Поней РПГ

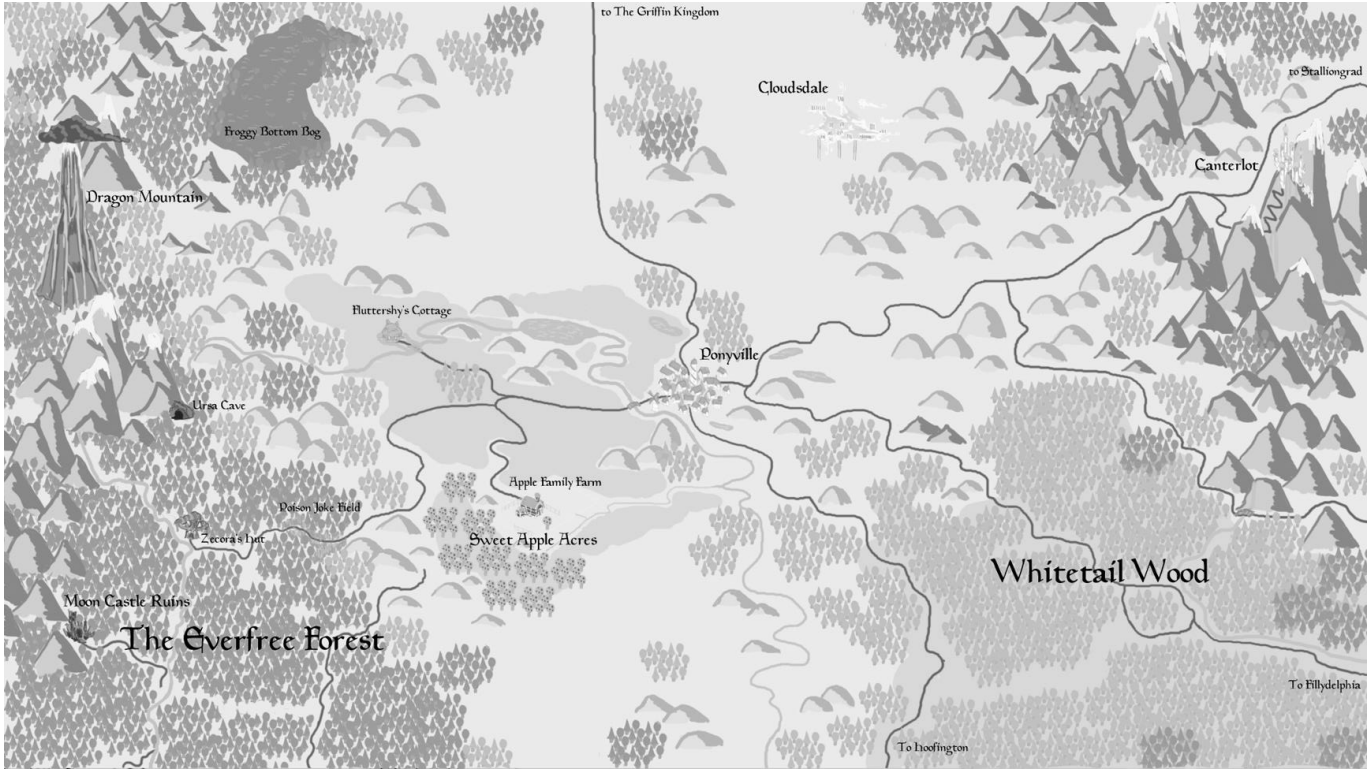
IV

главы 21 - 27

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

Оглавление

Глава 21 5
Глава 22 32
Глава 23 60
Интермедия от анонима 92
Глава 24 96
Глава 25 118
Глава 26 148
Глава 27 171
Конец 196
Безумие 197
Новый мир 198
Вторая интермедия от анонима 199
Комментарии 201


to The Griffin Kingdom
Cloudsdale
to Stalliongrad
Canterlot
Froggy Bottom Bog
Dragon Mountain
Fluttershy's Cottage
Ponyville
Ursa Cave
Apple Family Farm
Poison Joke Field
Zecora's Hut
Sweet Apple Acres
Whitetail Wood
Moon Castle Ruins
The Everfree Forest
To Fillydelphia
To Hoofington

Декада третья (трагическая).

Глава 21

Кто же всё-таки постоянно зовёт вас сзади слабеющим голосом? Вы стараетесь прислушаться... "Эй, подъём!" – странно, за плечо она вас раньше не трясла...

Вы приподнимаетесь с кровати, потирая глаза копытом, и смотрите на недовольную Эпплджэк: "Уж не знаю, какой такой травы ты накушалась на этот раз, но мы с Маком несколько часов ходили по этому проклятому лесу и никого не встретили". – "Угу", – вторит он ей из-за спины.

День 8.
Место: Свит Эппл Эйкрз.
Время: 18:15 (день).
Опыт: 42 из 45, 8 уровень.
Здоровье: 21 из 41.
Запас сил: 12 из 12.
Сытость: 1 из 10.
Состояние нормальное.
Экипированы подковы, седло, очки.
Навыки: исследовательница, красноречивая, искушающая судьбу, крепкая телом, заклинательница, медик.
Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды, огонь.
Инвентарь: пустая книжка, ошейник, "картограф погоды", аптечка, труп кобры, 4 золотых монеты.

Игроки:

Узнать, что с домом Флаттершай. (Хотя я не уверен, что они о нём знают.)

Успех: 98+10 = 100

Мастер:

Вы спрашиваете, были ли они дома у Флаттершай. "Ну да, нету её, кролики эти сумасшедшие сидят и глядят все в одну сторону, и что?" В конце концов Эпплджэк успокаивается: "У тебя есть догадки, где она может быть? Она оставила какую-нить весточку, или что? Если с ней и правда что-то стряслось в лесу, это очень важно, но что мне-то делать, лес – он ого-го какой огромный!"

Время: 18:20 (день).

Игроки:

Рассказываем всё, что знаем о текущей ситуации – псы, баллисты, хижина Зекоры, маска с пучком волос и шпионский пегас-регенератор\доппельгангер.

Успех: 83+10 = 93

Мастер:

Вы тщательно пересказываете ей всё, что знаете. "Хм, уж не знаю, вправду ты травки какие ешь или прост везучая такая, – поправляет шляпу земная пони. – Тебя послушать, так тут целая толпень этих бобиков шастает, а мы никого не видели за всё время. Кроме параспрайта того, разве что. Ну и кузен мой что-то обещал интересное в очередном письме чирканут, а так и не пишет с тех пор. А что до маски и Флаттершай – если эт её волосы были, она ж тогда у Зекоры в новом доме, так выходит? А маска была, типа, сообщением нам об этом. Точнее – Твайлайт, она с Зекорой всё больше общалась, да и по магии спец. Зря ты её, наверно, раздолбала... Но знаешь что – будь я на месте Зекоры и

засядь я где-нить в лесу, когда меня псы спалить норовят, я бы послала несколько таких гонцов, а не одного!"

Время: 18:30 (день).
Сытость: 0 из 10.
Голод.

Игроки:

"Маска была сильно потрёпаной, так что, думаю, она прорывалась с боем... и, возможно, не одна. В любом случае нужно добраться до этого "нового дома" и проверить, всё ли в порядке... вот только одна я навряд ли дойду. А хотя ладно, где он находится-то?"

Приоритет: 100

Успех: 24+10 = 34

Мастер:

"Маска была сильно потрёпанной, так что, думаю, она прорывалась с боем... и, возможно, не одна. В любом случае нужно добраться до этого "нового дома" и проверить, всё ли в порядке... вот только одна я навряд ли дойду. А хотя ладно, где он находится-то?" – "А я-то почём знаю? – пожимает плечами Эпплджэк. – Я и в старом не была уже давным-давно. Если б не ты, я б ещё, может, год не узнала, что он сгорел".

Игроки:

Опасно прочёсывать лес одной. Может, ты мне поможешь?

Успех: 73+10 = 83

Мастер:

"Опасно прочёсывать лес одной. Может, ты мне поможешь?" – "Нууу... – она морщится. – Ради Флаттершай – да. Но что его прочёсывать-то, на это несколько дней угробить можно! У нас же никакой зацепки, где нынче Зекора обитает!"

Игроки:

Я думаю, нужно поговорить об этом с Твайлайт, она хорошо разбирается *(спойлер: в этих местах)* в магии, да и нам не помешает лишний рог.

Приоритет: 99

Успех: 38+10 = 48

(1)

"Вот борода Селестии! Ладно, давай перекусим и потом сходим к старому дому, может, я в первый раз что-то пропустила".

Сотворяем еду, кушаем.

Приоритет: 100

Успех: 11+10 = 21

(2)

"Зацепок нет, но на месте старого *(в оригинале: "строго")* её дома могут остаться следы, или зацепки, куда она могла пойти. Думаю, стоит начать оттуда".

(Реролл)

Приоритет: 100

Успех: 69+10 = 79

Мастер:

Выбор варианта: 1

"Вот борода Селестии! Ладно, давай перекусим и потом сходим к старому дому, может, я в первый раз что-то пропустила". Но Эпплджэк качает головой: "Уж звиняй, но у меня дела. Если Флаттершай у Зекоры, то ей ничего не грозит, а сделать мы пока всё равно ничего не можем. А жрать-то что-то нам всем надо в это время, если я по лесам буду бегать, кто хозяйство потянет?" Она разворачивается и выходит из комнаты. Вы же пытаетесь создать немного еды, но получается у вас лишь жалкий пучок сена.

Время: 18:40 (день).
Запас сил: 11 из 12.
Сытость: 1 из 10.
Состояние нормальное.

