 11, а то бы я сейчас...

Повернувшись к книжной полке, вы хотите прочитать названия книг, но тут вас сзади окликает дракончик: "Я тут второй по важности, вам помочь найти что-нибудь?"

*Игроки:*

Расспросить его о Твайлайт?

*Успех: 49*

*Мастер:*

"Нет, спасибо, лучше расскажи мне про библиотекаря". – "Твайлайт? О-о-о, она совершенно особенная пони! Я знаю её с самого детства. Она очень умная и умеет делать самые невероятные магические трюки! – на этом месте он осекается и, наклонившись к вам, шепчет: – А хотите секрет?.." Его прерывает вежливый кашель с лестницы: "Спайк, хватит сплетничать, лучше найди мне оригинал «Жития в траве и Меняющих Сущность»". Лиловая пони спускается к вам и здоровается: "Твайлайт Спаркл. Вы ведь хотели меня видеть?" Выглядит она усталой.

*Игроки:*

Рассказать ей о параспрайте и василиске.

*Успех: 11*



*Мастер:*

Вы принимаетесь рассказывать ей о странном поведении параспрайта и василиска, напавших на вас, пока она ходит по залу и перебирает какие-то книги. В определённый момент вам начинает казаться, что она вас совсем не слушает. "Да, да, нападение василиска посреди города это очень странно и неприятно, но благодарите не меня, а Флаттершай. Она нашла вас и прогнала тварь, а я всего лишь применила заклинание рассеяния чар. Осторожнее!" – с этими словами она сбрасывает с полки целую грудку книг и принимается выискивать среди них нужный ей том.

*Игроки:*

Осмотреться, что ли.

*Успех:*  $40+10 = 50$

*Мастер:*

Оставив на время единорога, вы всё-таки осматриваете библиотеку. Названия большинства книг ни о чём вам не говорят, но некоторые, кажется, задевают какие-то струны в вашей душе.

Вокруг много книг, полки, стол с вазой цветов, стулья. Ничего очевидно полезного или необычного не найдено. В комнате присутствуют: Твайлайт, Спайк.

Время: 12:00 утра.

*Игроки:*

Рассказать о письме.

*Успех:* 32

*Мастер:*

Вы снова подходите к Твайлайт и рассказываете ей о письме. Её реакция остаётся неизменной – она быстро просматривает книги, морщась и бормоча что-то себе под нос, кивая в конце вашего рассказа.

*Игроки:*

Громко сказать: "Похоже, что нынче хорошие манеры не в моде!" и гордо уйти ПОХАВАТЬ УЖЕ!

*Приоритет:* 100

*Успех:* 90

*Мастер:*

"Похоже, что нынче хорошие манеры не в моде!" – гордо говорите вы и направляетесь в ресторан. Раньше вы представляли себе обитателей городка несколько иными – неприятная наука, но, тем не менее, всё равно наука. Дойдя до ресторана, вы подзываете официанта и просите меню:

*Закуски:*

*Бутерброд с травой – 3 золотых.*

*Маффин – 4 золотых.*

*Кекс фруктовый в ассортименте – 5 золотых.*

*Фирменный яблочный торт "Сладкая ложь" – 10 золотых.*

*Рубины, с гарниром из эмеральдов – 16 золотых.*

*Напитки:*

*Сок фруктовый в ассортименте, 1 стакан – 2 золотых.*

*Вода с солью, 1 стакан – 3 золотых.*

*Напиток энергетический "Красный буйвол", 0,33 – 4 золотых.*

*Самогон яблочный "AppleJack", 0,5 – 10 золотых.*

+1 опыта

Место: Понивилль, ресторан

Время: 12:15 утра

Опыт: 3 из 15, 2 уровень.

*Игроки:*

Заказать бутерброд и стакан воды с солью, сказать: "Ну и цены тут у вас".

*Успех: 69*

*Мастер:*

"Ну и цены тут у вас", – бурчите вы и заказываете бутерброд и стакан воды с солью. И если первый лишь слегка утоляет голод, то от второго на душе становится теплей и веселей. "Будете заказывать что-нибудь ещё? Если хотите, можете взять с собой".

*Бутерброд +2 сытости, пока выпивали-закусывали, немного отдохнули +1 запаса сил. Чуть опьянели от солёной воды. -6 золотых.*

Время: 12:25 утра

Запас сил: 5 из 10.

Сытость: 5 из 10.

Лёгкое алкогольное опьянение, закончится к 12:55.

Инвентарь: ключ от номера, пустая книжка, разодранный трупик параспрайта, 9 золотых монет.

*Игроки:*

Спросить у бармена дорогу к домику Пинки Пай.

*Успех: 85*

*Мастер:*

Вы решаете спросить у бармена, как пройти к дому Пинки Пай. "Пинки? Так это в «Сахарный уголок!»" Он просто-таки преображается и радостно рассказывает вам путь, попутно снабдив подробностями про саму земную пони. Похоже, в этом городке её все знают и любят. Впрочем, большую часть этого вы уже слышали вчера от пегасика.

Время: 12:30 утра.

Сытость: 4 из 10.

*Игроки:*

## МЫ ИДЁМ К ПИНКИ!

*Успех: 29*

*Мастер:*

Следуя указаниям, вы идёте к дому Пинки Пай, но, уже почти дойдя до него, встречаете земную пони безумной розовой расцветки с кьютимаркой в виде трёх воздушных шариков. Судя по описанию, это она и есть. Вы пытаетесь обратиться к ней, но через несколько секунд она изумлённо вздыхает и с воплем "СНОВА!" уносится куда-то за угол.



Место: Понивилль, улицы.

Время: 12:40 утра.

*Игроки:*

Преследуем её, во всё горло распевая весёлые песенки и светя рогом во все стороны.

*Успех: 96*

*Мастер:*

Вы бросаетесь в погоню, крича что-то весёлое и пытаетесь посветить рогом, чтобы обратить на себя внимание. Как ни странно, это срабатывает: "Тызнаешьэтупесенку? Яеётожеоченьлюблю! Приветяпинкипай! Когда-я-увидела-

тебя-я-подумала-ухты-ещё-одна-пони-которую-я-не-знаю!  
Но-если-ты-знаешь-эту-песню-у-тебя-наверно-полно-друзей-  
так-что-я-не-стану-устраивать-для-тебя-праздник-прямо-  
сейчас!

Лучшеястроюеговечеромдлятебяитвоихдрузейвместе!"

Наконец, она немного успокаивается.

Вы открываете для себя новый метод передачи информации – когда, вроде, и произносятся какие-то слова, но понятен только общий смысл, зато очень хорошо. +1 *опыта*.

Опыт: 4 из 15, 2 уровень.

*Игроки:*

Расспрашивать её о параспрайтах, василиске, обо всём.

*Успех: 47*

*Мастер:*

Вы решаете расспросить буйную пони о творящихся тут вещах. Василиск её явно не интересуется, а вот параспрайты... "Это особые существа, не совсем звери, они... м-м-м... другие. Трудно объяснить. При этом они достаточно умны и общаются друг с другом с помощью звуков, которые мы не можем услышать, представляешь, как это здорово? Это как если бы мы играли в игру и можно было бы подавать друг другу незаметные знаки и выигрывать! А если играть на желания, можно было бы так заставить проигравшего выполнить то, что тебе хочется! Хотя жульничать нехорошо, но ведь так можно было бы сказать Эпплджек, чтобы она... ух ты, я придумала! Это было бы так здорово! Но жаль, что

мы не можем общаться неслышными звуками, как параспрайты, да".

Время: 12:45 утра.

*Игроки:*

Ну что ж, съедаем параспрайта у неё на глазах и говорим, что это на удачу.

*Успех: 87*

*Мастер:*

Ты таки добился своего! :3

Пока неугомонная пони продолжала тараторить, вы с каменным лицом (благо, опыт у вас имеется) достаёте из сумки комок кишок, слизи и хитина, некогда бывший параспрайтом, и съедаете его. "На удачу", – поясняете вы шокированной Пинки. Интересное наблюдение: параспрайт по вкусу больше всего похож... на грибы. *+1 опыта, +1 сытости.*

Опыт: 5 из 15, 2 уровень.

Сытость: 5 из 10.

Инвентарь: ключ от номера, пустая книжка, 9 золотых монет.

*Игроки:*

Пойдём в библиотеку, помоги мне объясниться с этой дурой Твайлайт.

*Успех: 8*

*Мастер:*

"Пойдём в библиотеку, помоги мне объясниться с этой дурой Твайлайт". Лицо Пинки помрачнело: "Никто не называет так моих друзей! Я думала, ты весёлая пони, но ты... ты... ты просто как Гилда! Ешь параспрайтов и ведёшь себя, как бука!" С этими словами она отворачивается и уходит.

*Игроки:*

Возвращаемся к Твайлайт, может она уже оторвалась от своих долбанных книжек и сможет нам помочь.

*Успех: 24*

*Мастер:*

И снова вы мотаетесь по улицам. И снова библиотека, странный взгляд дракончика и по-прежнему мрачная Твайлайт Спаркл, обложившаяся книгами. "Вы вернулись?" – на секунду отрывается она от своих занятий.

*-1 запаса сил.*

Место: Понивилль, библиотека.

Время: 13:00 утра.

Запас сил: 4 из 10.

Состояние нормальное.

*Игроки:*

Поинтересоваться, чем она занимается и можем ли мы как-то помочь.

Сказать, что мы ученый из Мэйнхэттеннского Университета.

*Успех: 55*

*Мастер:*

"Я – ученый из Мэйнхэттенского Университета, и вот подумала, может, смогу вам помочь? Чем вы сейчас заняты?"  
Лиловый единорог впервые обращает на вас внимание: "Мэйнхэттенский Университет, хм? Извините, но что-то не верится. Я проучилась там полгода по обмену и хорошо знаю повадки его выпускников. Впрочем, не важно. Занимаюсь я в данный момент одним давно мучившим меня вопросом, не имеющим значения. Гораздо больше меня тревожит исчезновение моего второго помощника, совы (*бля, я не могу написать транскрипцию его имени, помогите*). Он раньше часто улетал на ночь по делам, когда я не нуждалась в его услугах, но всегда возвращался к утру. И вот уже второй день, как его нет, и я волнуюсь. Впрочем, вам это, наверно, неинтересно".

День 2.

Место: Понивилль, библиотека.

Время: 13:05 утра.

Опыт: 5 из 15, 2 уровень.

Здоровье: 10 из 12.

Запас сил: 4 из 10.

Сытость: 5 из 10.

Состояние нормальное.

Навыки: исследователь.

Заклинания: телекинез, свет.

Инвентарь: ключ от номера, пустая книжка, 9 золотых монет.

## Глава 2

### *Продолжение*

*Мастер:*

День 2.

Место: Понивиль, библиотека.

Время: 13:05 утра.

Опыт: 5 из 15, 2 уровень.

Здоровье: 10 из 12.

Запас сил: 4 из 10.

Сытость: 5 из 10.

Состояние нормальное.

Навыки: исследователь.

Заклинания: телекинез, свет.

Инвентарь: ключ от номера, пустая книжка, 9 золотых монет.

*Игроки:*

Попросить помочь с осмотром этой грёбаной книжки.

*Успех: 11*

*Мастер:*

"А не могли бы вы мне объяснить, что бы это могло быть такое?" – говорите вы, доставая из сумки чуть влажную книжку. Быстро пролистав её, Твайлайт отвечает: "Это, дорогая моя «учёная из Мэйнхэттеннского Университета», пустая записная книжка, очевидно".

*Игроки:*

Расспрашиваем про сову и загадочное неважное дело Спайка.

*Успех: 33*

*Мастер:*

Фейл, так что только сова.

"Ну, возможно, я и погорячилась с университетом, но сову смогла бы помочь найти. Как она выглядит и куда обычно летала?" Твайлайт Спаркл критически осматривает вас, но всё-таки описывает внешность своей ручной совы, а затем, вздохнув, добавляет: "Он очень умный, и откликается на имя Алоизий. Летает он обычно в лес – в конце концов, оттуда он и родом. Подробностей не знаю, то есть, он рассказывал, конечно, но звучало это примерно как «ху, ху!»".

Время: 13:10 дня.

*Игроки:*

Рассказать ей про странное письмо, ночные кошмары, параспрайта и василиска. Спросить – нет ли тут связи со странными происшествиями.

*Успех: 11*

*Мастер:*

Вы хотите расспросить её ещё кое про что, но она решительно останавливает вас: "Спасибо, если решите поискать Алоизия, но сейчас у меня больше нет времени, простите", после чего удаляется, на ходу перелистывая пару книг: "Спайк, разложи эту кучу по полкам, по комнате не пройти!"

*Игроки:*

Предлагаем помочь Спайку и мимолётом спрашиваем о сове.

*Успех: 20*

*Мастер:*

"Спайк, правильно? Хочешь, я помогу тебе со всеми этими книгами?" – спрашиваете вы, старательно улыбаясь и не глядя на его шипы, когти и клыки. "Что-о-о? Ну уж нет! Эм, то есть, спасибо, нет. Я как-нибудь сам. Благодарим за визит, заходите к нам ещё!" – тараторит он, выталкивая вас за дверь. Уже оказавшись на улице, вы слышите щелчок закрываемого замка и приглушённый дверью голос дракончика: "Нет, Твай, ещё одного конкурента я не потерплю!"

Время: 13:15 дня.

*Игроки:*

Надо идти на рынок, покупать шмот.

*Успех: 77*

*Мастер:*

Вздохнув, вы направляетесь на рынок Понивилля. Там продаётся огромное количество всякого добра, но ваши финансы весьма ограничены. На что вам может хватить:

*Яблоки – 1 золотой штука.*

*Узелок с пряно пахнущими травами – 2 золотых.*

*Седло летнее, коняйского производства – 3 золотых.*

*Набор письменных принадлежностей – 4 золотых.*

*Подковы "Bridgestallion" – 5 золотых пара, 9 золотых 4 штуки.*

Место: Понивилль, рынок.

Время: 13:30 дня.

Сытость: 4 из 10.

*Игроки:*

Берём 4 подковы. Алсо, пытаемся выпросить скидку, лол.

*Успех: 50*

*Мастер:*

С 50 скидки не будет, но тот факт, что не спустили на наркоту, уже обнадёживает.

Вы берёте полный комплект подков и примеряете. Сидят как родные! К тому же продавец обещает на них пожизненную гарантию.



*Бонусы от подков: +10 к вероятности того, что персонаж не получит усталости при бросках на перемещение, +1 к урону копытами и +5 на роллы атак копытами.*

Время: 13:35 дня.

Экипированы 4 подковы.

Инвентарь: ключ от номера, пустая книжка, 0 золотых монет.

*Игроки:*

Смело идём в Эверфри форест.

*Успех: 25.*

*Мастер:*

Вы направляетесь к лесу Эверфри. Немилосердно печёт солнце. Лес уже недалеко, но это солнце! Вы закрываете глаза и идёт так, благо дорога ровная. Вокруг в траве стрекочут насекомые, и к этому звуку постепенно присоединяется столь знакомое вам жужжание. Открыв глаза, вы убеждаетесь – да, это снова они!



*-1 к запасу сил.*

Начинается бой!

Противники:

Параспрайт А, 4/4.

Параспрайт Б, 4/4.

Атакуя, указываем, какого.

Место: дорога к лесу Эверфри.

Время: 13:50 дня.

Запас сил: 3 из 10.

*Игроки:*

(1)

Хватаем одного левитацией и швыряем в другого.

*Приоритет:* 78

*Успех:* 66

(2)

Копытами их, копытами. Муху А для начала.

*Приоритет:* 78

*Успех:*  $17+5 = 23$

*Мастер:*

*Выбор варианта:* 2

Вы бьёте одно из существ копытом, но оно легко уворачивается.

Параспрайт А пытается укусить вас за ухо!

*Успех:* 50.

Параспрайт Б царапает вас лапками!

*Успех:* 29.

Параспрайт А почти прокусывает ваше ухо, но всё-таки не справляется.

Вы уворачиваетесь от параспрайта Б.

Противники:

Параспрайт А, 4/4.

Параспрайт Б, 4/4.

*Игроки:*

Убегаем обратно в Понивилль.

*Успех: 40*

*Мастер:*

Решив, что оно того не стоит, вы бросаетесь в сторону Понивилля и преодолеваете приличное расстояние, но ветер внезапно меняется, становясь для них попутным, и они вас догоняют.

Противники:

Параспрайт А, 4/4.

Параспрайт Б, 4/4.

*Игроки:*

Используем левитацию на одного из параспрайтов, бросаем его в нашу сторону, после чего атакуем копытами с двух сторон, пытаясь раздавить.

*(Реролл)*

Рероллю это, лол. Алсо, сделаю двойной ролл.

*Успех:  $70+5$  и  $19+5 = 75$*

*Мастер:*

Вы притягиваете к себе одно существо магией и бьёте сразу двумя копытами с разных сторон. Такой удар гораздо эффективнее, чем попытка просто сбить его влёт! *3 урона + 1 от подков, параспрайт А гибнет! -1 запаса сил.*

Параспрайт Б бросается вам прямо в глаз!

*Успех: 72 и 33 = 72*

Зажмурившись от боли, вы отталкиваете от себя гадкое существо. Ну почему снова в глаз?

Противник: параспрайт, 4/4.

Здоровье: 9 из 12.

Запас сил: 2 из 12.

Ослепление (25% вероятности промаха физической атакой, 3 хода).

*Игроки:*

Левитацией подтянуть к себе второго спрайта и попытаться его съесть, тем более опыт уже имеется.

*Успех: 69 и 58 = 69*

*Мастер:*

Вы притягиваете к себе оставшегося параспрайта и пытаетесь съесть живьем! Слегка укусить успеваете, но затем он вырывается. Невкусно!

*-1 запаса сил.*

Противник: параспрайт, 3/4.

Параспрайт пытается вырваться из захвата:

*Успех: 27 и 44 = 44*

Параспрайт так и не может вырваться из ваших магических пут. Вы на грани изнеможения!

Запас сил: 1 из 10.

Ослепление (25% вероятности промаха физической атакой, 2 хода)

*Игроки:*

Резко притягиваем и так же резко отпускаем параспрайта, заставляя его улететь в ебень.

*Успех: 7*

*Мастер:*

Вы пытаетесь проделать какой-то сложный пасс своим заклинанием, но в процессе запутываетесь и параспрайт вырывается на волю!

*-1 выносливость, запас сил на нуле!*

Параспрайт кусает вас за нос!

*Успех: 71*

Ох!

Противник: параспрайт, 3/4.

Здоровье: 8 из 12.

Запас сил: 0 из 10.

Истощение: любое действие, требующее запаса сил, имеет 50% шанс на провал, либо тратит здоровье по выбору.

Ослепление (25% вероятности промаха физической атакой, 1 ход).

*Игроки:*

Откусить ему всё что болтается! (дабл)

*Успех: 38 и 8 = 38*

*Мастер:*

38, лёгкий фейл, поскольку атака и так странноватая, будет мисс, так что слепоту не роллю.

Вы пытаетесь укусить гадкую тварь, но она улетает из-под вашего носа.

Параспрайт царапает вас коготками!

*Успех: 88 и 98 = 98*

МАМА!!! Каким-то образом этой гадине удалось сделать в вашей шкуре глубокий разрез и зарыться в него, грызя вашу плоть! При этом его раны на глазах затягиваются.

Противник: параспрайт, 4/4.

Здоровье: 6 из 12.

Истощение: любое действие, требующее запаса сил, имеет 50% шанс на провал, либо тратит здоровье по выбору.

*Игроки:*

Падаем на землю и начинаем перекатываться, пытаюсь раздавить его своим весом.

*Приоритет: 90*

*Успех: 90*

*Мастер:*

Тут моя вина, не уточнил – после вгрызания параспрайт вернулся на исходную позицию в воздухе. Вообще, после каждой атаки, если прямо не указано иное, все встают по местам.

Издав тяжёлый вздох, вы падаете на землю, притворяясь умирающей. Существо подлетает и садится, явно намереваясь продолжить кровавую трапезу, но тут вы переворачиваетесь и расплющиваете его всем своим весом! Хруст хитина и последний писк гадёныша музыкой звучат в ваших ушах!

Бой окончен, получено 4 ед. опыта!

Время: 13:55 дня.

Опыт: 9 из 15, 2 уровень.

*Игроки:*

Съесть одного параспрайта, другого оставить на чёрный день.

*Успех: 58*

*Мастер:*

Вы уже привычно схрумкиваете трупик тварюшки (на этот раз, правда, вас чуть не вырвало), второй кладёте в сумку.

Сытость: 5 из 10.

Инвентарь: ключ от номера, пустая книжка, раздавленный трупик параспрайта, 0 золотых монет.

*Игроки:*

Оглядеться по сторонам. Изучить местность.

*Успех:  $91+10 = 100$*

*Мастер:*

Учитывая наш бонус, это вообще 101!

Приходя в себя, вы осматриваетесь по сторонам. На востоке виднеются сады Свит Эппл Эйкрс, на юге – холмы, на западе чернеют первые деревья леса Эверффри, к северу от вас шелестит листьями приятная светлая рощица. Кажется, это идеальное место для отдыха – или лучше снова проведать Эпплджэк? Сориентировавшись по сторонам, вы лучше

понимаете географию региона. Кроме того, около дороги вы замечаете кустики подорожника. Персонажей вокруг вас нет.  
*+1 к опыту.*

Время: 14:00 дня.

Опыт: 10 из 15, 2 уровень.

*Игроки:*

Собрать подорожник и направится к АЖ – может, у неё удастся отдохнуть?

*Успех: 22*

*Мастер:*

Вы срываете листик подорожника и идёте в сторону садов. Жутко палит солнце, вы выбиваетесь из сил...

