

# Поней РПГ

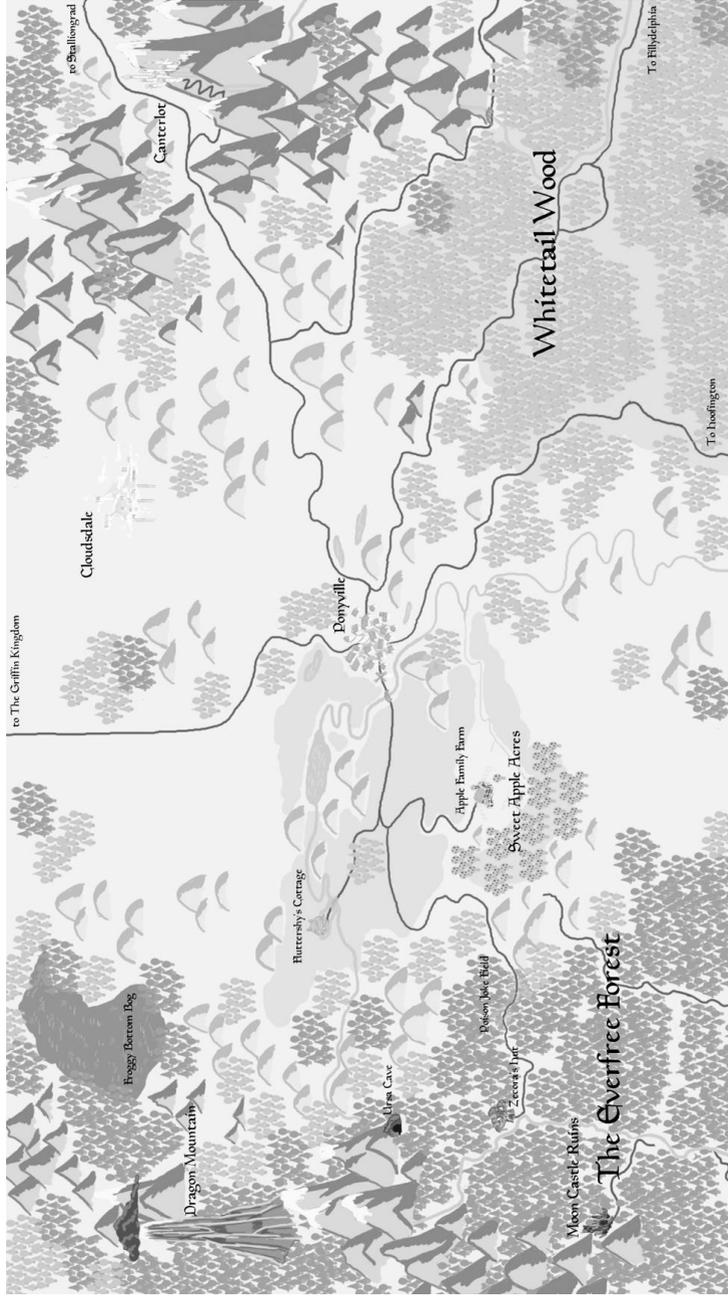
*том 3: главы 11 - 15*



*Стр. 1: фанарт по Игре, автор тахтака. Пародия на кадр из аниме "Кайдзи".*

## **Оглавление**

Глава 11 .....	5
Глава 12 .....	31
Глава 13 .....	46
Глава 14 .....	74
Глава 15 .....	86
Комментарии .....	108



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

## Декада вторая (романтическая).

### Глава 11

*Мастер:*

Вы приходите в себя в небольшом помещении неправильной формы, заваленном какими-то ящиками. Пол, стены и потолок земляные, стоит высокая влажность и чем-то омерзительно воняет. Единственным источником света служит чадящий факел, воткнутый в стену коридора рядом со входом в это помещение.

День 6.

Место: ???

Время: 14:45 дня.

Здоровье: 22 из 35.

Запас сил: 9 из 12.

Сытость: 7 из 10.

Состояние нормальное.

Экипированы 4 подковы.

Навыки: исследователь, красноречие, искушающая судьбу, крепкая телом, заклинательница.

Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды.

Инвентарь: пустая книжка, игрушка-флюгер х2, ключ от номера, яблоко, ошейник, морковь х2, сантиметр и блокнотик с записками "ТС, ФШ, РД", горсть драг. камней, изумруд, 19 золотых монет.

*Игроки:*

Берём факел и выходим.

*(Реролл)*

*Приоритет: 91*

*Успех: 16*

*(спустя почти минуту после окончания приёма ходов)*

Обыскиваем ящики, лутим всё и ДА БУДЕТ СВЕТ ИЗ РОГА!

*Приоритет: 100*

*Успех: 96+10*

Тяжело в латах, да?

*Мастер:*

Вы выходите из помещения и хотите взять факел, но он очень крепко зажат в своей ржавой железной держалке.

*Игроки:*

Осматриваемся, собираем возможный лут.

*Приоритет: 100*

*Успех: 24+10 = 34*

*Мастер:*

34, всё-таки лишь лёгкий фейл.

Вы оглядываетесь по сторонам. От подсобного помещения, из которого вы вышли, коридор идёт в обе стороны: слева он скоро поворачивает, справа постепенно уходит куда-то вверх, и похоже, что оттуда кто-то идёт в вашу сторону.

*Игроки:*

Прячемся в тени.

*Успех: 34*

*Мастер:*

Спрятаться в тени, стоя в шаге от факела – это надо быть мега-рогой.

Вы вжимаетесь в стену, стараясь спрятаться, но вас всё равно прекрасно видно, а идущие всё ближе – вы уже слышите их голоса.

*Игроки:*

(1)

Пришло время встретить опасность лицом к лицу!

*Приоритет: 86*

*Успех: 40 = 1*

(2)

Спрятаться в ящик.

*Приоритет: 91*

*Успех: 53*

*Мастер:*



Вы бросаетесь обратно в комнату, откуда вышли, и прячетесь среди ящиков. Неизвестные проходят мимо вашего укрытия и исчезают за поворотом коридора слева.

*(в ответ на 1)*

Если вы думаете, что персонаж совсем уж бессмертен, вы ошибаетесь, кстати.

*Игроки:*

Если наша няша умрёт, батхёрт игравших брони (*и мой в том числе*) будет просто невообразим.

Мы посвятим ей тред, будем разговаривать с ней, поливать цветочки на могилке и утешать Твай.

Кстати, зомби-ГГ – это неплохая идея.

А может, благодаря чистой платонической любви у Твай будет жеребёночек от нас и мы сможем играть в новую эрпогэ! От рождения и до самой смерти.

Поней РПГ-2: Дочь Безымянной!

Шаримся в ящиках.

*Приоритет: 100*

*Успех:  $57+10 = 67$*

*Мастер:*

Вы обшариваете ящики – в них, в основном, различные инструменты, чаще всего в плохом состоянии, и разное барахло не совсем понятного предназначения. Все попадающиеся вам предметы не похожи на изделия пони. В одной из бочек вы находите пару факелов.

Место: ???, подсобка.

Время: 14:50 дня.

Инвентарь: пустая книжка, игрушка-флюгер\*2, ключ от номера, яблоко, ошейник, морковь\*2, сантиметр и блокнотик с записками "ТС, ФШ, РД", горсть драг. камней, изумруд, факел\*2, 19 золотых монет.

*Игроки:*

Собираем факелы в сумку, тихо идем туда, откуда пришли странные существа.

*Приоритет: 92*

*Успех: 100*

*(Реролл)*

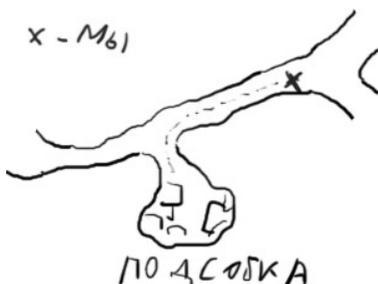
Факелы нужны, оружие же.

Так что реролл.

*Приоритет: 100*

*Успех: 13*

*Мастер:*



Вы выходите в коридор и сворачиваете направо, поднимаясь по нему. Перед вами снова развилка: правый проход уходит вниз и в темноту, из левого слышен какой-то шум. И в этот момент у вас за спиной снова слышатся звуки – на этот раз какой-то визг.

*Игроки:*

(1)

В правый, в темноту – но недалеко, и затаиться, пытаюсь  
осмотреться.

*Приоритет: 100*

*Успех: 59*

(2)

Оборачиваемся и смотрим, что за объект там визжит.

*Приоритет: 100*

*Успех: 87*

*Мастер:*

Демоны!

*Выбор варианта: 2*

Вы осторожно отходите чуть назад, чтобы посмотреть,  
кто визжит, и видите двух алмазных псов, тащащих за ноги  
свинью! Та изо всех сил вырывается, а коридор узкий и  
неудобный, поэтому они слишком заняты, чтобы вас  
заметить.

*Игроки:*

Ну ёлы-палы. Сзади псы, впереди либо яма, либо шум,  
который явно издаёт вовсе не волшебный джин, мечтающий  
нам помочь.

Надо шнелле-шнелле скипать в тёмный поворот направо  
и вниз.

*Приоритет: 100*

Успех: 14

Мастер:



Кто сегодня сотню не выкинет – лох!

Вы быстро убегаете от них в

правый проход, оказываясь в каком-то очень тёмном помещении. И тут вы чуть не спотыкаетесь о что-то мягкое, недовольно буркнувшее в ответ и продолжившее храпеть... Ваши глаза привыкают к скудному свету... Вокруг вас спят на подстилках алмазные псы!

Место: ???, казарма.

Время: 14:55.

Игроки:

Ждём, когда те два пса со свиньёй пройдут мимо, и осторожно возвращаемся.

Приоритет: 100

Успех: 12

Мастер:

Вы ждёте, пока псы со свиньёй пройдут по коридору, чтобы выйти из казармы, но когда истошный визг начинает удаляться, псы вокруг вас, похоже, понемногу просыпаются! "Аэээ, никак, обед скоро?" – зевает один из них, ворочаясь у стенки и почёсываясь.

*Игроки:*

Ну Твай ведь всё осознала и сейчас спешит нам на помощь, так ведь?!

Нет, она всё ещё плачет в подушку.

Срочно в левый коридор и сныкаться в тених!

*(Реролл)*

*Успех: 45*

*Мастер:*

Вы бросаетесь налево, чтобы спрятаться, за вашей спиной раздаётся сиплый голос: "Хэй, хито там хпирёд хобежал, а хну вернишь! Сачковать вздумал, хаа?"

*Игроки:*

Прячемся в ящик.

*Приоритет: 100*

*Успех: 75*

*Мастер:*

Вы снова прячетесь среди ящичков в подсобке. Из коридора слышатся голоса: "Борбосс, да нетрр там никогорр, вот же мы все тутррр, послышалось теберрр" – "Хххх... Храз, хдва... эта... хтри... да, и хравда, все хздесь. Ладно, похли!" – и снова воцаряется тишина.

Место: ???, подсобка.

Время: 15:00 дня.

*Игроки:*

Тушим факел и продолжаем ныкаться.

*Приоритет: 100*

*Успех: 21*

*Мастер:*

Вы совершаете вылазку в коридор, тушите факел и остаётесь в абсолютной темноте. В других местах вы видели ещё факелы, но из-за поворотов коридора их свет до вас совершенно не доходит.

*Игроки:*

Как можно осторожнее выходим и идем налево.

*(Три реролла)*

И последний реролл мне.

*Приоритет: 99*

*Успех: 43*

*Мастер:*



Вы осторожно идёте проверять, что находится слева по коридору, тыкаясь в темноте в стены и морщась от всё усиливающейся вони. Наконец, вы утыкаетесь во что-то вроде деревянной ограды, из-за которой доносится хрюканье.

Место: ???, свинарник.

*Игроки:*

ВЫПУСКАЕМ СВИНЕЙ!

*(Реролл)*

Ну же. Это, должно быть, будет весело.

*Приоритет: 100*

*Успех: 61*

*Мастер:*

Лохов у нас нет, это тред успешных тамплиеров.

Вы на ощупь находите, как открыть загон, и распаиваете его, наподдав свинкам напуганного пендаля. Те с громким визгом и хрюканьем бросаются вперёд по коридору, распространяя страшную вонь. А их там немало было!

*Игроки:*

Кидаем на себя реген, теряемся в толпе свиней и бежим вместе с ними.

*(Реролл)*

RR

*Приоритет: 98*

*Успех:  $92+10 = 100$*

*Мастер:*

Эпик вин...



Вы вливаетесь в поток хрюшек и бежите по коридору, на ходу подлечиваясь магией (+5). Где-то далеко впереди раздаются крики псов и визг свиней — очевидно,

первые начали ловить вторых, но свиньи повсюду, так что это, видимо, надолго. Вы добегаете до очередной развилки — справа какие-то бочки, ящики и чаны, слева, судя по всему, кухня. Вещи вокруг побросаны в беспорядке — очевидно, все псы вокруг сорвались ловить свинок.

Место: ???, коридор.

Время: 15:10 дня.

Здоровье: 27 из 35.

Запас сил: 7 из 10.

*Игроки:*

БЕЖИМ НЕ НА КУХНЮ, А В ДРУГОМ НАПРАВЛЕНИИ

*Приоритет: 100*

*Успех: 98*

Рисуй там выход, ГМ, теперь не отвертисься.

*Мастер:*

Карта была нарисована вся сразу и просто открывается по кускам от "тумана войны" по мере продвижения персонажа. (inb4 лишний ствол, подземелье должно было строиться у нас под ногами, ололо)



Вы поворачиваете направо, пробегая мимо чанов, котлов и бочек. Похоже, что тут псы варят какую-то странно пахнущую жижу. Вы выглядываете в следующие помещения. Справа – цепочка больших залов с огромным количеством таких же бочек и котлов, также оттуда доносится особенно много брани и визга. Слева какой-то коридор, туда тоже ведут свиные следы. Видимо, небольшой запас времени у вас есть. Интересно, что они тут делают?

*Игроки:*

Бежим в туман войны, то бишь не в цех. Нам поможет особая, уличная магия.

*(Реролл)*

*Успех: 42*



Успех: 32

*Мастер:*

Вы бежите налево, перед вами снова развилка.

*Игроки:*

Бежим по следам.

*Приоритет: 98*

*Мастер:*



Вы направляетесь по следам свиней, но утыкаетесь в закрытую дверь – очевидно, псы её заперли следом за ними, чтобы те не смогли убежать назад, когда их будут ловить. За дверью как раз слышатся возня и истошные визги. Интересно, сколько у вас ещё времени в запасе?

Время: 15:15 дня.

*Игроки:*

Взять пробы жижи. На выход (направо).

*Приоритет: 95*

*Успех: 18*

(через 26 секунд после окончания приёма ходов)

(Реролл)

Приоритет: 97

Успех:  $80 = 100$

(Сила Тамплиеров, помощи.)