Игроки:

Идём к Твай, как я уже говорил, нам не помешает лишний рог.

Приоритет: 100

Успех: 57

Мастер:

Вы идёте в библиотеку. "Твай ещё спит... – встречает вас в дверях Спайк. – А, хотя ладно, если ты разбудишь, она против не будет. Пусть лучше ночью высыпается, а то совсем как Алоизий станет скоро". Вы поднимаетесь в её комнату, отворяете дверь и видите спящую в обнимку с подушкой единорожку. Её грива страшно взлохмачена, и она подёргивает ухом во сне.

Место: Понивилль, библиотека.
Время: 18:50 (день).

Игроки:

"Эх, не так бы я хотела тебя будить, и не при таких обстоятельствах..."

Тихонько целуем в щёчку.

А теперь рассказываем всё как на духу.

Приоритет: 93

Успех: 33+10

Кастуем ей кофе в постель. (Только не в прямом смысле!)

Приоритет: 95

Успех: 8+10

Кричим. **ПРИНЦЕССА СЕЛЕСТИЯ В ГОРОДЕ!**

(Реролл)

Приоритет: 98

Успех: 55

Мастер:

Вы подходите к самой кровати и орёте: "ПРИНЦЕССА СЕЛЕСТИЯ В ГОРОДЕ!" Твайлайт вскакивает, роняя подушку: "А? Что? Как принцесса, она же... Ах ты!" – она запускает в вас другой подушкой.

Игроки:

Улыбаемся, рассказываем про Флаттершай.

Успех: 73+10 = 83

Мастер:

Вы успокаиваете её и рассказываете про ситуацию с Флаттершай. "Ну, если она у Зекоры, это очень хорошо. Никто не знает Эверфри так, как она. Но если она решила послать нам знак – возможно, с ними что-то стряслось... Эх, была бы у меня эта маска, я бы попробовала найти их!"

Время: 18:55 (день).

Игроки:

(1)

Прости, я не додумалась, как захватить её целой. Но ЭйДжей говорит, что их может быть не одна, так что стоит подождать – вдруг и правда ещё прилетит?

Кастуем вкусный ~~завтрак~~ ужин.

Приоритет: 95

Успех: 79+10 = 89

(2)

"Возможно, я смогу найти оставшиеся куски от неё, но сначала неплохо будет перекусить чего-нибудь. Как тебе идея?"

Приоритет: 95

Успех: 71+10 = 81

Мастер:

Не знаю зачем, но...

Выбор варианта: 2

"Возможно, я смогу найти оставшиеся куски от неё, но сначала неплохо будет перекусить чем-нибудь. Как тебе идея?" – "Хорошо, только давай быстрее, уже вечер, а нынешний Эверфри и днём – слишком уж опасное место!" Вы с ней спускаетесь и быстро ужинаете. "Ну что, пошли искать обломки маски, или у тебя появились другие идеи?"

+5 сытости

Время: 19:05 (день).
Сытость: 6 из 10.

Игроки:

Да, давай лучше потыкаемся мордочками у тебя дома?

Успех: 39+10 = 49

Мастер:

"Я тут подумала – давай лучше оставим это дело на завтра, и правда стемнеет скоро", – вы слизываете прилипшую к её носу крошку. "Ну... – она явно в сомнениях. – Даже не знаю. Флаттершай такая ранимая, каково ей там сейчас?.."

Игроки:

"Я просто разрываюсь между желанием побыть с тобой и желанием помочь другу... В любом случае нужно собрать обломки маски, иначе они могут просто пропасть".

(Реролл)

Приоритет: 100

Успех: 82+10 = 92

Мастер:

"Я просто разрываюсь между желанием побыть с тобой и желанием помочь другу... В любом случае нужно собрать обломки маски, иначе они могут просто пропасть". Твайлайт явно приходит в голову идея: "О, а давай тогда сходим за маской сейчас, а в лес пойдём завтра? У меня как раз будет время тщательно обследовать её обломки, чтобы точно выудить из неё всю возможную информацию. Пойдя в лес на ночь и нарвавшись там на какое-нибудь чудовище, Флаттершай мы всё равно не поможем. А ты, если хочешь, можешь остаться и помочь мне в исследовании. Например, мне очень интересно, почему эти маски нападают на тебя – Зекора никогда не стала бы создавать опасность для других пони". Вы киваете и идёте вместе с ней к коттеджу Флаттершай. "Так... ну она валяется где-то тут", – обводите вы копытом луг рядом с домом пегасочки. Да, второпях вы как-то не запомнили, где же именно оставили обломки. "Ну что ж, как будем искать?" – спрашивает Твайлайт.

Место: около коттеджа Флаттершай.
Время: 19:35 (день).
Сытость: 5 из 10.

Игроки:

"Давай. Может, ты знаешь какое-нибудь поисковое заклинание?"

Пока Твайлайт отвечает, вызываем свет и ищем.

Успех: 97+10 = 100

Мастер:

"Давай. Может, ты знаешь какое-нибудь поисковое заклинание?" – говорите вы, бродя кругами и пытаясь найти свои следы в траве. "Хммм... Ну, если предположить, что Зекора зачаровала их вот так..." – Твайлайт что-то колдует, и из травы метрах в тридцати от вас вылетает несколько кусков дерева вместе с локоном волос. "Да, это и правда прядь Флаттершай! – внимательно осматривает находку с разных сторон ваша подруга. – А заклинание на маске весьма хитрое... Интересно, как Зекоре это удалось?"

+1 опыта

Опыт: 43 из 45, 8 уровень.

Игроки:

"И ещё более интересно, почему её маски бросаются на меня, но это может немного подождать. Со зверьками Флаттершай творится что-то неладное, может, взглянешь на них?"

Успех: 57+10 = 67

Мастер:

"И ещё более интересно, почему её маски бросаются на меня, но это может немного подождать. Со зверьками Флаттершай творится что-то неладное, может, взглянешь на них?" Вы подходите и осматриваете кроликов. "Не знаю, я не особо разбираюсь в этом, – смущается Твайлайт. – Но по-моему они просто очень скучают по ней. Она же никогда не оставляла их одних на целый день!"

Время: 19:40 (день).

Игроки:

Возвращаемся в библиотеку.

"Кстати, у меня есть ещё пара вещиц, которые было бы неплохо исследовать".

Приоритет: 91

Успех: 91+10 = 100

Мастер:

Забрав всё, что осталось от маски, вы возвращаетесь к Твайлайт. "Кстати, у меня есть ещё пара вещиц, которые было бы неплохо исследовать". – "Каких?"

Место: Понивилль, библиотека.
Время: 20:10 (вечер).

Игроки:

Выкладываем книжку, ошейник, картограф.

Успех: 99

Мастер:

Вы выкладываете на стол перед Твай ошейник, "картограф погоды" и свою книжку. "Хм, и что именно ты хочешь обо всём этом узнать? На мой взгляд, это просто кусок грязной кожи, какая-то игрушка и маленькая книжка, но если ты считаешь, что в них скрыто что-то важное... В общем, с чего начать и на что именно проверить?"

Игроки:

"Давай начнём с ошейника, т.к. именно с него я получила информацию о засаде на курьера".

Приоритет: 98

Успех: 79+10 = 89

Мастер:

"Давай начнём с ошейника, ведь именно с него я получила информацию о засаде на курьера". Твайлайт аккуратно раскладывает ошейник на столе, низко наклоняется к нему, её рог начинает светиться. Через некоторое время она переводит дыхание: "Да, в нём есть какая-то странная магия. Мне такая ещё не попадалась, но очень похоже на то, что это средство связи. Хотя и что-то знакомое тоже есть... Ну и самое главное – заклинание на нём заблокировано, то есть он, как бы сказать?.. спит, работая лишь на очень малую долю силы. И чтобы использовать его по назначению, нужно как-то его взломать".

Игроки:

"Этим мы и займёмся, когда убедимся, что с Флаттершай всё в порядке. Можешь проверить, вдруг Зекора оставила какое-нибудь магическое послание на маске?"

Успех: 17+10 = 27

Мастер:

"Этим мы и займёмся, когда убедимся, что с Флаттершай всё в порядке. Можешь проверить, вдруг Зекора оставила какое-нибудь магическое послание на маске?" Твайлайт

аккуратно раскладывает щепки так, чтобы они снова образовали целую маску, и снова напрягается: "Ох, она так сильно повреждена... Не знаю... По-моему, у меня не хватит сил. Давай либо перейдём к оставшимся вещам, либо ты мне поможешь с этой маской".

Время: 20:15 (вечер).

Игроки:

Помогу, конечно же. Что нужно делать?

Следуем её указаниям.

(Реролл)

Мне реролл, пожалуйста.

Успех: 52+10 = 62

Мастер:

"Помогу, конечно же. Что нужно делать?" Твайлайт накрывает ваше копыто своим и наклоняется к вам так, что ваши рога касаются: "М-м-м... Расслабься и потерпи, будет немного неприятно". На секунду у вас чернеет в глазах и перехватывает дыхание. "Так, ну вот и всё. А у тебя сильный потенциал... так... сейчас прикинем... Ого! – Твайлайт выглядит очень удивлённой. – Если я правильно поняла её послание, она обосновалась прямо в пещере медведиц!"

-2 запаса сил

Запас сил: 9 из 12.

Игроки:

"Э... Ты говоришь про **тех самых** медведиц? Нет, сейчас мы туда точно не пойдём! А пока посмотри на мою книгу – она пуста, но я не знаю, зачем она была у меня с собой. Может, она обладает какими-нибудь свойствами?"