Ролл по изнеможению, 1-50 проигрывает.

*Результат: 62*

Имейте в виду, что подорожник скоро (14:30) завянет!

Место: поля около Свит Эппл Эйкрс.

Время: 14:15 дня.

*Игроки:*

Обработать раны подорожником. Лишнее съесть.

*Успех: 73*

*Мастер:*

Вы облизали листик подорожника и прилепили его на рану на вашем боку. А вот уже и амбар Эпшлов!

Место: Свит Эппл Эйкрс.  
Здоровье: 7 из 12.

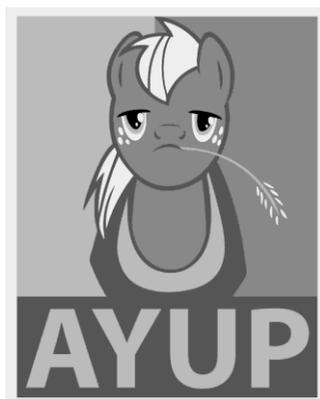
*Игроки:*

Раз пришли, то падаем от изнеможения и солнцепёка в обморок. Пускай Яблочники суетятся.

*Успех: 30*

*Мастер:*

Всё, вокруг цивилизация, вы в безопасности. Поняв это, вы радостно валитесь на землю, но не тут-то было: "Эй, ты лежишь у меня на пути! – кто-то легонько толкает вас копытом в бок. – Не местная, что ль?"



*Игроки:*

Попросить место для отдыха.

*Успех: 62*

*Мастер:*

"Здравствуйте, можно у вас отдохнуть? Я устала как лошадь". Рабочий конь оглядывает вас, перегоняет языком травинку во рту и указывает копытом на амбар с сеновалом: "А-аага", после чего уходит, таща за собой телегу.

Время: 14:20 дня.

*Игроки:*

Идём в амбар, хаваем сенца и ложимся баиньки.

*Успех: 86*

*Мастер:*

Забравшись на сеновал и пожевав немного сена – ну и гадость! – вы проваливаетесь в сладкие объятья сна... *+1 сытости*

Спим мы 3 часа плюс ролл...

*Результат броска: 4 из 5, всего  $3+4=7$  часов.*

Пока что так и спим до завтра.

\*\*\*

Сперва вам снилось, как вы идёте по зелёной поляне, вокруг поют невиданные птицы, а над вами – небо невозможного фиолетового цвета. Но тут что-то в вас меняется... Боль прокатывается по вашему телу, и у вас вырывается мучительный стон, когда неведомая сила начинает с хрустом выворачивать ваши суставы. Вот сквозь кожу прорастают хитиновые пластины, вот задние ноги срстаются, образуя мощный хвост, а передние превращаются в жуткие клешни, и, наконец, полностью изменившись, вы с хриплым рёвом зарываетесь в землю, дабы терпеливо ждать там неосторожную жертву... После этого ваш обычный кошмар с горящими городами и ордами монстров кажется не таким уж и страшным. Кто-то знакомый снова зовёт вас, вы оборачиваетесь, почти успевая увидеть его периферийным зрением... сон, как всегда, заканчивается.

Вы лежите на сеновале и слышите, как кто-то рядом насвистывает весёлую мелодию. В щели между досками видно, что на улице уже темнеет. Потянувшись со сна, вы

задеваете копытом какую-то деревяшку, та с громким стуком падает с сеновала на дощатый пол амбара. Свист прерывается: "Макинтош, эт ты? Если ты снова привёл сюда одну из своих..." Перед вами появляется усталое лицо земной пони: "О, никак, снова ты! С тобой там, случайно, Большого Макинтоша нет?" – она подозрительно смотрит на вас.

День 2.

Место: Свит Эппл Эйкрс.

Время: 21:20 вечера.

Здоровье: 9 из 12.

Запас сил: 10 из 10.

Сытость: 3 из 10.

Состояние нормальное.

Экипированы 4 подковы.

Навыки: исследователь.

Заклинания: телекинез, свет.

Инвентарь: ключ от номера, пустая книжка, раздавленный трупик параспрайта, 0 золотых монет.

*Игроки:*

Проснуться, ничего не соображая, пожелать доброго утра.

*Результат: 10*

*Мастер:*

"Э-э-э, вроде нет. Кстати, доброе утро!" Земная пони меряет вас удивлённым взглядом и крутит копытом у виска: "Ты, часом, никакой странной травки не объелась? Я спать ложиться собираюсь, темнеет уже. А чего тебе, кстати, на моём сеновале надо, а?" – она смотрит на вас с явными подозрительностью и недоверием. Тем временем у вас начинается жутко зудеть спина, и вы замечаете, как по сухой

травинке, запутавшейся в ваших волосах, ползёт какое-то насекомое...

*Игроки:*

АТАКОВАТЬ НАСЕКОМОЕ

*Успех: 85*

*Мастер:*

Вы яростно казните паразита между двумя копытами. "Что, блохи? – сочувственно говорит Эпплджэк. – Я как-то и не подумала, ими же тут всё кишит. Нас-то они не трогают, а вот вкусенького столичного единорога пропустить не смогли!" Она заходится хохотом.

*Сей печальный урок кое-чему научил вас, +1 опыта.*

Время: 21:25 вечера.

Опыт: 11 из 15, 2 уровень.

Кажется, у вас блохи!

*Игроки:*

(1)

Попросить покушать.

*Приоритет: 100*

*Успех: 27*

(2)

Закатить представление, повествующее о наших приключениях Пинки-стайл. Очень громко, очень быстро, много-много непонятных движений.

*Приоритет: 100*

*Успех: 75*

*Мастер:*

лолд

*Выбор варианта: 2*

Почесавшись, вы делаете глубокий вздох и принимаетесь рассказывать обо всём, что случилось с вами за последнее время, старательно подражая стилю повествования Пинки Пай – вдруг тут так принято? Пони-фермерша вынуждена уворачиваться от копыт, которыми вы размахиваете, но явно всё больше заинтересовывается рассказом, под конец даже начиная вставлять "Да ну?" и "А потом чё?" Когда ваш рассказ заканчивается, она потрясённо мотает головой: "Ну и ну, а я ещё думала, что это мне чертовски не везёт! Одно, другое, потом ещё... хм, в общем, вижу, с тобой всё ещё хуже. Может, тебе помочь чем?"

Время: 21:30 вечера.

Сытость: 2 из 10.

*Игроки:*

Рассказать, что сову идёшь в лес искать. Спросить, нет ли совета-помощи какой?

*Успех: 95*

*Мастер:*

Вы решаете закрепить успех, рассказав Эпплджэк ещё и про Алоизия. Та внимательно слушает ваш рассказ, вежливо ожидая продолжения, пока вы прерываетесь, чтобы выкусить

особо обнаглевших блох. Когда вы заканчиваете, она задумчиво отвечает: "Знаешь, кажись, я видела его, как раз пару дней тому... Да, припоминаю, встала ночью проверить, м-м-м, курятник, да, так вот, и при полной луне увидела здоровую такую птицу! Она, вроде как, летела с запада на восток. Если подумать, и правда на сову была похожа..." – её мысли прерываются бурчанием в вашем животе. "А, да ты голодная, небось? На вот, скушай!" – Эпплджэк достаёт яблоко, и, протерев о свою шёрстку, протягивает вам.

+ 2 сытости

Время: 21:35 вечера.

Сытость: 4 из 10.

*Игроки:*

(1)

Поблагодарить и спросить, где можно пересидеть ночь.

*(Реролл)*

Вероятность крайне мала, но все же.

*Приоритет: 100*

*Успех: 83*

(2)

Идти на восток.

*Приоритет: 100*

*Успех: 13*

*Мастер:*

Остановись, демон!

*Выбор варианта: 1.*

Вы благодарите земную пони за угощение и полезную информацию. "А вы не знаете, где бы можно было пересидеть ночь?" – "А заваливайся к нам! Эпплблум сейчас гостит у Рарити, а нам с Маком и бабулей твои блохи не страшны, ха-ха". Вместе с ней вы идёте на ферму Эпплов.

Место: Свит Эппл Эйкрс, дом.

Время: 21:40 вечера.

*Игроки:*

Рассказать Эпплджек про свои сны и спросить, может ли она что-нибудь посоветовать.

*(Реролл)*

*Успех: 78*

*Мастер:*



Гостеприимная пони усадила вас за стол, налила чая и познакомила со своей бабулей. Вы решаете рассказать ей про постоянно мучающий вас сон. Внимательно выслушав, она пожимает плечами: "Ни-хре-на не понимаю в этом. Слух, а ты, случаем, не потребляешь перед

сном, а?"

*Игроки:*

(спросить: а что – есть чё?)

А если серьёзно – то идти спать, что ещё делать-то среди ночи?

*Успех: 78*

*Мастер:*

Посидев ещё немного и в процессе наловчившись чесать за ухом задней ногой, вы решаете лечь спать.

Спим мы 3 часа плюс ролл...

*Результат броска: 2 из 5, всего  $3+2=5$  часов.*

Время: 21:50 вечера.

Проснувшись глубокой ночью, вы понимаете, что уснуть больше не можете. Просто так лежать – тоже, ибо вас нещадно заедают паразиты. Все остальные в доме спят, очень темно, и вы плохо помните, где что расположено в вашей комнате.

День 3.

Время: 2:50 ночи.

Здоровье: 10 из 12.

Запас сил: 10 из 10.

Сытость: 2 из 10.

*Игроки:*

В честь этого осматриваемся.

*Успех:  $18+10 = 28$*

*Мастер:*

Вы тщетно пытаетесь что-то разглядеть при свете луны, пробивающемся в щели окна, и чуть не ударяетесь лбом о стену. Нет, так не пойдёт.

Время: 2:55 ночи.

*Игроки:*

Заюзать "свет".

*Успех: 72*

*Мастер:*

Направив немного магической энергии в свой рог, вы легко разгоняете темноту. Теперь вам прекрасно видна вся комната, вот и дверь наружу.

*Игроки:*

Ищем средство от блох!

*Успех:  $74+10 = 84$*

*Мастер:*

Вы яростно выкусываете пару тварей из своего крупа (со стороны бы это могло показаться не совсем приличным) и бросаетесь обыскивать комнату в поисках хоть чего-то, что могло бы вам помочь. И вот ваш нос чувствует какой-то сильный запах... Вы открываете сундук и находите там кусок дегтярного мыла. Это наверняка должно сработать! Не раздумывая, вы прикарманиваете находку – в конце концов, это же блохи не чьи-нибудь, а семейства Эпплов.

Время: 3:00 ночи.

Инвентарь: ключ от номера, пустая книжка, раздавленный трупик параспрайта, кусок дегтярного мыла, 0 золотых монет.

*Игроки:*

А теперь съедем параспрайта и идём на восток.

*Успех: 53*

*Мастер:*

Вы тихонько покидаете дом, по пути хрустя параспрайтом, и направляетесь на восток. Уже выйдя за порог, хорошенько прожевав параспрайта и готовясь проглотить, вы чувствуете страшную боль и выплёвываете его в пыль, чтобы освободить рот и получить возможность дотянуться до живота и выкусить оттуда озверевшую блоху, после чего направляетесь на восток.

Вы бредёте по холмам при свете луны, пока не доходите до речки, преграждающей вам путь.

Место: поля к югу от Понивилля.

Время: 3:15 ночи.

Инвентарь: ключ от номера, пустая книжка, кусок дегтярного мыла, 0 золотых монет.

*Игроки:*

Вымыться в речке с мылом.

*Успех: 31*

*Мастер:*

Вы бросаетесь к воде, по пути доставая кусок мыла. Ну наконец-то! Через некоторое время выйдя из воды вы замечаете, что поднялся бодрящий ветерок, луну закрыло облаками, а вас слегка отнесло течением, так что вы не можете точно определить, откуда вы пришли, а где находится восток. И ещё вам холодно!

Время: 3:15 ночи.

Вы промокли до нитки! (Сойдёт в 4:25).

Вы начинаете замерзать!

*Игроки:*

Пришло время осмотреться.

*Успех:*  $64+10 = 74$ .

*Мастер:*

Когда облака чуть разошлись, а ваши глаза привыкли к сгустившейся темноте, вы смогли разобраться, где же находитесь. А вот и ваши следы на песке, значит восток – там! Кроме того, в нескольких сотнях метров вверх по течению вы видите расширение реки с многочисленными торчащими из воды валунами – его можно использовать, как брод. Вокруг холмы, деревья, кусты. Больше ничего интересного вы не находите. Персонажей рядом нет.

*Вы замерзаете всё сильнее, и вам всё больше хочется есть!*

Время: 3:30 ночи.

Сытость: 1 из 10.

*Игроки:*

Наесться травы и отправиться дальше на восток.

*Успех: 86*

*Мастер:*

Тяжело вздохнув – что поделать – вы срываете с земли несколько кустиков наиболее сочной на вид травы. М-м-м, могло быть и хуже, но всё-таки хорошо, что вас никто не видит за столь глупым занятием. Ваша странная память осыпает вас образами – исторические исследования о древних пони, современная культура, мнения врачей-диетологов по поводу питания травой... Вы рады любым сведениям.

Закончив с этой неприятной процедурой, вы переходите речку вброд и направляетесь дальше на восток. Чёрт, ну и холод!

*+1 сытости, +1 опыта.*

Место: дорога к лесу Вайттейл, опушка леса.

Время: 3:50 ночи.

Опыт: 12 из 15, 2 уровень.

Сытость: 2 из 10.

Вы промокли до нитки! (Сойдёт в 4:25).

Вы серьёзно продрогли! (-5 ко всем роллам).

*Игроки:*

Галопируем, греемся!

*Успех: 64-5 = 59*

*Мастер:*

"Нет, так дело не пойдёт", – понимаете вы, когда ваши зубы начинают выстукивать частую дробь. Вы некоторое

время нарежете круги галопом и согреваетесь, хотя и несколько устаёте.

Время: 4:00 ночи.

Запас сил: 8 из 10.

Вы промокли до нитки! (Сойдёт в 4:25).

*Игроки:*

Заходим в лес, громко зовём Алоизия.

*Успех: 22*

*Мастер:*

Вы входите в лес, выкрикивая имя совы. Среди деревьев довольно темно, вы несколько раз спотыкаетесь и изрядно устаёте перепрыгивать через поваленные стволы. Пока что никто не отзывается, и вам начинает казаться, что вы заблудились.

Место: лес Вайтгейл.

Время: 4:10 ночи.

Запас сил: 7 из 10.

*Игроки:*

Врубаем рог, осматриваемся на наличие следов совы, параллельно пытаюсь установить, где мы и как выбраться.

*Успех:  $46+10 = 56$*

*Мастер:*

$46+10=56$ , всё-таки вин.

Вы снова вызываете магический свет и оглядываетесь. Помогает это мало – в обычном режиме ваше заклинание

лишь чуть-чуть разгоняет лесные тени. Вокруг вы видите только деревья, мох и папоротники. Направление определить тоже не получается, зато вы замечаете вдалеке какой-то огонёк. Похоже на костёр! Кто бы это мог быть?

Время: 4:15 ночи.

*Игроки:*

Подкрадываемся к костру, смотрим, нет ли там драконов.

*Успех:*  $25+10 = 35$

*Мастер:*

Всё-таки исследование, так что  $25+10=35$  и не совсем полный фейл.



Вы тихо подкрадываетесь к костру, постепенно начиная слышать голоса. Не похоже, чтобы это были пони.

– Пачиму ты апять будишь спать, а я дижуришь? Я и так дижурил многа!

– За-аткнись, ме-елкий, не нерви-ируй ме-еня.

– Вот всигта ты таг! Довай хоть этого съидим?

– За-автра съе-едим. Аа се-ейчай я-я спа-ать.

Подобравшись ещё ближе, вы видите двух крайне неприятных с виду существ, одно из которых чуть меньше вас, а второе (как раз ложащееся спать) раза в два крупнее! "Алмазные псы!" – подсказывает вам ваша "память". Крайне

мерзкие создания. И на земле между ними стоит грубо скрученная из прутьев клетка с совой внутри!

Хоть вам и удалось не наделать шума, ползание на брюхе по земле для вас крайне непривычно, так что вы несколько устали, пока подбирались к ним.

Время: 4:20 ночи.

Запас сил: 6 из 10.

*Игроки:*

Использовать навык "Исследование" и выяснить количество хп и силу удара дежурного.

*Успех:*  $59+10 = 69$

*Мастер:*

Хитро! Но ничему особо не противоречит, только не навык, а просто исследуем, навык нам даёт пассивный бонус  $59+10=69$ , что весьма кстати.

Подобравшись поближе, вы как следует разглядываете оставшегося бодрствовать пса: он не кажется вам особенно сильным противником, да и особо умным тоже, судя по тому, сколь увлечённо он ковыряет в носу. Когда же он начинает ожесточённо чесать за ухом, вам его становится даже чуть жалко. Но второй, уже храпящий пёс, сидит совсем рядом с первым, и он явно гораздо опаснее.

Алмазный пёс А: 8/8 ХП, атака слабая.

Алмазный пёс Б: 14/14 ХП, атака средняя, спит.

Ваши разумные и дальновидные действия – подобраться незаметно, осмотреть псов, не есть при этом параспрайтов –

явно оказываются правильными, это хороший урок на будущее. *+1 опыта.*

Время: 4:25 ночи.

Опыт: 13 из 15, 2 уровень.

Состояние нормальное.

*Игроки:*

Как я помню, они туповаты были.

Так что заставляем рог блестеть как брюлик и выманиваем стража поглубже в лес.

*(Реролл)*

Реролл этого.

*Успех: 30*

*Мастер:*

Вы отползаете в сторону и светите рогом в надежде привлечь пса. Поначалу он долго вас не замечает, и тогда вы пробуете подползти поближе – к сожалению, в это самое время ваш трюк срabатывает и он неожиданно быстро бежит к вам, так что вы не успеваете снова отползти подальше, чтобы отманить его. В итоге, он замечает вас, а расстояние до костра и второго пса всё ещё слишком мало, чтобы тот не смог услышать, если мелкий решит поднять тревогу!

– Тыктооаа? - прыгает на вас мелкий пёс.

Начинается бой!

Противники:

Алмазный пёс А: 8/8.

Алмазный пёс Б: 14/14, спит примерно в 20 метрах от вас.

Время: 4:35 ночи.

Сытость: 1 из 10.

*Игроки:*

Отходим подальше, чтобы не разбудить второго.

*Успех: 2*

*Мастер:*

Вы пытаетесь рвануть подальше – в лесу звуки гасятся быстро, вторая псина храпит громко, вдруг удастся отвести первого? Но буквально через пару шагов спотыкаетесь и падаете, чем пользуется мелкий пёс!

Алмазный пёс А кусает вас за ногу!

*Успех: 89*

Нога вспыхивает огнём – у гада острые зубы!

Противники:

Алмазный пёс А: 8/8.

Алмазный пёс Б: 14/14, спит примерно в 20 метрах от вас.

Здоровье: 9 из 12.

Хромота на заднюю ногу! (-15 ко всем роллам перемещения и ударов задними копытами, 3 хода).

*Игроки:*

Подбежать к костру, схватить клетку и рвануть от собачек.

*Приоритет: 100*

*Успех: 89 -15 = 74*

*Мастер:*

89-15=74

Вы, корчась от боли в ноге, бросаетесь к костру и хватаете клетку с совой в зубы ("X-Y-Y-Y!!!"), после чего пускаетесь наутёк.

Короткие лапки мелкого пса не позволяют ему угнаться за пони, пусть даже раненой, зато он громко орёт: "Махта-а-ар! Просни-и-ись! Лошад, ай, нашу абед унесла-а-а-а!"

*Успех: 27*

Вы слышите из-за спины, как второй пёс коротко всхрапывает и продолжает сопеть дальше, но первый всё ещё бежит за вами.

*Противники:*

Алмазный пёс А: 8/8, бежит примерно в 10 метрах за вами.

Алмазный пёс Б: 14/14, по-прежнему спит примерно в 20 метрах от вас.

Хромота на заднюю ногу! (-15 ко всем роллам перемещения и ударов задними копытами, 2 хода).

Экипированы 4 подковы.

В зубах клетка с Алоизием.

*Игроки:*

Открываем клетку.

*Успех: 65*



*Мастер:*

Вы останавливаетесь, чтобы открыть клетку. Не сумев разобраться в её устройстве, просто бьёте копытом и ломаете её, выпуская Алоизия на волю. "ХУ! Ху-у!" Тем временем вас догоняет запыхавшийся второй пёс.

Алозий присоединяется к вашей группе!

Хромота на заднюю ногу! (-15 ко всем роллам перемещения и ударов задними

копытами, 1 ход).

Экипированы 4 подковы.

Алозий:

Здоровье 7/7.

Запас сил 5/10.

Сытость 2/10.

Состояние нормальное.

Навыки: ночное существо (+15 ко всем роллам ночью, -15 днём).

Заклинания: нет.

*Игроки:*

Алозий пытается когтями ослепить пса, отвлекая его.

*Успех:*  $53+15 = 68$

А мы в это время бьем его копытом!

*Успех:*  $37+5 = 42$

*Мастер:*

Алоизий – явно разумное и весьма понятливое существо, по мановению вашего копыта бросается в лицо псине и бьёт её когтями, в то время как вы подбегаете и пытаетесь достать его копытом, но тот в последнюю секунду уворачивается.

Противники:

Алмазный пёс А: 7/8, ослепление (25% шанс промаха физической атакой, 3 хода).

Алмазный пёс Б: 14/14, по-прежнему спит примерно в 20 метрах от вас.

Алмазный пёс пытается ударить Алоизия растопыренной лапой!