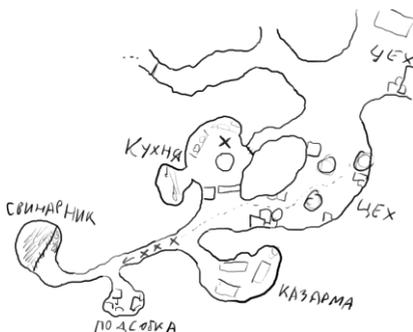
Мастер:

Вы возвращаетесь к котлам с бочками и смотрите, что же в них находится. В некоторых просто липкий сладкий сок деревьев, в других – какое-то вонючее месиво, в третьих некие порошки, а в некоторых всё это, похоже, перемешано. Вы набираете немного порошка себе в сумку и думаете над тем, куда бы отлить жидкостей, но в этот момент спереди раздаются голоса – это псы тащат назад первую партию пойманных свинок.

Игроки:

Прячемся на кухне, на ходу регенерируемся.

Успех:  $63+10 = 73$



Мастер:

Вы убегаете на кухню, на ходу снова подлечиваясь магией (+3). Псы проходят мимо, кроя на все лады того, кто выпустил свиней. Оказывается, на кухне есть

ещё и своя небольшая кладовка.

Место: ???, кухня.  
Время: 15:20 дня.  
Здоровье: 30 из 35.  
Запас сил: 5 из 12.

*Игроки:*

Мне, конечно, интересно, что находится в кладовке, но жизнь важнее. Так что возвращаемся к развилке и на этот раз поворачиваем направо.

*Успех: 76*

*Мастер:*

Вы решаете, что отсюда пора убираться, снова проходите к развилке, но идёте не в ту сторону, куда побежали свиньи, а направо. И очень скоро находите причину того, что животные бросились не сюда – хоть в загромождённом бочками коридоре чувствуется ветерок, а из-за угла пробивается дневной свет, но выход перегораживает пара здоровенных псов в латах и с оружием – судя по тому, что они не стали ловить свиней, это часовые. Стоят они к вам спиной, очевидно, скорее охраняя нору от внешних врагов, чем ожидая, что кто-то попробует покинуть её изнутри, но прокрасться мимо них никак не выйдет.

*Игроки:*

Возвращаемся и отпускаем свиней.

*Успех: 35*

*Мастер:*

Вы пытаетесь вернуться, но по коридору ходит всё больше псов с визжащей добычей. Со стороны стражников тоже слышны голоса – видимо, снаружи пришло ещё несколько псов. Вам срочно нужен план.

Место: ???, рядом с выходом.

Время: 15:25 дня.

*Игроки:*

Берём кастрюлю, пробиваем в ней три-четыре дырки рогом – теперь это наш шлем (для рога дыра и опционально для рта). (Защита, если нас захотят подамажить стражники.)

Надеваем на голову и **ОЧЕНЬ БЫСТРО** убегаем через выход.

*Успех: 53*

*Мастер:*

Ну ты и омич, но если проигнорю, скажут, что лишний ствол сую.

Вы находите кастрюлю, кое-как приспособливаете её под шлем и бросаетесь на выход мимо стражников. Те, что стояли в карауле, явно не ждали этого, но вот другие трое, пришедшие снаружи, увидели вас ещё заранее и успели перекрыть проход. Похоже, вам конец!

Начинается бой!

Противники:

Алмазный пёс А, 8/8.

Алмазный пёс Б, 8/8.

Алмазный пёс В, 8/8.

Алмазный пёс Г, 14/14, в недоумении.

Алмазный пёс Д, 14/14, в недоумении.

Время: 15:30 дня.

Сытость: 6 из 10.

Экипированы: подковы, кастрюля.

*Игроки:*

**"НЕ СЕГОДНЯ, УБЛЮДКИ!"**

Ослепляем псов рогом и пробиваемся к выходу.

*Успех:*  $42+10 = 52$

*Мастер:*

52, минимальный.

"НЕ СЕГОДНЯ, УБЛЮДКИ!" Вы ярко светите рогом, ослепляя не ждавших этого стражников позади вас и пару псов спереди, но третий успевает отвернуться и теперь бьёт вас когтями!

*Успех:* 76

Его удар расплосовывает кожу на вашем боку (-2). Остальные тем временем, похоже, проморгались и пришли в себя. "Что за?.. Гаси её, пагни!" Неужели это конец?

Противники:

Алмазный пёс А, 8/8.

Алмазный пёс Б, 8/8.

Алмазный пёс В, 8/8.

Алмазный пёс Г, 14/14.

Алмазный пёс Д, 14/14.

Здоровье: 28 из 35.

Запас сил: 4 из 12.

*Игроки:*

Стараемся уронить всё еще зрячего пса на землю телекинезом, и, перепрыгнув его – сваливаем.

*(Второй реролл)*

RR

*Приоритет: 98*

*Успех:  $58+10 = 68$*

*Мастер:*

Вы телекинезом даёте подсечку этому гаду и бросаетесь бежать, но остальные псы у вас прямо на хвосте!..

Все, кроме одного из стражников, который предпочёл метнуть вам вслед топор!

*Успех: 5*

...и попал в одного из своих!

Противники:

Алмазный пёс А, 8/8, прямо у вас на хвосте!

Алмазный пёс Б, 8/8, прямо у вас на хвосте!

Алмазный пёс В, 5/8, валяется в пыли после вашей подсечки и дружественного огня.

Алмазный пёс Г, 14/14, прямо у вас на хвосте!

Алмазный пёс Д, 14/14, остался позади после броска.

Запас сил: 3 из 12.

*Игроки:*

Бросить горсть драгоценных камней, чтобы отвлечь псов, и бежать.

*Приоритет: 98*

*Успех: 11*

*(через 31 секунду после окончания приёма ходов)*

*(Реролл)*

Реролл его.

*Приоритет: 100*

*Успех: 2*

*Мастер:*

Вы бросаете на землю горсть камней и бежите дальше, но псам это, похоже, безразлично. Ближайший из преследователей пытается укусить вас за ногу.

*Успех: 73*

Больно, но не смертельно (-2).

Противники:

Алмазный пёс А, 8/8, прямо у вас на хвосте!

Алмазный пёс Б, 8/8, прямо у вас на хвосте!

Алмазный пёс В, 5/8, отстаёт.

Алмазный пёс Г, 14/14, прямо у вас на хвосте!

Алмазный пёс Д, 14/14, отстаёт.

Здоровье: 26 из 35.

Инвентарь: пустая книжка, игрушка-флюгер\*2, ключ от номера, яблоко, ошейник, морковь\*2, сантиметр и блокнотик с заметками "ТС, ФШ, РД", изумруд, факел\*2, 19 золотых монет.

*Игроки:*

Обрушиваем балку и убегаем!

*(Реролл)*

*Успех:  $55+10 = 65$*

*Мастер:*

Минимальный [вин], даже с бонусом.

Вы с помощью магии роняете за собой потолочную подпорку, но она оказывается очень тяжёлой и падает чуть позже, чем хотелось бы, отсекая не всех преследователей. Тем временем вы выбегаете из норы – вокруг лес Вайттейл!

Противники:

Алмазный пёс А, 8/8, у вас на хвосте!

Алмазный пёс Б, 14/14, у вас на хвосте!

Место: лет Вайттейл, нора псов.

Запас сил: 2 из 12.

*Игроки:*

Бежать на северо-запад, в сторону Понивилля.

*Приоритет: 98*

*Успех: 100*

*Мастер:*

Вы скидываете с себя дурацкую кастрюлю и прибавляете ходу. Очень скоро преследователи безнадежно остаются позади. Добежав до края леса и остановившись перевести дыхание, вы замечаете столб дыма, поднимающийся в небо в той стороне, откуда вы убежали. Похоже, там начинается лесной пожар. Едва ли теперь кто-то станет вас преследовать.

Вы сбежали из боя!

Место: лес Вайттейл, опушка.

Время: 15:45 дня.

Экипированы подковы.

*Игроки:*

Идём искать РД, чтобы взять квест на метеорологию.

*(Второй реролл)*

Дайсы. Ненавидят. Меня.

*Приоритет: 91*

*Успех: 91*

*Мастер:*

*>991-ый пост тред*

*>1d100 (91)=91*

*>1d100 (91)=91*

Вы собираетесь направиться в сторону города, чтобы поискать там Дэш, но тут в небе появляются сотни пегасов – очевидно, они летят со стороны Клаудсдейла, при этом гоня перед собой целую гору грозовых облаков, а многие ещё и тащат в копытах по паре мелких тучек. Вы зачарованно

следите за этим зрелищем, а крылатые пони, тем временем, выстраиваются длинным полукругом, слаженно собирают из многих пригнанных с собой туч одну большую и устраивают ливень с грозой над лесом, к счастью, не задевая вас. Вы понимаете, что они таким образом тушат лесной пожар. Довольно скоро дым исчезает, и пегасы небольшими группками неторопливо летят назад, но тут один из них стремительно пикирует к вам – это Рейнбоу Дэш. "Привет порталонавтам! – заходится она смехом. – Просто не могу поверить, что ты довела Твай до такого. Но вообще тебе повезло, ты бы сейчас могла и где-нибудь в Филлидельфии застрять, а ты всего лишь..." Она осекается и странно смотрит на вас: "А это не ты, случаем, пожар устроила?"

*+1 опыта*

Время: 16:05 дня.

Опыт: 6 из 40, 7 уровень.

*Игроки:*

"Не без помощи псов и их технологий. Ты ведь мне поручение какое-то хотела дать? Да? По быстрому показывай/рассказывай и расходимся".

*Приоритет: 99*

*Успех:  $87+10 = 97$*

*Мастер:*

Эпик.

"Не без помощи псов и их технологий. Ты ведь мне поручение какое-то хотела дать? Да? По-быстрому показывай-рассказывай и расходимся". Дэш восхищённо осматривает вас: "Да ну? Снова псы? Да у тебя прям талант

находить неприятности на свой круп! Надо будет обыскать пожарище и посмотреть, чем они там занимались. Что же до поручения, то вот..." Она снова достаёт из сумки погодный прибор. "Тут всё просто, направляешь эту штуку в ту сторону, с которой хочешь засечь погоду – в нашем случае над Эверффри, съешь копыто вот сюда и всё, замер готов. Проблема в другом – для нормального замера необходимо находиться на приличной высоте, но и тут я всё продумала – у Твай есть в хозяйстве воздушный шар. Одолжи его и слетай сделай снимочек к югу от хозяйства Эпплджэк, дальше залетать не нужно. А ещё лучше – пригласи её на романтическое свидание на воздушном шаре, вот увидишь, ей понравится. Или ты снова не веришь моим советам? – она хитро подмигивает вам. – Да, кстати, и отдай мне флюгеры будущего, тебе они всё равно ни к чему".

Время: 16:10 дня.

Инвентарь: пустая книжка, игрушка-флюгер\*2, ключ от номера, яблоко, ошейник, морковь\*2, сантиметр и блокнотик с заметками "ТС, ФШ, РД", изумруд, факел\*2, образцы порошков, "картограф погоды", 19 золотых монет.

*Игроки:*

Флюгеры... Так и быть, флюгеры я тебе отдам, если ты скажешь, куда будет дуть ветер этим вечером (а то занесёт ещё невесть куда).

А за совет спасибо. Надеюсь, этим вечером я не буду торчать в очередной волчьей яме...

*Приоритет:* 99

*Успех:*  $34+10 = 44$

*Мастер:*

Минимальный фейл.

"Флюгеры... Так и быть, флюгеры я тебе отдам, если ты скажешь, куда будет дуть ветер этим вечером, а то занесёт ещё невесть куда. А за совет спасибо. Надеюсь, этим вечером я не буду торчать в очередной волчьей яме..." Дэш берёт у вас одну из машинок: "Смотри и учись!" Она чуть подкручивает что-то в механизме и поднимает его над головой – флюгер несколько секунд дёргается, после чего поворачивается... боком к дующему сейчас ветру! "Вот так, плюс четыре часа, северо-северо-восточный, пять-семь метров в секунду. Здорово, а? Но только тебе от этого пользы никакой не будет, – туманно говорит она и улетает, забрав оба флюгера. – Ещё увидимся!"

+2 *опыта*

Опыт: 8 из 40, 7 уровень.

Инвентарь: пустая книжка, ключ от номера, яблоко, ошейник, морковь\*2, сантиметр и блокнотик с заметками "ТС, ФШ, РД", изумруд, факел\*2, образцы порошков, "картограф погоды", 19 золотых монет.

*Игроки:*

Помыться, почиститься, нарвать лесных цветов, идти мириться с Твай.

*(Шестой реролл)*

*Приоритет: 98*

*Успех: 52*

*Мастер:*

Пиздец [тут] рероллов.

Следующие полчаса вы потратили на умывание у небольшого ручейка и сбор букета лесных цветов. Ну что, к Твайлайт?

Время: 16:40 дня.

Сытость: 5 из 10.

Инвентарь: пустая книжка, ключ от номера, яблоко, ошейник, морковь\*2, сантиметр и блокнотик с заметками "ТС, ФШ, РД", изумруд, факел\*2, образцы порошков, "картограф погоды", букет лесных цветов, 19 золотых монет.

*Игроки:*

А то!

*Успех: 94*

*Мастер:*

Дорога до Понивилля прошла незаметно. Вот и библиотека... Сделав глубокий вдох, вы поправляете букет и стучите, вскоре слыша шаги внутри. Дверь открывается – на пороге Твайлайт с понуро опущенной головой. Но вот она поднимает взгляд, и вы видите её покрасневшие от слёз печальные глаза. При виде вас выражение в них моментально меняется, и она бросается вперёд, со всей силы обнимая вас, облегчённо рыдая и колотя копытом по вашей спине. Вы так и стоите на улице перед дверью, неловко обнимая её в ответ. Кажется, в этот момент что-то в вас меняется, и время как будто замирает...

День 6.

Место: Понивилль, библиотека.

Время: 17:20 дня.

Здоровье: 26 из 35.

Запас сил: 2 из 12.

Сытость: 5 из 10.

Романтическая пауза, хор пегасиков с неба.

Экипированы подковы.

Навыки: исследователь, красноречие, искушающая судьбу, крепкая телом, заклинательница.

Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды.

Инвентарь: пустая книжка, ключ от номера, яблоко, ошейник, морковь\*2, сантиметр и блокнотик с заметками "ТС, ФШ, РД", изумруд, факел\*2, образцы порошков, "картограф погоды", букет лесных цветов, 19 золотых монет.

На сегодня всё, надо хоть раз закончить игровую сессию не во сне/отключке, хотя как сказать. Сюжетофаги, не переживайте, это всё не просто концентрированные сопли с сахаром. Всем спасибо за игру!

*Игроки:*

*(ход после окончания игровой сессии)*

Только не телепортируй меня никуда от радости!

*Приоритет: 100*

*Успех:  $90+10 = 100$*

Всем броням теперь будут сниться хорошие сны.