Успех: 79+10 = 89

Мастер:

"Э... Ты говоришь про тех самых медведиц? Нет, сейчас мы туда точно не пойдём! А пока посмотри на мою книгу – она пуста, но я не знаю, зачем она была у меня с собой. Может, она обладает какими-нибудь свойствами?" Твайлайт несколько секунд непонимающе смотрит на вашу книжку, затем трясёт головой, открывает и удивлённо смотрит на вас: "Ты говоришь, она пуста? Да тут много страниц исписано, вот, сама посмотри!" Она быстро пролистывает страницы – они и правда покрыты мелким рукописным текстом.

Игроки:

Изучаем текст. (Бонус за "изучение").

Успех: 8+10 = 18

Мастер:

Вы изучаете текст, но он упрямо плывёт у вас перед глазами, как будто в них что-то попало. Вы можете понять лишь, что написана книга вашим почерком.

Время: 20:20 (вечер).

Игроки:

ИЗУЧИ ЕГО, ИЗУЧИ ЕГО ЕЩЁ РАЗ!

Приоритет: 98

Успех: 34+10 = 44

Мастер:

Вы снова напрягаете зрение, но всё бесполезно – у вас начинают слезиться глаза, а ни одного слова прочесть так и не выходит.

Игроки:

Твай, я не могу, прочитай ты? Я ни черта не понимаю. Я точно ничего не записывала сюда. Кто это мог сделать?

Успех: 46+10 = 56

Мастер:

"Твай, я не могу, прочитай ты? Я ни черта не понимаю. Я точно ничего не записывала сюда. Кто это мог сделать?" Она пожимает плечами, берёт книгу, открывает в первом попавшемся месте и читает вслух: "...Неужели это конец? Дав подсечку ближайшему гаду, я бросилась бежать, но остальные повисли у меня прямо на хвосте, а один даже кинул вслед топор, но, к счастью, попал в своего. Тогда я бросила на землю горсть драгоценных камней, но они вообще не обратили на это внимания. Ближайший из псов вцепился мне в ногу..." – она откладывает книгу. "Это больше всего похоже на какой-то приключенческий роман. Извини, конечно, не мне судить, но написано как-то... в общем, я не особо разбираюсь в такой литературе. Но если тебе нравится писать – пиши, стесняться тут нечего".

Получено 5 опыта.

Новый уровень!

Игроки:

Маскировка: возможность принять облик объекта, по размерам схожего с пони. Поддержание требует 2 силы за ход.

Успех: 90

Мастер:

Взято заклинание "маскировка": позволяет придать себе или союзнику облик выбранного объекта или существа, по размерам схожего с пони. При удачном применении в бою враг перестаёт атаковать. Любое атакующее действие или перемещение с вероятностью 50% прерывает действие эффекта. Для применения требуется 1 единица запаса сил (2, если вас видит противник), и ещё по одной за ход/5 минут. Требует поддержания.

Время: 20:25 (вечер).
Опыт: 3 из 50, 9 уровень.
Здоровье: 27 из 47.

"Ну, что делаем дальше?" – спрашивает Твайлайт, уставшая стоять и смотреть на ваше удивлённое лицо.

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

Ещё быстрофикс к заклинанию: если принимаем форму чего-то, что способно двигаться с соответствующей скоростью, то перемещение не даёт шанса снятия спелла.

Игроки:

"После того, как я показала тебе эту книгу пару дней назад и ты заявила, что она пуста, я больше её не доставала. А то, что ты прочитала, было похоже на то, что недавно со мной произошло. Но я не помню, чтобы вела дневник своих похождений".

Приоритет: 93

Успех: 26+10

(Четвёртый реролл)

И ещё.

Приоритет: 98

Успех: 25+10 = 35

Мастер:

"После того, как я показала тебе эту книгу пару дней назад и ты заявила, что она пуста, я больше её не доставала. А то, что ты прочитала, было похоже на то, что недавно со мной произошло. Но я не помню, чтобы вела дневник своих похождений". Твайлайт вертит книгу в копытах: "Ну, ты же не думаешь, что кто-то по ночью подкрался к тебе и тихонько вписал туда всё это? Может, ты как лунатик, только не ходишь во сне, а пишешь?" – улыбается она, судя по всему, не особо веря вам.

Игроки:

"У меня есть одно подозрение насчёт этой книжки..."

Подходим к Твай и целуем её, после этого просим прочитать последнюю запись.

Приоритет: 99

Успех: 75+10 = 85

Мастер:

"У меня есть одно подозрение насчёт этой книжки..." – вы подходите к Твайлайт и целуете её. "Дайси..." – "Прочитай последнюю запись!" Она, слегка смутившись, отлистывает исписанные страницы и читает: "...проверить одну теорию. Я подхожу к Твайлайт и целую её, после чего прошу прочитать последнюю запись". Она смотрит на вас, удивлённо моргая: "Я не понимаю..."

+2 опыта.

Опыт: 5 из 50, 9 уровень.

Игроки:

"Теперь другая теория".

Пробуем записать после последних строчек ~~"Внезапно мутировала в пегаса"~~ "Пришёл Спайк и вручил стакан воды".

Успех: 92

Мастер:

"Теперь другая теория". Вы берёте у Твайлайт перо, окунаете в чернильницу и дописываете в конце книги: "Пришёл Спайк и вручил стакан воды". Вы чувствуете какое-то неприятное чувство в спине, вскоре оно проходит. Твайлайт заглядывает в книгу: "Надпись исчезла!" Спайк так и не появляется.

+1 опыта.

Время: 20:30 (вечер).
Опыт: 6 из 50, 9 уровень.

Сытость: 4 из 10.

Игроки:

Пичаль. Чмокаем ещё Твай и идем спать.

Приоритет: 99

Успех: 81

Мастер:

"Ну что ж, ладно... Пойду вздремну". Вы собираете свои вещи в сумку, целуете Твайлайт и направляетесь к лестнице. "Погоди! – догоняет она вас. – Эта книга, в которую записывается всё, что ты делаешь... В общем, это ничего не значит! Наверно, это просто какое-то хитрое заклинание для ведения дневника! Не расстраивайся, ладно?" Она трётся своей шеей о вашу.

Спим 3+...

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

Снова голос сзади... "Ну ты и разлеглась!" Вы сонно открываете глаза и видите при свете ночника, как Твайлайт залезает к вам в кровать: "Ой, я тебя разбудила? Ничего-ничего, спи, я тоже как раз ложусь".

День 9.
Время: 1:30 (ночь).
Здоровье: 28 из 47.
Запас сил: 12 из 12.
Сытость: 2 из 10.

Игроки:

Спим до утра. В обнимку с нашей милой любимой Твайлайт.

Приоритет: 99

Успех: 83

Мастер:

Вы ласково гладите улёгшуюся рядом единорожку и кладёте голову на подушку рядом с ней, вдыхая чарующий аромат её гривы и засыпая под её тихое посапывание.

Спим по полной программе, 5 +...

Результат броска: 5 из 5, всего 5+5 = 10 часов.

Снова голос. Кому же он принадлежит, и откуда знает ваше имя, которого вы и сами не помните?..

Вы просыпаетесь от ярких лучей солнца, бьющих вам прямо в лицо. Волосы Твайлайт щекочут вам нос. Небольшой солнечный зайчик успел дойти до её лица, и она во сне смешно пытается согнать его с глаза, дёргая ухом и морща носик. Вы могли бы любоваться этой картиной сколько угодно, но у вас просто-таки сводит живот от голода. Долго же вы спали!

Время: 11:30 (утро).
Здоровье: 30 из 47 (44).
Запас сил: 9 из 12 (9).
Сытость: -3 из 10.
Состояние нормальное. *(так в оригинале)*

Игроки:

Тихо-тихо выбираемся из кровати, идём готовить вкусный и полезный завтрак.

Приоритет: 99

Успех: 11

Мастер:

Вы стараетесь осторожно выбраться из кровати, но делаете неловкое движение и случайно срываете одеяло с Твайлайт. Она переворачивается на другой бок, открывает глаза и улыбается: "О, доброе утро, Дайси".

Игроки:

(Ещё раз проба.)

Пойти завтракать. За завтраком сказать:

"Твайлайт, у меня к тебе просьба. Не знаю, что это за книжка и откуда она у меня – но возьми её, пожалуйста, себе. И периодически заглядывай. Так ты всегда будешь знать, где я и что со мной. А я не хочу иметь от тебя никаких секретов".

Успех: 56+10 = 66

Мастер:

Вы идёте завтракать, за едой сообщая: "Твайлайт, у меня к тебе просьба. Не знаю, что это за книжка и откуда она у меня – но возьми её, пожалуйста, себе. И периодически заглядывай. Так ты всегда будешь знать, где я и что со мной. А я не хочу иметь от тебя никаких секретов". Она секунду удивлённо смотрит на вас: "Ах да, книга... Ну, я могу её взять, конечно, но стоит ли мне её читать? Там же может быть всё самое сокровенное. Ты доверяешь мне такой важный для тебя предмет?.."

+5 сытости.

Время: 11:40 (утро).
Здоровье: 30 из 47.
Запас сил: 9 из 12.
Сытость: 2 из 10.

Игроки:

"Да, доверяю. Извини – что-то там может тебя расстроить; я совершала ошибки, мне стыдно за них. Наверно, ещё и не раз совершу – не знаю, что со мной, во мне как будто живёт несколько голосов, всё время подталкивающих меня в разные стороны. Но я очень люблю тебя. К тому же – это может быть полезно".