*Успех: 20*

...но тот легко уворачивается.

Время: 4:40 ночи.

Хромота на заднюю ногу! (-15 ко всем роллам перемещения и ударов задними копытами, 1 ход).

*Игроки:*

(1)

Атака всем что есть!

*Приоритет: 95*

Алоизий.

*Успех: 29+15 = 44*

Главный герой.

*Успех: 24*

(2)

*(Реролл)*

*Приоритет: 95*

*Успех:  $86+15 = 100$*

*Успех: 73.*

*Мастер:*

Ты не офигел рероллить то, что уже 95 выкинуло?  
Первый и последний раз, и только потому что снова 95.

*Выбор варианта: 1*

Вы вместе со своей совой бросаетесь в любовую атаку, но пёс отскакивает в сторону и пытается хватить вас зубами за шею!

*Успех: 96*

Слепота пса, промахивается 1-25.

*Результат: 29*

Адская боль! Мир погружается во тьму...

Противники:

Алмазный пёс А: 7/8, ослепление (25% шанс промаха физической атакой, 2 хода).

Алмазный пёс Б: 14/14, по-прежнему спит примерно в 20 метрах от вас.

Здоровье: 7 из 12.

Запас сил: 6 из 10.

Сытость: 1 из 10.

Потеря сознания! Полное бездействие 1 ход и неспособность уклониться от атак.

*Игроки:*

Алоизий раздирает спину пса когтями!

*Успех:*  $62+15 = 77$

*Мастер:*

Вы приходите в себя, чувствуя, как по груди течёт что-то тёплое, и видите, как Алоизий яростно кидается сверху на пса, рвя ему когтями спину!

Тот, взвывая от боли, подбегает к вам, и, пока вы всё ещё не опомнились, бьёт ногой в живот!

*Успех:* 84

*Результат:* 54 на слепоту

Эта шавка явно не знает, что лежачих не бьют! Вы корчитесь от боли, но встаёте.

Противники:

Алмазный пёс А: 5/8, ослепление (25% шанс промаха физической атакой, 1 ход).

Алмазный пёс Б: 14/14, по-прежнему спит примерно в 20 метрах от вас.

Здоровье: 5 из 12.

Запас сил: 6 из 10.

Состояние нормальное.

*Игроки:*

Укусить за ногу!

*Успех:* 41

Сова проявляет здоровую инициативу.

*Успех:  $8+15 = 23$*

*Мастер:*

Вы набрасываетесь на не ожидающего подобного пса и хватаете его за ногу зубами! Странный манёвр, и не особо эффективный. Алоизий же, похоже, растерялся от происходящего и не смог сделать ничего путного: "Хууу?" Но бой его явно изматывает.

Пёс тем временем снова зовёт на помощь старшего товарища: "Махта-а-а-ар! Да праснись жа ты, вшивый урод!"

*Успех: 65*

Краем глаза вы замечаете, что второй пёс начал ворочаться на своём месте. Похоже, времени у вас немного!

*Противники:*

Алмазный пёс А: 4/8.

Алмазный пёс Б: 14/14, по-прежнему спит примерно в 20 метрах от вас.

Время: 4:45 ночи.

Алоизий:

Запас сил: 4 из 10.

*Игроки:*

Добиваем мелкого говнюка, пока он отвлекся и орёт!

*Приоритет: 100*

*Успех: 86*

*Успех:  $4+15 = 19$*

*Мастер:*

"Пора покончить с этой шавкой!" – понимаете вы и, подбежав к псине, разворачиваетесь и со всей силы лягаете его обоими копытами! От страшного удара тот отлетает... прямо на неудачно подвернувшегося Алоизия.

С трудом встав, мелкий пёс пытается укунить того за крыло:

*Успех: 81*

"ХУУУуууу!.."

Тем временем второй пёс медленно поднимается со своего места, лениво почёсываясь.

*Противники:*

Алмазный пёс А: 1/8, контужен (не осознаёт обстановку – не может бежать, обороняться, взаимодействовать, 3 хода).

Алмазный пёс Б: 14/14, пытается понять, что происходит, примерно в 20 метрах от вас.

*Алоизий:*

Здоровье: 5 из 7.

Ранен в крыло – не может летать (3 хода).

*Игроки:*

Убегаем с совой.

*Успех: 5*

*Мастер:*

Ролла за сову нет, так что им играю я.

Алоизий злобно клюёт врага в лоб, всем своим видом давая понять, что ему и крылья не нужны, чтобы справиться с этой гнусной шавкой!

*Успех:  $62+15 = 77$*

Вы пытаетесь подбежать к Алоизию, чтобы схватить его и унести, но в ночном лесу снова спотыкаетесь о корень и падаете. Ух! "Удачное" приземление – из вас прямо дух выбило! -1 запаса сил.

Алоизий же тем временем одним точным клевком в лоб укладывает недобитого пса!

*Алмазный пёс А погибает!*

Тем временем второй, видимо, сообразив, что его напарник пропал вместе с клеткой, начинает поиски: "Тю-юзи-иг! Если-и ты-ы у-унёс пти-ичку и-и со-ожрал бе-ез меня-я, се-ейчас я са-ам тебя-я со-ожру!" – ревёт он в темноту ночи, всё ещё не замечая вас.

*Противник:*

Алмазный пёс: 14/14, ищет взглядом напарника, примерно в 20 метрах от вас.

Запас сил: 5 из 10.

Алоизий:

Ранен в крыло – не может летать (2 хода).

*Игроки:*

Хватаем скарб с прибитого пса и валим, валим оттудова!

*Приоритет: 100*

*Успех: 87*

*Мастер:*

Выигрывает >>10552. Он, правда, решил бросить сову, но я попробую ей помочь:

Алоизий прыжками подбегает и пытается запрыгнуть к вам на спину: "Ху-у! Ху-у-у!!!"

*Успех:  $47+15 = 62$*

Вы наскоро обыскиваете карманы забитой псины, разживаясь следующим добром:

– *кучка мелких драгоценных камней*

– *изгрызенная резиновая уточка*

– *кожаный ошейник*

– *7 золотых монет*

После чего бросаетесь наутёк. По пути к вам подбегает Алоизий и немного неловко запрыгивает на вашу спину: "Ху!"

Вы успешно сбегаете из боя!

Получено 4 единицы опыта!

Новый уровень!

*Игроки:*

Роллю +10 к действиям на атаку.

*Успех: 91*

+10 к красноречию.

*Успех: 98*

(Такой-то фоллач, лол. Убивай крыс@Качай спич.)

Спелл лечения.

*Успех: 65*

*Мастер:*

Короче так:

атака - 1

красноречие - 2

спелл лечения - 3

*Выбор варианта: 2*

## Глава 3

### *Продолжение (теперь на 20% круче!)*

*Мастер:*

Отдышавшись после бега, вы понимаете, что стоите на границе леса Вайттейл. Где-то на западе Понивилль, а с противоположной стороны над горами начинает прорезаться светлая полоса.

День 3.

Место: лес Вайттейл.

Время: 4:50 ночи.

Опыт: 2 из 20, 3 уровень.

Здоровье: 7 из 14.

Запас сил: 5 из 10.

Сытость: 1 из 10.

Состояние нормальное.

Экипированы 4 подковы.

Навыки: исследователь, красноречие.

Заклинания: телекинез, свет.

Инвентарь: ключ от номера, пустая книжка, кусок дегтярного мыла, кучка мелких драг. камней, изгрызенная резиновая уточка, кожаный ошейник, 7 золотых монет.

Алоизий:

Здоровье: 5 из 7.

Запас сил: 4 из 10.

Сытость: 2 из 10.

Состояние нормальное.

Навыки: полёт, ночное существо (+15 ко всем роллам ночью, -15 днём).

*Игроки:*

МЫ

ИДЁМ

В

БИБЛИОТЕКУ

*Успех: 60*

*Мастер:*

Решив не терять времени даром, вы направились в сторону Понивилля, чтобы поскорее обрадовать Твайлайт новостью о спасении её помощника. На востоке разгорелся рассвет, и бедный Алоизий, настрадавшийся за всё это время, мирно спит у вас на спине.

Наконец вы добираетесь до города. Библиотека в такой час, естественно, закрыта.

*Вас всё больше мучает чувство голода.*

Место: Понивилль, библиотека.

Время: 5:20 ночи.

Алоизий:

Запас сил: 6 из 10.

*Игроки:*

Отправляемся в госпиталь.

*Успех: 16*

*Мастер:*

Решив не будить хозяйку библиотеки, вы идёте в госпиталь. Усталость всё больше накатывает на вас. Видимо, весь путь из лесу вы держались на одном адреналине. Чувство голода также становится непереносимым. Не доходя буквально полусотни шагов до госпиталя, вы понимаете, что

рана на вашей шее открылась – утренние ароматы травы и цветов заглушает запах вашей собственной крови!

*-1 запас сил*

Место: Понивилль, около госпиталя.

Время: 5:35 ночи.

Запас сил: 4 из 10.

Сытость: 0 из 10.

Кровотечение! Его необходимо немедленно остановить!

Голод! Если вы продолжите воздерживаться от пищи, вам станет плохо...

Алоизий:

Запас сил: 7 из 10.

*Игроки:*

Превозмогая, добраться до приёмной госпиталя.

*Успех: 37*

*Мастер:*

Сжав зубы, вы доходите до тента, откидываете полог и валитесь на пол – прямо к копытам дежурной сестры. "О господи!" Вокруг вас начинается беготня, гремят какие-то хирургические инструменты, наконец, вас поднимают из лужи крови и несут в операционную...

Уже второй раз вы приходите в себя в этом месте. Приподнявшись на кровати, вы видите Алоизия, сидящего на тумбочке у изголовья: "Ху?" Из-за ширмы выходит медсестра: "О, вы очнулись. Как себя чувствуете?"

Место: Понивилль, госпиталь.

Время: 6:35 утра.

Здоровье: 10 из 14 (13).

Запас сил: 8 из 10 (9).

Сытость: -1 из 10.

Вас мучает голод. Максимальные показатели здоровья и запаса сил снижены!

Алоизий:

Здоровье: 6 из 7.

Запас сил: 10 из 10.

Голод: 1 из 10.

*Игроки:*

Пожевать бы чего-нибудь.

*Успех:*  $87 + 10 = 97$

*Мастер:*

"Пожевать бы чего-нибудь", – слабо произносите вы. Медсестра кивает, и вскоре возвращается с миской жиденькой каши (та ещё мерзость, но сейчас вы не в том положении). Алоизий также клюёт немного.

"Вы должны нас извинить, но наш госпиталь не подготовлен для помощи ведущим столь опасную жизнь пони". Медсестра смотрит на вас с явным осуждением.

*Вы поели и чувствуете прилив сил!*

Время: 6:45 утра.

Здоровье: 10 из 14.

Запас сил: 9 из 10.

Сытость: 2 из 10.

Состояние нормальное.

Алоизий:

Сытость: 3 из 10.

*Игроки:*

Поблагодарить за хавку и и идти квест сдавать.

*Успех: 37*

*Мастер:*

Вы неловко благодарите сестру, сажаете Алоизия на спину и снова направляетесь к библиотеке. Там по-прежнему закрыто.

Место: Понивилль, госпиталь. *(так в оригинале)*

Время: 7:00 утра.

*Игроки:*

Фермеры-яблочководы должны уже давно проснуться! Идем туда, они же волнуются, что мы ушли ночью.

*Успех: 44*

*Мастер:*

Ладно, закрыто так закрыто, вы разворачиваетесь и идёте к ферме Эпплджэк. Дойдя до неё, вы замечаете Биг Мака, работающего в поле. Самой Эпплджэк нигде не видно.

Место: Понивилль, Свит Эппл Эйкрс.

Время: 7:15 утра.

*Игроки:*

Извиниться, отдать мыло и рассказать о событиях прошлой ночи.

*Приоритет: 10*

*Успех: 91+10*

*(Реролл)*

Реверсирую эти цифры!

*Приоритет: 87*

*Успех:  $66+10 = 76$*

*Мастер:*

Вы подходите к коню – тот при виде вас задумчиво переталкивает травинку в другой угол рта – отдаёте кусок мыла, извиняетесь и коротко пересказываете свои ночные приключения. "Аа-аагась".

Вы понимаете, что такая мелочь, как возврат куска мыла, всё-таки чего-то, да стоит. Это простые пони, у них в хозяйстве всё на счету. *+1 опыта.*

Время: 7:20 утра.

Опыт: 3 из 20, 3 уровень.

Инвентарь: ключ от номера, пустая книжка, кучка мелких драг. камней, изгрызенная резиновая уточка, кожаный ошейник, 7 золотых монет.

*Игроки:*

Предложить помощь.

*Успех:  $32+10 = 42$*

*Мастер:*

"А я могу помочь вам?" Могучий конь, чуть повеселев, осматривает вас с высоты своего роста: "Н-неа, сомневаюсь".

*Игроки:*

Соврать (или нет?) что она очень сильная пони и настаивает на помощи (эх, жаль трупик дога не прихватили).

*Приоритет: 99*

*Успех:  $2+10 = 12$*

*Мастер:*

Эх, жаль эпик фейла с нашим бонусом быть не может.

"Да вы знаете, я ведь очень сильная пони, я наверняка смогу-таки вам помочь!.." Но могучий конь даже не слушает вас, удаляясь по своим делам и распугивая птиц с ближайших деревьев оглушительным смехом.

*Игроки:*

Кинуть в Мака яблоком с помощью левитации.

*Приоритет: 99*

*Успех: 55*

*Мастер:*

Заметив на земле яблоко, вы во внезапном порыве гнева поднимаете его телекинезом и швыряете в жеребца! Оно ещё летит, а вами уже овладевает страх – зачем вы это сделали? Но тут Биг Мак, услышав свист подлетающего снаряда, ловко поворачивается и ловит его зубами! После чего, ехидно подмигнув вам и схрумкав его, уходит прочь.

Время: 7:25 утра.

*Игроки:*

Идём в библиотеку, сдаём квест и баиньки.

(Не забудь рассказать ей о нашем приключении. Алсо, в награду попросить её помочь нам наладить отношения с Пинки.)

*(Реролл)*

*Успех: 26*

*Мастер:*

Почесав в затылке, вы уже который раз снова направляетесь к библиотеке, и снова там закрыто. Внезапно спящий на вашей спине Алоизий просыпается, взлетает и исчезает в распахнутом окне второго этажа.

Алоизий покидает отряд.

*Игроки:*

Очень громко стучим, пока не откроют.

*Приоритет: 90*

*Успех: 1*

*Мастер:*

Вы принимаетесь громко и требовательно стучать в дверь, но тут вас что-то с большой силой бьёт по голове. "Что за?" – думаете вы, когда вдруг сверху доносится уже знакомый вам голос серой пегасочки: "ПОБЕРЕГИСЬ!"

Ещё один удар, на порядок сильнее предыдущего. Мир вокруг вас кружится, всё обволакивает тьма, из которой доносится лишь извиняющийся голос: "Ой, это снова вы? Простите, я не думала, что она чугунная..." Больше вы ничего не помните.

-1 хп

Место: Понивилль, библиотека.

Время: 7:40 утра.

Здоровье: 9 из 14.

Сытость: 1 из 10.

Вы потеряли сознание от сильного удара по голове (пройдёт через 10 минут).

\*\*\*

Открыв глаза, вы некоторое время удивлённо смотрите в потолок, потирая голову. "Сразу видно, что ты не местная, – склоняется над вами Твайлайт Спаркл, чтобы поменять холодный компресс. – У нас-то у всех развито «чувство Дерпи», у кого-то похуже, у кого-то получше. Что поделать, местная специфика. Добро пожаловать в реальный мир, кстати". Из-за её плеча высовывается Алоизий: "Ху!"

Время: 9:40 тура.

Сытость: 0 из 10.

Вас мучает голод!

*Игроки:*

Заметить, что рог похож на морковку, и заурчать животом.

*Успех:*  $63+10 = 73$

*Мастер:*

Ваш взгляд останавливается на рог Твайлайт – тот напоминает вам вкусную, сладкую морковку. Вы жадно облизываетесь, мечтая о подобающем завтраке, она это замечает, прослеживает ваш взгляд, но понимает всё несколько иначе: "Эммм, думаю, ты заслужила награду за то,

что спасла моего Алоизия. Проси, чего хочешь... в пределах разумного". Она слегка краснеет и отворачивается.

*Игроки:*

Спросить про завтрак, амнезию и странные сны. В первую очередь про завтрак.

*Приоритет: 1*

*Успех: 72+10*

*(Реролл)*

Грандфейл. Реролл, если можно.

*Приоритет: 93*

*Успех: 36+10*

*(Реролл)*

Такой успех нам нахуй не нужен.

Рерольну-ка я тебя.

*Приоритет: 100*

*Успех: 21+10 = 31*

*Мастер:*

"Ну, для начала мне бы поесть..." – "Ах, ну конечно, как я не подумала? Сейчас!" Твайлайт убегает, и вскоре возвращается с улыбкой на лице и полной тарелкой овощного бульона: "Вот, после такого удара по голове самое оно!"

*+1 к сытости.*

Время: 9:50 утра.

Сытость: 1 из 10.

\*\*\*

Вы встаёте и уже собираетесь уходить, когда Твайлайт останавливает вас буквально в дверях: "Знаешь, я подумала над твоим рассказом о битве с псом... Ты ведь совсем не использовала магию? Не хочу показаться нескромной, но я кое-что смыслю в волшебстве, и могла бы тебе помочь, ведь ты спасла Алоизия. Думаю, я смогла бы обучить тебя новому магическому трюку, только вот, прости, не пойму по твоей кьютимарке, в чём же твой особый талант. Какой тип магии тебя интересует?"

*Игроки:*

Гипноз.

*Успех: 83*

Атакующие-замораживающие (уменьшает удачу на физическую атаку противника), цифры по усмотрению ГМа.

*Успех: 75*

Регенерация же.

*Успех: 85*

*Мастер:*

Получено заклинание "Регенерация": восстановление здоровья в течении нескольких ходов/минут, номинально по 1 хп 3 хода, стоимостью в 2 единицы выносливости. Не нуждается в поддержании, не может быть наложено более одного раза сразу на одну цель, не имеет форсированного режима, не может быть применено в состоянии измождения.

Вы почувствовали, как новая сила влилась в вас, и знания о лечебной магии сами собой всплыли в вашем сознании. "Ты очень способная ученица", – улыбнулась вам на прощание Твайлайт. "Ху! Ху!" – Алоизий тоже проводил вас за дверь. Что ж, неплохо. Куда бы пойти теперь?

*+3 ед. опыта.*

Место: Понивилль, у библиотеки.

Время: 10:00 утра.

Опыт: 6 из 20, 3 уровень.

Заклинания: телекинез, свет, регенерация.

*Игроки:*

Идём кушать!

*Успех: 7*

*Мастер:*

Вы решили направиться перекусить, но, подходя к ресторану, успели заметить на земле тень, несущуюся в вашем направлении. Мгновенно сообразив, что это значит, вы ловко увернулись от нескольких подушек и пуховых перин, оброненных грозой небес Понивилля, и приземлились точнёхонько в грязной канаве!

Место: Понивилль, улицы.

Время: 10:10 утра.

Вы с ног до головы покрыты грязью!

*Игроки:*

Идти к ближайшему водоёму купаться.

*Успех: 54*

*Мастер:*

Тяжело вздохнув над своей судьбой, вы направились к пруду и, сложив вещи на берегу, принялись мыться. Несколько гуляющих вокруг пони удостоили вас удивлёнными взглядами, в остальном всё нормально. Хотя нет, не всё, поесть бы не помешало!

Время: 10:20 утра.

Вы промокли до нитки! (Сойдёт к 11:20)

*Игроки:*

Вдоль по ~~Нитерской~~ главной улице, в ближайшее кафе-ресторацию-что подвернётся.

*Приоритет: 100*

*Успех: 100*

*Мастер:*

Вы, оставляя за собой мокрый след, выбрались на берег – как раз к ресторану. И тут же были встречены аплодисментами! Со всех сторон вас окружают радостные пони, маленькие пегасики надевают вам на голову венки, вас забрасывают лепестками роз. Вы находитесь в полном недоумении, пока не оглядываетесь и не замечаете над всем пространством ресторана растяжки, гласящие: "Только сегодня! Конкурс «Мисс мокрая щётка Понивилля»! Приз победительнице – любой напиток и любые 2 закуски бесплатно!" Очевидно, решение судей единогласно.

*Закуски:*

*Бутерброд с травой – 3 золотых.*

*Маффин – 4 золотых.*

*Кекс фруктовый в ассортименте – 5 золотых.*

*Фирменный яблочный торт "Сладкая ложь" – 10 золотых.*

*Рубины, с гарниром из эмерельдов – 16 золотых.*

*Напитки:*

*Сок фруктовый в ассортименте, 1 стакан – 2 золотых.*

*Вода с солью, 1 стакан – 3 золотых.*

*Напиток энергетический "Красный буйвол", 0,33 – 4 золотых.*

*Самогон яблочный "AppleJack", 0,5 – 10 золотых.*

Место: Понивилль, ресторан.

Время: 10:25 утра.

*Игроки:*

Два торта и самогон!

*Приоритет: 100*

*Успех:  $56+10=66$*

*Мастер:*

"Гулять так гулять!" – решаете вы и заказываете две "Сладких лжи" и бутылочку "Эплджека". Один торт съедаете на месте, остальное, возможно, стоит пока припасти?

*+5 сытость, +2 здоровье.*

Время: 10:35 утра.

Здоровье: 11 из 14.

Сытость: 5 из 10.

Инвентарь: ключ от номера, пустая книжка, кучка мелких драг. камней, изгрызенная резиновая уточка, кожаный ошейник, венок из полевых цветов, яблочный торт, бутылка самогона, 7 золотых монет.