*Успех: 100*

## Глава 12

*Мастер:*

"...тобой, чтобы заставить меня поревновать. Сказала, что мне надо верить в свои чувства, а не пытаться анализировать. Она, конечно, права, но ведь в итоге я чуть было... ты меня слушаешь?" – Твайлайт озабоченно заглядывает вам в глаза. Что это было только что? Вы как будто на минуту выпали из реальности. Вы уже стоите в библиотеке, Твай держит в воздухе перед собой букет, когда вы успели зайти и вручить его? В конце концов вы списываете всё на переутомление от всех недавних событий. Да и стоит ли поиск причин этого кратковременного помутнения того, чтобы не услышать ещё хоть слово, сказанное вам Твайлайт? "Да-да, всё нормально". Она успокаивается и нюхает букет: "Такие замечательные цветы! Я рада, что заклинание забросило тебя в тихий и спокойный лес, а не куда-нибудь в горы!"

День 6.

Место: Понивилль, библиотека.

Время: 17:25 дня.

Опыт: 8 из 40, 7 уровень.

Здоровье: 26 из 35.

Запас сил: 2 из 12.

Сытость: 5 из 10.

Состояние нормальное.

Экипированы подковы.

Навыки: исследователь, красноречие, искушающая судьбу, крепкая телом, заклинательница.

*Игроки:*

Предлагаем ей покататься на воздушном шаре. (Не надо говорить про логово, а то она расстроится.)

*(Реролл)*

*Успех:  $76+10 = 86$*

*Мастер:*

Решая не уточнять этот вопрос, вы прямо предлагаете ей прокатиться на воздушном шаре. "Ох уж эта Дэш! Хотя, как показывает практика, к её советам в этой области лучше... да и вообще... – Твайлайт ненадолго задумывается, после чего её лицо светлеет: – Если подумать, то это и правда отличная мысль! Нечего ему сложенным лежать, это вообще вредно для ткани... Ты когда бы хотела полетать, и куда?"

*Игроки:*

Я хотела бы прокатиться над Понивиллем. Посмотреть с высоты пегасьего полёта на Эверфри, Ферму Эпплов и другие достопримечательности. Мы можем сделать это прямо сейчас!

*(Два реролла)*

*Приоритет: 98*

*Успех:  $48+10 = 58$*

*Мастер:*

"Я хотела бы прокатиться над Понивиллем. Посмотреть с высоты пегасьего полёта на Эверфри, ферму Эпплов и другие достопримечательности. Мы можем сделать это прямо сейчас!" – "Это будет здорово!" Твайлайт убегает готовить шар и собирать необходимые вещи, тем временем проходящий мимо Спайк останавливается и странно на вас косится.

Время: 17:30 дня.  
Сытость: 4 из 10.

*Игроки:*

Просим его приготовить нам в дорогу нямки.

*Успех:*  $36+10 = 46$

*Мастер:*

"Спайк, а ты не мог бы..." – "Ты странно пахнешь!" – заявляет он и в задумчивости направляется в другую комнату.

*Игроки:*

Обнюхиваем себя.

*Приоритет:* 98

*Успех:* 34

*Мастер:*

Вы нюхаете себя – ничего особенного, вы же искупались в ручейке. Между тем Спайк уходит, а Твайлайт входит в комнату, суетливо собирая вещи в свою седельную сумку: "Сейчас, ему ещё минут десять греться, пока как раз соберусь... где же она, где же она?"

*Игроки:*

Показать ей порошок и спросить, что это такое.

*Приоритет:* 100

*Успех:*  $99+10 = 100$



*Мастер:*

"Твай, а что это такое?" – вы показываете ей горсть порошка из пещеры псов. "Хммм... Пойдём глянем, если тебе так

интересно", – она отводит вас к своему столу с химическими реактивами, рассыпает порошок по нескольким колбам и начинает проделывать с ними всевозможные манипуляции, подливая в них некие жидкости, нагревая, пропуская через системы трубок с некими наполнителями... в конце концов заявляя: "Это смесь. Вот тут в осадок выпал металлический порошок – по сути, просто железная пыль, а вот это сложнее, это, не считая кое-каких органических добавок, нитрат калия, проще говоря – сели-и-итра..." – на последнем слове она замирает, после чего медленно поворачивается к вам и тихо произносит: "Откуда у тебя это?"

*+3 опыта.*

Время: 17:40 дня.

Опыт: 11 из 40, 7 уровень.

*Игроки:*

Нашла в лесу. А точнее, в логове алмазных псов. Я... забрела туда ненароком на обратном пути.

*(Реролл)*

*Приоритет: 100*

*Успех: 58+10 = 68*

*Мастер:*

Как раз на большой вин. (*хороший успех по правилам в Игре начинался при броске от 68*)

"Нашла в лесу. А точнее, в логове алмазных псов. Я... забрела туда ненароком на обратном пути". При упоминании псов Твайлайт вздрагивает и слегка бледнеет: "У них есть познания в химии? Откуда?.. И много у них там подобного порошка? Что они с ним делают? Где это место? Нет, погоди, всё не то, как ты смогла оттуда выбраться?"

*Игроки:*

Вздыхаем и рассказываем о побеге из логова и о цехе с химикалиями.

*Успех:  $9+10 = 19$*

*Мастер:*

Вы тяжело вздыхаете и рассказываете ей всё с самого начала. Чем дольше она слушает, тем больше бледнеет: "Целый цех... котлы... А я... я чуть не убила тебя?!" – она выглядит глубоко шокированной.

Время: 17:45 дня.

*Игроки:*

"Нет. Ты же знаешь меня, я и не из таких передряг выбиралась. К тому же ты была расстроена и не очень понимала, что делаешь. Всё хорошо, милая".

Обнять её и лизнуть в нос.

*Приоритет: 99*

*Успех: 93*

*Мастер:*

"Нет. Ты же знаешь меня, я и не из таких передраг выбиралась. К тому же ты была расстроена и не очень понимала, что делаешь. Всё хорошо, милая", – вы обнимаете её и лижете в нос, она слегка улыбается вам в ответ: "Иногда я удивляюсь твоей храбрости и беспечности. Но всё, что ты рассказала – очень серьёзно. То, чем они там занимаются, больше всего похоже не производство оружия, причём поставленное на поток. Это совсем не похоже на алмазных псов, и потом, вспомни нашу битву на дороге в Кантерлот – кто напал на курьера в воздухе? Я не понимаю всего происходящего, но складывается впечатление, что кто-то готовится... – Твайлайт не сразу находит в себе силы продолжить, – ...к войне". Она закусывает губу: "Извини, я должна немедленно написать об этом Принцессе. Можешь добавить ещё что-нибудь к своему рассказу?"

+2 *опыта*

Опыт: 13 из 40, 7 уровень.

*Игроки:*

Рассказать про Дэш и её метеопроблемы. Рассказать про ФШ и её (*био*)проблемы со зверьём. Про проблемы Эшлов тоже не забыть. И вообще вспомнить и рассказать всё (*спойлер*: , включая собственное имя).

(*Второй реролл*)

*Успех: 12+10 = 22*

*Мастер:*

Вы последовательно рассказываете про подозрения Дэш, непослушных кроликов Флаттершай, болезнь яблок

Эпплджэк, но Твайлайт прерывает вас: "Не вижу, как всё это может быть связано. Извини, но мне сейчас не до больных зайчиков и паранойи Дэш. Ладно, пойду писать письмо".

*Игроки:*

Баллисты!

*Приоритет: 99*

*Успех:  $91+10 = 100$*

*Мастер:*

"Погоди, Твай, ещё одно!" Вы рассказываете ей про баллисту. "Осадные машины?! Почему ты раньше молчала? Если у них будут зажигательный состав и осадные орудия... ты что, не понимаешь? Ах да, ты же не читала книги про древние времена, когда мы вели войны. Это страшно, это чудовищно, это не должно повториться! Кто бы ни стоял за этим, его надо остановить, пока ещё не поздно!" – она бросается к столу, хватая своей магией лист бумаги и перо и начинает быстро-быстро писать. Исписав мелким почерком весь лист, она громко зовёт Спайка, после чего поворачивается к вам. "Сейчас мы отправимся туда, где ты спрятала части баллисты, и заберём их для изучения. Силы врага надо знать, вот как раз и пригодится воздушный... Ой, прости, я совсем забыла, – она понуривается. – Хорошенькое у нас первое свидание получается, а?"

*+2 опыта.*

Время: 17:55 дня.

Опыт: 15 из 40, 7 уровень.

*Игроки:*

Ну мы же всегда успеем наверстать упущенное, правда?

Подмигнуть и помочь собраться.

*Успех:  $29+10 = 39$*

*(было несколько заявок с бóльшим приоритетом, но ни одна из них не была выбрана, видимо из-за технических проблем на сайте)*

*Мастер:*

"Ну мы же всегда успеем наверстать упущенное, правда?" – вы подмигиваете Твайлайт и помогаете сложить вещи, пока она отдаёт Спайку письмо с наказом немедленно отправить: "Ответа в скором времени я не жду, это слишком запутанный и комплексный случай, да и... в общем, вся та история с кюотимарками тоже ведь никуда не делась, так что я пока и не настаиваю, чтобы она посвящала меня во все подробности. Так что ладно, думаю, мы можем пока немного проветриться. Ой, сейчас, забыла одну вещь сложить!" Она быстро хватает что-то с полки и принимается засовывать в свою сумку: "Ты уже иди, я тебя догоню".

*Игроки:*

Угостить-таки Спайка изумрудом.

*(Второй реролл)*

*Успех:  $40 = 1$*

*Мастер:*

Вы направляетесь к выходу, по пути протягивая Спайку изумруд: "Угощайся!" Он берёт его, вертит в руках, а затем бросает куда-то в угол и молча уходит, не глядя на вас.

Инвентарь: пустая книжка, ключ от номера, яблоко, ошейник, морковь\*2, сантиметр и блокнотик с заметками "ТС, ФШ, РД", факел\*2, "картограф погоды", 19 золотых монет.

*Игроки:*

(Хвала Шигорату, сейчас я успел до первого бамплимита.)

Ждём Твай около шара.

*(Второй реролл)*

*Приоритет: 98*

*Успех: 8*

*Мастер:*

Вы выходите на улицу и встаёте рядом с привязанным воздушным судном, чтобы подождать Твай. Внезапно что-то с грохотом выкатывается из-за угла библиотеки, вдавливая вас в землю и укатывается дальше. Поднявшись и отряхнувшись, вы видите Дерпи, пытающуюся догнать огромный деревянный шар, укатывающийся под гору. "Извини, это декорация для..." – дальше её голос заглушается грохотом этой монструозной конструкции, подпрыгивающей на ухабах. Впрочем, это не совсем шар, у него, кажется, есть грани... Твайлайт выходит из дома и подходит к вам: "Ну что, куда летим сначала?"

*-1 ХП.*

Время: 18:00 дня.

Здоровье: 25 из 35.

Вы летите на воздушном шаре!

*Игроки:*

"Баллиста была в Эверфри, думаю, туда сразу и полетим".

*Приоритет: 1*

*Успех: 5+10*

*(Реролл)*

Что так?

*Приоритет: 100*

*Успех: 23+10 = 33*

*Мастер:*

"Баллиста была в Эверфри, думаю туда сразу и полетим". Вы взлетаете и направляетесь на запад, очень скоро понимая, что имела в виду Дэш, говоря, что знание направление ветра вам не нужно – Твайлайт управляет движением шара по своей воле! "Извини, медленно получилось, давно не практиковалась" – улыбается она, доставив вас до границы леса раза в два быстрее, чем вышло бы пешком! "Ну что, высаживаемся?"

Место: лес Эверфри, дорога.

Время: 18:15 дня.

~~Уау, у нас появился воздушный корабль! Скорее чекать все ранее недоступные места, собирать команду из самых еильных поняш mane six и лететь качать их на самых козырных мобах... wait...~~

*Игроки:*

Десантируемся, пора собирать баллисту, приделывать её к шару! КИРОВ САМ СЕБЯ НЕ СОБЕРЁТ!

*(Третий реролл)*

RR

*Приоритет: 98*

*Успех: 39*

*Мастер:*

Вы находите небольшую прогалину посреди леса рядом с тем местом, где спрятали разобранную баллисту, и совершаете посадку. "Вот её части, как думаешь, не получится приладить их к шару?" Твайлайт смеётся: "Тебе дай волю, ты ещё и не такое отмочишь. Думаю, лучше погрузить их как есть и побыстрее улететь отсюда, а?"

*Игроки:*

Грузим баллисту. Взлетаем. Меряем погоду.

*Успех: 66*

*Мастер:*

Погрузив части баллисты, вы взлетаете, и, набрав высоту, решаете произвести измерение, о котором просила вас Дэш. Направив "картограф погоды" в сторону леса, вы осторожно просовываете копыто в нужные кольца и... Ай! Отдёрнув его и слизнув выступившую капельку крови, вы заглядываете внутрь прибора – оказывается, он снабжён чем-то вроде подвижного шипа, только что вырвавшего из вашей ноги несколько волосков вместе с крошечным клочком кожи. Впрочем, прибор, похоже, сработал – белые хлопья, до этого

спокойно лежавшие в прозрачной сфере, взметнулись, покружились и приняли форму облаков – один в один таких же, как висят над горизонтом, но только миниатюрных. Твайлайт, во время вашего измерения занятая укладыванием частей орудия, поворачивается к вам: "Ну, что дальше?"

Время: 18:20 дня.

Инвентарь: пустая книжка, ключ от номера, яблоко, ошейник, морковь\*2, сантиметр и блокнотик с заметками "ТС, ФШ, РД", факел\*2, "картограф погоды" со снимком, 19 золотых монет.

*Игроки:*

Давай залетим на ферму Эпплов.

*Успех: 90 = 100 (Мастер забыл про "Искупающую" и засчитал за 90)*

*Мастер:*

Всё-таки не эпик.

"Давай залетим на ферму Эпплов!" Шар стремительно меняет направление полёта и буквально через пять минут уже проплывает над садами Свит Эппл Эйкрз. С воздуха вид открывается просто чудесный! Вы оборачиваетесь на Твайлайт – она сосредоточенно смотрит вдаль, лёгким свечением рога управляя воздушным судном, ветер треплет её гриву. Ей это здорово идёт! "Ну вот, ферма. Хочешь передать привет Эпплджэк?"

Место: Свит Эппл Эйкрз.

Время: 18:25 дня.

*Игроки:*

"Да, ещё задание Рарити. Не удивляйся".

Подмигиваем и зовём Эпплджек.

*Успех:  $92+10 = 100$*

*Мастер:*

Разницу в роллах компенсирую на следующем перелёте, пока полюбасу эпик.

"Да есть тут одно дело. Не удивляйся". Вы подмигиваете и идёте к Эпплджэк, работавшей неподалёку. "А, здаров, сахарок! Что ж ты тогда так незаметно от нас сбежала, даже не попрощались толком. И Мак чего-то бурчал на тему, что извиниться перед тобой хотел. Короч, я как ваш шар увидела, решила презент вам сделать", – с этими словами Эпплджэк протягивает вам бутылку знакомой формы и подмигивает, затем машет копытом Твайлайт: "Здорова, как твоё ничего?" Та что-то кричит в ответ. "Ась?" – похоже, Эпплджэк проще перекинуться, чем подойти поближе.