Приоритет: 100

Успех: 41+10 = 51

Мастер:

"Да, доверяю. Извини – что-то там может тебя расстроить; я совершала ошибки, мне стыдно за них. Наверно, ещё и не раз совершу – не знаю, что со мной, во мне как будто живёт несколько голосов, всё время подталкивающих меня в разные стороны. Но я очень люблю тебя. К тому же – это может быть полезно". Она крепко сжимает книгу, наклоняет голову и тихо шепчет что-то, вы разбираете лишь "...ещё раз!"

Инвентарь: ошейник, "картограф погоды", аптечка, труп кобры, 4 золотых монеты.

Игроки:

"Извини, не расслышала".

Спрашиваем, как там результаты исследований наших волос.

Успех: 9+10 = 19

Мастер:

"Извини, не расслышала". – "Нет, ничего", – она тихо встаёт из-за стола и уносит книгу куда-то в свою комнату. "А что там с исследованием волос?" Она останавливается, отвечает "Всё в порядке, не переживай", после чего уходит к себе.

Время: 11:45 (утро).

Игроки:

Ищем Спайка, просим припасов в дорогу (вот не надо щас кидаться расспрашивать после фэйла).

Приоритет: 98

Успех: 89+10 = 99

Мастер:

Ох, падает, падет скорость постов, скоро закругляться надо, а мы только что выспались. Словите рояль на голову, а?

Оставив её, вы находите Спайка и просите дать вам припасов в дорогу. Он щедро отсыпает вам яблок и добавляет пару шоколадок: "Пинки занесла, Твай такие очень любит!"

Инвентарь: ошейник, "картограф погоды", аптечка, труп кобры, яблоко*6, шоколадка*2, 4 золотых монеты.

Игроки:

Идём угощать Твай шоколадкой и подбадривать.

Спрашиваем, что её терзает и о чём она говорила над книжкой.

Заверяем её, что нам можно доверять!

Успех: 1+10 = 11

Мастер:

Вы идёте к Твайлайт, но та уже выходит из своей комнаты, на ходу запихивая что-то в седельную сумку: "Ну что, пошли? Нам пора в лес!" Её поведение кажется вам слегка наигранным, но она не замечает вашей озабоченности и бодро направляется к двери: "Ну, чего ждёшь? Кто последний добежит до леса – стирает постельное бельё!" Вы бросаетесь за ней и успеваете вырвать победу перед самым лесом, очень сильно запыхавшись. "Ну что, как нам лучше пойти дальше?"

-2 запаса сил

Твайлайт Спаркл присоединяется к группе!

Место: опушка леса Эверфри, дорога.
Время: 12:15 (утро).
Запас сил: 2 из 10.

Твайлайт.
Здоровье: 44 из 44.
Запас сил: 8 из 10.
Сытость: 8 из 10.
Состояние нормальное.
Навыки: прирождённый маг (все заклинания стоят на 1 ед. усталости меньше и могут быть произнесены с 0 запаса сил), заклинательница.

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

Игроки:

"Давай пройдём через холмы, в сторону пещеры. И кстати, если я тебя чем-то обидела, извини меня... Я иногда бываю такой дурой..."

Отдаём ей шоколадку.

(Третий реролл)

Вот это, только сначала регенерируем.

(Реролл реролла)

И в последний раз.

Успех: 97+10 = 100

Мастер:

Так, ну вы слишком дохуя действий наворотили, ещё и с реролламы.

"Давай пройдем через холмы, в сторону пещеры!" – говорите вы, подлечиваясь магией. Сработало просто превосходно! Вы двигаетесь через холмы и уже почти доходите до того места, где они вновь переходят в лес, когда за спиной слышится хлопанье крыльев и немного озорной голос: "Привет!" Вы с Твайлайт одновременно оборачиваетесь...

День 9.
Место: Эверфри, северная часть.

Время: 12:35 (утро).
Опыт: 6 из 50, 9 уровень.
Здоровье: 37 из 47.
Запас сил: 5 из 12.
Сытость: 1 из 10.
Кто здесь?
Экипированы подковы, седло, очки.
Навыки: исследовательница, красноречивая, искушающая судьбу, крепкая телом, заклинательница, медик.
Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды, огонь, маскировка.
Инвентарь: ошейник, "картограф погоды", аптечка, труп кобры, яблоко*6, шоколадка*2, 4 золотых монеты.

Твайлайт.
Здоровье: 44 из 44.
Запас сил: 8 из 10.
Сытость: 8 из 10.
Кто здесь?
Навыки: прирождённый маг (все заклинания стоят на 1 ед. усталости меньше и могут быть произнесены с 0 запаса сил), заклинательница.
Заклинания: огонь, вода, воздух, земля, гипноз, сотворение, изменение, истина, телекинез, свет.

Игроки:

>с книжкой, имхо, слишком долго возились

Решение отдать её Твайлайт было неоднозначным и вызвало разные противоречивые эмоции у народа. Как бы его [решение] ни оценивать – переживания во время сцены ясно показали, насколько многие вжились в игру, воспринимали в тот момент происходящее как что-то важное. Это уже нечто более тонкое, чем просто азарт при кидании кубиков в бою или умиление от мордочкотыканья.

Главное, чтобы она её не читала.

Слишком поздно. Ждите пощёчину и скандал в скором времени.

Ты одна голубка-лада.

Ты одна винить не станешь.

Сердцем чутким

Всё поймёшь ты,

Всё ты мне простишь...

Я построю дирижаблю,

Полечу в пещеру к Урсам,

Разбужу огнём баллисты,

Мод меня простит...

Глава 22

Мастер:

Вы двигаетесь через холмы и уже почти доходите до того места, где они вновь переходят в лес, когда за спиной слышится хлопанье крыльев и немного озорной голос: "Привет!" Вы с Твайлайт одновременно оборачиваетесь и видите пегасочку, приземлившуюся на склоне холма, с которого вы только что спустились: "Можно спросить, зачем вы зашли так далеко в этот лес? Не хочу вас пугать, но тут действительно бывает опасно!" – улыбается она вам.

День 9.
Место: лес Эверфри, северная часть.
Время: 12:35 (утро).
Опыт: 6 из 50, 9 уровень.
Здоровье: 37 из 47.
Запас сил: 5 из 12.
Сытость: 1 из 10.
Состояние нормальное.
Экипированы подковы, седло, очки.
Навыки: исследовательница, красноречивая, искушающая судьбу, крепкая телом, заклинательница, медик.
Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды, огонь, маскировка.
Инвентарь: ошейник, "картограф погоды", аптечка, труп кобры, яблоко*6, шоколадка*2, 4 золотых монеты.

Твайлайт.
Здоровье: 44 из 44.
Запас сил: 8 из 10.
Сытость: 8 из 10.
Состояние нормальное.
Навыки: прирождённый маг (все заклинания стоят на 1 ед. усталости меньше и могут быть произнесены с 0 запаса сил), заклинательница.

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

Игроки:

Ни слова о Зекоре. Мало ли что это за синее чучело. (спойлер: СПАЙ)

"Мы ищем нашу подругу, она... заблудилась".

Успех: 52+10 = 62

Мастер:

"Мы ищем нашу подругу, она... заблудилась," – отвечаете вы. "Оу, это плохо. Я много летала рядом с этим лесом и видела тут всякие гадости... Как выглядит ваша подруга? Что с ней случилось? Может, я смогу помочь?"

Игроки:

"Как тебя зовут-то хоть, для начала? И что, собственно, *ты* здесь делаешь?"

(Реролл)

Реролл же.

Приоритет: 98

Успех: 66+10 = 76

Мастер:

"Как тебя зовут-то хоть, для начала? И что, собственно, ты здесь делаешь?" – "Зовите меня просто Амбра", – улыбается она. "Хм, а тебя я, кажется, знаю!" – поворачивается она к вашей спутнице. "Ведь ты – Твайлайт

Спаркл? Рэйнбоу Дэш много рассказывала о тебе. А вот тебя, извини, что-то не припомню..." – снова говорит она вам.

Игроки:

"Я тебя тоже не припомню... Можешь звать меня Дайси. Ты так и не ответила, что ты тут забыла?"

(Второй реролл)

Успех: 17+10 = 27

Мастер:

"Я тебя тоже не припомню... Можешь звать меня Дайс. Ты так и не ответила, что ты тут забыла?" – "Дааайс... Хи-хи-хи, ну и имечко! Так значит, это ты. Дэш говорила и про тебя тоже", – подмигивает она с загадочным видом.

Игроки:

А ты из Клаудсдейла? И как часто летаешь здесь? Может быть, видела ещё кого-нибудь? *ПинкиПай-стайл-расспрос.*

Приоритет: 98

Успех: 81+10 = 91

Мастер:

Вы приступаете к расспросам. Она охотно и очень подробно отвечает вам. Выясняется, что она из Клаудсдейла, часто принамает участие в погодных патрулях около Эверфри, нередко в последнее время видела мелькающих среди деревьев вооружённых псов, а вот пони ей тут уже очень давно не попадались.

Время: 12:45 (утро).

Игроки:

"Ну если ты так желаешь нам помочь, то не можешь ли разведать обстановку в пещере медведиц? Ты же быстрый и ловкий пегас, я думаю. Что тебе стоит быстро проскользнуть туда, посмотреть, нет ли там чего опасного или подозрительного, и вернуться обратно. А мы подождём здесь".