*Игроки:*

Всё, теперь на рынок делать БУЗИНЕСС.

*Успех: 27*

*Мастер:*

Вы приходите на городской рынок, но обнаруживаете, что он практически пуст, открыта лишь пара невзрачных лотков. Не базарный сегодня, видимо, день.

Место: Понивилль, рынок.

Время: 10:50 утра.

*Игроки:*

Посмотрим, что мы можем получить за наши вещи.

*Успех: 99*

*Мастер:*

Направившись к открытым палаткам, вы обстоятельно изучаете ценники, пытаетесь понять, можно ли продать что-то из вашего добра. В вашем сознании всплывают факты о местной экономике... Тут на вас буквально налетает странный взъерошенный жеребец: "Срочно! Мне нужен образец ДНК любого местного хищника! За ценой не постою, от этого зависит судьба всего мира! Да что там, сразу нескольких миров!"

*+1 опыта*

Время: 10:55 утра.

Опыт: 7 из 20, 3 уровень.

*Игроки:*

Продать утку за 1000 битсов.

*Приоритет: 99*

*Успех: 75*

*Мастер:*

Вы извлекаете из сумки изгрызенную уточку и уже готовы озвучить какую-нибудь невероятную сумму, но тут жеребец достаёт и показывает вам удостоверение тайного агента дворцовой стражи Селестии, хватает утку, кидает вам 10 монет и убегает со словами: "Помни – ему надо побрить хвост! Обязательно побрить хвост!"

Инвентарь: ключ от номера, пустая книжка, кучка мелких драг. камней, кожаный ошейник, венок из полевых цветов, яблочный торт, бутылка самогона, 17 золотых монет.

*Игроки:*

Посмотреть товары на рынке.

*Успех: 75*

*Мастер:*

Вы решаете осмотреть продающиеся товары.

*Яблоки – 1 золотой штука.*

*Набор письменных принадлежностей – 4 золотых.*

*Седло "Бутерброд Эпплджэк", натуральная кожа – 7 золотых.*

*Игроки:*

Письменные принадлежности и пару яблок со скидкой.

*Успех: 11*

*Мастер:*

Вы покупаете удобный переносной набор письменных принадлежностей и три яблока, но, уже отойдя от прилавка, замечаете, что одно из них червивое. А палатка, в которой вы затаривались, резко закрывается на обед.

Инвентарь: ключ от номера, пустая книжка, кучка мелких драг. камней, кожаный ошейник, венок из полевых цветов, яблочный торт, бутылка самогона, яблоко x2, пис. набор, 10 золотых монет.

*Игроки:*

Итак. Ищем людное (понное?) место и устраиваем выступление. Поём балладу о своих похождениях!

*Успех:  $49+5 = 54$*

*Мастер:*

Не уверен, считать ли сюда бонус красноречия. Засчитаю половинку, как раз чтобы лёгкий вин.

Решая привлечь хоть чьё-то внимание, вы отходите в соседний сквер, где прогуливаются многочисленные пони, и громко-громко поёте песню... ну, что-то, что задумывалось, как песня, о своих приключениях. Судя по реакции окружающих, ваш талант – совершенно точно не пение.

*+1 опыта, -1 запаса сил.*

Место: Понивилль, сквер.

Время: 11:15 утра.

Опыт: 8 из 20, 3 уровень.

Запас сил: 9. (*не изменился*)

*Игроки:*

Графоманим.

*Успех:* 58

*Мастер:*

Вам жалко описать своё действие – пожалуйста...

Вы садитесь на лавочку и пишете на найденной рядом бумажке рассказ. Перечитываете несколько раз – получилось так себе. Всё-таки дописываете до сцены, где Эпплблум спрашивает "угадай, кто теперь будет блэнк флэнком?", комкаете бумажку и выкидываете.

Время: 11:35 утра.

Сытость: 4 из 10.

Самочувствие нормальное.

*Игроки:*

Надеть чёртов ошейник и пойти извиниться перед Пинки.

*Приоритет:* 100

*Успех:* 99

*Мастер:*

Вы решительно берёте себя в копыта, надеваете ошейник и идёте извиняться перед Пинки Пай. А вот как раз и она. "О, привет!" – радостно подпрыгивает к вам розовая пони. "Сегодня утром я заходила в гости к Твай, пока ты была без сознания, я уже хотела подрисовать тебе усы, но она пересказала мне историю Алоизия. Ты такая храбрая пони, так помогла ей, а я дулась на тебя – ты простишь меня? –

Пинки садится перед вами в пыль и с надеждой смотрит вам в глаза. – Пожа-а-а-алуйста?"

И тут вы чувствуете, как ошейник чуть вздрагивает на вашей шее. У вас в голове раздаются обрывки хриплого голоса, отдающего какие-то команды: "...в засаду, ещё двое – ждать моих приказов. Этот свёрток не должен попасть в Понивилль!" Затем голос затихает.

*+2 опыта.*

Время: 11:40 утра.

Опыт: 10 из 20, 3 уровень.

Экипированы 4 подковы, ошейник.

*Игроки:*

**ОБНИМАШКИ!**

*Приоритет: 79*

*Успех: 79*

*Мастер:*

Вы решаете пока забыть про голоса, подходите к Пинки и крепко-крепко её обнимаете! "ВЕЧЕРИНКА!" – кричит она и тащит вас к себе домой.

*Игроки:*

Идём на вечеринку.

*Успех: 17*

*Мастер:*

Она дотаскивает вас до "Сахарного уголка", и лишь тогда вспоминает, что мистер и миссис Кейк сегодня устраивают генеральную уборку, для чего и выставили её на весь день за порог. "Куда же нам пойти?" – никнет она. Вы же тем временем переводите дыхание – как она так носится?

*-1 запас сил.*

Место: Понивилль, около "Сахарного уголка".

Время: 11:50 утра.

Запас сил: 8 из 10.

*Игроки:*

Идём к Флаттершай!

*Успех: 34*

*Мастер:*

"Пинки, а давай пойдём к Флаттершай?" – предлагаете вы. "Она сказала, что я слишком громко разговариваю, а Гамми пугает кроликов, – сникает розовая пони. – Ладно, иди одна, а я пока поищу место для вечеринки!" Проводив её взглядом, вы направляетесь к домику пегасочки. На полпути вы понимаете, что ошейник вам страшно жмёт.

Место: дорога к коттеджу Флаттершай.

Время: 12:05 дня.

Вам жмёт ошейник.

*Игроки:*

(1)

Слегка паникуя, разворачиваемся и топаем к Твайлайт, на ходу снимая ошейник.

*Приоритет: 98*

*Успех: 100*

(2)

Снять проклятый ошейник. Кастануть регенерацию. Не повредит.

*(Реролл)*

*Приоритет: 98*

*Успех: 91*

*Мастер:*

*Выбор варианта: 2*

Вы снимаете ошейник и решаете испробовать на себе заклинание – срабатывает просто превосходно! Давненько вы не чувствовали себя так хорошо. Кроме того, в момент сотворения заклинания вы заметили лёгкую ответную реакцию ошейника – на нём явно лежит некое заклятие.

Время: 12:10 дня.

Здоровье: 14 из 14.

Запас сил: 7 из 10.

Состояние нормальное.

Экипированы 4 подковы.

Инвентарь: ключ от номера, пустая книжка, кучка мелких драг. камней, венок из полевых цветов, яблочный торт, бутылка самогона, яблоко х2, пис. набор, ошейник, 10 золотых монет.

*Игроки:*

Ну уж если на нём заклятие – то нам прямая дорога к Твайлайт Спаркл.

*Успех: 50*

*Мастер:*

Вздохнув, вы решаете, что Флаттершай подождёт, и снова направляетесь к библиотеке. "Слушай, может, тебе дубликат ключа дать?" – встречает вас в дверях Спайк.

Место: Понивилль, библиотека.

Время: 12:25 дня.

*Игроки:*

"Ужасно извиняюсь, но тут вот ошейник разговаривает – может, это магический передатчик какой?"

Вы, мисс Спаркл, с вашим очень немаленьким талантом к магии, просто должны были это увидеть".

А Спайку драгоценных камней пожевать дать.

*(Реролл)*

*Успех:  $43+10 = 53$*

*Мастер:*

Дракончик, радостно кивнув вам, хрустит драгоценными камнями. Всё-таки он милый, и вам не жалко вот так потратить блестяшки. Пройдя внутрь, вы обращаетесь к лиловой единорожке: "Ужасно извиняюсь, но тут вот ошейник разговаривает – может, это магический передатчик какой? Вы, мисс Спаркл, с вашим очень немаленьким талантом к магии, просто должны были это увидеть". Та слегка краснеет и принимает у вас вещицу. "Хммм... А как именно он разговаривал?"

*+1 опыта.*

Время: 12:30 дня.  
Опыт: 11 из 20, 3 уровень.  
Сытость: 3 из 10.

*Игроки:*

Рассказать про засаду и свёрток. Вручить Твайлайт венок.

*(Реролл)*

Бан Кай. ЭПИК РЕРОЛЛ!

*Успех:  $11+10 = 21$*

*Мастер:*

Вы протягиваете Твайлайт венок, в ответ на что она густо краснеет и пятится: "М-м-м, слушай, я же вроде уже дала понять, что, ну, в общем, не интересуюсь этим".

*Игроки:*

Но я всё же надеюсь выкинуть сотню и поговорить с ней об ошейнике.

*Приоритет: 100*

*Успех:  $33+10 = 43$*

*Мастер:*

тамплиеры-тамплиерчики.жпг но фейл

"Погоди, ты не так поняла, меня интересует ОШЕЙНИК!" – оправдываетесь вы. Твайлайт с ужасом смотрит на полоску кожи, которую держит: "Т-тебя и интересуют... ошейники?" Её начинает бить мелкая дрожь.

*Игроки:*

"Но ведь вы, как я понимаю, ЛУЧШАЯ в области магических артефактов на много километров вокруг! Пожалуйста, помогите мне – это вопрос безопасности Эквестрии, и я не шучу!"

Дальше пересказываем, что говорил ошейник.

*(Реролл)*

*Успех: 18+10 = 28*

*Мастер:*

"Но ведь вы, как я понимаю, ЛУЧШАЯ в области магических артефактов на много километров вокруг!.." Лиловая пони продолжает пятиться, пока не упирается крупом в стену: "Нет, тебе, должно быть, неправильно сказали, я никогда, ну то есть, никогда специально не применяла свою магию для ТАКОГО. Это была случайность, я уже много раз об этом говорила, я даже не помню, как именно у меня получилось то заклинание, так что пожалуйста, прошу, заberi свой ошейник и давай останемся просто друзьями, а?"

*Игроки:*

(ну всё, теперь и я уже не знаю просто)

Разрыдаться.

*Приоритет: 97*

*Успех: 10*

Успокоить Твайлайт и рассказать уже про голос из ошейника.

*Приоритет: 99*

*Успех:  $91+10 = 100$*

*Мастер:*

Что ж ты делаешь? Я уж так хотел зафейлить действие "разрыдаться"!

"Твайлайт, успокойся, я ничего такого не имела в виду. Ты совершенно не интересуешь меня, эм, то есть, не интересуешь меня ТАК, я тоже хочу просто дружить". Она несколько секунд смотрит на вас, после чего облегченно выдыхает и извиняется: "Прости, я совсем свихнулась с этим изучением к्यूтимарок, становлюсь параноиком. Извини, если обидела, ты, на самом деле, очень интересная и смелая пони, я поначалу была не права в своём отношении к тебе, так что за история с этим ошейником?" – Твайлайт мило улыбается.

Вы с самого начала рассказываете ей про псов и голос в вашей голове, и её лицо постепенно хмурится и становится серьёзным. "Как ты сказала – «свёрток не должен попасть в Понивилль?» О нет, неужели он говорил про МОЙ свёрток?" Её глаза наполняются ужасом.

*+2 опыта.*

Время: 12:40 дня.

Опыт: 13 из 20, 3 уровень.

Инвентарь: ключ от номера, пустая книжка, венок из полевых цветов, яблочный торт, бутылка самогона, яблоко x2, пис. набор, ошейник, 10 золотых монет.

*Игроки:*

Ну молодец же, молодец!

Узнать подробности о свёртке.

*Приоритет: 99*

*Успех:  $81+10 = 91$*

*Мастер:*

91 же!

"Твайлайт, что это за свёрток?" – "Если это и правда он, то это одна очень специальная и редкая книга, доставку которой я заказала из Кантерлота... боже мой, он сказал – «засада»? Тогда курьер может быть в опасности! Я обязательно расскажу тебе позже, а сейчас мы должны спасти его! Ты со мной? Имей в виду, это может быть опасно!"

*Игроки:*

"Ты точно выслушала мою историю? Конечно я в деле!"

*Приоритет: 91*

*Успех: 1*

(СИЛА ЛУНЫ, ДАЙ МНЕ ПРИЗМУ!)

*Мастер:*

"Ты точно выслушала мою историю? Конечно, я в деле!"  
Даже не дослушав, Твайлайт подбегает к вам и начинает творить какое-то заклинание. Её рог ярко светится, на миг весь мир тонет во вспышке света, оглушительный хлопок бьёт вас по ушам, по всему телу проходит волна боли! Через

несколько секунд вы замечаете, что стоите уже не в библиотеке, а посреди дороги. "Извини, слишком быстро сотворила телепорт, не рассчитала сил", – говорит лиловая пони, поднимаясь из пыли. Вид у неё неважный. И тут вы замечаете высоко в небе двух пегасов, они... сражаются? После обмена жестокими ударами один из них падает на дорогу, кувыркаясь в воздухе, а второй, очевидно, тоже раненый, неровными зигзагами улетает на запад. Твайлайт бросается вперёд и в последний момент останавливает падение первого пегаса своей магией, плавно опуская его на землю. И только вам кажется, что всё в порядке, как с обеих сторон дороги на вас бросаются алмазные псы! "Все слышали приказ? Убить их!" Твайлайт выступает вперёд, повышая голос: "Это земля Эквестрии, остановитесь немедленно, иначе пожалеете!" – "Скоро это будет наша земля!" – отвечает ближайший. "Па-арни, это-о она-а уби-ила Тю-юзига!" – добавляет другой, бросаясь в атаку.

*- 1 хп и запаса сил вам и Твайлайт*

Твайлайт Спаркл присоединяется к вашей группе!

День 3.

Место: дорога на Кантерлот.

Время: 12:45 дня.

Опыт: 13 из 20, 3 уровень.

Здоровье: 13 из 14.

Запас сил: 6 из 10.

Сытость: 3 из 10.

Состояние нормальное.

Экипированы 4 подковы.

Навыки: исследователь, красноречие.

Заклинания: телекинез, свет, регенерация.

Инвентарь: ключ от номера, пустая книжка, венок из полевых цветов, яблочный торт, бутылка самогона, яблоко x2, пис. набор, ошейник, 10 золотых монет.

Твайлайт.

Здоровье: 43 из 44.

Запас сил: 9 из 10.

Сытость: 7 из 10.

Состояние нормальное.

Навыки: прирождённый маг (все заклинания стоят на 1 ед. запаса сил меньше и могут быть произнесены с 0 запаса сил), усиленная магия (+10 на все броски заклинаний).

Заклинания: огонь, вода, воздух, земля, гипноз, сотворение, изменение, истина, телекинез, свет.

Начинается бой!

Противники:

Алмазный пёс А: 8/8

Алмазный пёс Б: 8/8

Алмазный пёс В: 8/8

Алмазный пёс Г: 14/14

## Глава 4

### *Продолжение это магия!*

*Игроки:*

Главный герой регенит пегаса, Твай кастует цепную молнию на врагов.

*Успех: 52*

*Успех: 28+10*

*Мастер:*

Вы с ходу наложили регенерацию на Твайлайт, а та попыталась применить какое-то заклинание, но вышло у неё слабо.

Алмазный пёс А кусает Твайлайт за ногу!

*Успех: 64*

Алмазный пёс Б бьёт Твайлайт в бок!

*Успех: 80*

Алмазный пёс В атакует Твайлайт когтями в грудь!

*Успех: 35*

Алмазный пёс Г бежит к вам с криком "За Тюзига-а-а!" Он выглядит очень страшным, надо придумать какой-то план действий.

Алмазный пёс А: 7/8.

Алмазный пёс Б: 8/8.

Алмазный пёс В: 8/8.

Алмазный пёс Г: 14/14.

Алмазный пёс А слегка кусает Твайлайт (-1).

Алмазный пёс Б наносит её болезненный удар (-2).

Алмазный пёс В промахивается.

Алмазный пёс Г от носа до хвоста представляет собой одну страшную машину убийства!

День 3.

Место: дорога на Кантерлот.

Время: 12:45 дня.

Опыт: 13 из 20, 3 уровень.

Здоровье: 13 из 14.

Запас сил: 4 из 10.

Сытость: 3 из 10.

Состояние нормальное.

Экипированы 4 подковы.

Навыки: исследователь, красноречие.

Заклинания: телекинез, свет, регенерация.

Инвентарь: ключ от номера, пустая книжка, венок из полевых цветов, яблочный торт, бутылка самогона, яблоко x2, пис. набор, ошейник, 10 золотых монет.

Твайлайт.

Здоровье: 41 из 44.

Запас сил: 8 из 10.

Сытость: 7 из 10.

Регенерация: 2 хода.

Навыки:прирождённый маг (все заклинания стоят на 1 ед. усталости меньше и могут быть произнесены с 0 запаса сил), усиленная магия (+10 на все броски заклинаний).

Заклинания: огонь, вода, воздух, земля, гипноз, сотворение, изменение, истина, телекинез, свет.

Это небольшая смена генома у Твайлайт, она уже мутировала обратно в единорога, не волнуйтесь.

Да, магия Твай:

- ну стихии понятно, хотя там, если подумать, может быть свой профит

- гипноз – то, чем она отучила параспрайтов жрать или усыпила Урсу, например

- сотворение – усы, дверь посреди комнаты, etc.

- изменение – превратить мышей в коней, колу в пепси, короче что-то поменять вокруг

- истина – открывает Суть™ чего-либо – этим она взламывала Элементы Гармонии во второй серии и пыталась создать кюотимарку Эпплблум.

По поводу регенерации – а кто вам вообще про пегаса сказал, его в пати нет, он где-то в сторонке валяется. Я просто сразу как прочитал про регу, подумал, что ГГ хилом дамажной Твай прописали, даже не вчитываясь, на кого.

*Игроки:*

Главный герой разбивает бутылку самогона об голову пса Г.

*Успех: 72*

Твай использует конус холода на остальных врагах.

*Успех:  $7+10 = 17$*

*Мастер:*

Вы решаете не пожалеть бутылки дорогого напитка и обрушиваете её на голову громадного пса. Тот явно обескуражен. У вас же остаётся "розочка". Твайлайт тем временем пытается заморозить врагов, но лишь слегка замедляет одного из них.

Алмазный пёс А прыгает Твайлайт на спину!

*Успех: 41*

Алмазный пёс Б кусает её за ногу.

*Успех: 97-20 = 77*

Алмазный пёс В бьёт её когтями в бок.

*Успех: 7*

Алмазному псу Г, похоже, алкоголь ударил в голову!

Алмазный пёс А, не рассчитав, перелетает через Твай.

Алмазный пёс Б больно кусает её! (-2)

Алмазный пёс В промахивается, да ещё и попадает по прилетевшему в него псу А! (-1)

Инвентарь: ключ от номера, пустая книжка, венок из полевых цветов, яблочный торт, яблоко x2, пис. набор, ошейник, "розочка", 10 золотых монет.

Твайлайт.

Здоровье: 40 из 44.

Регенерация: 1 ход.

Алмазный пёс А: 6/8

Алмазный пёс Б: 8/8, заморожен (-20 к броскам, 2 хода).

Алмазный пёс В: 8/8

Алмазный пёс Г: 14/14, оглушён (2 хода).

*Игроки:*

Твай превращает псов в камни.

ГГ бьёт пса Г задними копытами в морду.

*(Реролл)*

Реролл с поправкой:

Твай превращает в камни псов А, Б и В.

ГГ бьёт пса Г задними копытами в морду. (экспы хочу!)

*(Реролл)*

ГГ.

*Успех: 83*

Твай.

*Успех:  $2+10 = 12$*

*Мастер:*

Твай вообще что-то скастовать может только за счёт бонуса, лол.

"Ты знаешь этого здорового пса? – спрашивает у вас Твайлайт, пытаясь в это время сотворить какое-то заклинание. – Может, у тебя есть хоть какая-то зацепка, что с ним делать? Я не представляю, как одолеть эту махину, тут нужен хитрый подход". Зря она решила отвлечься на разговоры, её заклинание провалилось. А ваша атака, хоть и была очень сильной, кажется, лишь оцарапала этого гиганта!

Алмазный пёс А бьёт Твай когтями в живот!

*Успех: 15*

Алмазный пёс Б хватает её зубами за хвост:

*Успех:  $59-20 = 39$*

Алмазный пёс В кусает её за ногу!

*Успех: 27*

Ловко увернувшись от двух нападающих, Твайлайт обнаружила, что третий хочет повиснуть у неё на хвосте, но он всё ещё несколько замедленно двигался, а потому промазал.

Алмазный пёс А: 6/8

Алмазный пёс Б: 8/8, заморожен (-20 к броскам, 1 ход).

Алмазный пёс В: 8/8

Алмазный пёс Г: 13/14, оглушён (1 ход).

Твайлайт.

Здоровье: 41 из 44.

Запас сил: 6 из 10.

*Игроки:*

ГГ суёт псу Г цветы в морду, вдруг у него аллергия.