Инвентарь: пустая книжка, ключ от номера, яблоко, ошейник, морковь\*2, сантиметр и блокнотик с заметками "ТС, ФШ, РД", факел\*2, "картограф погоды" со снимком, бутылка "AppleJack"-а, 19 золотых монет.

*(Некоторые игроки попросили доказательства у агрессивного анона, представившегося модератором, за что получили бан. Разгорелась небольшая драма. Мастер взял перерыв.)*

*Мастер:*

Короче, стоп-кран. Ходы не принимаются, пауза до сегодня. Настроения играть никуда нет благодаря полициям.

Всем спасибо за игру, вы няши.

*Игроки:*

А вам не кажется, что главный антагонист – Эпплджек? Ну не просто так же она пытается спойть нас.

(А вообще, скорее всего наш главный враг – Трикси.)

Вы ещё не догадались? Главный антагонист – (*спойлер*: сама Безымянная).

"Что? У тебя был роман со мной? И ты мне ничего не сказал?" (шоу Фрая и Лори)

Кстати, годно, годно.

Безымянная устраивает массированную подготовку военных действий и для выполнения пары неотложных заданий приезжает в Понивилль. И её коварный план почти осуществляется, но тут внезапно Дерпи.

Как результат – мы просыпаемся в гостинице и ничего не помним.

Или составляет Хитрый План(тм), часть которого – лишить себя памяти, охмурить первого мага Эквестрии и искренне, побеждая любые детекторы лжи, заманить защитников в какую-нибудь сложносочинённую ловушку.

Oh, shit! Death Note же.

Вот точно, помню, что где-то я это уже видел.

А не десуното ли кьютимарка нашего ГГ?

Блджад, у нас же даже книжка с собой! Ну почему мы ещё не вписали туда ни одного имени?!

## Глава 13

*Мастер:*

"Да есть тут одно дело. Не удивляйся". Вы подмигиваете и идёте к Эпплджэк, работавшей неподалёку. "А, здаров, сахарок! Что ж ты тогда так незаметно от нас сбежала, даже попрощались толком. И Мак чего-то бурчал на тему, что извиниться перед тобой хотел. Короч, я как ваш шар увидала, решила презент вам сделать", – с этими словами Эпплджэк протягивает вам бутылку знакомой формы и подмигивает, затем машет копытом Твайлайт: "Здорова, как твоё ничего?" Та что-то кричит в ответ. "Ась?" – похоже, Эпплджэк проще перекинуться, чем подойти поближе.

День 6.

Место: Свит Эппл Эйкрз.

Время: 18:25 дня.

Опыт: 15 из 40, 7 уровень.

Здоровье: 25 из 35.

Запас сил: 2 из 12.

Сытость: 4 из 10.

Вы летите на воздушном шаре!

Экипированы подковы.

Навыки: исследователь, красноречие, искушающая судьбу, крепкая телом, заклинательница.

Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды.

Инвентарь: пустая книжка, ключ от номера, яблоко, ошейник, морковь\*2, сантиметр и блокнотик с заметками "ТС, ФШ, РД", факел\*2, "картограф погоды" со снимком, бутылка "AppleJack"-а, 19 золотых монет.

*Игроки:*

Позвать Твайлайт и зайти в гости, заодно и поговорим о ситуации, обсудим параспрайтов обнаглевших.

*Успех:*  $37+10 = 47$

*Мастер:*

"Да хватит вам кричать!" – вы зовёте Твайлайт к себе и предлагаете обсудить всё за столом, но Эпплджек грустнеет: "Звиняйте, девочки, у меня дел невпроворот, нет времени чай гонять, вот только минутка освободилась поболтать".

*Игроки:*

А если к чаю добавить бутылочку "Эпплджека" и хорошую компанию?

А с делами мы тебе после поможем.

*Приоритет:* 98

*Успех:*  $63+10 = 73$

*Мастер:*

"А если к чаю добавить бутылочку «Эпплджека» и хорошую компанию? А с делами мы тебе после поможем". Она задумывается: "Хмм... Ладно. На кой чёрт нужна такая жизнь, если нет времени посидеть с друзьями? Заваливайтесь, но только чур потом поможете, как договорились!" Она проводит вас в дом.

Место: Свит Эппл Эйкрз, ферма.

Время: 18:30 дня.

Сытость: 2 из 10.

*Игроки:*

Устраиваем чаепитие с капелькой (с капелькой блеать, а не всю бутылку!) спиртного, в процессе расспрашиваем

ЭйДжей о делах на ферме: не беспокоят ли параспрайты, как родственники, не было ли ещё чего-нибудь странного в последнее время.

Измерить мы её потом успеем, когда будем с делами помогать.

*Приоритет: 99*

*Успех:  $49+10 = 59$*

*Мастер:*

Можно и не всю, но всё равно расходуется.

Вы соображаете чай с "Эпплджэком" и начинаете расспрашивать фермершу о её делах. Отвечает она неохотно, всё больше стараясь свести разговор на болтовню с Твайлайт. Вроде на ферме ничего нового не произошло.

Время: 18:40 дня.

Буквально капельку!

Инвентарь: пустая книжка, ключ от номера, яблоко, ошейник, морковь\*2, сантиметр и блокнотик с заметками "ТС, ФШ, РД", факел\*2, "картограф погоды" со снимком, 19 золотых монет.

*Игроки:*

Максимально невинно делаем замер крупа. Настолько невинно, чтобы Твайлайт снова не обиделась.

Спрашиваем, чем помочь надо.

*Приоритет: 98*

*Успех: 76*

*Мастер:*

Уточнял бы, как именно в твоём понимании надо невинно лапать окружающих за интересные места.

Выпив ещё по рюмашке-другой, вы предлагаете им сыграть в активную физическую игру на гибкость и координацию движений. Поначалу она проходит в неловкой и стеснительной атмосфере, но со временем обе пони раскрепощаются, и вам, отыгрывая особо сложное действие, всё-таки удаётся измерить Эпплджэк так, чтобы это не выглядело неестественным. Решив сделать паузу – не столько от усталости, сколько чтобы отсмеяться, вы спрашиваете у неё про помощь. "Да понимаешь, тут недавно от кузена моего весточка пришла, пишет, у них та же беда с яблоками, вот мы и решили... ну, был тут у нас кусок земли невозделанный... короче, ты только не смейся, но мы скороспелую моркву сеем, хотим посмотреть, что из этого выйдет. Но большие яблони-то тоже бросать нельзя, так что подсобите, а?"

Время: 18:55 дня.

Лёгкое алкогольное опьянение.

*Игроки:*

Конечно, подруга. Когда начинаем?

*Приоритет:* 100

*Успех:*  $35+10 = 45$

*Мастер:*

"Конечно, подруга. Когда начинаем?" – "Сейчас, только ещё раунд в эту твою игру, уж больно она смешная!" Вы дружно выпиваете ещё по рюмке и пытаетесь осилить весьма сложную фигуру из трёх переплетённых тел, когда дверь в

комнату открывается. Вы все трое оборачиваетесь и видите Макинтоша, стоящего в дверях и глядящего на вас с отвисшей челюстью.

*Игроки:*

Все втроём смотрим на дверь. Молча.

*(Реролл)*

*Успех: 31*

*Мастер:*

Вы все молча смотрите на дверь. Наконец, Макинтош приходит в себя, что-то буркает и выходит наружу. "Ох ты ж, что он сейчас обо мне надумает! – первой приходит в себя Эпплджэк и бросается к двери. – Девочки, приберитесь тут и помогите с грядкой, пока я буду ему объяснять, семена вот". Она выскакивает наружу, а вы с Твайлайт виновато переглядываетесь. Нехорошо получилось.

*Игроки:*

(1)

Идём и сажаем морковь.

*Приоритет: 94*

*Успех: 4*

(2)

Сделать кулфейс и пойти **САЖАТЬ СЕМЕНА**.

*(Реролл)*

Реролл раз.

*Приоритет: 94*

*Успех: 43*

*Мастер:*

*Выбор варианта: 2*

Вы с Твайлайт доходите до вспаханной полоски земли. Так, а как же её правильно сажать-то? Ваша подруга некоторое время роется в своей сумке, а затем садится на землю и недовольно произносит: "Ну почему я не взяла с собой справочник агронома? Что делать-то будем?"

Время: 19:00 дня.

Инвентарь: пустая книжка, ключ от номера, яблоко, ошейник, морковь\*2, сантиметр и блокнотик с заметками "ТС, ФШ, РД, АД", факел\*2, "картограф погоды" со снимком, семена, 19 золотых монет.

*Игроки:*

Порыться в закоулках памяти, раз уж там нашлись сведения о БАЛЛИСТЕ, может быть и о посадке моркови всплывёт что-нибудь.

*Успех: 1*

*Мастер:*

Вы напрягаете свою странную память, и ответ приходит! "Эй, Твай, я знаю, как её... Твай?" Но ваша подруга спит, свернувшись калачиком на земле. В это время из-за деревьев вылетает незнакомый вам пегас и стремительно уносится на запад.

*Игроки:*

Будим Твайлайт нежным поцелуем в ушко.

*(Реролл)*

*Успех: 96*

*Мастер:*

"Тваай!" – вы будите подругу поцелуем в ушко. Та ёрзает: "Ай, ну щекотно же!", открывает глаза и улыбается вам. "А знаешь что? По-моему, я опять перебрала! – серьёзно замечает она, помахав копытом перед глазами. – Ну и чего ты ждёшь? А Дэш ещё говорила, что я вечно думаю, когда надо действова... ик! Ой... – она смеётся, но резко обрывает себя и бросает на вас умоляющий взгляд, произнося одними губами: – Ну же, я жду..."

*Игроки:*

(1)

(И почему мне кажется, что ждёт она от нас не романтики?)

Целуемся и делаем всё, что она ждала.

*Приоритет: 98*

*Успех: 3*

(2)

Прямо здесь, штоле? Ты бы Эпплов-то постеснялась!

*Приоритет: 98*

*Успех: 12*

*Мастер:*

*Выбор варианта: 1*

Вы подходите, страстно целуете её, затем протягиваете копыто к... "Эй, девочки! Скорее, там..." – выбежавшая из-за рядов яблонь Эпплджэк застывает на месте, вы неловко отрываетесь от Твайлайт, а та в это время недоумённо произносит: "О, Эпплджэк, а что ты делаешь в моей спальне?" Глаза земной пони наливаются кровью, она молча подходит к вам...

Вы лежите на земле, в голове звенит, зубы ноют, и губа разбита в кровь. Не без труда поднявшись на ноги, вы осматриваетесь, но не обнаруживаете рядом ни Твайлайт, ни Эпплджэк.

*-2 XII.*

Место: Свит Эплл Эйкрз.

Время: 19:10 дня.

Здоровье: 23 из 35.

Инвентарь: пустая книжка, ключ от номера, яблоко, ошейник, морковь\*2, сантиметр и блокнотик с заметками "ТС, ФШ, РД, АД", факел\*2, "картограф погоды" со снимком, 19 золотых монет.

*Игроки:*

Осматриваемся, ищем Твай.

*(Реролл)*

*Приоритет: 100*

*Успех: 58+10 = 68*

*Мастер:*

68, как раз нормальный вин.

Вы внимательно осматриваетесь в поисках Твай и находите на вспаханной земле чёткие следы, идущие сперва к вам, а потом прочь – Эпплджэк; и другие, заплетающиеся, местами выглядящие так, как будто её ноги тащились по земле – Твайлайт. Похоже, земная пони отвела её на ферму. Кроме того, из-за деревьев поднимаются клубы густого чёрного дыма. Никаких персонажей или интересных объектов вокруг нет.

Время: 19:15 дня.

*Игроки:*

Бегом на пожар!

*Успех: 68*

*Мастер:*

Я вообще-то прямым текстом говорил, что откровенных поебушек никогда не будет. Но в данном случае, как говорится, дайсы правду знают, получили ровно то, чего заслуживали.

Вы бросаетесь в ту сторону, откуда идёт дым, и видите догорающие остатки воздушного шара и Макинтоша, затаптывающего огонь. Схватив левитацией ведро воды, вы помогаете ему потушить пламя, но от воздушного судна осталась одна лишь обгоревшая корзина.

Время: 19:25 дня.

*Игроки:*

"Какого параспрайта? Что здесь случилось?"

*Приоритет: 99*

*Успех:*  $27+10 = 37$

*Мастер:*

"Какого параспрайта? Что здесь случилось?" Макинтош меланхолично осматривает своё чуть обожжённое копыто: "Не знаю. Мы с сеструхой разговаривали, когда заметили дым. Прибежали – горит ваш шар. Я стал тушить, а она бросилась вас искать. Вы с ней разминулись, что ли?"

*Игроки:*

Я тебе не верю!

*Успех:*  $63+10 = 73$

*Мастер:*

"Я тебе не верю!" – "Спроси у Эпплджэк", – жеребец молча пожимает плечами и направляется куда-то по своим делам.

*Игроки:*

Идём по души Эпплджэк и Твайлайт, в дом.

*Успех:* 38

*Мастер:*

Вы отправляетесь на ферму искать Твайлайт с Эпплджэк – и как раз сталкиваетесь со второй в дверях. Она с презрением оглядывает вас и сплёвывает под ноги: "Она спит. Проваливай".

Время: 19:30 дня.

Сытость: 2 из 10.

*Игроки:*

Мы любим друг друга! Не поддавайся предрассудкам!

*Успех:*  $6+10 = 16$

*Мастер:*

Чёрт, разговор, не получится ещё раз по мордам двинуть.

"Мы любим друг друга! Не поддавайся предрассудкам!"  
– "Любите?! – земная пони гневно фыркает. – Твай опять пересидела за своими книгами, перенервничала небось, умаялась над очередной своей мозголомной проблемой, не рассчитала, перебрала чутка, и что ты сделала? Помогла ей добраться до койки? Ты просто хотела воспользоваться ею. Все вы, похабные столичные единороги... – она аж закашливается от негодования. – Это моя ферма, и пока я жива, ты сюда не войдёшь. Проваливай, если не хочешь получить ещё разок, но теперь уже я сдерживаться не стану".

*Игроки:*

Мы злы. Бьём по морде первыми.

*(Реролл)*

Реролльну.

*Успех:*  $41+5 = 46$

*Мастер:*

Вы ощущаете вспышку гнева, и, сами не успев понять, что делаете, бьёте копытом в лицо фермерше, но она уворачивается и...

"Лучше не зли меня. Я не хочу из-за такой мрази, как ты, копыта пачкать", – произносит она, стоя над вами.

*-3 ХП*

Время: 19:35 дня.  
Здоровье: 20 из 35.

*Игроки:*

ИДЁМ ИСКАТЬ ДЭШ УЖЕ, БЛЕАТ. Может, хоть она сможет объяснить ситуацию.