Успех: 73+10 = 83

Мастер:

"Ну если ты так желаешь нам помочь, то не можешь ли разведать обстановку в пещере медведиц? Ты же быстрый и ловкий пегас, я думаю. Что тебе стоит быстро проскользнуть туда, посмотреть, нет ли там чего опасного или подозрительного, и вернуться обратно. А мы подождем здесь". – "С удовольствием! Только сначала мне надо кое-что тебе сказать, – она косится на Твайлайт. – Это важные новости от Дэш, касающиеся ваших с ней дел".

Игроки:

У меня нет секретов от Твайлайт, говори смело.

(Реролл)

РР.

Успех: 17+10 = 27

Мастер:

"У меня нет секретов от Твайлайт, говори смело!" Она вздыхает и начинает неохотно и сбивчиво объяснять, что Дэш вместе с некоторыми другими пегасами провели расследование насчёт флюгеров, найденных у псов. "Похоже, что они как-то связаны с тем инцидентом в лесу Вайттейл, ну, который ещё закончился пожаром. Дэш сказала нам, что отправляется выяснить, и ей не помешала бы помощь. Она отзывалась о тебе, как о надёжном друге, так что, возможно, ты решишь ей помочь? Она сказала, что будет к югу от одинокого холма на дороге, ведущей в Хуфингтон, не доходя до леса. Ещё она говорила что-то про какого-то парикмахера... Ну ладно, я полетела выяснять, что там в пещере. Скоро буду!" – она резко взлетает и исчезает за деревьями.

Время: 12:50 (утро).

Игроки:

Ждём её возвращения, не побежим же мы на другой конец карты.

"Твайлайт, скажи, почему ты расстроилась, когда я отдала тебе книгу? Нет, если не хочешь, не отвечай. Просто знай, я ни за что тебя не обижу".

(Тыкнуться мордочкой.)

(Реролл)

и рраз

Успех: 53+10 = 63

Мастер:

Вы садитесь и ждёте возвращения пегаса, рядом присаживается Твай. Вы прижимаетесь к ней: "Твайлайт, скажи, почему ты расстроилась, когда я отдала тебе книгу? Нет, если не хочешь, не отвечай. Просто знай, я ни за что тебя не обижу". Она обнимает вас: "Да нет, всё в порядке, это я так. Я рада, что ты так доверяешь мне".

Время: 12:55 (утро).

Игроки:

Ну раз так, то давай перекусим? И Амбре оставим.

Поесть яблок и шоколада, отдохнуть.

Успех: 48

Мастер:

Вы решаете сесть, чтобы перекусить и отдохнуть. "Ох уж этот Спайк, знает, как я люблю их!" – смеётся Твайлайт, доедая свою шоколадку. Пегаса всё не видно.

+5 сытости, +2 запаса сил

Время: 13:00 (утро).
Запас сил: 7 из 12.
Сытость: 6 из 10.
Инвентарь: ошейник, "картограф погоды", аптечка, труп кобры, яблоко*2, 4 золотых монеты.

Твайлайт.
Запас сил: 10 из 10.
Сытость: 10 из 10.

Игроки:

Может, стоит самим сходить в пещеру?

(Реролл)

Успех: 32+10 = 42

Мастер:

Рольну-ка.

Результат двух бросков: 5 из 10 и 6 из 10.

"Твай, может, нам стоит пойти, не дожидаясь..." – начинаете вы, и тут же над деревьями показывается та самая пегасочка. Она летит низко, постоянно заваливаясь на бок, и пытается что-то вам крикнуть, когда из леса прямо ей в бок влетает огромная стрела! Жалобно взвизгнув, она камнем падает куда-то за деревья. "Псы!" – вскакиваете вы, но ещё до того, как Твайлайт успевает отреагировать, из леса вылетает ещё две стрелы, попадая ей в спину. Спасает её только то, что стреляли издалека. Из леса метрах в пятидесяти от вас уже выбегают три здоровенных пса: "РРррруби их!" За деревьями видно ещё какое-то шевеление – очевидно, баллисты готовятся к новому залпу. "Дайс, что делать?"

(-11 ХП Твайлайт).

Время: 13:05 (утро).

Твайлайт.
Здоровье: 33 из 44.

Игроки:

Что делать?! Бежать!

(Реролл)

Приоритет: 100

Успех: 60 = 100

Мастер:

"Что делать?! БЕЖАТЬ!" Вы хватаете в охапку ойкнувшую Твай и что есть мочи даёте дёру. "Д-д-дай-й-с-сии!.." – пытается что-то сказать вам Твайлайт на бегу, но вы слишком быстро тащите её за собой. Останавливаетесь вы, лишь убедившись, что псы, тем более с осадными машинами, угнаться за вами никак не смогли бы. "Дайс, что ты делаешь? Надо немедленно вернуться за ней! Вдруг она ещё... Ай! Ойой..." – Твайлайт косится на свои свежие раны и замолкает, понимая маловероятность подобного предположения. "...О нет! – её охватывает ужас. – А что, если Флаттершай тоже?.." Она вскакивает и бросается куда-то на запад.

Время: 13:10 (утро).

Игроки:

"Стоооой! Подожди меня!" Броситься вдогонку, проклиная бороду Селестии.

(Реролл)

вот ему реролл

Приоритет: 100

Успех: 47

Мастер:

"Стоооой! Борода Селестии, подожди же меня!" – вы бросаетесь вдогонку, перепрыгивая через корни, продираясь через заросли и подскальзываясь на влажных стволах

деревьев. Наконец, вы выбегаете к огромной пещере – Твайлайт рядом нет, очевидно, она где-то сбилась с пути, зато из-за деревьев начинают вылетать маски, безотрывно глядящие на вас горящими волшебным огнём глазницами – вы успеваете заметить с полдюжины, когда вас окликает голос со странным акцентом:

Кого же вывела ко мне эта пустынная дорога?
Не ожидала я узреть среди врагов единорога!

Твайлайт Спаркл покидает группу.

Место: лес Эверфри, медвежья пещера.
Время: 13:15 (день).

Игроки:

(1)

"Зекора, нужна помощь. Срочно!!"

Рассказываем всё.

Приоритет: 100

Успех: 61+10 = 71

(2)

Бежали мы сюда вдвоём, но я одна осталась.
Скорее в лес идём со мной. ТАМ ТВАЙЛАЙТ ПОТЕРЯЛАСЬ!!!

(Реролл)

Приоритет: 100

Успех: 25+10 = 35

Мастер:

Реквестую тамплиерский форманфейс.

Выбор варианта: 1

Нет, говорить с Зекорой будет Твай.

"Зекора, нужна помощь. Срочно!" Вы пытаетесь рассказать ей о произошедшем, но она делает короткий кивок, и маски со всех сторон летят в вашу сторону! Вы уже готовитесь к тому, что сейчас они нападут, но в это время из леса выскакивает тяжело дышащая Твайлайт, вся облепленная репьями: "Зекора! Слава всему святому, псы до тебя ещё не добрались!" Зебра вся подаётся вперёд, показывая на вас копытом:

Твайлайт, отойди быстрей сюда.
Вот с этой пони к нам пришла беда!

Игроки:

"Твай, слава Селестии, ты жива! Объясни же этой ~~нигре~~зебре, что я не враг!"

Заодно кидаем на неё реген.

Приоритет: 94

Успех: 39+10 = 49

(Третий ререлл)

Приоритет: 95

Успех: 97+10 = 100

Мастер:

"Твай, слава Селестии, ты жива! – подбегаете вы к подруге, на ходу колдуя на неё целебное заклинание. –

Объясни же этой зебре, что я не враг!" Раны Твайлайт затягиваются на глазах: "О, спасибо, ты чудо!" – она лижет вас в нос и быстро направляется к Зекоре. Они долго о чём-то тихо говорят между собой – вы боитесь подойти послушать, потому что маски всё ещё висят в воздухе вокруг вас. Наконец, Зекора щёлкает копытами друг о друга и быстро исчезает за деревьями, маски улетают за ней следом. К вам подходит Твайлайт, на ходу выпивая склянку какого-то зелья: "Её магическая система распознавания почему-то сработала на тебя, как на одну из них. Я объяснила ей, что она ошибается, не знаю, насколько она тебе верит... В общем, после того, как псы напали на её дом, она сбежала в эту пещеру и ведёт с ними партизанскую войну с помощью своих колдовских приспособлений. Сюда псы заходить боятся из-за Урсы, а сама Зекора остаётся для неё незаметной с помощью вот такого снадобья". Она протягивает вам ещё одну склянку. "На, выпей, если хочешь войти внутрь, но всё равно старайся не шуметь. Так вот, вчера одна из масок заметила раненую Флаттершай, и Зекора забрала её в свою пещеру и теперь выхаживает. Так, ладно, на меня зелье уже должно было подействовать, я захожу. Ох, хоть бы с Шай всё было в порядке!"

+3 опыта

Время: 13:20 (день).
Опыт: 9 из 50, 9 уровень.
Запас сил: 5 из 12.

Игроки:

Пьём зелье @ идём внутрь.

Приоритет: 99

Успех: 58

Мастер:

Вы выпиваете содержимое склянки, немного ждёте и заходите. Когда ваши глаза привыкают к темноте пещеры, вы замечаете двух пони в отдалении. Идя к ним, вы обращаете внимание на звук – поначалу вам кажется, что это ветер, но он через какие-то уж очень ровные промежутки стихает и снова начинает дуть. Наконец, перебравшись через валун, вы выходите к убежищу зебры: в широкой трещине скалы рассованы всевозможные миски, склянки, книги, пучки трав – некоторые вещи обожжены. На маленьком костерке стоит котёл, рядом на циновке лежит растерянная Флаттершай, успокаивающая тихо плачущую Твайлайт. Её крыло плотно перевязано, кое-где сквозь бинты проступает кровь. "Т-твайлайт, п-пожалуйста, успокойся, со мной в-всё в порядке. Зекора с-сказала, что я, м-м-м, снова смогу летать через месяц-другой. Т-ты же знаешь, я не как, эммм, большинство пегасов, я могу и на з-земле..." Она замечает вас: "О, и ты тоже пришла! С-спасибо вам, девочки, вы т-так заботитесь обо мне, право, не стоило так волноваться..." – ей на глаза наворачиваются слёзы.