*Успех: 76*

ТС кастует обширный камнепад на трёх первых псин.

*Успех:  $35+10 = 45$*

*Мастер:*

Стоило здоровому псу прочухаться, как вы сунули ему прямо в нос веночек из цветов. "А-апчхи!" Вы выиграли ещё немного времени. А Твай опять что-то перемудрила с магией, лишь слегка зацепив одного из врагов.

Алмазный пёс А кусает Твай за одну ногу,

*Успех: 9*

Алмазный пёс Б одновременно – за другую!

*Успех:  $97-20 = 77$*

Алмазный пёс В бьёт её когтями в грудь.

*Успех: 94*

Алмазный пёс А неудачно попадает под копыто Твай (-1)

Алмазный пёс Б, выходя из заморозки, очень больно кусает её! (-2)

Алмазный пёс В наносит ей страшную рану (-3)

Алмазный пёс А: 5/8

Алмазный пёс Б: 8/8

Алмазный пёс В: 8/8

Алмазный пёс Г: 13/14, оглушён (3 хода).

Время: 12:50 дня.

Твайлайт.

Здоровье: 36 из 44.

Запас сил: 5 из 10.

*Игроки:*

ГГ с размаху лягает Г.

*Успех:  $85+5 = 90$*

Твай превращает всех псов в цветочки и ~~мутирует~~ в гидрантика.

*Успех:  $80+10 = 90$*

*Мастер:*

2 эпических вина этому брони!

Вы наносите громадной псине абсолютно сокрушительный удар, но ему опять всё нипочём! Вы чётко понимаете, что грубой силой его не одолеть, но ведь должен,

должен быть метод! Решение ведь буквально крутится у вас на уме... ну же?

Тем временем Твайлайт наконец-то выдаёт по-настоящему мощное заклятие, переводит дыхание и гордо оглядывается на вас – за спиной у неё теперь три кустика невзрачных цветочков – псовника обыкновенного.

Алмазный пёс А: 5/8 превращён в цветочек (3 хода).

Алмазный пёс Б: 8/8 превращён в цветочек (3 хода).

Алмазный пёс В: 8/8 превращён в цветочек (3 хода).

Алмазный пёс Г: 12/14, оглушён (2 хода).

Твайлайт.

Запас сил: 4 из 10.

*Игроки:*

ГГ надевает на пса Г ошейник.

*Успех:* 8

Твай съедает весь псовник, тщательно пережёвывая пищу.

*Успех:* 31

*Мастер:*

Вы подбираетесь к бешено чихающему псу и пытаетесь надеть на него ошейник, но случайно попадаете под его лапу. Ого! Если он так размахивает ими, когда чихает, как же он тогда бьёт?! Нет, ошейник тут не поможет. Твайлайт тем временем чуть надкусывает один из кустиков и тут же плюётся: "Нет, я не опущусь до поедания разумных существ живо! К тому же он кошмар какой горький!"

Алмазный пёс А: 5/8 превращён в цветочек (2 хода).

Алмазный пёс Б: 8/8 превращён в цветочек (2 хода).

Алмазный пёс В: 8/8 превращён в цветочек (2 хода).

Алмазный пёс Г: 12/14, оглушён (1 ход).

Здоровье: 12 из 14.

*Игроки:*

*Приоритет:* 98.

ГГ тщательно осматривает пса и понимает, где его слабое место.

*Успех:*  $51+10 = 61$

Твай выжигает цветочки напалмом.

*Успех:*  $19+10 = 29$

*Мастер:*

Вы со всех сторон осматриваете прочихавшегося пса. Какая-то часть его тела... что-то про неё такое кто-то говорил... Твайлайт тем временем пытается поджечь кусты, но их толстые, маслянистые стебли не хотят гореть.

"У-ушибу!" – кричит здоровенный пёс и даёт вам пинка.

*Успех:* 23

Всё-таки он весьма медлителен, так что вы уворачиваетесь. Пока что...

Алмазный пёс А: 5/8 превращён в цветочек (1 ход).

Алмазный пёс Б: 8/8 превращён в цветочек (1 ход).

Алмазный пёс В: 8/8 превращён в цветочек (1 ход).

Алмазный пёс Г: 12/14.

Твайлайт.

Запас сил: 3 из 10.

*Игроки:*

Нам после параспрайтов ничего не страшно. Жуём.

*Успех: 37*

Твай использует истину и изучает пса Г.

*Успех: 32+10 = 33*

*Мастер:*

Вы подбегаете к кустам и пытаетесь откусить – фу-у-у-у, нет, это невозможно. Тем временем кусты превращаются обратно в псов! Твайлайт пытается понять с помощью магии, что же делать с громадным псом: "Я не знаю, честно, думай, я уверена, что ты уже знаешь ответ!"

Алмазный пёс А бросается когтить Твайлайт.

*Успех: 61*

Алмазный пёс Б кусает её за ногу!

*Успех: 60*

Алмазный пёс В бьёт её ногой.

*Успех: 45*

Алмазный пёс Г пытается схватить вас!

*Успех: 36*

Алмазный пёс А царапает Твайлайт (-1)

Алмазный пёс Б слегка кусает её (-1)

Алмазный пёс В промахивается.

Алмазный пёс Г слишком медленный, вы снова изворачиваетесь.

Алмазный пёс А: 5/8.

Алмазный пёс Б: 8/8.

Алмазный пёс В: 8/8.

Алмазный пёс Г: 12/14.

Время: 12:55 дня.

Твайлайт.

Здоровье: 34 из 44.

*Игроки:*

ГГ бреет розочкой хвост пса Г.

*Успех: 45*

Твай изменяет суть псов А, Б и В, и они становятся добрыми и перестают на кого-либо нападать до конца своей жизни.

*Успех:  $84+10 = 94$*

*Мастер:*

Снова эпик вин у магии, но всё-таки она не бог же.

Вы хватаете "розочку", подсакиваете к хвосту гиганта и пытаетесь обрить его, но он изворачивается, издав неожиданно тонкий визг: "А-а ну-у не-е сме-ей!" Твайлайт тем временем погружает остальных трёх псов в подобие доброго волшебного сна: "У меня кончаются силы!"

Алмазный пёс А: 5/8 зачарован (3 хода).

Алмазный пёс Б: 8/8 зачарован (3 хода).

Алмазный пёс В: 8/8 зачарован (3 хода).

Алмазный пёс Г оглушительно визжит.

*Успех: 13*

У вас и правда звенит в ушах?

Твайлайт.

Запас сил: 2 из 10.

*Игроки:*

Бьём розочкой пса Г.

*Успех: 73*

Твайлайт таки кастует на месте зачарованных псов огромный костёр.

*Успех: 42+10 = 52*

*Мастер:*

Вы ожесточённо бьёте громилу "розочкой" – борода Селестии, она не может толком пробить его шкуру, лишь срезая с неё волоски! Твайлайт тем временем слегка подрумянивает присмиривших псов.

Алмазный пёс А: 3/8 зачарован (2 хода).

Алмазный пёс Б: 6/8 зачарован (2 хода).

Алмазный пёс В: 6/8 зачарован (2 хода).

Алмазный пёс Г бьёт вас лапой по спине.

*Успех: 78*

НИЧЕГО СЕБЕ! Вы слышите, как хрустят ваши позвонки. Срочно нужно что-то делать! -3 хп

Здоровье: 9 из 14.

Твайлайт.

Запас сил: 1 из 10.

*Игроки:*

Хм... срезает волоски? Значит, бреем хвост псу Г!

Твайлайт снова обрушивает огонь на застывших псов.

*(Реролл)*

Мы.

*Успех: 47 и 48 = 48*

Твай.

*Успех: 2+10 и 46+10 = 56*

*Мастер:*

Формально у нас фейл, но несколько таких уже было, что по моим правилам таки суммируется в вин.

Пока Твайлайт снова жжёт мелких врагов, вы подскакиваете к громадной псине и парой движений срезаете шерсть с его хвоста! "Э-э... Что-о это-о? ЗМЕЯ-Я?" – глаза громадного пса округляются.

Алмазный пёс А: 1/8 зачарован (1 ход).

Алмазный пёс Б: 4/8 зачарован (1 ход).

Алмазный пёс В: 4/8 зачарован (1 ход).

Алмазный пёс Г бьёт сам себя по спине, пытаясь попасть в хвост!

*Успех: 54 (NB: Мастер забыл про двойной ролл)*

...и явно успешно!

Алмазный пёс А: 1/8.

Алмазный пёс Б: 4/8.

Алмазный пёс В: 4/8.

Алмазный пёс Г: 10/14, дезориентирован – атакует сам себя.

Время: 13:00 дня.

Твайлайт.

Запас сил: 0 из 10.

Переутомление! Шанс на промах либо трата здоровья на действия, требующие запаса сил.

*Игроки:*

Твай – призвать много змей.

А мы лягаем любого спящего пса.

*(Реролл)*

*Успех:  $88+10 = 98$*

*Успех:  $37+5 = 43$*

*Мастер:*

Я так понимаю, имеется в виду надрыв за Твай?

Пока Твайлайт, сжав зубы, напускает на врагов тварей, вы пытаетесь лягнуть одного пса, но тщетно. Змеи ползают вокруг, кусая всех псов.

Алмазный пёс А погибает!

Алмазный пёс Б со всей силы бьёт Твай по голове!

*Успех: 22*

Алмазный пёс В пытается укусить её за круп!

*Успех: 51*

Алмазный пёс Г, взревев "ЗМЕ-ЕИ!", носится кругами, молотя по воздуху.

*Успех: 70*

Алмазный пёс Б промахивается.

Алмазный пёс В слегка кусает её: "Ой!" (-1)

Алмазный пёс Г задевает всех на поляне без разбора – и своих, и чужих, и самого себя, попутно вытаптывая змей. (-2 всему живому).

Алмазный пёс Б: 1/8.

Алмазный пёс В: 1/8.

Алмазный пёс Г: 8/14, в настоящем безумии!

Здоровье: 7 из 14.

Твайлайт.

Здоровье: 29 из 44.

*Игроки:*

Просто отбегаем подальше – здоровяк всё сам сделает.

*Успех: 74*

*Успех: 37*

*Мастер:*

Вы решаете отбежать подальше от разбушевавшегося гиганта, но Твай не успевает за вами.

Алмазный пёс Б хватается за горло!

*Успех: 56*

Алмазный пёс В бьёт её когтями в бок!

*Успех: 69*

Алмазный пёс Г издаёт душераздирающий рёв!

*Успех: 54*

Вас с подругой буквально кидает на землю от этого звука, тем временем оба мелких пса продолжают атаки.

Твайлайт.

Здоровье: 27 из 44.

*Пропуск хода, рольте дальше, просто они делают второй ход подряд.*

Алмазный пёс Б бьёт Твай когтями!

*Успех: 62*

Алмазный пёс В кусает её за спину!

*Успех: 87*

Алмазный пёс Г прихлопывает собственный хвост!

*Успех: 1*

Алмазный пёс Б достаёт Твайлайт (-1)

Алмазный пёс В очень больно прокусывает её шкуру! (-2)

Алмазный пёс Г теряет равновесие и падает на Твайлайт и вцепившегося в неё пса (-3 всем участникам).

Алмазный пёс В гибнет!

Алмазный пёс Б: 1/8.

Алмазный пёс Г: 5/14.

Твайлайт.

Здоровье: 21 из 44.

*Игроки:*

*Приоритет: 98*

Мы каstim на себя реген.

*Успех: 90*

Твай выжигает всё нахрен.

*Успех:  $68+10 = 78$*

*Мастер:*

Вы накладываете на себя лечебное заклинание – оно получается даже чуть более долгим, чем должно было быть. Твайлайт атакует обоих псов мощным пламенем.

Алмазный пёс Б погибает!

Алмазный пёс Г впадает в полнейшее исступление и начинает кататься по земле, круша всё, что попадает под руку.

*Успех: 66*

*-2 урона всем*

Здоровье: 6 из 14.

Регенерация (3 хода).

Твайлайт.

Здоровье: 17 из 44.

Алмазный пёс Г: 2/14, берсерк!

*Игроки:*

Слепим пса.

*Успех: 60*

Твайлайт создает на пути пса груды острейших камней!

*Успех: 31+10 = 41*

*Мастер:*

Вы изо всех сил слепите пса своей магией – вроде срабатывает, но он и так уже носится, не различая окружающей обстановки. Твайлайт пытается как-то остановить его магией, но не может.

Ослеplённый пёс в исступлении проносится мимо вас вихрем когтей и зубов!

*Успех: 4*

При этом спотыкается, в очередной раз ловит собственный удар и падает замертво, прохрипев лишь: "Верни-ите мне-е мо-ой хво-о..."

Запас сил: 2 из 10.

Регенерация (3 хода). *(по-прежнему 3 хода)*

Алмазный пёс Г погибает!

Победа!

Твайлайт Спаркл покидает отряд.

Твайлайт: "Я думала, я сейчас умру... я... я убила их?"  
Пошатываясь, она отходит к краю дороги, и её тошнит.

Получено 19 опыта!

Новый уровень!

*Игроки:*

Заклинание сон на пару ходов.

*Успех: 86*

Критические дайсы!

Если успех любого действия кратен 10 (10,20,30...90, 100), то оно ошеломительно вин или фейл. До 40 – абсолютный, яркий провал, от 50 - абсолютный, яростный вин, победа.

*Успех: 67*

*Мастер:*

Так, время вышло, что у нас есть:

1. Сон, взявший таки 86.
2. Красивая приколюшка с круглыми дайсами.

Все помнят главное правило – правил нет, да? Уж если вы в полчетвёртого ночи ушатали псин – заслужили. Но некоторые против этого круглого крита, так что буду роллить. Чтобы сопоставимее было, всё-таки не сон, а гипноз, как у Твай.

*Выбор варианта: 2*

Опыт: 12 из 25, 4 уровень.

Здоровье: 12 из 17.

Состояние нормальное.

Навыки: исследователь, красноречие, искушающая судьбу.

Взят перк "Искушающая судьбу": броски 10, 20, 30 и 40 приравниваются к 1, броски 50, 60, 70, 80, 90 и 100 – к 100, в обоих случаях бонусы/штрафы к броскам не насчитываются.

*Игроки:*

Успокоить Твайлайт.

*Приоритет:* 90

*Успех:*  $90+10 = 100$

*Мастер:*

Вы подошли к содрogaющейseя Твайлайт и обняли её: "Твай, не вини себя, они напали первыми". Она, тихо кивнув, нетвёрдым шагом подошла к лежащему без чувств пегасу и достала из его седельной сумки свёрток размером с книгу: "Из-за этого... стоило проливать кровь? Это неправильно. Это всего лишь мои глупые исследования, они ничего не значат! Господи, да что такое с этим миром?" Горестно вздохнув, она прячет книгу в свою сумку и обращается к вам чуть более твёрдым голосом: "Ты очень смелая. В бою ты даже ни разу не усомнилась в своих действиях. Я... боюсь тебя. Пони не должны сражаться с таким спокойствием. Я не знаю, что ты пережила, и не хочу знать. То, что произошло со мной сегодня, то, как я убивала, чтобы не быть убитой – я хочу забыть всё это, как страшный сон. Но сейчас важнее доставить его в госпиталь. Думаю, я достаточно отдышалась, чтобы перенести нас обратно в Понивилль. Ты со мной?"

*Игроки:*

Оки-доки-локи. Собираем весь стафф с псов и соглашаемся тикать с Твай к ней в библиотеку.

*Успех: 11*

*Мастер:*

Вы выбросили более не нужную вам острую стекляшку и быстро обшарили карманы убитых – к сожалению, в них не оказалось практически ничего ценного. Очевидно, в засаду они пошли налегке. Лишь у одного из псов нашлась странная жестяная игрушка, напоминающая флюгер, да пара монет у громилы. Закончив сбор трофеев, вы повернулись к ждущей вас Твайлайт. В её глазах застыл ужас от картины того, как цинично вы обыскивали трупы. Ничего не говоря, вы подошли к ней и молча кивнули. Вспышка света, и на пустой дороге остались лишь мрачные следы битвы.

Инвентарь: ключ от номера, пустая книжка, яблочный торт, яблоко x2, пис. набор, ошейник, игрушка-флюгер, 12 золотых монет.

*Игроки:*

Эта абилка меня жутко пугает.

Это ж во что теперь превратится жизнь ГГ с ТАКИМ-ТО "везением" и фейлами?

*Мастер:*

Ну, всего не опишешь (и не надо, я считаю), так что эта абилка может иметь и иные косвенные эффекты.

\*\*\*

"О, наконец-то вы очнулись", – слышите вы, едва пошевелившись в постели. "Не представляю, как вы, ведя такой образ жизни, до сих пор живы, но определённый прогресс налицо: первый раз вы пробывали у нас сутки, второй

– несколько часов, теперь вот всего полчаса". Медсестра помогает вам подняться: "Ваши друзья уже давно пришли в себя и просили передать, что отправляются к Твайлайт".

Место: Понивилль, госпиталь.

Время: 13:30 дня.

Здоровье: 14 из 17.

Запас сил: 3 из 10.

Сытость: 2 из 10.

*Игроки:*

Съесть яблоко.

*Успех: 36*

*Мастер:*

Вы бодро откусываете от одного из своих яблок. Странно, по виду оно казалось таким сочным и вкусным, а на деле оказалось каким-то никаким. Ладно, голод не тётка.

*+1 сытости.*

Сытость: 3 из 10.

Инвентарь: ключ от номера, пустая книжка, яблочный торт, яблоко, пис. набор, ошейник, игрушка-флюгер, 12 золотых монет.

*Игроки:*

Идти к Твайлайт. Опять.

*Приоритет: 100*

*Успех: 25*

*Мастер:*

Вы решаете не тянуть время, а сразу отправиться к библиотеке. Н-да, эта битва неслабо вас вымотала. Дойдя до места, вы хотите постучать, но дверь распахивается сама, на пороге стоит очень недовольный Спайк: "Вы с Твайлайт куда-то срочно уноситесь, даже не предупредив меня, потом она приходит домой чуть живая, вся в бинтах и с каким-то пегасом, они что-то обсуждают, выставив меня из комнаты, он улетает, а она отказывается что-либо мне рассказывать. Я требую объяснений! Я её помощник номер один, в конце концов!" – дракончик недовольно сопит.

*-1 запаса сил*

Место: Понивилль, госпиталь. *(так в оригинале)*

Время: 13:30 дня.

Запас сил: 2 из 10.

*Игроки:*

Спайк, мы с Твайлайт всё тебе объясним. Давай зайдем и поговорим внутри, хорошо?

*Приоритет: 99*

*Успех:  $31+10 = 41$*

*Мастер:*

41.

"Спайк, мы с Твайлайт всё тебе объясним. Давай зайдем и поговорим внутри, хорошо?" Дракончик несколько секунд колеблется, но всё же отодвигается с прохода: "Знаю я ваши объяснения. Наверняка соврёте что-нибудь", после чего понуро уходит.

Место: Понивилль, библиотека.

Время: 13:45 дня.

*Игроки:*

Поднимаемся к Твайлайт.

*Приоритет: 95*

*Успех: 90 = 100*

*Мастер:*

Вы очень-очень успешно поднялись к Твайлайт. Конец поста. (петросян.пни)

Вы поднялись в комнату на втором этаже: "Твай?" Услышав вас, лиловая пони буквально сорвалась с места и бросилась к вам, но остановилась за несколько шагов, нервно закусив губу: "Наконец-то, а я уж боялась, что ты не придёшь после всего, что я наговорила тебе там. Ведь если бы не ты, я могла погибнуть, а я обернула всё так, как будто ты – кровожадный монстр, а я невинный ангел. Прости, пожалуйста, я не имела права так говорить, ты ведь не ненавидишь меня за это?" В её глазах застыла мольба. В то же время вы видите, как она пошатывается, не в силах стоять прямо. Этот бой дорого стоил ей.

*Игроки:*

Сказать, чтоб отдыхала, завтра поговорим.

Принести её чайку-бульончику и уложить спать.

*Успех: 30 = 1*

*Мастер:*

Фейл, поэтому продукты в чужом доме трогать не дам.

"Твай, тебе надо отдохнуть, поговорим завтра". Она склоняет голову и тихо шепчет: "Да, ты права... до завтра".

Твайлайт будет спать 5+...

*Результат броска: 4 из 5, всего  $5+4 = 9$*

...часов, и верный ей Спайк, относящийся к вам с подозрением, не даст разбудить её раньше.

Время: 13:50.

*Игроки:*

А сами-то. В гостиницу. Тем более мы ключ до сих пор не отдали.

*Успех: 47*

*Мастер:*

Наверно, стоило всё же дать понять Твайлайт, что вы не в обиде на неё, но теперь уже поздно. Спайк бесцеремонно выставляет вас за дверь, и вы решаете направиться к гостинице. Дойдя до места, вы хотите обратиться к хозяйке, но та первой буквально наскакивает на вас: "Что вы себе позволяете? Ушли с утра погулять на пару дней, да так и не вернули ключ и не съехали формально! У вас в Кантерлоте что, всегда так принято?" Она бесцеремонно выхватывает у вас ключ.

Место: Понивилль, гостиница.

Время 14:05 дня.

Инвентарь: пустая книжка, яблочный торт, яблоко, пис. набор, ошейник, игрушка-флюгер, 12 золотых монет.

*Игроки:*

Платим за постой и идём благодарить Флаттершай.