Да и вообще, нечего нам тут пока делать, хотя бы пока Твай не проснётся.

*(Реролл)*

*Приоритет: 100*

*Успех: 17*

*Мастер:*

Вы понуро опускаете голову и плетётесь к коттеджу Флаттершай. Дойдя до места, вы успеваете протрезветь, но чувствуете себя полностью физически и морально разбитой.

Место: коттедж Флаттершай.  
Время: 19:55 дня.  
Запас сил: 0 из 12.  
Истощение!

*Игроки:*

Без сил падаем и громко рыдаем. Стараемся отдохнуть немного.

*Успех: 82*

*Мастер:*

Вы падаете в дорожную пыль и рыдаете над своей несостоятельностью, забываясь минут на десять. Полегчало. Из-за двери, между тем, слышится голос Флаттершай.

Время: 20:05 дня.

Запас сил: 1 из 12.

Состояние нормальное.

*Игроки:*

Излить душу Флаттершай и попросить позвать Дэш для сдачи квеста.

*(Второй реролл)*

гег

*Успех: 100*

*Мастер:*

Вы, плохо понимая, что делаете, стучитесь к Флаттершай, и через несколько минут уже сидите за столом, пьёте чай с печеньем, не ощущая вкуса, и изливаете ей душу. Она случает вас вместе с кроликами, под конец они все вместе чуть не плачут. "Я... м-м-м... я могу т-тебе хоть как-то помочь? Или сразу за Дэш лететь?" – бедная пегасочка явно не привыкла решать социальные проблемы и не знает, что делать.

*+1 сытости, +1 запаса сил*

Время: 20:15 вечера.  
Запас сил: 2 из 12.  
Сытость: 3 из 10.

*Игроки:*

"Вряд ли ты сможешь помочь, хотя, если сможешь поговорить с АЖ, я думаю, она тебя послушает".

*Приоритет:* 98

*Успех:*  $82+10 = 92$

*Мастер:*

"Х-хорошо, я постараюсь найти время. Ладно, я полетела за Дэш!" Вы остаётесь понуро сидеть за столом, в это время кролики начинают какую-то возню, но вы не обращаете внимания. Наконец, Ангел запрыгивает к вам на стол, вручает перевязанную ленточкой с надписью "Мы все знаем это чувство" морковку и крепко обнимает вас за шею, после чего они оставляют вас в одиночестве. Проходит ещё несколько минут, и в дом входят Флаттершай с Дэш: "Привет, как сама?"

Время: 20:30 вечера.  
Сытость: 2 из 10.

Инвентарь: пустая книжка, ключ от номера, яблоко, ошейник, морковь\*3, сантиметр и блокнотик с заметками "ТС, ФШ, РД, АД", факел\*2, "картограф погоды" со снимком, 19 золотых монет.

*Игроки:*

Охуенно! Я вот выполнила твою просьбу. (Посоны, ящитаю, стоит забить хуй на Твайлайт.)

*Успех:  $62+10 = 72$*

*Мастер:*

"Нормально! Я вот выполнила твою просьбу", – вы отдаёте Дэш "картограф", она несколько секунд изучает его под разными углами и удовлетворённо кивает: "Молодцом, мало какой пегас бы сделал лучше. Посмотрим, как они запоют, увидев эти облака, причём заснятые совершенно непричастной пони!"

*+3 опыта.*

Опыт: 18 из 40, 7 уровень.

*Игроки:*

*(1)*

Кстати, что это был за шип, воткнувшийся мне в ногу, а, Рейнбоу?

*Приоритет: 86*

*Успех:  $66+10 = 76$*

*(2)*

Просим пегасов объяснить всё ЭйДжей, а сами ужинаем и ложимся спать.

*(Реролл)*

*Приоритет: 86*

*Успех:  $38+10 = 48$*

*Мастер:*

*Выбор варианта: 2*

Вскоре Дэш улетает, а вы, напомнив Флаттершай про её обещание поговорить с Эпплджек, заваливаетесь спать на гостеприимно предоставленную вам кушетку.

Спим 3 +...

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

...часов, посты пока не принимаются.

\*\*\*

И снова вас зовут по имени...

Вы просыпаетесь глубокой ночью, обложенная тихо сопящими кроликами. Луна через щёлку в шторах светит вам прямо в глаз, к тому же очень хочется есть.

День 7.

Место: коттедж Флаттершай.

Время: 3:30 ночи.

Опыт: 18 из 40, 7 уровень.

Здоровье: 21 из 35.

Запас сил: 12 из 12.

Сытость: -1 из 10.

Состояние нормальное. *(не были снижены максимальное здоровье и запас сил)*

Экипированы подковы.

Навыки: исследователь, красноречие, искушающая судьбу, крепкая телом, заклинательница.

Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды.

Инвентарь: пустая книжка, ключ от номера, яблоко, ошейник, морковь\*3, сантиметр и блокнотик с заметками "ТС, ФШ, РД, АД", факел\*2, 19 золотых монет.

*Игроки:*

Лопаем яблоко и идём прогуляться в город.

*Успех: 99*

*Мастер:*

Вы съедаете изумительно вкусное яблоко – всё-таки этого у Эпплджэк не отнимешь, жаль, что последнее – и идёте в город. На ночных улицах нет ни души... хотя стоп – рядом со спа-салонам слышится цокот чьих-то копыт.

+2 сытости, +1 здоровья

Место: Понивилль, улицы.

Время: 4:00 ночи.

Здоровье: 23 из 35.

Запас сил: 11 из 12.

Сытость: 1 из 10.

Инвентарь: пустая книжка, ключ от номера, ошейник, морковь\*3, сантиметр и блокнотик с заметками "ТС, ФШ, РД, АД", факел\*2, 19 золотых монет.

*Игроки:*

Приключение!!!

Идём смотреть ^\_^

*Успех: 18*

*Мастер:*

Вы осторожно подходите, но в темноте случайно наступаете на веточку, которая с громким хрустом ломается. Скрытая тенями фигура оборачивается на звук и мгновенно ныряет в темноту. Вы бросаетесь следом, но на озарённой бледным светом луны улице нет ни души – странная пони как сквозь землю провалилась.

Время: 4:05 ночи.

*Игроки:*

Ищем по запаху! Навык исследования во все поля!

*(Реролл)*

Ещё.

*Успех:  $33+10 = 43$  (неясно, был ли применён бонус)*

*Мастер:*

Вы пытаетесь уловить запах странной пони, но тщетно.

Время: 4:10 ночи.

*Игроки:*

Идём к Пинки. Пусть она пижамную вечеринку устроит.  
Там же и нормально поедим.

*(Второй реролл)*

*Приоритет: 99*

*Успех: 27*

*Мастер:*

Вы идёте в "Сахарный уголок" и долго стучите, но никто не открывает. Может, ночью пони порой и правда спят?

Место: Понивилль, у "Сахарного уголка".

Время: 4:25 ночи.

*Игроки:*

Идём в гостиницу.

*Приоритет: 98*

*Успех: 100*

*Мастер:*

Вы идёте в гостиницу, проходите в свой номер... Можно бы и лечь поспать, но, с другой стороны, у вас ещё вполне хватит сил на пару полезных заклинаний. Что же сделать?

Место: Понивилль, номер в гостинице.

Время: 4:40 ночи.

Сытость: 0 из 10.

*Игроки:*

Призываем ЕДУ. МНОГО ЕДЫ.

*Приоритет:* 100

*Успех:*  $14+10 = 24$

*Мастер:*

"Ммм, а поесть бы чего-нибудь, как в старые деньки", – думаете вы, сплетая заклинание. Но что это? Ах, ну да, конечно...

Начинается бой!

Противник: параспрайт, 4/4.

Время: 4:45 ночи.

Запас сил: 10 из 12.

*Игроки:*

Ох блядь. Копытом его!

*Успех:*  $93+5 = 98$

*Мастер:*

Вы со всей силы бьёте мелкую тварь копытом – она отлетает на несколько метров назад, но, кажется, всё ещё живая. Как вы могли забыть, что их надо давить между двух поверхностей? (-3)

Параспрайт пытается залезть к вам в сумку с целью поживиться!

*Успех: 61*

Вы быстро шугаете его, но он успевает ободрать один из факелов – теперь это просто палка. Кстати, не похоже, чтобы от такой закуски ему стало лучше, как от нормальной еды. Скорее даже наоборот...

Противник: параспрайт, 1/4.

*Игроки:*

Добиваем!

*Приоритет: 100*

*Успех: 81*

*Мастер:*

Вы лёгким движением копыта добиваете наглую тварь, но, к вашему изумлению, в момент смерти она вспыхивает, как спичка, и моментально сгорает! Неужели это из-за съеденного факела? Быстро затоптав горстку горячего пепла, вы переводите дыхание.

Победа!

*Получено 2 ед. опыта.*

Время: 4:50 ночи.

Опыт: 20 из 40, 7 уровень.

Инвентарь: пустая книжка, ключ от номера, ошейник, морковь\*3, сантиметр и блокнотик с заметками "ТС, ФШ, РД, АД", факел, 19 золотых монет.

*Игроки:*

Опять безуспешно пытаемся скастовать много еды.

*Успех:*  $69+10 = 79$

*Мастер:*

79.

На этот раз вам удаётся создать пару караваев белого хлеба.

*+6 сытости, +1 здоровья*

Время: 4:55 ночи.

Здоровье: 24 из 35.

Запас сил: 10 из 12. (*не изменился*)

Сытость: 6 из 10.

*Игроки:*

Садимся и тщательно записываем наши приключения в блокноте, начиная от псов с баллистой и заканчивая параспрайтом-бомбой. Раз нас никто не слушает – пускай читают.

*Успех:* 9

Как-то прям повеяло завещаниями и некрологами.

*Мастер:*

Вы решаете сесть и вдумчиво записать что-то, но вас отвлекает странный шум из коридора – какой-то треск, потом звук лопающегося стекла, и снова треск, прямо как от головешек в костр... ЧТО? Вы подбегаете к двери и видите медленно выползающий из щели под ней дым. Похоже, гостиница горит!

*Игроки:*

Выпрыгиваем через окно!

*Успех: 6*

*Мастер:*

Недолго думая, вы хватаете все свои немногочисленные принадлежности, ударом копыта разбиваете окно и прыгаете в ночную тьму, уже в полёте вспоминая, что ваш номер расположен на втором этаже, а снизу... Удар о землю чуть не выбивает из вас дух. Ну, могло быть и хуже. Вы пытаетесь встать на ноги и понимаете, что одна из передних как будто стала короче. В свете разгорающегося за вашей спиной здания вы тупо смотрите на обломок кости, торчащий из открытого перелома. Ваша память, как будто в издёвку, подсказывает, что это – шок, сейчас вы просто не способны чувствовать боль, но очень скоро...

AAAAAAAAA!!!!

В себя вы приходите, как это с вами обычно и бывает, в больнице. Судя по всему, уже утро. Над вами сидит медсестра: "Знаете, если бы я верила в колдовство, я бы порекомендовала вам попробовать обратиться к знающей пони, чтобы снять проклятие. Впрочем, когда вы через

месяцок отсюда выйдете, я бы всё равно на вашем месте так и поступила".

Место: Понивилль, госпиталь.

Время: 7:55 утра.

Здоровье: 22 из 35.

Запас сил: 12 из 12.

Сытость: 5 из 10.

Вы тяжело травмированы!

*Игроки:*

(Какой эффект от тяжелой травмы?)

Пусть найдут и приведут сюда Твайлайт.

*Приоритет: 87*

*Успех:  $4+10 = 14$*

*(Второй реролл)*

*Приоритет: 99*

*Успех:  $68+10 = 78$*

(Перекиньте мой эпик фейл, кто-нибудь!)

*>Какой эффект от тяжелой травмы?*

(Отпуск Трикси на джеве недели. Всё равно ходить мы не можем, летать не умеем и шар проебали. Так пусть хоть бугурты местных поутихнут.)

Вот и наигрались, блеать. А я говорил, что ничем хорошим это не кончится.

*Мастер:*

"Позовите Твайлайт, пожалуйста", – тихо просите вы. "А она уже тут, – отвечает сестра. – Ещё ночью прибежала помогать тушить пожар своей водной магией, а как узнала, что вы серьёзно ранены – примчалась сюда, с тех пор сидит в коридоре". Она выходит, и через несколько секунд в палату влетает Твайлайт и со слезами на глазах бросается к вашей постели.

*Игроки:*

Говорим ей: "Я тебя ненавижу, это всё из-за тебя!"

*(Второй реролл)*

*Успех:  $45+10 = 55$*

*Мастер:*

Вы поворачиваетесь к ней и тихо произносите: "Я тебя ненавижу, это всё из-за тебя!" В ответ она смотрит на вас с ужасом, пытаясь что-то выговорить, но не может.

*Игроки:*

Продолжать горячечный бред, чтобы Твай поняла, что Безымянная просто не в себе.

Сила тамплиеров, приди!

*Приоритет: 99*

*Успех:  $57+10 = 67$*

*Мастер:*

"Твои уши уродуют это дерево", – всё тем же голосом продолжаете вы, панически придумывая дальнейший бред на

лету. И что это только что на вас нашло? "Если не поделить это число на воду, можно узнать шерсть и попкорн. А ещё субординация", – Твайлайт, закрывшая было лицо копытами, осторожно смотрит на вас, пока вы продолжаете молотить языком. Наконец, она наклоняется, целует вас в лоб и тихо выходит из палаты. Вы слышите её приглушённый голос: "Сестра, у неё бред. Да. Да. Нет... Хорошо, я пойду".

Время: 8:00 утра.

*Игроки:*

Переводим дух и достаём блокнот. Описываем параспрайта-гиганта, баллисту и параспрайта-бомбу.

*Успех: 28*

*Мастер:*

Вы переводите дух и хотите достать что-то из своей сумки, но случайно задеваете её загипсованной ногой и роняете за тумбочку. Вас душат слёзы обиды.

*Игроки:*

Спим.

*Приоритет: 99*

*Успех: 29*

*Мастер:*

Вы засыпаете каким-то странным, нездоровым сном. В нём вам кажется, что ваша искалеченная нога ходит ходуном, извивается и вообще претерпевает самые неожиданные изменения. Потом следует быстрая уже привычная сцена

пробуждения, и вы просыпаетесь. Нога под гипсом страшно чешется, что же делать?

Время: 10:00 утра.

Сытость: 4 из 10.

*Игроки:*

Впадаем в кому до полного оздоровления ноги.

*Приоритет: 100*

*Успех: 79*

*Мастер:*

"Что же делать?" – думаете вы, барабанивая копытом по одеялу. Минуточку... Правым копытом! Вы удивлённо смотрите на свою вроде бы искалеченную ногу – никаких неприятных ощущений, она просто чешется, и всё. Вы аккуратно хлопаете в ладоши – ничего необычного. Как же так?

*Игроки:*

*>ладоши*

wut

Зовём врача.

*(Второй реролл)*

Последний реролл.