Игроки:

Кастуем реген на Флаттершай, молча утешаем плачущую Твай, кладя морду ей на спину.

"Не стоит благодарности, Флаттершай, мы все тебя очень ценим. Расскажи, как это с тобой произошло?"

(Реролл)

РР.

Приоритет: 99

Успех: 92+10 = 100

Мастер:

Вы подлечиваете пегасочку магией – заклинание, вроде, срабатывает как надо, но особого эффекта не видно. Подойдя к Твай и обняв её, вы произносите: "Не стоит благодарности, Флаттершай, мы все тебя очень ценим. Расскажи, как это с тобой произошло?" Она принимается сбивчиво рассказывать, что ей срочно понадобилась ещё какая-то травка для кроликов, растущая в Эверфри, и она решила быстро слетать за ней, подумав, что в воздухе ей ничего не будет грозить, но её подстрелили прямо в крыло и она упала, застряв в ветвях огромного дерева. Она рассказывает вам, как висела целую ночь вверх ногами, замерзая под дождём и чувствуя, как кровь течёт по спине и капает вниз, где в мокрой тьме возились и рычали псы, пытаясь добраться до столь близкой добычи. Как наутро увидела вспышки и услышала разряды молний и визг псов, как слабым голосом звала на помощь, как они потом с Зекорой убегали по лесу от целой стаи псов, и как в итоге измазанная в крови знахарка оперировала ей крыло, спрятавшись за камнем от стрел, пока её маски вели ожесточённую перестрелку с псами. Как она, придя в себя, спросила Зекору, сможет ли когда-нибудь снова летать, а та ответила, что пока сказать не в силах. Вы представляете себе всё, что пережила несчастная ранимая пегасочка, и вам становится страшно. Но добивает вас окончание её рассказа: "И-и я очень волновалась за моих з-зверюшек, я же не думала, что, эммм, оставлю их так надолго. И т-тогда я попросила Зекору отправить несколько масок в П-понивиль с письмами с п-просьбой покормить их и рассказом о том, г-где я, но она сказала, м-м-м, что их могут перехватить, и в-вместо писем отправила по локону, м-м-м, волос..." Наконец, закончив свой рассказ, она утыкается в грудь Твайлайт и беззвучно плачет. "Ну, ну, всё уже кончилось, всё

будет хорошо!.." – утешает её подруга, поглаживая по голове и в это время оборачиваясь к вам. Вас поражает несоответствие её тона и вида: хотя она и утешает пегасочку самым нежным голосом, в глазах её читается смертельная холодная ярость.

+2 опыта.

Опыт: 11 и 50, 9 уровень.

Игроки:

Ну и что ты на меня смотришь?

(Реролл)

A?

(Реролл реролла)

last a

Приоритет: 99

Успех: 49+10 = 59

Мастер:

"Ну и что ты на меня смотришь?" Твайлайт отворачивается и что-то колдует, после чего бережно кладёт голову уснувшей Флаттершай на подушку: "Ты слишком плохо её знаешь. Пережить такое... ей... нет, только не Флаттершай!" – она бьёт копытом в камень, и, к вашему изумлению, оставляет на нём глубокую трещину – без вреда для себя. Вы замечаете, что её глаза светятся зловещим волшебным огнём: "Я найду того, кто за это в ответе, клянусь. И когда я это сделаю, я убью его". Она произносит

это таким голосом, что вы пятитесь в ужасе, но вскоре заставляет себя успокоиться: "Ладно, сейчас у нас есть более важная задача – надо перенести её в Понивилль. Есть идеи, как это лучше сделать?"

Твайлайт Спаркл получает имба-лимит, которым она может жечь. А вы – нет, хаха.

Время: 13:30 (день).
Сытость: 5 из 10.

Игроки:

"Давай дождёмся Зекору! Ты ведь отправила её за Амброй?"

Приоритет: 99

Успех: 75+10 = 85

Мастер:

"Давай дождёмся Зекору! Ты ведь отправила её за Амброй?" Твайлайт кивает: "Да, но она предупредила, что не знает, сколько ей понадобится времени на поиски, возможно, что и целый день. Что будем делать в это время?"

Игроки:

Надо составить план, как мы будем побеждать Зло! Твои предложения?

Приоритет: 99

Успех: 25+10 = 35

Мастер:

Темпларские чтения в этом салоне!

Вы предлагаете составить план, но Твайлайт качает головой: "Я сейчас слишком возбуждена, и в любой момент сюда может нагрянуть Зекора с псами на хвосте. Планы составлять будем дома".

Игроки:

"Постараемся переправить Флаттершай в больницу. Зекоре мы вряд ли поможем, она сама кому хочешь поможет, а РД просила нас о содействии. В случае чего потом просто вернёмся сюда и заберём раненую... или, упаси Селестия, мёртвую... Абмру так же, как и Флаттершай. Кстати, ты сможешь поставить здесь "метку" для упрощения обратного телепорта?"

(Второй реролл)

Реролю вот это.

Приоритет: 99

Успех: 17+10 = 27

Мастер:

╬ братья, выражайтесь понятнее, я нихрена не догнал, в чём суть действия ╬

Вы спрашиваете Твайлайт, можно ли как-то отметить пещеру для того, чтобы в будущем было проще сюда

телепортироваться. "Ну... в принципе, такое возможно, но... – она выразительно кивает вглубь пещеры. – Не хочется разбудить её своей магией".

Игроки:

"А если снаружи попробовать? Псов там нет, свет от магии вряд ли до неё дойдёт, маски Зекоры нас прикроют".

(Третий реролл)

Приоритет: 98

Успех: 97

Мастер:

"А если снаружи попробовать? Псов там нет, свет от магии вряд ли до неё дойдет..." – "Ладно, ты права. В конце концов, у Зекоры тоже своих забот хватает, чтобы ещё выхаживать Флаттершай. Ну-ка, помоги..." Вы выносите пегасочку наружу, Твайлайт быстро пишет записку Зекоре и подходит к вам: "Я готова!" Она нагнетает магию в свой рог, и...

Вы встаёте и осматриваетесь. Похоже, вы в самом центре Понивилля. Рядом в пыли сидит Твайлайт, обнимающая спящую Флаттершай. К вам со всех сторон бегут взволнованные пони. Твайлайт быстро распоряжается насчёт носилок и поворачивается к вам: "Я отправлюсь с ней в больницу, если не хочешь, можешь с нами не ходить, ты и так многое сделала для неё, а воспоминания с тем местом у тебя связаны не самые хорошие".

Место: Понивилль, улицы.
Время: 13:45 (день).

Игроки:

"Ладно, Твайлайт, удачи вам, а мне ещё надо кое-что сделать", – тыкаемся мордочкой, прощаемся и идём к Рейнбоу.

(Второй реролл)

Сюжет!

Приоритет: 97

Успех: 37+10 = 47

Мастер:

"Ладно, Твайлайт, удачи вам, а мне еще надо кое-что сделать", – вы трётесь на прощание о её нос и направляетесь к месту встречи с Дэш. Вы доходите почти до самой границы леса. С одной стороны дороги уже попадаются деревья, с другой – одинокий холм и пара стогов сена на пути к нему. Небо закрывает дымка, похожая на туман, сильно уменьшая видимость – Дэш вы пока заметить не можете.

Место: опушка леса Вайттейл, дорога.
Время: 14:05 (день).

Игроки:

Осмотреть бы те стога, не засада ли.

Приоритет: 100

Успех: 100

Мастер:

Вы осторожно подходите к стогам и как бы невзначай осматриваете. Сено в них сложено как-то уж очень

неаккуратно, да и накошено в него какой попало травы. Даже самый лёгкий ветерок слишком сильно колышет стога, причём почему-то изнутри, да ещё и вызывая лязг металла и приглушённую ругань, а довершает картину торчащий в одном месте из стога короткий серый хвост, покрытый уродливыми бородавками. Лес с другой стороны дороги, кстати, тоже приютил не меньше трёх-четырёх псов, если ваше периферийное зрение ещё не совсем вас обманывает.

+2 опыта.

Время: 14:10 (день).
Опыт: 13 из 50, 9 уровень.

Игроки:

Поджигаем стога, а после этого маскируемся под кустик и наблюдаем за результатом.

Успех: 67+10 = 77

Мастер:

Вы поджигаете оба стога и превращаетесь в куст! Сено бодро загорается, четверо псов с руганью выбегают из своих укрытий и принимаются сбивать с себя огонь. Из леса показываются ещё четверо, но замирают, не понимая, куда же вы делись.

Начинается бой!

Противники:

Алмазный пёс А, 6/8, мечется.

Алмазный пёс Б, 7/8, мечется.

Алмазный пёс В, 6/8, мечется.

Алмазный пёс Г, 7/8, мечется.

Алмазный пёс Д, 8/8, стоит в задумчивости в 20 метрах от вас.

Алмазный пёс Е, 8/8, стоит в задумчивости в 20 метрах от вас.

Алмазный пёс Ж, 8/8, стоит в задумчивости в 20 метрах от вас.

Алмазный пёс З, 8/8, стоит в задумчивости в 20 метрах от вас.