*Успех: 97*

*Мастер:*

"Погодите, я готова заплатить за все эти дни!" – Хозяйка оборачивается, недоверчиво осматривает вас поверх очков и махает копытом: "А-а-а, всё равно последнее время к нам никто почему-то не приезжает, свободным номером больше, свободным номером меньше, можете оплатить только за следующий день, и..." – тут она подслеповато шуруется, разглядывая вашу изрядно попорченную событиями последних дней шкуру. "Милочка, а не вы ли тот единорог, который на днях попал в переделку в одном магазине?" – взволнованно спрашивает она. "Вы про василиска в магазине диванов и перьев? Да, это была я". В ответ та широко улыбается и протягивает вам ключ: "Можете считать, что эта комната ваша навеки! Владелец того магазина – мой непутёвый племянник, все уши мне прожужжал этой историей. Но ведь если бы не вы, та тварь могла бы ему навредить. Спасибо вам и берегите себя! Нет-нет, в книге регистрации можете второй раз не отписываться. Не смею вас больше задерживать, милочка, и простите за мой грубый тон".

Выйдя из гостиницы, вы бодрым шагом направились к коттеджу Флаттершай.

Место: Понивилль, дорога к коттеджу Флаттершай.

Время: 14:20 дня.

*Игроки:*

Идём к Флаттершай.

*Приоритет: 100*

*Успех: 36*

*Мастер:*

Далеко же она живёт от остальных пони, вы здорово вымотались. Наконец из-за поворота показался домик-дерево, в котором, судя по всему, и должна жить Флаттершай. Но стоит вам направиться туда, как из кустов на вас вылетает весьма недовольная пегасочка с розовыми волосами: "Ни шагу дальше, вы напугаете животных! М-м-м, в смысле, пожалуйста, ни шагу дальше".

*-1 запаса сил*

Запас сил: 1

*Игроки:*

Поприветствовать и протянуть яблочный торт со словами: "Спасибо за помощь, кажется, это именно благодаря тебе я жива".

*(Реролл)*

Вот это вот.

*Успех:  $85+10 = 95$*

*Мастер:*

"Спасибо за помощь, кажется, это именно благодаря тебе я жива", – вы, слегка поклонившись, протягиваете Флаттершай торт. "Ох, эм, спасибо, да, большое. Я мигом", – отвечает она, и, схватив торт, бросается в кусты, откуда немедленно доносится громкое чавканье. Вы озадаченно



ждёте, наконец, Флаттершай снова возникает перед вами – к вашему большому успокоению, чавканье в кустах при этом продолжается. "Я-я, м-м-м, очень признательна, что вы решили помочь мне накормить бедных

малышей, эмм, но откуда вы узнали о моей беде? Я пыталась объяснить всем, что зверей обуял такой страх, что они готовы голодать, лишь бы не высовываться из своих норок, но никто меня, м-м-м, не слушал, и я... Извините, я трачу ваше время, да?" В этот момент чавканье в кустах прекращается, и оттуда вылетает скомканная картонная коробка от торта – точнёхонько пегасочке в голову. Та вздрагивает и издаёт тонкий писк.

*+2 опыта*

Место: Понивилль, коттедж Флаттершай.

Время: 14:25 дня.

Опыт: 14 из 25, 4 уровень.

Инвентарь: пустая книжка, яблоко, пис. набор, ошейник, игрушка-флюгер, ключ от номера, 12 золотых монет.

*Игроки:*

"Чего они боятся? Это связано с монстрами в городе, не правда ли?"

*Приоритет: 96*

*Успех: 35+10*

*(Реролл)*

Нееееет, так дело не пойдет.

*Приоритет:* 97

*Успех:*  $27+10 = 37$

*Мастер:*

Реролльнул, лол.

"Чего они боятся? Это связано с монстрами в городе, не правда ли?" В ответ на эту фразу пегасочка сжимается к комочек: "М-монстрами? Их б-было м-много?" Её начинает трясти мелкая дрожь.

*Игроки:*

Успокоить и расспросить её.

Потом рассказать свою историю.

*Успех:*  $46+10 = 56$

*Мастер:*

Минимальный вин, 56.

Вы старательно успокаиваете её и принимаетесь рассказывать подробности, обходя особенно страшные места, но она всё больше нервничает, оглядываясь на кусты: "Эммм, извините, не могли бы вы, да, быстрее изложить суть? Попрошу прощения, но я очень занята со всеми этими проблемами зверюшек, а что до параспрайтов, м-м-м, я, к сожалению, не уверена, что смогу тут вам помочь, понимаете, они не совсем животные, скорее, м-м-м, ой!" ...Она краснеет и прячет лицо в волосах. "Как г-грубо с моей

стороны, я же так и не представилась вам. Я – Ф..."  
Дальнейшее тонет в шёпоте и пiske.

Время: 14:30

Сытость: 2 из 10

*Игроки:*

Отдать ей ещё и яблоко для зверюшек. Попросить более подробного рассказа.

*Успех:*  $79+10 = 89$

*Мастер:*

Тем временем из кустов раздаются звуки возни. Флаттершай, закусив губу, поворачивается туда, пытаясь успокоить подопечных, а вы подходите чуть ближе и протягиваете ей яблоко. Её щёк касается лёгкий румянец – "С-спасибо огромное!" – и после ещё одного её рейса к кустам вы просите рассказать подробнее про то, что творится со зверьми. "С-сначала многие малыши начали чего-то бояться н-ночами, да. Я, м-м-м, думала, что их пугает какое-нибудь крупное животное, но как я не искала, ничего не обнаружила. А потом стали пугаться уже и взрослые звери, и птицы, и даже пчёлы стали больше времени отсиживаться, эмм, в ульях. Я совершенно бессильна, эм, то есть никак не могу успокоить их или понять, что же их пугает. В итоге сижу с ними целыми днями – не могу же я их б-бросить? Вот недавно один раз выбралась в Понивилль за, эм, припасами, а там василиск... Очевидно, в тот магазин его привлекли перья, которые в подушках диванов, и просто перья, да. Василиски строят из них гнёзда, а вот что выгнало его из л-леса, я, м-м-м, не знаю. Может, он тоже чего-то испугался? В общем, всё и так было плохо, а потом среди кроликов началась

эпидемия. Бедняжки и так напуганы, а у них теперь ещё и болят животики, и у меня, м-м-м, не хватает лечебных травок, чтобы приготовить им отвар, а собрать новых я н-не могу, потому что с-сизжу с ними, да, и н-не могли бы вы, эммм, если вас не затруднит, конечно, да, помочь мне?" – выдав эту фразу, она снова полуборачивается и прячет лицо – и тут же получает по голове вылетевшим из кустов огрызком: "Ай-яй!"

*+1 опыта*

Время: 14:35 дня.

Опыт: 14 из 25, 4 уровень. *(не изменился)*

Инвентарь: пустая книжка, пис. набор, ошейник, игрушка-флюгер, ключ от номера, 12 золотых монет.

*Игроки:*

Ежу понятно, что мы соглашаемся!

*Успех: 17*

*Мастер:*

"Конечно, я согласна помочь, а какие..." В кустах кто-то злобно шипит, и Флаттершай бросается туда, на ходу крича вам: "Это должны быть крупные белые цветы с синими пятнами на лепестках, растущие в трясине Фрогги Бо..." – её и без того тихий голос тонет в звуках борьбы каких-то невидимых вам животных. Иногда слышится её умоляющее "Пожалуйста, эммм, прекратите, ай!" Не похоже, что она в ближайшее время покажется из кустов.

Время: 14:40 дня.

Здоровье: 15 из 17. *(видимо, Мастер хотел поправить очки опыта с 14 на 15, но перепутал и поправил с 14 на 15 здоровье)*

*Игроки:*

Отлично. Мы возвращаемся в Понивилль! Ищем Пинки и просим её отвести нас в лягушачью трясины. (Кажется, я знаю, как мы умрём.)

*Приоритет: 98*

*Успех: 26*

*Мастер:*

Вы решаете вернуться в Понивилль и проверить, как там дела у Пинки с её вечеринкой. На полпути вы чувствуете, что у вас кончились силы.

Место: Понивилль, дорога к коттеджу Флаттершай.

Время: 14:55 дня.

Запас сил: 0 из 10.

Истощение (50% провала или трата ХП на действия, требующие запаса сил).

*Игроки:*

Присесть отдохнуть на травку, попробовать её пощипать.

*Успех: 17*

*Мастер:*

Решив не мучить себя, вы отходите с тропинки и ложитесь в тёмно-зелёную траву. Она приятно щекочет вам живот, но на вкус отвратительна.

*полчаса отдыха, +1 запаса сил*

Время: 15:25 дня.

Запас сил: 1 из 10.

*Игроки:*

В гостиницу. И спать.

*(Реролл)*

*Приоритет: 100*

*Успех: 74*

*Мастер:*

Встав, вы решительно направляетесь в гостиницу. Пора уже нормально поспать.

Место: Понивилль, номер в гостинице.

Время: 15:40 дня.

Сытость: 1 из 10.

Во сне запас сил восстанавливается со скоростью 4 ед./час, здоровье - 1 ед./4 часа, сытость убывает по единице в 2 часа.

Вы спите 3+...

*Результат броска: 5 из 5, всего  $3+5 = 8$*

*...часов.*

Время: 23:40 ночи.

Здоровье: 14 из 17 (14).

Запас сил: 7 из 10 (7).

Сытость: -3 из 10.

Вас мучает голод! Максимальные здоровье и запас сил снижены.

*Игроки:*

Проснувшись, идём хавать в ресторан в ресторан, по дороге ищем Пинки, если находим – тащим за собой в этот же ресторан.

*Успех: 99*

*Мастер:*

Вы настолько проголодались, что, ничего вокруг не замечая, выскакиваете из гостиницы и несётесь в ресторан. "А хорошо бы сейчас встретить Пин..." – думаете вы, когда на вас из-за угла выкатывается розовая пони, увешанная вкусно пахнущими пакетами. "Мммфвмфмфф!" – радостно приветствует вас она и опускает пакет, который держала во рту, на землю. "Один знакомый официант как раз отдал мне не раскупленные за день блюда, раз уж ресторан всё равно закрывается, а завтра они уже будут несвежими, мило, правда? – прыгает она вокруг вас. – Ты выглядишь голодной, давай присядем вон в той беседке и перекусим? Нет ничего лучше, чем хорошенько поесть на ночь!" Глотая слёзы счастья, вы приступаете к самому славному пиру на своей недолгой памяти.

День 4.

Место: Понивиль, беседка в сквере.

Время: 00:00 ночи.

Здоровье: 16 из 17.

Запас сил: 9 из 10.

Сытость: 7 из 10.

*Игроки:*

Поболтаем с Пинки, расскажем, что с нами произошло и предложим вместе пойти к Твай.

*Успех:*  $84+10 = 94$

*Мастер:*

Два эпик вина подряд, и кто-то ещё гонит на дайсы.

За едой вы рассказываете Пинки о своих приключениях (пропустив самые кровавые подробности). Та радостно

кивает, слушая вас, но в какой-то момент встаёт, подходит к вам и осторожно водит носиком вдоль вашей спины: "Знаешь, по-моему, в тебе есть что-то неуловимое, чего я не встречала пока ни в ком, кроме себя... Думаю, мы могли бы стать лучшими подружками!" Улыбнувшись, вы обещаете подумать над этим, заканчиваете рассказ и предлагаете зайти к Твайлайт. "Ура, ночные посиделки!" – кричит Пинки, хватая пакеты с остатками еды и тащит вас к библиотеке, распугивая редких прохожих радостными воплями. Дверь вам открывает сама Твайлайт. Она выглядит чуть получше, но при виде вас с Пинки немного грустнеет: "А, заходите. Пинки, не шуми, пожалуйста, Спайк уже спит".

Место: Понивилль, библиотека.

Время: 00:15 ночи.

Состояние нормальное.

*Игроки:*

*>при виде вас с Пинки немного грустнеет*

Она хотела, чтобы мы пришли *одни?*

А так ТС наверняка хочет нам многое рассказать.

*Успех: 20 = 1*

*Мастер:*

Эпик фейл.

"Твай, что не так?" – Пинки сразу замечает, что подруга не в духе. "Ничего, всё в порядке, сейчас приготовлю чаю", – Твайлайт уходит, стараясь не встречаться с вами взглядом. Пинки подозрительно косится на вас: "Ты что, обидела нашу Твай?" – "Ху?" – вторит ей Алоизий.

*Игроки:*

"Даже не знаю. Слушай, расскажи мне, как пройти на то болото, а сама присмотри тут за Твай. Как-то ей нехорошо".

*(Реролл)*

*Успех:  $63+10 = 73$*

*Мастер:*

"Даже не знаю. Слушай, расскажи мне, как пройти на Фрог-как-его-там болото, а сама присмотри тут за Твай. Как-то ей нехорошо". Пинки радостно описывает вам путь до болота, завершая рассказ словами: "А что ты там собираешься делать ночью? Играть в пугалки со своими друзьями?" В это же время в комнату возвращается Твайлайт с подносом чая, и, заметив вас около двери, неловко спрашивает: "А ты что, уже уходишь?"

Время: 00:20 ночи.

*Игроки:*

Нет, я остаюсь. Мне всё же хочется услышать твой рассказ, Твай. Вот, поиграйся флюгером и расскажи всё, что знаешь.

*Успех:  $52+10 = 62$*

*Мастер:*

"Нет, я остаюсь. Мне всё же хочется услышать твой рассказ, Твай". Она сажает вас за стол и принимается тихо рассказывать свою историю, вертя в копытах маленькую игрушку-флюгер, опустив на неё взгляд и не решаясь поднять его – игрушку вы выложили на стол, ища что-то с

своей сумке, и теперь жалеете об этом, потому что у вас нет повода попытаться привлечь к себе её взгляд. Почти на самом начале рассказа Пинки, убедившись, что у вас всё хорошо, хватает со стола свою чашку вместе с половиной всего печенья и отходит к книжным полкам, хихикая над чем-то. Твайлайт провожает её взглядом и продолжает: "Недавно меня заинтересовал вопрос к्यютимарок. Я понимаю, что это глупо звучит, но откуда они берутся, чем именно определяются, как появляются? Впервые я задумалась над этим, когда с помощью магии пыталась ускорить появление к्यютимарки по просьбе одного жеребёнка. Поначалу я думала просто найти ответ в энциклопедии, но его там не было. Я решила, что это слишком очевидно, чтобы писать статью в серьёзном издании, и посмотрела в детской энциклопедии – там тоже ничего. Всё, что нам известно о к्यютимарках – то, что в детстве они появляются у каждой пони и дальше всю жизнь остаются с ней, подчёркивая её особый талант. И всё, понимаешь? Как я ни искала – ни одной научной работы, ни одной статьи, хотя бы просто суммирующей сведения по ним, ничего! Вот это уже заинтересовало меня по-крупному – в научной среде нечасто встретишь вопрос, по которому ещё никто не работал, тем более, что вопрос-то, если подумать, очевидный. Я начала искать в древних рукописях, редких книгах, фольклоре, где угодно, любые упоминания к्यютимарок. Они попадались очень редко, но буквально по крохам мне удалось установить вот что: похоже, когда-то их у нас не было, хотя общество пони уже существовало. Косвенным подтверждением этому служит то, что их нет у бизонов, а ведь они – наши дальние родственники. Но если их не было, а потом они появились... понимаешь? И нигде никак не отражён момент их появления. Но постепенно я стала находить смутные отсылки к некоей книге, подробно

описывающей как раз тот период времени, когда, по моим подсчётам, должны были возникнуть кьютимарки. Эта книга не должна была быть особо редкой, но почему-то её не оказалось ни в нашей библиотеке, ни даже в библиотеке Кантерлота! Это показалось мне очень странным, и я напрягла кое-какие старые связи в столице, кое-кому даже пообещала протекцию перед принцессой, и один экземпляр всё-таки нашёлся в книгохранилище. Именно его и должен был доставить мне тот пегас, которого ждали псы. Дальше... дальше сама знаешь". Твайлайт, потупившись, тихо добавляет: "Я обязательно найду ответ, особенно теперь, когда знаю, что кто-то хочет скрыть его. Тем более, что я и сама... ладно, тебе это неинтересно".

+5 опыта.

Опыт: 20 из 25, 4 уровень.

*Игроки:*

Подсесть поближе, приобнять и подбодрить.

*Приоритет:* 98

*Успех:*  $13+10 = 23$

*Мастер:*

"Ну почему же!" – говорите вы, подсаживаясь поближе к Твайлайт и обнимая её, но она отодвигается в сторону: "Нет, извини, я, ты, ну, в общем, я понимаю, как ты ко мне относишься, я это заслужила, не надо притворяться и пытаться снова свести всё к той же шутке... В общем, я удовлетворила твоё любопытство?"

Время: 00:30 ночи.

Сытость: 6 из 10.

*Игроки:*

А что случилось с той книгой?

*(Реролл)*

*Успех: 10 = 1*

*Мастер:*

"Твайлайт, а что случилось с той..." – "Девочки, ну как так можно! Я уже все смешные названия книг перечитала, а вы всё сидите такие серьёзные, что прям бууу! Я понимаю, что у вас проблемы, ну и что? У меня тоже, и разве по мне об этом скажешь? – Пинки Пай широко улыбается вам обоим. – Короче, ничего не знаю, теперь тут вечеринка с коктейлями и закусками!" Сказав это, она достаёт из мешка и раскладывает по столу кучу всякой снеди, а вслед за этим – несколько початых бутылок газировки и одну уже знакомую вам с надписью "Applejack". "Если их смешать вот так, ты себе не представляешь, что будет! Вот, попробуй!" Твайлайт поднимает своей магией стакан, и, виновато улыбнувшись вам, залпом выпивает. Не похоже, чтобы она собиралась говорить о чём-то серьёзном этой ночью. Пинки тем временем протягивает второй стакан вам.

*Игроки:*

Осторожно, краешком рта, пробуем это вот непонятное что-то.

*Успех: 94*

*Мастер:*

Вы осторожно пробуете коктейль. Ого! И снова пробуждается ваша странная память, выдавая факты, факты, факты об алкогольных напитках. И кое-что тут явно не в порядке... "Пинки, где ты взяла это? Не хочу показаться грубой, но настоящий «Эпплджэк» не должен так горчить и оставлять послевкусия". Та непонимающе мотает головой: "Он совершенно точно настоящий. Я хорошо знаю всех в том ресторане, они берут его прямо у..." – она останавливается, глядя на Твайлайт. "Да ладно тебе, а то я не догадалась. – отвечает та уже задобревшим голосом. – Тоже мне, великая тайна Понивилля. Думаешь, у нас в Кантерлоте его не было?" Пинки продолжает: "Они берут его прямо у семейства Эпплов – это основные производители во всей округе! Они не могли бы меня обмануть, а ЭйДжэй никогда не пошла бы на ухудшение качества!"

+2 *опыта*.

Время: 00:35 ночи.

Опыт: 22 из 25, 4 уровень.

## Глава 5

### *BL in 10 sec. flat!*

*Игроки:*

Продолжаем синячить.

*Успех: 38*

*Мастер:*

"Странно, да, ну и к чёрту!" – решаете вы и несколькими глотками осушаете свой стакан...

Час спустя вы понимаете, что пытаетесь выпить на брудершафт с горшком герани.

День 4.

Место: Понивилль, библиотека.

Время: 01:35 ночи.

Опыт: 22 из 25, 4 уровень.

Здоровье: 16 из 17.

Запас сил: 9 из 10.

Сытость: 5 из 10.

Сильное алкогольное опьянение! (Возможно всякое...)

Принудительная отключка в 2:35, сойдёт после сна.)

Экипированы 4 подковы.

Навыки: исследователь, красноречие, искушающая судьбу.

Заклинания: телекинез, свет, регенерация.

*Игроки:*

Завалиться спать. Утро вечера мудренее.

*Приоритет: 98*

*Успех: 48*

*Мастер:*

Пошатываясь и пытаясь унять разъезжающиеся картинки от разных глаз, вы направляетесь к дивану, но по пути о кого-то спотыкаетесь и обнаруживаете себя на полу. Там тоже весьма неплохо. На нём, оказывается, даже можно жить. "В сущности, тут даже лучше, чем..." – вы задумываетесь над вопросом, чем где же, и начинаете хихикать. В конце концов, случайным образом растопыривая все четыре ноги, вы на животе доезжаете до чего-то мягкого, очевидно, ковра. "Но я не хочу спать!" – бодро заявляете вы, заворачиваетесь в ковёр и засыпаете.

Спим мы  $3 + \dots$

*Результат броска: 4 из 5, всего  $3+4 = 7$*

...часов. Это нездоровый сон, поэтому статьи не регенятся.

Ролл на последствия для самочувствия:

*Результат:  $20 = 1$  (успех 20 сам по себе не эпик фейл, а обычная неудача – отсюда мы делаем вывод, что Мастер применил для этого броска "искушающую судьбу", хотя это и не ход)*

20 это эпик фейл...

Мерзостный утренний свет врывается в узилище плоти, в котором томится ваш разум. "Томится" – очень удачное слово. Но что-то вам как-то нехорошо... Вы начинаете барахтаться в ковре, корчась от головной боли и приступов тошноты, наконец, выбираетесь из него... где же в этом доме?.. Неподалёку от вас вы замечаете Спайка, тот смотрит на вас уничижительным взглядом и показывает рукой на тазик.

...Через несколько минут вы более-менее приходите в себя – если это можно так назвать. Стыд и отвращение к себе, слабость во всём теле, о чём вы только думали вчера?

*-1 хп, -2 запаса сил, -2 сытости и жуткое похмелье!*

Время: 08:40 утра.

Здоровье: 15 из 17.

Запас сил: 7 из 10.

Сытость: 3 из 10.

Сейчас вам хочется просто умереть... (Сойдёт к 9:35)

Ах да, роллы на последствия для остальных:

Твайлайт.

*Результат: 19.*

Пинки.

*Результат: 52.*

Твайлайт чуть лучше, чем вам, Пинки чувствует себя вполне нормально.