*Приоритет: 100*

*Успех: 17+10 = 27*

*Мастер:*

Вы зовёте врача, но никто не откликается. И вам всё сильнее кажется, что с ногой всё в порядке.

Время: 10:05 утра.

*Игроки:*

Начать телекинезом осторожно снимать гипс.

*Приоритет:* 98

*Успех:*  $93+10 = 100$

*Мастер:*

Вы осторожно снимаете гипс – сперва телекинезом, затем помогая себе вторым копытом и зубами. Почти закончив, вы закрываете глаза и некоторое время боитесь открыть, чтобы не увидеть страшную рану. Наконец, вы решаетесь – чистая, ровная шерсть. Никаких следов жуткого ранения. Вы некоторое время осторожно делаете ногой разные движения – всё как обычно. Наконец, вы встаёте и делаете несколько отжиманий – как будто ничего и не было. Достаете из-за тумбочки свою седельную сумку – на ней видны следы крови и копоти. Вы явно чего-то о себе не знаете... Хотя что уж там, вы ведь и имени своего так и не вспомнили.

*+1 опыта.*

Время: 10:10 утра.

Опыт: 21 из 40, 7 уровень.

Состояние нормальное.

*Игроки:*

К Твайлайт. Мне нужно её увидеть. Срочно.

*Успех: 30 = 1*

Знаете, я начинаю думать, что этот перк скорее вреден, чем полезен, хотя по теории вероятности должно быть наоборот. Может, поищем путь от него избавиться?

*Мастер:*

Вы выходите из больницы, с невозмутимым видом пройдя мимо шокированных врачей, и выходите наружу, направляясь к библиотеке. Дойдя до места и открыв дверь, вы уже с порога слышите голоса: "...недостойна тебя, Твай! Нет, правда, поделом ей, пусть повалится месяцок!" – убеждённо вещает Эпплджек. "Твайлайт, она опасна, я чувствую это! Она доведёт тебя до..." – вторит ей Спайк, но тут вы выдаёте себя скрипом двери и все трое изумлённо поворачиваются в вашу сторону.

День 7.

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

Время: 10:25 утра.

Опыт: 21 из 40, 7 уровень.

Здоровье: 22 из 35.

Запас сил: 12 из 12.

Сытость: 4 из 10.

Состояние нормальное.

Экипированы подковы.

Навыки: исследователь, красноречие, искушающая судьбу, крепкая телом, заклинительница.

Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды.

Инвентарь: пустая книжка, ошейник, морковь\*3, сантиметр и блокнотик с заметками "ТС, ФШ, РД, АД", факел, 19 золотых монет.

## Глава 14

*Игроки:*

(1)

Говорим ТС "Оставь нас с АЈ на минутку, нам нужно поговорить".

*Приоритет: 100*

*Успех:  $8+10 = 18$*

(2)

"Мда, похоже я совсем не вовремя, пойду поваляюсь в коме мясцок. Но сначала ты мне все объяснишь, АЈ. Я практически уверена что ты стоишь за поджогом гостиницы, я видела как за мной кто-то следил той ночью".

*(Реролл)*

*Приоритет: 100*

*Успех:  $85+10 = 95$*

*Мастер:*

*Выбор варианта: 1*

Вы спокойно поворачиваетесь к Твайлайт и говорите: "Оставь нас с ЭйДжэй на минутку, нам нужно поговорить". Но та первой вскакивает: "Да кто ты, во имя бороды Селестии, такая? Ты не пони!" – кричит она с бешеными глазами. Спайк встаёт рядом с ней: "А ну не подходи к Твайлайт!" Та сидит на диване и бормочет: "Они сказали, что ты не сможешь ходить месяц, что будешь хромать всю жизнь, они сказали..."

День 7.

Место: Понивилль, госпиталь.  
Время: 10:25 утра.  
Опыт: 21 из 40, 7 уровень.  
Здоровье: 22 из 35.  
Запас сил: 12 из 12.  
Сытость: 4 из 10.  
Состояние нормальное.  
Экипированы подковы.  
Навыки: исследователь, красноречие, искушающая судьбу, крепкая телом, заклинательница.  
Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды.  
Инвентарь: пустая книжка, ошейник, морковь\*3, сантиметр и блокнотик с заметками "ТС, ФШ, РД, АД", факел, 19 золотых монет.

*Игроки:*

"Если бы я знала, кто я, я не шлялась бы тут в поисках истины. Может хоть вы сможете объяснить, какого лешего тут происходит?"

*Успех:*  $82+10 = 92$

*Мастер:*

"Если бы я знала, кто я, я не шлялась бы тут в поисках истины. Может хоть вы сможете объяснить, какого лешего тут происходит?" Земная пони выходит вперёд: "Сейчас я тебе проясню, да...", но Твайлайт хватается за неё и оттаскивает назад: "Стой!" – "Сахарок, отойди в сторону, мне тут надо кой-кому..." – "ЭПШЛДЖЭК! – гневно орёт Твайлайт, так, что та аж приседает. – Это мой дом, и в нём никто никого не будет бить!" Эпшлджэк некоторое время смотрит то на вас, то на неё, и в конце концов выходит, махнув копытом: "Не говори потом, что я тебя не предупреждала, Твай". Смерив вас на прощание испепеляющим взглядом, она хлопает за

собой дверью. Тогда лиловая пони переводит свой гневный взор на дракончика. "Аммм, Твай, ну, я, наверно, пойду приберусь на кухне, да?" – он стремглав уносится, стараясь не смотреть в вашу сторону. Когда вы остаётесь наедине, Твайлайт подходит к вам, колдуя какое-то заклинание: "Стой и не шевелись. Если я что-то заподозрю, превращу тебя в кактус!" Вы чувствуете, как её магия касается вас и проходит сквозь ваше тело. Наконец, она улыбается: "Это и правда ты!" – и бросается к вам в объятия.

Место: Понивилль, библиотека.

Время: 10:30 утра.

Сытость: 3 из 10.

*Игроки:*

Обнимаем, целуем, рассказываем о произошедшем в гостинице.

*(Реролл)*

Йиииха!

*Успех:  $48+10 = 58$*

*Мастер:*

Вы обнимаете Твайлайт и рассказываете про пожар. "Это просто невероятная цепь совпадений, да? – иронично говорит в ответ она. – У тебя есть хоть какие-нибудь мысли на тему того, кто мог бы стоять за всем этим?"

*Игроки:*

"Ну, как сказать..." Рассказываем про пегаса и ночного незнакомца.

*(Второй реролл)*

И мой второй реролл.

*Успех: 100*

Трикси, а тебе не кажется, что наш сюжет катится в какой-то фаренгейт?

*Мастер:*

В куда?

*Игроки:*

Кто-то тут говорил что-то про портал, а сам в фаренгейт не смотрел, ой, то есть не играл?

*Мастер:*

"Ну, как сказать..." Вы рассказываете ей про пегаса на ферме Эплов и ночную фигуру. "Ну, ночью мало ли кто мог ходить, ты же его всё равно не разглядела? Так что нам это ничего не даёт, а вот пегас... И тогда на дороге – тоже пегас! Погоди-ка, а ночной незнакомец, ты говоришь, как сквозь землю провалился? А улететь он не мог?" Вы бьёте себя копытом в лоб – ну как вам сразу не пришла в голову такая простая мысль! Твайлайт между тем продолжает: "Мне это совсем не нравится. Слушай..." – она трясёт головой. "Да что ж это за наваждение, мне постоянно кажется, что я знаю твоё имя, пытаюсь вспомнить и понимаю, что нет! Это невыносимо! Пусть ты его и не помнишь, ну придумай тогда какое-нибудь прозвище, так же просто невозможно!" – она сердито топает ножкой.

Кидаем по одному роллу без рероллов на варианты прозвища ГГ. Как на левелап, короче.

*Игроки:*

Бэдлак Дайс, очевидно же.

*Успех: 98*

*(Через 17 секунд после окончания приёма ходов)*

Иван.

*Успех: 98*

*Мастер:*

Вы ненадолго задумываетесь, и ответ сам всплывает у вас в голове: "Зови меня Бэдлак Дайс!" Твайлайт хихикает, как будто пробуя это имя на вкус: "Бэдлак Дайс... Дайси... А что это значит?" – "Понятия не имею!" – искренне улыбаетесь вы в ответ.

*+5 опыта.*

Время: 10:35 утра.

Опыт: 26 из 40, 7 уровень.

*Игроки:*

Наше первое свидание не очень хорошо получилось. Давай попробуем повторить? Как ты относишься к тому, чтобы пойти в "Сахарный уголок" и накрутить тортиков?

*(Второй реролл)*

*Приоритет: 100*

*Успех: 19+10 = 29*

*Мастер:*

"Наше первое свидание не очень хорошо получилось. Давай попробуем повторить? Как ты относишься..." Твайлайт качает головой: "Да, хорошо, что ты напомнила. Дайси, ты нормально себя чувствуешь? Нога не болит, нет?" – "Спасибо, не жалуюсь" – "Ладно, тогда не обижайся", – сказав это, она залепляет вам пощёчину! "Эпплджэк мне всё рассказала. Конечно, она несколько драматизировала, но никак не врала от и до, она так попросту не умеет... Ну почему ты такая сволочь, а?" – спрашивает она с какой-то светлой печалью в голосе.

*Игроки:*

"Извини. В тот момент ты выглядела как богиня и у меня не хватило сил сдержаться..." – краснеем и смущаемся.

*Приоритет: 98*

*Успех:  $76+10 = 86$*

Иван?

Почти угадал. Я не Иван, но роллил это имя именно я.  
(:3)

*Мастер:*

Вы краснеете: "Извини. В тот момент ты выглядела, как богиня, и у меня не хватило сил сдержаться..." – "Теперь ты ещё и льстишь! – улыбается она, после чего целует вас в ту щёку, по которой только что ударила: – Надеюсь, с этим вопросом мы разобрались раз и навсегда. Так чего ты хотела?"

*Игроки:*

"Говорят, в лесу живёт странная пони, которая может помочь с моими снами." (или что-то такое, если правильно помню про Зекору)

"Пойдёшь со мной?"

*(Второй реролл)*

Вот это.

*Успех:  $7+10 = 17$*

*Мастер:*

"Говорят, в лесу живёт зебра, которая может помочь с моей памятью. Пойдёшь со мной?" Твайлайт испуганно хватает вас: "Ты что, рехнулась? Эверфри сейчас такое опасное место. Я не только не пойду, я и тебя не пущу! Как думаешь, каково мне смотреть на тебя в бинтах, валяющуюся в госпитале?"

*Игроки:*

На мне всё заживает, как на алмазном псе. Может, она знает, почему так получилось?

*Успех:  $61+10 = 71$*

*Мастер:*

"На мне всё заживает, как на алмазном псе. Может, она знает, почему так получилось?" Твайлайт задумывается: "Ну-у... Она знает многое такое, чего не знаю я, признаюсь. Всякое возможно. Эх, был бы у нас воздушный шар!" – она тяжело вздыхает.

*Игроки:*

"Да, пешком туда идти не очень хочется... А как насчёт перекусить? Вроде неплохая идея, и не такая опасная. Я довольно [сильно] проголодалась, пока лежала в больнице".

*Успех:*  $59+10 = 69$

*Мастер:*

"Да, пешком туда идти не очень хочется... А как насчёт перекусить? Вроде неплохая идея, и не такая опасная. Я довольно сильно проголодалась, пока лежала в больнице". Твайлайт кивает, зовёт Спайка и распоряжается насчёт завтрака. Вскоре он подаёт овощной салат и клубнику со взбитыми сливками на десерт.

*+4 сытости*

Время: 10:50 утра.

Сытость: 7 из 10.

*Игроки:*

Слушай, а тебе не кажется подозрительным, что в один день сгорели и шар, и гостиница?

*Успех:*  $23+10 = 33$

*Мастер:*

"Слушай, а тебе не кажется подозрительным, что в один день сгорели и шар, и гостиница?" – говорите вы, доедая салат. "Ну, не знаю. Что случилось с шаром, никто всё-таки не видел, причины пожара в гостинице тоже пока расследуются. Ты же не думаешь, что за тобой следит безумный пегас-поджигатель?"

*Игроки:*

Нет, но это очевидно связано: загоревшийся шар, пожар в гостинице, мой пироспрайт... Подожди! Но это же очевидно – всё сходится. Производство горючей смеси в логове псов, странные параспрайты, жрущие паклю с факелов – Флаттершай, кстати, говорила, что они и не насекомые вовсе – кто-то готовится устроить в Понивилле ночь длинных огней!

*Успех:  $4+10 = 14$*

*Мастер:*

Дайсы подкачали.

"Нет, но это очевидно связано: загоревшийся шар, пожар в гостинице, мой пироспрайт... Подожди! Но это же очевидно – всё сходится. Производство горючей смеси в логове псов, странные параспрайты, жрущие паклю с факелов – Флаттершай, кстати, говорила, что они и не насекомые вовсе – кто-то готовится подпустить в Понивилль красного петуха!" – "Нда, возможно, – сонно говорит Твайлайт, возюкая последней клубничинкой по тарелке сливок. – Брр, прости, не соображаю вообще. Сначала эта безумная ночь, тушение пожара, потом ожидание в больнице... Мне надо прилечь".

*+1 опыта*

Время: 10:55 утра.

Опыт: 27 из 40, 7 уровень.

*Игроки:*

"Да, конечно, иди поспи". (подождать, когда уйдёт)

"Спайк, поговорим как нормальные пони. Э-э... в общем, серьёзно!"

*(Реролл)*

*Успех:  $94+10 = 100$*

*Мастер:*

"Да, конечно, иди поспи, – вы дожидаетесь, пока она уйдёт, а Спайк начнёт собирать грязную посуду. – Спайк, поговорим как нормальные пони. Эм... в общем, серьёзно!" Он некоторое время мнётся, потом поднимает на вас взгляд: "Хорошо. О чём именно?"

*Игроки:*

(1)

"Почему я тебе не нравлюсь? Я же не хочу Твай ничего плохого! И не стану прогонять тебя. Да, сначала я тебя испугалась, не знаю почему. Но я много [чего] не знаю!"

*Приоритет: 100*

*Успех:  $46+10 = 56$*

(2)

"Почему у вас такое отношение ко мне? Я знаю, что не подарок, но я стараюсь быть хорошей. Получается, конечно, плохо, но вы могли бы войти в мое положение".

*Приоритет: 100*

*Успех:  $85+10 = 95$*

*Мастер:*

*Выбор варианта: 1*

"Почему я тебе не нравлюсь? Я же не хочу Твай ничего плохого!" – "Может, и не хочешь, но посмотри на себя! На тебе чистого от шрамов места нет, на тебя постоянно сыплются беды... Твайлайт жила тихой, спокойной жизнью, а ты втягиваешь её не пойми во что!"

*Игроки:*

"Пока что с твоей Твай ничего особенного не произошло, так что не хнычь".

Пойти к Пинки.