Запас сил: 1 из 12.
Маскировка: куст.

Игроки:

Поддерживаем маскировку.

(Реролл)

понюю

Успех: 89+10 = 99

Мастер:

Вы продолжаете сидеть на месте и поддерживать маскировку. Псы перед вами, наконец, тушат себя и, как и их товарищи с другой стороны дороги, удивлённо осматриваются, ища вас.

Противники:

Алмазный пёс А, 6/8, стоит в задумчивости.

Алмазный пёс Б, 6/8, стоит в задумчивости.

Алмазный пёс В, 6/8, стоит в задумчивости.

Алмазный пёс Г, 6/8, стоит в задумчивости.

Алмазный пёс Д, 8/8, стоит в задумчивости в 20 метрах от вас.

Алмазный пёс Е, 8/8, стоит в задумчивости в 20 метрах от вас.

Алмазный пёс Ж, 8/8, стоит в задумчивости в 20 метрах от вас.

Алмазный пёс З, 8/8, стоит в задумчивости в 20 метрах от вас.

Запас сил: 0 из 12.
Истощение!
Маскировка: куст.

Игроки:

Поддерживаем маскировку за счёт ХП.

Успех: 65+10 = 75

Мастер:

Вы стоически продолжаете сидеть на месте. Один из псов чешет в затылке: "Эта, а чёт я не понял, это чё?" Похоже, что он выразил общее мнение – все псы пожимают плечами, начинают почёсываться и ковырять в носу. Что-то в них есть странное...

Противники:

Алмазный пёс А, 6/8, стоит в задумчивости.

Алмазный пёс Б, 6/8, стоит в задумчивости.

Алмазный пёс В, 6/8, стоит в задумчивости.

Алмазный пёс Г, 6/8, стоит в задумчивости.

Алмазный пёс Д, 8/8, стоит в задумчивости в 20 метрах от вас.

Алмазный пёс Е, 8/8, стоит в задумчивости в 20 метрах от вас.

Алмазный пёс Ж, 8/8, стоит в задумчивости в 20 метрах от вас.

Алмазный пёс З, 8/8, стоит в задумчивости в 20 метрах от вас.

Здоровье: 36 из 47.

Игроки:

Пиздошим отсюда нахуй в Понивилль.

Приоритет: 78

Успех: 18

Мастер:

На будущее – говорите, снимаете маскировку или нет в таких случаях.

Выбор варианта: 1 из 2

...на снятие маскировки, 1 снимает.

Вы бросаетесь бежать, но запинаетесь и чуть не падаете, попутно с вас спадает маскировка. Псы восторженно воют, увидев вас, и бросаются наперерез. И тут один из них кидает в вас сеть!

Успех: 17

...она пролетает мимо.

Противники:

Алмазный пёс А, 6/8, бежит за вами следом.

Алмазный пёс Б, 6/8, бежит за вами следом.

Алмазный пёс В, 6/8, бежит за вами следом.

Алмазный пёс Г, 6/8, чуть подотстал.

Алмазный пёс Д, 8/8, бежит наперерез, уже в 10 метрах.

Алмазный пёс Е, 8/8, бежит наперерез, уже в 10 метрах.

Алмазный пёс Ж, 8/8, бежит наперерез, уже в 10 метрах.

Алмазный пёс З, 8/8, бежит наперерез, уже в 10 метрах.

Время: 14:15 (день).
Здоровье: 35 из 47.
Истощение!
Маскировка: куст. *(статус не изменился)*

Игроки:

Бежим быстрее собственных мыслей.

Приоритет: 77

Успех: 11

(Реролл)

Чому я ассасин?

Приоритет: 98

Успех: 58

Мастер:

Вы быстро бежите и успеваете создать определённый отрыв, но ещё один из псов успевает кинуть вам вслед сеть!

Успех: 32

На этот раз она пролетела чуть ближе, но всё равно мимо. "Хватайте её, н-на, идиоты, Тень же ж нам бошки поотрыва-а-ае-е-е-ет!"

Противники:

Алмазный пёс А, 6/8, отстаёт.

Алмазный пёс Б, 6/8, отстаёт.

Алмазный пёс В, 6/8, сильно отстал.

Алмазный пёс Г, 6/8, сильно отстал.

Алмазный пёс Д, 8/8, сильно отстал.

Алмазный пёс Е, 8/8, сильно отстал.

Алмазный пёс Ж, 8/8, сильно отстал.

Алмазный пёс З, 8/8, сильно отстал.

Игроки:

Бежим как укушенные в *(спойлер: жопу)* голову пчёлами а-ля Твай в Winter Wrap Up, попутно оборачиваемся и пытаемся внимательнее рассмотреть псов.

Приоритет: 100

Успех: 44+10 = 54

Мастер:

Вы на ходу оборачиваетесь, рассматривая псов – такие же, как и раньше, единственная странность – свёрнутые сети на поясе, которые они в вас кидают. Раньше они подобного не делали. Изучая преследователей, вы чуть теряете темп, и вдогонку вам летит ещё одна сеть!

Успех: 29

Косые они, эти псы. Ну же, вы почти смогли оторваться, лишь один из преследователей ещё не остал безнадёжно!

Игроки:

Щи. Продолжаем убегать.

(Реролл)

Успех: 11

Мастер:

Силы покидают вас, и вы значительно сбавляете темп. Взяв себя в копыта, вы снова бросаетесь вперёд, но преследователи успели подтянуться – и в вас снова летит сетка!

Успех: 16

Со стороны, наверно, это должно было выглядеть смешно. Одна радость – у тех псов, что поближе, сети закончились.

Игроки:

Вот блин.

Ловим сетку телекинезом, продолжаем бежать.

Где же РД, когда она нам так нужна?

(Реролл)

рр

Приоритет: 99

Успех: 65

Мастер:

Вы на ходу ловите пролетевшую мимо сеть телекинезом и продолжаете бежать. Вскоре перед вами показываются первые дома Понивилля. Псов не видно. А вы буквально валитесь с ног от усталости...

Бой окончен, вы сбежали!

Место: Понивилль, улицы.
Время: 14:25 (день).
Истощение!

Игроки:

Топаем в больницу, надо рассказать всё Твай, чтобы она предупредила Зекору.

Успех: 87

Мастер:

Вы отправляетесь в больницу и пересказываете всё произошедшее Твайлайт. Она в тихом ужасе: "Засада? Но как? Откуда они узнали, куда ты пойдёшь? Надо будет сопоставить все факты..." Вы уже с трудом соображаете от усталости и не совсем понимаете, что она говорит. "...меня слышишь? Дайси?" – приводит она вас в чувство.

Место: Понивилль, больница.
Время: 14:40 (день).
Сытость: 4 из 10.

Игроки:

Спать хочу, милая Твай, сильно хочу.

Успех: 13+10 = 23

Мастер:

"Устала... хочу... спа..." – бормочете вы, но Твайлайт вас даже не слышит, отвлечённая разговором с медсестрой.

Обморок через 3 хода, если раньше не устроимся отдыхать.

Игроки:

Говорим Твай, что идём в библиотеку спать, идём туда и СПИМ.

Приоритет: 100

Успех: 10 = 1

Мастер:

"Твай, я пойду прилягу в библиотеке?" Вы с трудом доходите до двери, неловко пытаетесь открыть её, и тут вашу спину прорезает невыносимая боль! Скосив глаза, вы успеваете заметить засевший в ней метательный нож, после чего падаете в дорожную пыль под дверью.

День 9.
Место: Понивилль, больница.
Время: 15:00 (день).
Опыт: 13 из 50, 9 уровень.
Здоровье: 25 из 47.
Запас сил: 0 из 12.
Сытость: 4 из 10.
Валяемся и подыхаем, как обычно.
Экипированы подковы, седло, очки.

Навыки: исследовательница, красноречивая, искушающая судьбу, крепкая телом, заклинательница, медик.
Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды, огонь, маскировка.
Инвентарь: ошейник, "картограф погоды", аптечка, труп кобры, яблоко*2, сеть, 4 золотых монеты.

Игроки:

Если Амбра – предательница, то почему её атаковали псы в лесу?

Или она работает на некую третью сторону?

>Амбра скорее всего предательница

Скорее шпион, изначально из лагеря противника.

Если Амбра – Шэдоуболт (или подобный конструкт), стрела для неё ничего не значит. Собственно, в таком случае и никакой Амбры, строго говоря, и нет.

Также не стоит забывать, что она постоянно меняла тему, когда разговор заходил о том, что она делает посреди леса, кишащего алмазными псами.

Да и если подумать, Фон Шатен был постоянно занят оболваниванием пони для производства баллист, а значит, за нами следил другой пегас.

Кстати, раз уж мы лич, то первые несколько раз может прокатить тактика самоубийственной атаки, с целью превращения Твай в Рэпидэш.

Глава 23

Мастер:

На этот раз вы даже не смогли досмотреть свой кошмар до того места, где города охватывает огонь, из-за громкого смеха неподалёку от вас. Открыв глаза, вы видите перед собой мрачную Твайлайт: "Пинки всё-таки разбудила тебя? Они с Эпплджэк пришли проведать Флаттершай, и... и у меня плохие новости, но сначала скажи, ты видела того, кто напал на тебя?"

День 9.
Место: Понивилль, больница.
Время: 18:00 (день).
Опыт: 13 из 50, 9 уровень.
Здоровье: 36 из 47.
Запас сил: 8 из 12.
Сытость: 3 из 10.
Состояние нормальное.
Экипированы подковы, седло, очки.
Навыки: исследовательница, красноречивая, искушающая судьбу, крепкая телом, заклинательница, медик.
Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды, огонь, маскировка.
Инвентарь: ошейник, "картограф погоды", аптечка, вонючий труп кобры, яблоко*2, сеть, 4 золотых монеты.