Здоровый образ жизни рулит, блин.

*Игроки:*

Хочу расплакаться.

*Успех: 33*

*Мастер:*

Вы садитесь на месте и горько плачете над своей чёрной судьбой. Подошедшая Пинки сочувственно спрашивает у вас: "Так плохо?"

*Все подробности похмелья описывать не буду, но там плавающие штрафы бросков всего, что требует мозговой или телесной активности.*

Время: 08:45 утра.

*Игроки:*

Сказать: "Я ничтожна!" и упасть в истерику.

*(Реролл)*

*Успех: 38*

*Мастер:*

"Я ничтожна!" – морщась, произносите вы, и начинаете плакать пуще прежнего. Пинки переминается с ноги на ногу и не знает, чем помочь.

*Игроки:*

"Ты тоже хороша, подсунула какую-то хрень, по мозгам бьющую. Я алмазных псов кладу пачками, а тут что-то нюни пустила".

Резко берем себя в руки, встаём: "Ладно, мне пора".

*Успех:  $26+10 = 36$*

*Мастер:*

"Ты тоже хороша, подсунула какую-то хрень, по мозгам бьющую. Я алмазных псов кладу пачками, а..." Вы слишком поздно понимаете, что сболтнули лишнего. "Алмазных псов? А что с ними? И что значит – «кладу»? Это какая-то игра?"

Сзади к вам подходит растрёпанная Твайлайт – она всё слышала.

Время: 08:50 утра.

*Игроки:*

"Я их убиваю Пинки, убиваю..." Плохо быть обманутой, правда хоть и горька, но она правда.

*(Реролл)*

*Успех:  $5+10 = 15$*

*Мастер:*

Вам сейчас настолько плохо, что вы не выдерживаете и выкладываете начистоту: "Я их убиваю Пинки, убиваю..." – тут вам снова становится плохо, и вы вновь устремляетесь к тазику. Немного придя в себя, вы оборачиваетесь – Пинки смотрит на вас круглыми глазами с отвисшей челюстью, а Твайлайт – с глубоким порицанием.

(Чуть не написал – "как на говно".)

Время: 08:55 утра.

*Игроки:*

Извиняемся перед пони и кастуем сраный РЕГЕНЕРАТ на всех. Просим Пинки смотаться за солёной водичкой.

*Приоритет: 99*

*Успех: 36*

*Мастер:*

Кстати, если массовые версии спеллов на ура прокатывали у лучшей магички Эквестрии, это ещё вовсе не значит, что так и мы можем. Ну, кроме эпик винов.

Вы склоняете голову в искреннем раскаянии: "Извините", после чего пытаетесь наложить на подруг регенерацию в надежде, что она снимет похмельные симптомы – у вас ничего не выходит, зато герань, с которой вы давеча пытались выпить, на глазах вырастает раза в два.

Запас сил: 5 из 10

*Игроки:*

Всё, уходим, пока не убили тут всех.

*Приоритет:* 97

*Успех:* 100

*Мастер:*

"Ладно, пойду я", – вы отряхиваетесь и идёте к двери, стараясь не обращать внимания на гудящую голову. "Девочки, извините, это всё я виновата", – говорит на прощание Пинки, стараясь сгладить неприятный момент. Выйдя на улицу, вы вроде бы чувствуете себя чуть лучше – свежий ветер, лёгкие облачка скрывают солнце. Наверно, всё не так уж и плохо, всё-таки вы выпили не откровенной сивухи. К тому же вам вспоминается, что Эпплджэк во время ваших встреч была очень усталой и постоянно чуть не пробалтывалась о чём-то. Может, ей тоже нужна помощь?

*+1 запаса сил, похмелье слабеет*

Место: Понивилль, библиотека. *(так в оригинале)*

Время: 09:00 утра.

Запас сил: 6 из 10.

*Игроки:*

Заглянуть обратно в библиотеку (ололо), и спросить, не хотят ли подруги прогуляться с нами до болота.

*Приоритет:* 98

*Успех:*  $85+10 = 95$

*Мастер:*

Не, серьёзно, я скоро начну игнорить возвраты в покинутые локации следующим ходом. а так эпик вин, но поскольку всё ещё дебаф, принимаю не всё действие.

Немного подышав воздухом и придя в себя, вы разворачиваетесь и снова открываете дверь библиотеки – и обнаруживаете, что Пинки с Твайлайт сидят за столом, пьют чай и оживлённо что-то обсуждают. Несколько секунд вы в полном молчании смотрите друг на друга. Наконец, Твайлайт встаёт и подходит к вам: "Мы обе наломали дров за эти дни, но когда ты ушла... в общем... друзья?" Вы молча обнимаете её, и тут же к вам подскакивает Пинки: "Групповые обнимашки!" Через несколько минут, освободившись от её захвата, вы садитесь за стол, а земная пони продолжает оживлённо тараторить: "...рассказала мне всё, конечно, это очень неожиданно, но ты же не думаешь, что я предпочла бы, чтобы вместо этого они навредили Твай? Вообще, сейчас вокруг творится не пойми что, какие времена, такие и меры, вот так!" Твайлайт явно очень удивляют эти слова: "Пинки, ты и правда так считаешь?" По лицу той на секунду проходит какая-то недобрая тень: "Да, Твайлайт, иногда надо

действовать жестоко. Они же первые начали". Даже вам немного не по себе от её тона.

*Игроки:*

Тихонько извиняемся и говорим, что очень нужно срочно помочь животным, а в том месте, в которое она направляется, быть одной ооооочень не безопасно...

*Успех:*  $26+10 = 26$

*Мастер:*

Наконец, вы прерываете тишину, поведав подругам о просьбе Флаттершай и спросив, не могут ли они помочь. "Извини, я не могу пока покинуть Понивилль" – сразу снижает Пинки. Судя по тому, как у неё даже уши опустились, причины эти более чем серьёзны. "Я..." – начинает было Твайлайт, но её прерывает настойчивый кашель – это Спайк, вернувшийся с пустым тазом, и взгляд у него самый недвусмысленный. "Я должна изучить ту книгу", – заканчивает она и вымученно улыбается.

*Игроки:*

Ох, настаиваем на своём. И просим хотя бы сову или Спайка в отряд: "Я думаю, я произвела на него неправильное и плохое впечатление... может, если он тебе не сильно нужен сейчас, то я смогу сходить проветриться с ним? Думаю, это поможет хоть как-то наладить нашу дружбу..."

*Успех:*  $96+10 = 100$

*Мастер:*

Вы ждёте, пока Спайк выйдет из комнаты, и обращаетесь к Твайлайт: "Я думаю, я произвела на него неправильное и плохое впечатление... может, если он тебе не сильно нужен сейчас, то я смогу сходить проветриться с ним? Думаю, это поможет хоть как-то наладить нашу дружбу..." Они с Пинки переглядываются: "Твай, она права, Спайк на неё смотрит так сурово, что аж жуть!" – "Ну ладно, если он сам захочет... Спайк, ты не против прогуляться? Флаттершай нужна помощь..." Он приходит на крик, выслушивает вашу просьбу и немного неохотно, но соглашается. "А Рарити помощь не нужна?" – спрашивает он у вас шёпотом.

Спайк присоединяется к вашей группе!

Время: 09:15 утра.

Вас немного мучает похмелье... (Сойдёт к 9:35)

Спайк.

Здоровье: 7 из 7.

Запас сил: 8 из 10.

Сытость: 9 из 10.

Состояние нормальное.

Навыки: огнеупорный (полный иммунитет к огню).

Заклинания: огненное дыхание (повышенный урон огнём по одной цели за 1 выносливость).

*Игроки:*

"Лишняя помощь никогда не помешает. Давай заскочим за ней".

*Приоритет: 99*

*Успех:  $89+10 = 99$*

*Мастер:*

"Лишняя помощь никогда не помешает. Давай заскочим за ней?" Глаза дракончика загораются – его ответ понятен без слов. Вы направляетесь к её бутику, и весь путь ваш спутник без умолку рассказывает вам про Рарити. Вот, наконец, и бутик. Зайдя внутрь, вы видите белую единорожку, перебирающую платья: "Добро пожаловать, могу я вам чем-нибудь помочь?"

*Вы знаете всю лору по Рарити, ну, может, слегка приукрашенную.*

Место: Понивилль, бутик "Карусель".

Время: 09:30 утра.

Сытость: 2 из 10.

*Игроки:*

"Привет, меня зовут, м-м.. Гэгэ. Мы тут со Спайком решили на болота прошвырнуться, составишь компанию?"

*Успех:  $21+10 = 31$*

*Мастер:*

"Привет, меня зовут, м-м... (неразборчиво). Мы тут со Спайком решили на болота прошвырнуться, составишь компанию?"



– "О, Спайк, я так рада тебя видеть! – Рарити мелкими шажками подбегает к вам, радостно улыбаясь. – Ты та-а-ак давно не заходил! А у меня как раз в камине дымоход чем-то засорился, не мог бы ты..." Маленький дракончик, явно потеряв дар речи, кивает и вихрем уносится в комнату, Рарити же, проводив его взглядом, убирает с лица широкую

улыбку и обращается к вам: "Но, дорогуша, болота, что вы говорите! Это же отвратительно!"

Спайк покидает группу.

*Игроки:*

Я слышала, что настоящие дизайнеры могут сшить одежду для любой местности. И выглядеть шикарно хоть на болоте, хоть на приёме у принцессы. Но вряд ли ты сможешь так, я угадала?

*Успех:*  $57+10 = 67$

*Мастер:*

Пусть похмел под конец ещё минусанёт.

"Я слышала, что настоящие дизайнеры могут сшить одежду для любой местности. И выглядеть шикарно хоть на болоте, хоть на приёме у принцессы. Но вряд ли вы сможете так, я угадала?" В ответ Рарити лишь улыбается: "Ха-ха, дорогуша, хотите проверить? Всего пятнадцать монет да день работы, и я изготовлю для вас такое платье, что лягушки в болоте утонут от изумления... Но деньги, уж извините, вперёд", – уточняет она, стараясь как можно меньше морщиться от вашего перегара.

Время: 09:35 утра.

Состояние нормальное.

*Игроки:*

Никогда не доверю шитьё костюма для болота тому, кто явно никогда на них не был. Да ещё и целый день шитья – так долго.

Позвать Спайка и неторопливо уйти с ним в сторону болот.

*(Реролл)*

*Успех: 94+10 = 100*

*Мастер:*

"Ладно, я подумаю над этим", – говорите вы и зовёте Спайка. Тот появляется из соседней комнаты, весь в саже: "О Прекраснейшая, проблема была в том, что ветер неудачно нанёс листьев, и..." – "Ну теперь-то ведь всё хорошо?" – Дракончик кивает. "Тогда, если вам больше ничего не нужно, покорнейше прошу оставить меня: дела, дела!" – та принимается искать что-то среди платьев. "Ну, когда ты спросила, не нужно ли нам чего, ты ведь не имела в виду..." – начинает Спайк, но вы силой выталкиваете его за дверь. Ваш путь лежит в сторону болот.

*Пешкой он займёт ещё полчаса, т.е. 2 перехода, кто хочет попасть туда быстрее, кидаёт 2 ролла на действие.*

Спайк присоединяется к вашему отряду!

Место: поля к северо-западу от Понивилля.

Время: 09:50 утра.

Спайк.

Здоровье: 7 из 7.

Запас сил: 8 из 10.

Сытость: 9 из 10.

Состояние нормальное.

Навыки: огнеупорный (полный иммунитет к огню).

Заклинания: огненное дыхание (повышенный урон огнём по одной цели за 1 выносливость).

*Игроки:*

Оки-доки-локи!

*(Реролл)*

*Успех: 19 и 65*

*Мастер:*

Вы добираетесь до границы болот, лишь слегка утомившись поначалу. Но вот земля начинает чавкать под вашими копытами. Что делать дальше?

Место: поля к северо-западу от Понивилля.

Время: 10:20 утра.

Запас сил: 5 из 10.

*Игроки:*

Исследовать местность на предмет белых цветков и потенциально опасных созданий.

*Успех:  $97+10 = 100$*

Вы тщательно прочёсываете и осматриваете окружающую местность. На полуостровке относительно твёрдой земли метрах в тридцати от себя вы видите пару кустиков тех самых цветов... Но что-то тут не так. Сделав вид, что моете копыта в воде, вы всматриваетесь получше и понимаете, что из-под воды рядом с цветами поднимаются пузыри, а несколько "кочек" возле берега в том месте на самом деле покрыты чешуёй!

Вокруг островки земли, кочки, просветы воды, мёртвые деревья, сухая трава, под ногами у вас многолетний слой мха. В 30 метрах - цветы. Больше никаких интересных объектов вокруг нет. Рядом с цветами в воде прячется неопознанное,

предположительно враждебное существо чуть крупнее вас, рядом с вами стоит Спайк.

*+1 опыта.*

Время: 10:25 утра.

Опыт: 23 из 25, 4 уровень.

*Игроки:*

Спайк ведь лёгкий? Пытаемся с помощью телекинеза отправить его на островок, где он соберет цветы, и таким же способом обратно.

*Успех: 89*

*Мастер:*

Вы прикладываете копыто к губам, киваете Спайку на кустик цветов и осторожно переносите его туда своим телекинезом, не создавая никакого шума или вибрации. Он рвёт цветы, и вы осторожно тянете его обратно. Существо в воде, кажется, так ничего и не заметило.

*-1 запаса сил*

Место: болото.

Время: 10:30 утра.

Запас сил: 5 из 10. *(так в оригинале)*

Сытость: 1 из 10.

*Игроки:*

Отправляем Спайка к домику Флаттершай, а сами пытаемся познакомиться с тварью. Доброта и дружба во все поля, не все покрытые чешуёй плохие.

*(Реролл)*

Ребролл.

*Успех: 58*

*Мастер:*

Вы отдаёте цветы Спайку и говорите ему, чтоб быстрее бежал к Флаттершай, а сами тем временем приближаетесь к сидящему в засаде существу. Ваши копыта с каждым шагом всё глубже уходят в грунт, после чего вы выдёргиваете их с громким чавканьем, существо явно слышит эти звуки и поднимает над водой голову... вторую... третью... и вот, наконец, четвёртую. Да, это детёныш гидры, и вы только что его разбудили.

Спайк покидает группу.

Начинается бой!

Противник: детёныш гидры, 14/14, вылезает на берег в 15 метрах от вас!

*Игроки:*

Отходим туда, где посуше.

*Приоритет: 98*

*Успех: 79*

*Мастер:*

Вы отбегаете на более сухое место, гидра, щёлкая зубами, следует за вами, пока всё ещё в 15 метрах.

*Игроки:*

Улыбаемся и машем флюгером.

*Успех: 89*

*Мастер:*

Вы улыбаетесь твари и мирно машете своей игрушкой. Та, никак не реагируя, прёт на вас, быстро сокращая расстояние.

*Игроки:*

У этих тварей как правило массивное тело и тонкие ноги (относительно того же тела), так что очертя рогом бросаемся атаковать-сбить его.

*Успех: 32*

*Мастер:*

Вы бросаетесь на тварь, пытаетесь сбить с ног, но она бьёт вас до того, как вы успеваете что-либо сделать.

Гидра атакует вас сразу двумя головами!

Голова А пытается укусить вас за спину!

*Успех: 36*

Голова Б бодает вас лбом в грудь.

*Успех: 76*

Вы уворачиваетесь от одной из них, но вторая чуть не вышибает из вас дух. Ну и удар!

Противник: детёныш гидры, 14/14, вылезает на берег в 15 метрах от вас!

Здоровье: 13 из 17.

*Игроки:*

Ещё раз попробовать громко обратиться к детёнышу гидры! Кастануть регенерацию на детёныша гидры!

*Реролл:*

ретролл

*Успех:*  $7+10 = 17$

*Мастер:*

Вы пытаетесь заговорить с тварью и даже наложить на неё лечебное заклинание, но она не даёт вам произнести его, сразу бросившись в атаку двумя другими головами!

Голова В дышит на вас зловонным газом!

*Успех:* 98

Голова Г кусает вас за бок.

*Успех:* 44

*Все последующие попытки подружиться с убивающей нас тварью отбрасываю, как осознанное самоубийство.*

Увернувшись от одной из голов гидры, вы попадаете прямо в струю газа! (-1 хп, пропуск хода)

Голова А кусает вас за ногу.

*Успех:* 40

Голова Б обвивает вас шеей и душит!

*Успех:* 51

Вы отпрыгиваете от одной из них, но вторая успевает ударить вас всей массой.

Противник: детёныш гидры, 14/14.

Здоровье: 11 из 17.

*Игроки:*

Осматриваемся в поисках травмоопасного окружения или укрытия.

*(Три реролла)*

Реролл, чёртовы кубики.

*Приоритет: 98*

*Успех:  $88+10 = 98$*

*Мастер:*

Вы мгновенно оцениваете окружающую обстановку. Сухая трава, многолетние слои мха, мёртвые деревья, водные протоки. Больше ничего интересного. Ничего, что можно бы было использовать в качестве оружия. Никаких мест для укрытия. Из персонажей вокруг только гидра, которая очень скоро вами пообедает, если ничего не сделать.

Голова В обрушивается на вас сверху всей тяжестью!

*Успех: 26*

Голова Г кусает вас за живот!

*Успех: 100*

Отпрыгнув от одной головы, вы чувствуете, как зубы другой со страшной силой сжимаются на вашем беззащитном животе, и вопите от чудовищной боли! (-3)

Противник: детёныш гидры, 14/14.

Время: 10:35 утра.

Здоровье: 8 из 17.

*Игроки:*

Сбегаем к Флаттершай.

*Приоритет:* 99

*Успех:* 8

*Мастер:*

Вы понимаете, что пора бежать, но, пробежав несколько шагов, спотыкаетесь о кочку и растягиваетесь на земле, подставляясь под удар! (+15 следующему роллу противника).

Головы гидры переглядываются между собой и решают все вместе ударить вас хвостом!

*Успех:*  $72+15 = 87$

Вы буквально слышите, как под страшной силы ударом хрустят ваши рёбра. Кровавая пелена застилает ваш взгляд. (-3)

Противник: детёныш гидры, 14/14.

Здоровье: 5 из 17.

*Игроки:*

ТУРБОРЕЖИМ ВРУБАЕМ И БЕЖЫЫЫЫЫЫЫМ

*Приоритет:* 97

*Успех:* 54

*Мастер:*

Вы вскакиваете и бросаетесь наутёк, слыша, как тварь хлюпает по болотной грязи и ломает ветки деревьев у вас за спиной. Она всё ещё близко!

*Игроки:*

ЕЩЁ БЫСТРЕЕ БЕЖЬЫЫЫЫМ

*Успех: 20*

*Мастер:*

Вы продолжаете убегать, но гидра на ходу всё-таки дотягивается до вас одной из голов!

Гидра пытается укусить вас за круп!

*Успех: 37*

Вы резко меняете направление бега, и её челюсти хлопают в полуметре слева от вас.

*Игроки:*

Уфф.

БЕЖЬЫЫЫЫЫЫМ КАК НИКОГДА НЕ БЕГАЛИ.  
БЫСТРЕЕ РД БЕЖИМ.

*(Реролл)*

*Успех: 84*

*Мастер:*

Наконец вы слышите, как тяжёлая поступь болотной гадины остаётся всё дальше и дальше позади. Через некоторое время она затихает вдали, хотя её разочарованный рёв всё ещё слышен. В конце концов вы останавливаетесь, тяжело дыша. Кажется, так вы не бегали ещё никогда в жизни.

*-2 запаса сил*

Бой окончен, вы сбежали.

Время: 10:45 утра.

Запас сил: 3 из 10.

*Игроки:*

(1)

Ну всё, направим копыта к Флатершай.

*(Реролл)*

рядом же

*Приоритет: 100*

*Успех: 48*

(2)

Вернуться к Флаттершай, сообщить о результатах похода, удостовериться, что Спайк добрался нормально.

*Приоритет: 100*

*Успех:  $37+10 = 47$*

*Мастер:*

Охренеть.

*Выбор варианта: 2*

Вы направляетесь к коттеджу Флаттершай, всё сильнее хромая, силы покидают вас, раны болят, а голова кружится после того газа. Но вы всё равно идёте. Вот, наконец, и её дерево! И тут вы спотыкаетесь и падаете. Между тем, шерсть на вашем животе всё больше пропитывается кровью, а вы никак не можете найти в себе силы, что бы встать. И тут к вам подбегает кролик, останавливается в полуметре от

вашего лица и внимательно смотрит на вас, после чего убегает. Вы закрываете глаза и вскоре слышите голоса бегущих к вам Спайка и Флаттершай, после чего позволяете себе отключиться.

Место: коттедж Флаттершай.

Время: 11:00 утра.

Запас сил: 2 из 10.

\*\*\*

В который уже раз вы видите картину гибнущего мира, когда сзади, совсем близко, кто-то снова зовёт вас по имени слабым, умирающим голосом. На этот раз вы решаете не тянуть и сразу оглядываетесь, просыпаясь. И тут же чувствуете чьё-то тёплое дыхание у себя на лице, и это уже не сон! Осторожно приоткрыв один глаз, вы видите мордашку жёлтой пегасочки, склонившейся над вами. Заметив, что вы проснулись, она отшатывается и смущается: "Я-я хотела пощупать твой лоб, эмм, обычно я делаю это носом, ну, то есть, зверюшкам так больше нравится, ты, э-э-э, не против?" Вы приподнимаетесь, осматривая уютное жилище Флаттершай.

День 4.

Место: коттедж Флаттершай.

Время: 13:00 дня.

Опыт: 23 из 25, 4 уровень.

Здоровье: 10 из 17.

Запас сил: 10 из 10.