*Успех:  $7+10 = 17$*

*Мастер:*

"Пока что с твоей Твай ничего особенного не произошло, так что не хнычь". Оставив насупившегося дракончика убирать со стола, вы направились в "Сахарный уголок". Уф, кажется, вы объелись сливками. Всё-таки добравшись до места, вы узнаете, что Пинки всё ещё спит, что, вообще говоря, на неё не похоже.

*-1 запаса сил.*

Место: Понивилль, "Сахарный уголок".

Время: 11:15 утра.

Запас сил: 11 из 12.

*Игроки:*

Попробуем разбудить её, только не так, как Твайлайт.

*(Реролл)*

(ну что за сраный день ночь?)

реролл

*Приоритет: 100*

*Успех: 2*

(как бы вообще единицу не выбросить)

*Мастер:*

Впрочем, чета Кейков, немного посоветовавшись, решает, что ей и правда пора вставать: "Ты же её подруга? Ну вот сходи и разбуди. У неё в комнате аллигатор ещё живёт, но ты его не бойся". Вы поднимаетесь в её комнату, стучите – никто не отвечает – и входите. Полутьма, кровать, медленно поднимающееся и опускающееся в такт дыханию одеяло... "Эй, Пинки! – зовёте вы, стягивая со спящей пони одеяло. – Пора встаета-а-АААА!!!"

День 7.

Место: Понивилль,  
"Сахарный уголок".

Время: 11:20 утра.

Опыт: 27 из 40, 7 уровень.

Здоровье: 22 из 35.

Запас сил: 11 из 12.

Сытость: 7 из 10.

Статус неизвестен.

Экипированы подковы.

Навыки: исследователь,  
красноречие, искушающая судьбу, крепкая телом,  
заклинательница.

Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды.

Инвентарь: пустая книжка, ошейник, морковь\*3, сантиметр и блокнотик с заметками "ТС, ФШ, РД, АД", факел, 19 золотых монет.



## Глава 15

*Мастер:*

Вы лежите на полу, и над вами нависает пони, отдалённо напоминающая Пинки Пай, но весьма мрачного вида: с жестоким и безумным взглядом, длинными прямыми волосами и мрачной ухмылкой на лице. Бритва, которую она держит у вашего горла, завершает картину. "Пинки? А зачем она тебе понадобилась?"

День 7.

Понивилль, "Сахарный уголок".

Время: 11:20 утра.

Опыт: 27 из 40, 7 уровень.

Здоровье: 22 из 35.

Запас сил: 11 из 12.

Сытость: 7 из 10.

Статус неизвестен.

Экипированы подковы.

Навыки: исследователь, красноречие, искушающая судьбу, крепкая телом, заклинательница.

Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды.

Инвентарь: пустая книжка, ошейник, морковь\*3, сантиметр и блокнотик с заметками "ТС, ФШ, РД, АД", факел, 19 золотых монет.

*Игроки:*

Чмокнуть её в щеку.

*Приоритет:* 99

*Успех:* 90 = 100

*Мастер:*

Вы внезапно целуете страшную пони – неожиданно для вас она ловит ваш поцелуй и страстно отвечает, отбросив в сторону бритву и крепко обняв вас. Через добрых полминуты вы вырываетесь, чтобы сделать вдох, и понимаете, что лежите на полу в объятиях у Пинки Пай! Та удивлённо хлопает глазами, похоже, не совсем понимая, что происходит.

*+1 опыта*

Опыт: 28 из 40, 7 уровень.

*Игроки:*

(1)

Замер делаем и спрашиваем, как дела у Пинки.

*Приоритет: 95*

*Успех:  $21+10 = 31$*

(2)

Чего уж тут, можно без церемоний взять и измерить.

*Приоритет: 95*

*Успех: 57*

*Мастер:*

*Выбор варианта: 1*

Вы быстро достаёте из сумки сантиметр и хотите под шумок сделать замер, но на середине процесса Пинки, кажется, приходит в себя: "Хихи, что ты делаешь, глупышка?"

*Игроки:*

А ты?

*(Реролл)*

РР.

*Приоритет: 98*

*Успех:  $87+10=97$*

*Мастер:*

Таки уже какое проодуктивное действие!

"А ты?" – "Я лежу на полу спальни и обнимаюсь с тобой, неужели ты сама не видишь?" – она радостно улыбается, всем своим видом убеждённо подтверждая собственную правоту.

Время: 11:25 утра.

Опыт: 27 из 40, 7 уровень. *(так в оригинале)*

*Игроки:*

Какое совпадение, я тоже!

*Приоритет: 99*

*Успех:  $2+10=12$*

*Мастер:*

"Какое совпадение, я тоже!" – "Значит, ты пришла полежать со мной на полу и пообниматься? Вау, это же так здорово! – она бросается на вас и начинает кататься по полу. – Я ещё никогда не играла в такую классную игру! Ой, привет Гамми, а почему ты вверх ногами? Ха-ха, а давай так

скатимся с лестницы?" Как бы вы ни пытались изо всех сил сопротивляться, у вас выходит лишь набить себе шишек и собрать всю пыль с пола. "ПОКАТУШЕЧКИ!!!" – размахивает копытами Пинки. Похоже, она может заниматься подобным ещё час.

*-1 хп, -1 запаса сил*

Время: 11:30 утра.  
Здоровье: 21 из 35.  
Запас сил: 10 из 12.  
Сытость: 6 из 10.

*Игроки:*

Сбрасываем её с себя.

Выдумываем более безобидную игру для того, чтобы измерить Пинки.

*(Реролл)*

Первый и последний реролл.

*Приоритет: 99*

*Успех: 48*

*Мастер:*

Вы пытаетесь сбросить её с себя, но тщетно: она садится на вас верхом и радостно провозглашает: "А давай теперь поиграем во что-нибудь другое? Предлагаю в «Жеребцов и кобылок»!"

*Игроки:*

Э-э-э... Давай лучше сыграем в "Измерь Пинки для сюрприза"?

*(Реролл)*

*Приоритет: 99*

*Успех:  $92+10 = 100$*

*Мастер:*

"Э-э-э... Давай лучше сыграем в «Измерь Пинки для сюрприза»?" – "Хорошо, обязательно сыграем! Сразу после «Жеребцов и кобылок»!" – кивает Пинки и лезет за чем-то в ящик комода, наконец-то дав вам подняться на ноги, но прерывается, глядя в тот угол, куда отлетела ваша сумка: "Гамми, выплюнь, чужое жрать нехорошо!" Обернувшись, вы видите, что он вынул из сумки ошейник и яростно грызёт его.

*Игроки:*

Кричим "О нет, только не ошейник!" и, пока Пинки в замешательстве, подходим сзади и измеряем её.

*Успех: 94*

*Мастер:*

"О нет, только не ошейник!" – кричите вы, подходя к зарывшейся в ящик Пинки сзади и производя необходимые измерения. "Эй, ты что? – удивляется она, вынырнув из недр своего комода с листом бумаги и карандашом в зубах. – В «Жеребцов и кобылок» играют совсем не так! А то, что ты делаешь, это совсем другое! Вообще-то, я не уверена, что точно знаю, как именно это называется в данном случае, тут

тебе лучше спросить у Дэши, она в этом хорошо разбирается, но это совершенно точно не «Жеребцы и кобылки»! А как, кстати, играть в «Измерь Пинки для сюрприза»? Нам для этого понадобится Пинки? Или нет, погоди, это же я, а, ну тогда нам понадобится сюрприз! Но будет ли это сюрприз, если мы уже сейчас про него знаем? А если попробовать найти другую Пинки, ещё не знающую про сюрприз? В эту игру можно играть с двумя Пинки сразу?"

Состояние нормальное.

Инвентарь: пустая книжка, ошейник, морковь\*3, сантиметр и блокнотик с заметками "ТС, ФШ, РД, АД, ПП", факел, 19 золотых монет.

2 поебущечники: играть она настойчиво предлагала в понифицированный вариант этого, если что: ([ссылка на страницу в Википедии про игру "Быки и коровы"](#))

*Игроки:*

Ты знаешь, а давай лучше всё-таки в "Жеребцы и кобылки"!

*Успех:*  $13+10 = 23$

*Мастер:*

Вы проводите с ней несколько игр, но она каждый раз побеждает. Тем временем Гамми теряет интерес к ошейнику и, пройдя мимо вас, залезает под кровать.

Время: 11:40 утра.

*Игроки:*

(1)

Предлагаем ей поиграть по другим правилам.

*(Реролл)*

*Приоритет: 99*

*Успех:  $91+10 = 100$*

*(2)*

Подбираем ошейник.

"Пинки, ты такая изобретательная. Слушай, окажи мне одну услугу. Приделай, пожалуйста, эту бритву к какой-нибудь длинной цветной палке. Это мне понадобится... Для одной игры. С алмазными псами".

*(Реролл)*

*Приоритет: 99*

*Успех:  $54+10 = 64$*

*Мастер:*

*Выбор варианта: 1*

Бля, обожаю такие действия. "ГМ, придумай там чего-нибудь за меня!"

"Пинки, а давай сыграем по другим правилам?" Она возбуждённо-радостно кивает: "Давай! Как именно?"

*Игроки:*

Мы сейчас спустимся вниз и позавтракаем!

IT'S BREAKFAST TIME!

*Успех:  $55+10 = 65$*

*Мастер:*

"Мы сейчас спустимся вниз и позавтракаем!" Пинки качает головой: "Нет, это какая-то неинтересная игра. Давай лучше так! – она начинает внимательно, внимательно смотреть в твои глаза и говорит глубоким голосом: – Ано-он! Да-да, именно ты! Хватит двачевать капчу и роллить поебушечки, лучше угости меня кексиком!" – "Ахаха!" – громко смеётся вы, отбрасывая попавшую в глаза гриву. Да, Пинки знает целую кучу смешных анекдотов. "Ну ладно, Пинки, было весело, но я, наверно, схожу перекушу".

Время: 11:45 утра.

*Игроки:*

Подбираем бритву и идём к Рарити.

*Успех:* 42

*Мастер:*

Вы подбираете валяющуюся на полу бритву и видите, что она абсолютно тупая и ни на что не пригодна. Выкинув её, вы собираете свои вещи и отправляетесь к Рарити. "Да-да?" – отворачивается от стойки с платьями она, услышав дверной колокольчик.

Место: Понивилль, бутик "Карусель".

Время: 12:00 дня.

*Игроки:*

Привет, Рэрити! Наконец сделала замеры, вот.

*Приоритет:* 80

*Успех:* 17+10

*(Реролл)*

А дай-ка я тебя реролльну, брат.

*Приоритет: 98*

*Успех: 13+10*

*(Два реролла)*

Ну оче хуёво реролльнул.

*Приоритет: 98*

*Успех: 14+10 = 24*

*Мастер:*

*(ссылки на рероллы)* это месь Пинки! покайтесь!

"Привет, Рэрити! Наконец сделала замеры, вот". Рарити забирает у вас блокнотик, быстро перечитывает показания и кивает: "Ах, дорогуша, прими мою благодарность! Твоё седло будет готово к завтрашнему дню, тебе его как лучше сделать? Полегче или посолиднее, с самоцветами или неброское?"

*+3 опыта*

Опыт: 30 из 40, 7 уровень.

*Игроки:*

Пожалуйста, пусть оно будет попрочнее. А в вопросах дизайна я полностью доверяюсь Вашим вкусам.

*Приоритет: 98*

*Успех: 33+10 = 43*

*Мастер:*

"Пожалуйста, пусть оно будет попрочнее. А в вопросах дизайна я полностью доверяюсь Вашим вкусам". Она чуть улыбается: "Ну наконец-то! Хоть кто-то, способный признать мнение пони, что-то смыслящей в красоте! Впрочем, не буду тебя отвлекать, да и самой мне есть, чем заняться. Спасибо ещё раз!"

*Игроки:*

(1)

Теперь – [к] Зекоре.

(Заодно и экспу получим по дороге в лесу.)

*Приоритет: 99*

*Успех: 13*

(2)

"Всегда пожалуйста. Есть ещё какие-нибудь поручения? Или хотя бы идеи, где их можно получить?"

*(Реролл)*

*Приоритет: 99*

*Успех: 54*

*Мастер:*

*Выбор варианта: 1*

Попрощавшись с Рарити, вы решаете всё-таки дойти до хижины Зекоры, несмотря на опасения Твайлайт. Стоит довольно-таки знойный день, и по дороге к лесу вы успеваете сильно вспотеть. Но вот над вами сходятся ветви, давая

прохладу. Дорога вскоре утыкается в поле странных голубых цветов... Ваша память подсказывает вам, что если вы хотите двигаться дальше, их лучше обойти, только с какой стороны? Стена густого чёрного леса начинается в двух метрах от дороги с обеих сторон...

*-2 запаса сил*

Место: лес Эверфри, дорога.

Время: 12:30 дня.

Запас сил: 8 из 12.

Сытость: 5 из 10.

*Игроки:*

Право. По карте там короче.

*Успех: 87*



*Мастер:*

Вы сворачиваете на север и некоторое время продираетесь через лес. Насколько вы поняли, скоро должна показаться хижина Зекоры. Выйдя на небольшую прогалину, вы пытаетесь осмотреться, но тут из-за дерева вылетает крайне странный объект. Больше всего он напоминает маску, но её никто не носит, она просто плывёт по воздуху! Чуть приблизившись к вам, маска неподвижно замирает в полуметре над землёй. Вы замечаете, что её глаза горят каким-то зловещим огнём. Выглядит устрашающе.

Время: 12:40 дня.

*Игроки:*

Улыбаемся и машем, заодно кастуем на себя регенерацию.

*Приоритет: 100*

*Успех: 46*

*Мастер:*

Вы старательно улыбаетесь странному объекту, попутно подлечиваясь магией.

Время: 12:45 дня.

Здоровье: 24 из 35.

Запас сил: 6 из 12.

*Игроки:*

Осторожно продвигаемся вперёд, наблюдая за маской.

*Успех: 12*

*Мастер:*

Вы пытаетесь медленно пройти мимо странного объекта. Сначала он долго никак не реагирует, но в тот момент, когда вы переходите какую-то невидимую черту, его глаза вспыхивают огнём и он стремительно бросается в вашу сторону!

Начинается бой!

Противник: маска вуду, 20/20 ХП, 10/10 энергии.

Место: лес Эверфри, к северу от дорги.

Время: 12:45 дня.

Инвентарь: пустая книжка, ошейник, морковь\*3, факел, 19 золотых монет.

*Игроки:*

Пытаемся ударом посильнее приложить маску об ближайший камень.

*Успех: 55*

*Мастер:*

Вы сильным ударом посылаете маску в сторону торчащего из земли камня, но она достаточно быстро останавливается и меняет направление полёта (-2).

Маска вуду внезапно дышит на вас огнём!

*Успех: 35*

Вы отскакиваете в сторону, и вас лишь слегка опаляет (-1).

Противник: маска вуду, 18/20 ХП, 8/10 энергии.

Здоровье: 23 из 35.