Сытость: 0 из 10.

Вас мучает голод!

Экипированы 4 подковы.

Навыки: исследователь, красноречие, искушающая судьбу.

Заклинания: телекинез, свет, регенерация.

Инвентарь: пустая книжка, пис. набор, ошейник, игрушка-флюгер, ключ от номера, 12 золотых монет.

*Игроки:*

Не сопротивляться лечению.

Расспросить, помогли ли травы.

*Приоритет:* 98

*Успех:* 30 = 1

*Мастер:*

Эпик фейл. Блин... ну ладно, просто выдам не все из запланированных плюшек.

Вы замечаете, что ваши раны перевязаны, и вообще чувствуете вы себя гораздо лучше: "А, мне, наверно, лучше не вставать?" – "Нет-нет, я уже закончила! Спасибо тебе огромное за помощь, теперь я смогу приготовить лекарство для моих кроликов, это хоть небольшая передышка, а то со всеми этими..." Её прерывает грохот бьющегося стекла, раздавшийся с кухни. "Мамочки, они забрались в комод!" – Флаттершай бросается туда, на ходу бросая вам: "Ещё раз спасибо, если я когда-нибудь смогу тебе помочь... Ой, не ходите сюда, вы же порежетесь!.." Она исчезает за дверью, откуда доносится суетливый шум и писк. Похоже, это надолго. Что ж, вы хоть немного облегчили её бремя.

+3 опыта.

Новый уровень!

Кидаем 1 ролл на то, что взять в качестве нового навыка или заклинания. Берётся только что-то одно.

Навыки: постоянный бонус +10 к роллам на какой-то тип действий.

Заклинания: что-либо подобное арсеналу Твайлайт, включите фантазию.

Как вариант можно взять небольшой бонус к ХП и выносливости. Играют первые три ролла на 75+, либо 15 минут. Без рероллов. Усиления уже имеющимся навыкам не берутся.

*Игроки:*

Заклинание: "Создание еды".

*Успех: 100*

*Мастер:*

Взято заклинание "сотворение", со специализацией на еде: создаёт некий продукт питания, какой именно – зависит от успешности заклинания. Можно попробовать "заказать" что-то конкретное, но тогда в случае неудачи результат будет более непредсказуемым. Нормальное использование: 1 единица выносливости, 5 минут на применение (нельзя в бою). Форсированное использование: 2 единицы, моментальный эффект, применимо в бою. Созданные магией продукты исчезают через полчаса, если их не съесть.

Время: 13:05 дня.

Опыт: 1 из 30, 5 уровень.

Здоровье: 13 из 20.

*Игроки:*

Сотворяем кексик.

*(Реролл)*

ПОООООВАР спрашивает ПОООВАРА: А не сотворить ли нам пожрать?

*Успех: 100*

*Мастер:*

Вы материализуете ПОВАРА, он отвечает: "Да, пожрать было бы неплохо!" – и исчезает.

Открыв в себе новый талант, вы напрягаетесь и за несколько минут создаёте из воздуха целый поднос кексов! Следующие несколько минут проходят мимо вашего сознания, в себя вы приходите с раздутым животом и копытами по локоть в креме.

Время: 13:15 дня.

Запас сил: 9 из 10.

Сытость: 10 из 10.

Состояние нормальное.

Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды.

*Игроки:*

Регенерацию на себя и идём к Флаттершай предлагать магическую помощь с голодом.

*Приоритет: 99*

*Успех: 45*

*Мастер:*

Вы слегка подлечиваетесь магией, стараясь держаться подальше от комнаты, в которой опять что-то бьётся, и выходите на улицу.

Время: 13:20 дня.  
Здоровье: 16 из 20.  
Запас сил: 7 из 10.

*Игроки:*

Бодренко цокаем к Твайлайт в библиотеку.

*Приоритет: 100*

*Успех: 64*

*Мастер:*

Вы бодрым шагом направляетесь в сторону библиотеки Твайлайт. Когда стучите, вам открывает Спайк: "О, неплохо выглядишь! Когда мы с Флаттершай затаскивали тебя в дом, я уж подумал, что ты неделю ходить не сможешь!"

Место: Понивилль, библиотека.  
Время: 13:50 дня.  
Сытость: 9 из 10.

*Игроки:*

Поздороваться и наконец уже поговорить с Твайлайт как кобыла с кобылой о чём она хотела.

*Приоритет: 99*

*Успех:  $87+10 = 97$*

*Мастер:*

Вы входите в библиотеку и находите Твайлайт в её комнате, за книгой. Но похоже, что она не читает, а думает о чём-то. "Твайлайт, вчера из-за всей этой истории ты так и не рассказала мне чего-то", – вы с ходу берёте быка за рога. "А

ты умеешь быть настойчивой, – улыбается она. – Хорошо, вот что начало меня тревожить через некоторое время после того, как я начала изучать вопрос кьютимарок. Понимаешь, мы с пятью подругами, как выяснилось, получили свои кьютимарки в один день, точнее, в одну минуту и благодаря одному и тому же событию. Когда я только узнала об этом, мне показалось, что это просто удивительное совпадение, но... оно слишком удивительное, понимаешь? А сейчас, когда я прочла эту книгу, факты складываются и вовсе странным образом. Судя по тому, что там написано, появление кьютимарок у пони по времени примерно совпало с концом периода смуты и началом золотого века – около тысячи двухсот лет назад, плюс-минус век, тут очень сложно сказать точно. Также неясно, что тут послужило причиной, а что – следствием, или же это никак не связанные события. Да, так вот, если верить той же книге, вскоре после этого началась и цепочка трагических событий, приведших в итоге к восстанию Найтмэр Мун, случившемуся тысячу с небольшим лет назад – да-да, той самой, которая недавно... ну, ты и сама помнишь ту долгую ночь. Для победы над ней и тогда и в этот раз было применено мощнейшее магическое оружие – Элементы Гармонии, но в этот раз их носительницами оказались мы шестеро. Теперь смотри: кьютимарки – борьба принцесс, проходит тысяча лет, снова борьба принцесс, и мы с подругами, оказавшиеся в самом её центре, сначала по странному совпадению одновременно получившие свои марки, а затем оказавшиеся в нужное время в нужном месте именно с теми талантами, которые нужны были для активации Элементов. Может, это всё и совпадения, но... Раньше я сразу прямо спросила бы об этом у принцессы, но то, как сложно было найти информацию по кьютимаркам, наталкивает меня на мысль, что кто-то скрывал её. Кто-то, обладающей высшей властью..." Она ненадолго замолкает и

сразу бросается уточнять: "Нет, конечно, я ни в чём таком не подозреваю принцессу, она – мой наставник и покровитель, но, возможно, тут скрыта какая-то тайна, которой лучше не всплывать на поверхность? Что, если она сознательно не хочет, чтобы мы узнали нечто страшное? В общем, я в смятении, и хотела бы поговорить с Рэйнбоу Дэш – это именно её невероятное выступление дало нам всем марки. Но последнее время её почти не видно в Понивилле, у неё возникли какие-то важные дела, а как можно поговорить с пегасом, который летает неизвестно где? Ладно, я тебя заболтала, пожалуй, вернусь к изучению этих свитков, мне ещё столько надо уточнить. Но если вдруг встретишься с Дэш, передай ей, что у меня важный разговор, а? Думаю, Пинки или Эшплэджэкс могут знать, где она, они проводят с ней много времени. Или Флаттершай, всё-таки, она тоже пегас". Твайлайт замолкает, вздыхает и тихо добавляет: "Я начинаю бояться происходящего".

*+3 опыта*

Время: 14:00 дня.

Опыт: 4 из 30, 5 уровень.

*Игроки:*

Нежно трёмся носом об её щёку и говорим: "Я сделаю всё, что в моих силах", и идём к Флаттершай.

*Приоритет: 86*

*Успех:  $57+10 = 67$*

*(Реролл)*

*>идём к Эйджей.*

*Приоритет: 58*

*Успех: 79+10*

*Мастер:*

Ну я так понял, судя по (*пост реролла*), про Флаттершай просто очепятка, а имелась в виду АЖ? В противном случае мои посты попросту вообще не читают, и тогда я могу писать что угодно, так что пусть-таки АЖ.

Вы подходите к осунувшейся Твайлайт и нежно трётесь носом о её щёку: "Я сделаю всё, что в моих силах". Она поднимает на вас глаза, но ничего не говорит, а лишь слегка кивает. Выйдя из библиотеки, вы направляетесь к ферме семейства Эпплов. Уже издалека видно, как Эпплджек спугнет между яблонями с какими-то садовыми инструментами.

Место: Свит Эппл Эйкрз.

Время: 14:15 дня.

*Игроки:*

Эгей, Эйджей! Как поживаешь?!

*Успех: 72+10 = 82*

*Мастер:*

"Эгей, Эйджей! Как поживаешь?!" В ответ она поднимает голову и некоторое время ищет вас взглядом, хотя вы и стоите рядом: "А, здаров, подруга. Тут это, такое дело, мне Пинки рассказала, в общем, не шуми особо про «Applejack» мой, а? Тебе-т я верю, но мало ли, с кем ты там в Кантерлоте трёшься... Понимаешь, это не совсем законно, но наше семейство занимается этим делом уже не первый десяток поколений, мы всегда очень следим за качеством, это

важная часть семейного бизнеса, и... хрр..." – она засыпает стоя, прямо посередине фразы.

*Игроки:*

"ЭйДжей! Тебе помощь не нужна?"

*Приоритет: 100*

*Успех:  $54+10 = 64$*

*Мастер:*

"ЭйДжей! Тебе помощь не нужна?" – Она просыпается и несколько секунд непонимающе оглядывается по сторонам: "Э? А? А, эт ты. Не, я согласна принимать помощь во время сезона сбора, но не сейчас. Ибо это уже вызов семье Эпплов! В общем, с яблоками я разберусь сама, не переживай. Вот если бы кто-то помог с этим проклятым агрегатом..."

Время: 14:20 дня.

*Игроки:*

"Каким агрегатом?"

*(Реролл)*

Срочный реролл!

*Приоритет: 94*

*Успех:  $94+10 = 100$*

*Мастер:*

"Каким агрегатом?" – Пони-фермерша несколько секунд колеблется, а потом махает копытом: "Да аппаратом

самогонным. Древняя штука, сейчас таких уже не делают. Ты когда-нибудь на поезде ездила? Во-во, и она с тех же времён нам в наследство осталась. Работала всё это время – ну что твои часы, а недавно чего-то барахлить начала. Уж мы с Маком его и так, и сяк – ничего не получается! А в итоге качество продукта портится, репутация наша страдает! Я бы и сама искала мастера какого, но с этой болезнью яблок... Тьфу ты!" – она явно находится в расстроенных чувствах. "В общем, если бы ты нашла мне какого спеца по железкам, я бы в долгу не осталась. Но только не абы какого, это ж уникальная штукавина, если он своими кривыми копытами её мне сломает, я ему их лично!.. Гхм. Короче, тут нужен настоящий гений, смекаешь?" – земная пони пошатывается от усталости и её язык начинает заплетаться.

*+1 опыта*

День 4.

Место: Сит Эшл Эйкрз.

Время: 14:25 дня.

Здоровье: 16 из 20.

Запас сил: 7 из 10.

Сытость: 9 из 10.

Состояние нормальное.

Экипированы 4 подковы.

Навыки: исследователь, красноречие, искушающая судьбу.

Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды.

Инвентарь: пустая книжка, пис. набор, ошейник, игрушка-флюгер, ключ от номера, 12 золотых монет.

## Дополнение

*миниатюра от Мастера, написанная после битвы с алмазными псами во второй главе*



Это Бим, Лим и Ясноглазка. Им пять месяцев, но они уже хорошо умеют говорить и очень скучают по папе. "Мама, мама, а где наш папа?" – спрашивает Бим. "Папа уехал копать драгоценные камни далеко-далеко, сынок. –

отвечает мать, сдерживая выступающие на глаза слёзы. – Его не будет очень-очень долго, но потом он вернётся, и мы все вместе счастливо заживём в нашей землянке". Услышав шум на улице, она осторожно приподнимает грязную занавеску, скрывающую крошечное оконце с треснутым стеклом. По улице их гетто марширует карательный отряд гвардейцев Селестии, положив раструбы огнёмётов на плечо и в полсотни глоток горланя свой боевой марш:

*Big adventure,*

*Tons of fun!*

*A beautiful heart,*

*Faithful and strong!*

*Sharing kindness –*

*It's an easy feat,*

*And magic makes it all complete!*

Она отходит от окна и крепко обнимает своих детей. "Мама, почему ты плачешь?" – спрашивает её Ясноглазка. "Ничего, доченька, просто в глаз что-то попало".

Они ещё слишком малы, чтобы узнать правду, но уже очень скоро суровая реальность разорвёт в клочья их детство. Они познают боль, унижение, борьбу насмерть за кусок хлеба. Кем сделает их эта беспощадная жизнь? Станет ли непоседа Бим продавать наркотики в подворотнях? Сделают ли тихоню Лима бандиты своей шестёркой, которую не жалко подставить? Не будет ли умничка Ясноглазка всего через пару лет, выходя от клиента, отдавать сутенёру половину выручки? Их мать закашлялась и почувствовала во рту вкус крови. Она уже не успеет узнать ответов на эти вопросы, как никогда не узнает и того, как именно погиб её муж, умевший быть таким нежным и ласковым, её любимый Тюзиг.

Колонна карателей же тем временем повернула за угол, но их песня ещё долго звучала вдали:

*You have My Little Pony...*

*Do you know you are my very best friends?*

## Комментарии

*стр. 11*...декада первая (инфантильная)...

Названия каждому десятку глав были даны сообществом, мы лишь воспроизводим их. Название первой декады отражает наивность и хаотичность ранней Игры. Кроме того, оно является отсылкой на прозвище, которое дал игрокам в ПРПГ один из модераторов раздела.

*стр. 14* ...во второй серии...

Очевидно анон имел в виду третью серию.

*стр. 16* ...я требую продолжения трипа...

Спародирована фраза "Я требую продолжения банкета!" из фильма "Иван Васильевич меняет профессию"

*стр. 19* ...БЕЙ ПАРАСПРАЙТА ПО ЖУЖЖАЛУ...

Вероятно от фразы "Бей бабу по ебалу!", популярной на имиджбордах (изначально фраза из песни "Гламурная дискотека" исполнителя Nambavan).

*стр. 22* ...Вицин mode on...

Т.е. включаем режим Георгия Вицина, чей герой в фильме "Операция Ы" спрашивал, как пройти в библиотеку.

*стр. 26* ...как пройти к месту, где хранится Святой Грааль...

Вряд ли Грааль имеет отношение к миру пони, и, формально говоря, такой ход не должен был быть принят. Но во-первых, Дёрпи, видимо, имеет особый статус (как и Пинки). Во-вторых, бросок успеха – на грани эпического вина. А в-третьих, возможно, тут имел место намёк на эфир интернет-радио "Момоиро" от 16 апреля 2011 года, который был посвящён My Little Pony. К концу эфира ведущий стал

рассуждать на эзотерические темы, в том числе упомянув орден Тамплиеров.

*стр. 42* ...больница Понивилля представляла из себя шатёр...

В первом сезоне сериала ещё не было показано здание понивильской больницы. Мастер описывает палаточный госпиталь из 4 серии 1 сезона.

*стр. 43* ...тем временем вы решаете прочесть письмо...

Хотя письмо и содержит сообщение Мастера игрокам, но оно вполне реально и во вселенной Игры, как и его текст.

*стр. 46* ...Жития в траве и меняющих сущность...

Мы не знаем, ссылался ли Мастер в названии книги на что-то или оно полностью произвольно. Мы считаем, что по ходу Игры становится лучше понятно, почему книга может так называться. При этом название не может быть намёком на "Смерть травы" Дж. Кристофера, т.к. к этому моменту мем про "смерть травы" ещё не оформился. Кроме того, насколько мы помним, сам Мастер не знал об этой книге до тех пор, пока ему не сказали игроки.

*стр. 49* ...из эмерельдов...

Так в оригинале.

*стр. 49* ...торт "Сладкая ложь"...

"The cake is a lie" – слоган видеоигры "Portal" (2007), изначально – граффити в игре, предупреждающее игрока о том, что GLaDOS, главный антагонист игры, лжёт. Фраза намекает на то, что игрок никогда не получит обещанную награду. Фраза стала широко популярна в Интернете 2000–2010-х годах.

*стр. 49 ...Красный буйвол...*

Пародируется название торговой марки энергетических напитков Red Bull.

*стр. 49 ...AppleJack...*

Не только имя пони, но и название крепкого алкогольного напитка, получаемого из яблок.

*стр. 69 ...сперва вам снилось...*

Этот сон – намёк на мем "превратиться в гидралиска" (существо из видеоигры Starcraft). Таким ходом традиционно старались испортить анонимные ролевые игры. Изначально, вероятно, это форс одного человека, затем выражение стало нарицательным для обозначения заведомо невозможных и неразумных ходов, которые целенаправленно пытается провести игрок-тролль. В качестве троллинга ход работал так: если ведущий принимал его, то это портило игру, т.к. многие не хотели играть за гидралиска. Если же ведущий ход не принимал, тролль мог начать жаловаться и ругаться, что ведущий не принимает ходы и вообще негодайт.

Маловероятно, но всё же возможно, что Мастер также намекал на то, что, постоянно поедая параспрайтов, героиня сама становится чем-то подобным.

*стр. 83 ...тыктооаа?...*

Возможно здесь отсылка на древний макрос/мем. Сам макрос (из какой-то ч/б манги?) мы найти не смогли. Кроме того, мы не можем точно сказать, является ли тот макрос первоисточником мема или нет. Фраза "ТЫКТОААА?!" и её вариации часто употреблялась в 2000-2010-х. Сейчас употребляется реже.

*стр. 93 ...фоллач...*

Серия видеоигр Fallout.

*стр. 93 ...убивай крыс@качай спич...*

Видимо, из-за жаргонного названия символа ("собака") изначально подобные конструкции подразумевали демотиватор вида Advice Dog и подобные ему (сверху и снизу картинки расположен текст). Позже подобные конструкции эволюционировали и сейчас подразумевают скорее демотиватор с ПЕКА-фейсом, либо вообще любую сцепку фраз, в т.ч. больше двух, уже не подразумевая картинки вообще.

*стр. 103 ...добро пожаловать в реальный мир...*

Фраза из фильма "Матрица".

*стр. 111 ...графоманим...*

Кто-то из игроков хотел записать происхождения главного героя в записную книжку. Вероятно, в этом и был смысл этого хода.

*стр. 117 ...БАН КАЙ...*

Банкай (卍解, "полное освобождение") – в манге и аниме "Блич" особо сильный духовный меч (дзямпакто). Своим банкаем обладают некоторые персонажи.

*стр. 117 ...тамплиеры-тамплиерчики.жпг...*

Т.е. "сюда просится картинка с тамплиерами". Само построение фразы – изначально от названия музыкального сборника "Пацаны-пацанчики". Его обложка стала объектом многочисленных пародий начиная с 2010 года.

*стр. 120 ...СИЛА ЛУНЫ, ДАЙ МНЕ ПРИЗМУ...*

Пародируется фраза "Лунная призма, дай мне силу!" из русского дубляжа аниме Sailor Moon. (по крайней мере из

аниме: мы не знаем, была ли эта фраза переведена именно так в официальных изданиях манги) В оригинальной японской версии фраза произносится по-английски: Moon Prism Power, Make Up!

*стр. 129 ...и мутирует в гидралиска...*

См. примечание для стр. 69.

*стр. 146 ...петросян.пни...*

Т.е. "готов вставить картинку с Евгением Петросяном" (в данном случае, возможно, понифицированным). .пни пародирует формат картинок PNG, скрещивая его файловое расширение со словом "пони".

На имиджбордах картинки с Петросяном прикладываются, как правило, либо если постер глупо пошутил (и сам знает об этом), либо если постер намекает, что глупо и предсказуемо пошутил его собеседник.

*стр. 146 ...уложить спат...*

Манера оканчивать глаголы без "ь" – от картинок с Октокотом (персонаж серии видео Octocat Adventure 2008 года). Слово ОСТОКАТ может восприниматься как написанное кириллицей. В конце 2000-х – начале 2010-х на русских имиджбордах были популярны картинки с Октокотом, где вместо ОСТОКАТ был какой-нибудь глагол без мягкого знака ("спат"), или краткие прилагательные с окончанием на "-ат" (например, "толстоват"). Отсюда пошла такая мода.

Есть, конечно, вероятность, что это опечатка.

*стр. 163 ...BL in 10 sec. flat!..*

BL – bump limit, бамп лимит. В целом тут пародируется известная фраза Рейнбоу Дэш. Бамп лимит на имиджбордах –

число постов, после которого тред прекращает автоматически подниматься в списке тредов с каждым новым постом в нём ("бампаться"). В быстрых разделах это означает, что скоро тред "утонет" и исчезнет, т.к. его место на доске займут другие треды. Быстрое достижение бамплимита – признак популярности треда. Т.к. Игра велась на тематической и довольно медленной доске, тредам не грозило быстрое "утопление", и достижение бамп лимита было скорее символической вехой. Многие треды с Игрой достигали и двойного (а некоторые и тройного) бамп лимита. Одной из причин начинать новый тред было то, что очень длинные треды начинали сильно замедлять компьютеры участников.

*стр. 177 ...улыбаемся и машем...*

Фраза пингвинов из мультфильма "Мадагаскар" в русском переводе. В оригинале "just wave and smile, boys".

*стр. 187 ...ПОООООВАР спрашивает ПОООВАРА...*

Отсылка на популярное видео, в котором мальчик рассказывает анекдот про повара.