*Игроки:*

Телекинезом высекаем искру из двух камней, зажигаем факел и пытаемся опалить маску.

*Успех: 94+10 = 100*

*Мастер:*

Вы хватаете магией пару камней, высекаете ими искру и поджигаете от неё факел, после чего тычете им в маску.

Сухие кусочки коры и пучки волос, покрывающие её сверху, вспыхивают и начинают тлеть, что явно не идёт ей на пользу (-2 и статус). У вас остаётся горящий факел.

В ответ маска создаёт вокруг вас целое облако колючих льдинок!

*Успех: 38*

Они больно режут ваши бока (-2)...

Противник: маска вуду, 16/20 ХП, 6/10 энергии, тлеет (3 хода).

Здоровье: 21 из 35.

*Игроки:*

Используем левитацию и разгоняем монетку до сверхзвуковой скорости, разбивая маску.

*(Реролл)*

Реролл, пожалуй.

*Успех:  $12+10 = 22$*

*Мастер:*

Вы пытаетесь произвести какие-то странные манипуляции с золотой монеткой, но лишь роняете её в мох.

В это время маска заставляет облака кружиться над вашей головой!

*Успех: 58*

Они быстро чернеют, и из них прямо в вас бьёт молния! (-3)

Противник: маска вуду, 15/20 ХП, 4/10 энергии, тлеет (2 хода).

Здоровье: 18 из 35.

Инвентарь: пустая книжка, ошейник, морковь\*3, факел, 18 золотых монет.

*Игроки:*

"Маска вуду не хочет к Зекоре пустить?"

Тогда ей придётся в кустарнике сгнить!"

"Прожектор" на маску.

*Успех: 91*

(Провижу, что ГМ не хочет пускать нас к Зекоре, чтобы не писать двустушия на ходу.)

*Мастер:*

Атаковать светом существо, не имеющее глаз? Ладно, как хотите.

Вы неожиданно легко вызываете заклинание света – раньше у вас так не получалось, но противник, кажется, даже не замечает этого. Более того, у вас появляется подозрение, что не стоит пытаться использовать против него магию вообще.

В это время маска вуду заставляет дрожать землю под вашими ногами!

*Успех: 72*

На 666 пост мог бы и крит выпасть, эх.

Острые камни вырываются из-под земли, раня ваш живот и ноги! (-4)

Противник: маска вуду, 14/20 ХП, 2/10 энергии, тлеет (1 ход).

Время: 12:50 дня.

Здоровье: 14 из 35.

Инвентарь: пустая книжка, ошейник, морковь\*3, 18 золотых монет.

*Игроки:*

Взять и уебать её факелом со страшной силой.

*Успех: 69*

*Мастер:*

Вы снова бьёте маску факелом, но получается не очень (-2).

В ответ она начинает мелко трястись, вокруг немного темнеет, и вы, кажется, слышите злые голоса!

*Успех: 11*

Вам, кажется, немного поплохело.

Противник: маска вуду, 11/20 ХП, 0/10 энергии.

На вас лежит проклятие! (-20 всем броскам, 2 хода).

*Игроки:*

Охуенно, нас прокляли.

Телекинезом впечатать маску в ближайший камень.

*Приоритет: 99*

*Успех:  $2+10-20 = 1$*

*Мастер:*

-8, ололо.

Вы пытаетесь швырнуть маску телекинезом, силы перетекают в ваш рог, но ничего не происходит. Вы прекращаете пытаться произнести заклинание, но сила продолжает покидать вас! Что за проклятье? (-3 выносливости).

В это время глаза маски вспыхивают, и воздух вокруг вас начинает дрожать, как от жары!

*Успех: 40*

Вы самовоспламеняетесь! Бросившись на землю, вам удаётся быстро сбить огонь (-2).

Противник: маска вуду, 9/20 ХП, 0/10 энергии.

Время: 12:55 дня.

Здоровье: 12 из 35.

Запас сил: 3 из 12.

На вас лежит проклятие! (-20 всем броскам, 1 ход).

*Игроки:*

Бьём копытом.

*Успех:  $82+5-20 = 67$*

*Мастер:*

Вы сильно бьёте маску копытами (-3).

В ответ она заставляет воду бить из-под земли ключом...

*Успех: 56*

Та собирается большими каплями и летит вам прямо в лицо! Закрывшись копытами, вы отбегаете в сторону, но всё равно успеваете наглотаться. Неприятно тонуть посреди сухой земли! (-3)

Противник: маска вуду, 4/20 ХП, 0/10 энергии.

Здоровье: 9 из 35.

На вас лежит проклятие! (-20 всем броскам, 1 ход). (*статус не изменился*)

*Игроки:*

Бегаем кругами, зовём Зекору, регенерируем, смешно машем лапами и вращаем глазами.

*Приоритет: 99*

*Успех:  $37+10 = 47$*

*Мастер:*

Так, я забыл посчитать проклятие на ударе по маске, там 62, так что не 3, а 2 хп мы ей сняли.

Вы бегаете кругами, на ходу накладывая на себя регенерацию.

В ответ маска поднимает вокруг вас небольшой смерч!

*Успех: 70*

Он поднимает вас над землёй и с силой швыряет в ближайшее дерево! (-4)

Противник: маска вуду, 3/20 ХП, 0/10 энергии.

Здоровье: 6 из 35.

Запас сил: 1 из 12.

Регенерация (2 хода).

*Игроки:*

Прижимаем маску к земле и наносим сильный удар промеж глаз.

*Успех: 50 = 100*

*Мастер:*

Вы подбегаете к маске, хватаете её зубами, бросаете на землю и со всей силы разбиваете пополам копытом! Её обломки ещё некоторое время подпрыгивают, лёжа на земле, а затем затихают.

Победа!

*Получено 10 опыта!*

Время: 13:00 дня.

Опыт: 30 из 40, 7 уровень. *(так в оригинале)*

Здоровье: 8 из 35.

Состояние нормальное.

Новый уровень!

Что делать, вроде, все и так знают.

*Игроки:*

Огонь.

*Успех: 96*

*Мастер:*

Взята магия огня: создание любых форм магического огня, на какие хватит фантазии, ограничение – эффект по площади не больше нескольких квадратных метров, а по силе – пламени большого мощного костра или взрыва,

неспособного повредить прочные объекты. Для слабых небоевых воздействий вроде разжигания костра может быть применено за 1 ед. выносливости, для полноценных – за 2.

Вы стоите посреди поляны, остывая после боя.

Опыт: 0 из 45, 8 уровень.

Здоровье: 14 из 41.

Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды, огонь.

*Игроки:*

Собираем маску и идём к Зекоре.

*Успех: 56*

*Мастер:*

Вы бредёте в сторону хижины знахарки, вновь выходите на дорогу, доходите до нужного места... И застываете. Да, когда-то тут был дом-дерево – его обугленные корни всё ещё торчат посреди обширного пожарища. Что же делать?

Место: лес Эверфри, остатки хижины Зекоры.

Время: 13:10 дня.

*Игроки:*

Исследуем руины, ищем причины пожара.

*Успех: 14+10 = 24*

*Мастер:*

Вы обходите руины кругом, пытаетесь узнать, с чего мог начаться пожар, но ничего не понимаете.

*Игроки:*

Если не можем найти причину, ищем хотя бы то, что могло остаться после пожара.

*Успех:*  $86+10 = 96$

*Мастер:*

Эпик.

Вы решаете тщательно обследовать пожарище на предмет возможных полезных вещей. На первый взгляд кажется, что всё сгорело, но одно место привлекает ваше внимание... разгребя небольшой завал, вы находите люк в бывшем полу дома, ведущий в подвал. Кажется, до его внутренностей пожар не добрался. Вы осматриваете помещение – судя по всему, тут знахарка хранила в прохладе различные зелья и ингредиенты. Большинство бутылочек полопалось от шедшего сверху жара, но вы всё-таки находите одну целую склянку с неизвестным содержимым и пакетик уже знакомой вам пряной травы. Кроме того, вы замечаете огромный открытый сундук. Он пуст, но внутри нет не только того, что там хранилось, но и пепла, покрывающего всё остальное в этом подвальчике, зато он есть на крышке – в момент пожара сундук был закрыт! Следов взлома на нём нет, так что похоже, что его открыли ключом, причём уже после пожара, а затем снова привалили вход в погреб мусором. Похоже на то, что Зекора уцелела и уже после пожара заходила забрать своё имущество.

Все эти яркие умозаключения внезапно сменяются какими-то тоскливыми мыслями... похоже, вы слишком надышались содержимого лопнувших баночек... Глупо хихикнув, вы падаете в сундук и засыпаете.

Время: 13:15 дня.

Омские сны.

Инвентарь: пустая книжка, ошейник, морковь\*3, неизвестное зелье, узелок пряных трав, 18 золотых монет.

## Комментарии

*стр. 15...inb4...*

От "in before", сленг, пошёл с форчана. Изначально в сочетании "in before the thread locked", т.е. анон ожидал, что тред настолько плох или не соответствует правилам доски, что его могут закрыть модераторы. Позже inb4 стал использоваться и отдельно, трансформировавшись по смыслу в "конечно, на такой пост неизбежно ожидаются следующие ответы..." и даже в "не стоит предсказуемо писать мне на мой пост то-то и то-то".

*стр. 16 ...особая, уличная магия...*

Фраза из русского перевода роликов, пародирующих выступления "уличного мага" Дэвида Блейна. Некоторые фразы перевода стали мемами в русскоязычном интернете. В оригинале просто "street magic special", т.е. специальный выпуск про уличную магию.

*стр. 20 ...омич...*

См. комментарий к стр. 7 второго тома.

*стр. 20 ...лишний ствол...*

См. комментарий к стр. 96 второго тома.

*стр. 36 ... биопроблемы...*

На 2ch.hk "биопроблемными" называются треды про отношения с противоположным полом.

*стр. 39 ...Шигорату...*

Шеогорат (Sheogorath), также Шигорат – божество безумия из вымышленной вселенной Elder Scrolls.

*стр. 39 ...бамплимита...*

См. комментарий к стр. 163 первого тома.

*стр. 39* ...впрочем, это не совсем шар...

Реальный стогранный дайс почти круглый, т.к. число граней велико. Используется, впрочем, и полностью шарообразный, без граней, известный по названию торговой марки как Zocchihedron.

*стр. 40* ...Уау, у нас появился воздушный корабль!..

Описывается вполне реальная для компьютерных RPG ситуация. Но неясно, имел ли Мастер в виду какую-то конкретную игру.

*стр. 41* ...Киров...

Дирижабль "Киров" – юнит из серии видеоигр Command & Conquer: Red Alert. Возникнувшая идея присоединить баллисту к воздушному шару породила настойчивые попытки части игроков "построить дирижабль", иногда буквально, иногда – пытаясь вооружить какое-нибудь воздушное судно (не только шар, но и воздушную колесницу). Постепенно ослабевая, форс дирижабля продолжился даже в других текстовых РПГ про пони.

*стр. 41* ...сам себя не соберёт...

Построение фразы "X сам себя не Y!" – из копипасты "Пришло время переустанавливать Windows": "...Windows сам себя не переустановит!" Паста более известна в аудиоформате. Изначально бытовала в виде текста.

*стр. 44* ...хитрый план...

Популярная на имиджбордах фраза, связанная со старым демотиватором "Хитрый план: катить колесо". Означает, собственно, хитрый план. Иронично может подразумеваться, что план переусложнённый и ненадёжный, либо, наоборот,

что-то он представляет собой что-то невероятно простое (хотя не всегда очевидное).

*стр. 45 ...блджад...*

См. комментарий к стр. 13 второго тома.

*стр. 46 ...глава 13...*

В треде без номера, вместо этого названа "Поней РПГ проклятая".

*стр. 47 ...блеать...*

Фонетическая вариация слова "блядь", стала популярна благодаря фразе, а затем картинке "Будь мужиком, блеать!" Картинка предположительно была создана на 2ch.so в 2010 году (вероятно, ещё 2-ch.ru в то время).

*стр. 50 ...кулфейс...*

Изначально – непроницаемое выражение лица игрока в покер. Тут скорее подразумевается изображение кулфейса из серии рож в интернет-комиксах.

*стр. 50 ...сажать семена...*

Капсболд намекает на сопровождение текста ПЕКА-фейсом/бугурт-тред. В данном случае – на манеру, прикладывая к посту ПЕКА-фейсы, на разные лады намекать на половой акт.

*стр. 57 ...блеат...*

См. комментарий к стр. 47.

*стр. 59 ...мы все знаем это чувство...*

Фраза с картинки с оригинальным Вояком/Воджаком (Wojak, Feel-guy), где он стоит в окружении других Вояков, утешающих его. В оригинале "We all know that feel, bro". Сам

Вояк-фейс изначально связан с фразой "This feel when no gf" – "То чувство, когда нет девушки". Картинка Фил-гая была изначально запощена на Краутчане приблизительно в первой половине 2010 года. Один из неймфагов Краутчана, поляк с ником Wojak, позже заявил, что является автором оригинальной картинки.

*стр. 68 ...джве...*

Из пасты про корованы: "...я джва года хочу такую игру..." Обычно употребляется в сочетаниях "я джва года жду/ждал". Очевидно, в самой пасте это опечатка из-за близкого расположения клавиш "д" и "ж" на клавиатуре.

*стр. 68 ...блеать...*

См. комментарий к стр. 47.

*стр. 77 ...не смотрел...*

Игры с примитивным геймплеем с упором на катсцены в /vg/ были прозваны "кинцом". Впрочем, некоторые игры действительно сознательно делают упор на сюжет и интерактивные катсцены – они относятся к жанру "интерактивное кино". К таким играм относят и "Фаренгейт" 2005-го года (в Северной Америке издана под названием "Indigo Prophecy").

*стр. 91 ...2 поебушечники...*

Т.е. "то", т.е. "[Сообщение к] поебушечникам".

*стр. 92 ...it's breakfast time!..*

В оригинале "braekfest" – есть вероятность, что такое написание выбрано специально.

*стр. 93 ...и говорит глубоким голосом...*

В характере Пинки проламывать четвёртую стену.

*стр. 93 ...двачевать капчу...*

"Двачевать" – на 2ch.hk – соглашаться, поддерживать (от названия имиджборда "Двач"). "Двачевать капчу" – вбивать капчу (копируя её, т.е. "соглашаясь" с ней), в переносном смысле – общаться и проводить время на имиджбордах, особенно на 2ch.hk. Из-за отсутствия обязательной регистрации на имиджбордах пользователю обычно требуется решить капчу, прежде чем запостить своё сообщение.

*стр. 94 ...оче...*

Коверканье, характерное для бугурт-тредов. В частности, была популярна картинка с Йоба-фейсами разного размера, один из которых был подписан ОСНЕ БОЛШНО УОВА.

*стр. 97 ...улыбаемся и машем...*

См. комментарий к стр. 178 первого тома.

*стр. 102 ...в это время глаза маски вспыхивают...*

Противник продолжил кастовать за счёт очков здоровья.