Игроки:

"Я на ногах-то еле держалась, и в глазах плыло. Помню, что открыла дверь и свалилась. А что за новость?"

(Второй реролл)

Приоритет: 98

Успех: 67+10 = 77

Мастер:

"Я на ногах-то еле держалась, и в глазах плыло. Помню, что открыла дверь и свалилась. А что за новость?" Твайлайт оборачивается, чтобы убедиться, что рядом никого нет. Из-за ширмы по-прежнему доносится радостный смех вместе со спокойным голосом Эпплджэк. Наконец, ваша подруга наклоняется поближе и тихо говорит: "В своей комнате рядом с балконом я нашла сетку, вроде той, что ты принесла, а в ней... в ней было восемь отрезанных голов алмазных псов... – она замолкает, отгоняя дурноту. – И вот эта записка". Она протягивает вам испачканный кровью листик бумаги, на котором выведено быстрым почерком:

Это твой заслуженный трофей, Дайс. Скоро я приду за своим.

Тень.

Твайлайт тяжело вздыхает и добавляет ещё тише: "Я тоже получила письмо, к счастью – от принцессы, но... В общем, в нём она очень скупо отвечает, что у неё всё под контролем, и нам следует стараться не поднимать панику среди населения... В общем, я закопала эти головы в саду и никому ничего не сказала... Но потом..." – она замолкает и беззвучно плачет.

Игроки:

Пытаемся успокоить, тыкаемся мордочкой.

"Ну, ну, тише. Постарайся прийти в себя и расскажи всё-таки, что произошло дальше, это очень важно".

(Реролл)

Успех: 47+10 = 57

Мастер:

Вы наклоняетесь к ней и нежно говорите: "Ну, ну, тише. Постарайся прийти в себя и расскажи всё-таки, что произошло дальше, это очень важно". Твайлайт шмыгает носом, утирает слёзы, делает глубокий вдох и произносит: "А потом я решила проверить, на месте ли твоя книга... Я положила её в надёжное место, заперев на ключ... и... ОНА ИСЧЕЗЛА!" – договорив, Твайлайт отворачивается и вновь начинает рыдать: "Я... мне очень жаль!.."

Игроки:

Проверить седельную сумку (на всякий случай).

Так, значит, за тобой тоже наблюдают. Ну не плачь ты так, книжка это не голова, её потерять не страшно. Просто интересно, кто мог знать о её назначении?

Успех: 70 = 100

Мастер:

Вы решаете заглянуть в свою сумку – что-то в ней ужасно воняет! Заткнув нос, вы вынимаете труп кобры – Твайлайт, не переставая плакать, пододвигает вам мусорный бак с крышкой, в который вы и переправляете её. Решив проверить, не провоняла ли сумка, вы заглядываете внутрь... и достаёте свою книгу! Твайлайт изумлённо смотрит на вас: "Когда ты успела... как ты сумела... я же наложила на неё защитное... Дайси! – она бросается обнимать вас. – Что ж ты сразу не сказала, я тут убиваюсь... Боже, как я рада, я уж думала..." От всего этого голова у вас идёт кругом.

+1 опыта.

Время: 18:05 (день).
Опыт: 14 из 50, 9 уровень.
Инвентарь: ошейник, "картограф погоды", аптечка, яблоко*2, сеть, загадочная книга, 4 золотых монеты.

Игроки:

"Самое интересное, что я не знала, где была книга, и уж точно её не брала... Видимо, книга должна быть всё время со мной, чтобы вести запись, и сама перемещается, когда я отхожу достаточно далеко..."

Приоритет: 98

Успех: 23+10 = 33

Мастер:

"Самое интересное, что я не знала, где была книга, и уж точно её не брала... Видимо, книга должна быть всё время со мной, чтобы вести запись, и сама перемещается, когда я отхожу достаточно далеко..." Твайлайт, смутившись, отпускает вас: "Да, ты полна загадок. Ладно, по крайней мере, одной проблемой меньше".

Игроки:

"Так, теперь переходим к более актуальным проблемам. Ты знаешь что-нибудь об этой Тени?"

Приоритет: 98

Успех: 7+10 = 17

Мастер:

"Так, теперь переходим к более актуальным проблемам. Ты знаешь что-нибудь об этой Тени?" Твайлайт качает головой: "Нет, я ничего не знаю о пони с таким именем... если это вообще пони". В это время из-за ширмы выходят Пинки с Эпплджэк: "О, о, она очнулась! Гипс наложили хоть куда-нибудь? Я хочу на нём расписаться!" – прыгает вокруг вас розовая пони. Фермерша ограничивается коротким кивком.

Время: 18:10 (день).

Игроки:

"Привет! Как же я рада, что вы здесь! Как себя Флаттершай чувствует?"

(Реролл)

Переброс.

Успех: 11+10 = 21

Мастер:

"Привет! Как же я рада, что вы здесь! Как себя Флаттершай чувствует?" – "О, когда я к ней зашла, она просто грустно лежала и смотрела в стену, и тогда я решила..." – начинает тараторить Пинки, но Эпплджэк оттаскивает её от вас за хвост: "Пинки, веди себя тише, это всё ж таки больница!" – "Но как можно выздороветь в унынии? И вообще, почему тут так уныло? В палатах должны быть цветы, открытки, фрукты и конфеты! И шарики. Твай, как считаешь, сюда подошли бы шарики?" Эпплджэк снова принимается успокаивать буйную пони, и Твайлайт пользуется этим, чтобы успеть сказать вам: "Врачи говорят, что с Флаттершай всё в порядке, скоро её уже

выпишут. Летать, конечно, в ближайшем будущем она не сможет".

Игроки:

"Хоть что-то радует в этой полосе неудач... Твай, а что насчёт Амбры? Неужели она была врагом, а я так глупо поверила ей и добровольно отправилась в засаду? Представь, если она всё-таки заодно с псами – Зекора даст ей зелье, и та спокойно сможет войти в пещеру... Ничего хорошего точно не случится".

Успех: 64+10 = 74

Мастер:

"Хоть что-то радует в этой полосе неудач... Твай, а что насчёт Амбры? Неужели она была врагом, а я так глупо поверила ей и добровольно отправилась в засаду? Представь, если она всё-таки за одно с псами – Зекора даст ей зелье, и та спокойно сможет войти в пещеру... Ничего хорошего точно не случится". Твайлайт задумывается: "Ну, Зекора пока прекрасно себя показала в лесу, полном врагов. И что бы им дала возможность подойти к Урсе? А главное, с чего ты взяла, что Амбра была врагом? Конечно, она вызывала определённые подозрения... Даже не знаю".

Игроки:

Одно из двух. Либо за мной со всех сторон следят, либо меня заманивали в подготовленную засаду.

Успех: 59+10 = 69

Мастер:

"Одно из двух. Либо за мной со всех сторон следят, либо меня заманивали в подготовленную засаду". – "Ну, как ты это описывала, было больше похоже на засаду. Тогда выходит, что враг среди пегасов, или и правда следит за тобой... И спас тебя только ряд счастливых случайностей. А потом ещё... – она оборачивается на препирающихся земных пони. – Всё то, что случилось потом, – приглушает голос Твайлайт. – В общем, будь осторожнее, ладно?"

Время: 18:15 (день).

Игроки:

"Осторожность? Это не для меня. Если я буду прятаться за крупами других – они могут пострадать. Ты можешь пострадать! *Нужно больше пафоса!* Надо найти эту Тень, кем бы он, она или оно ни было. Я боюсь, что РД могла тоже попасть в засаду – ты же видела сети? Надо как-нибудь попробовать отыскать её. А если не получится – начинаем волноваться".

(Второй реролл)

Бророллл за пафос!

Приоритет: 100

Успех: 57+10 = 67

Мастер:

Куда тебе пафоса с 67?

"Осторожность? Это не для меня. Если я буду прятаться за крупами других – они могут пострадать. Ты можешь пострадать!.. – вы собираетесь с мыслями. – Надо найти эту Тень, кем бы он, она или оно ни было. Я боюсь, что РД могла

тоже попасть засаду – ты же видела сети? Надо как-нибудь попробовать отыскать её. А если не получится – начинаем волноваться". Твайлайт кивает: "Я и не думала удержать тебя в тёплой постели, не переживай. Я и сама займусь изучением всех книг, в которых может содержаться что-либо полезное нам, и тебе бы стоило свежим взором посмотреть, что ты знаешь, что можешь узнать и что полезного можешь сделать. Я просто призываю быть аккуратнее!" – она чмокает вас в щёку, воспользовавшись тем, что Эпплджэк снова отвлеклась на какую-то безумную затею Пинки. "Думаю, мне стоит пойти в библиотеку и первым делом – установить какие-нибудь защитные заклинания похитрее".

Игроки:

Есть новости о Зекоре и Амбре?

(третий раз уже роллю)

Успех: 3+10 = 13

Мастер:

"Есть новости о Зекоре и Амбре?" – спрашиваете вы. "Нет, пока она со мной не связывалась. Надеюсь, у [неё] всё в порядке", – коротко отвечает Твайлайт, которую зовёт наружу для какого-то разговора Эпплджэк. Вы остаётесь на пару с Пинки: "А мне нравится в больнице, некоторые лекарства так смешно пахнут!"

Игроки:

"Пинки, а как с Дэши связаться? Или, может, ты знаешь, где её найти?"

(Реролл)

Вот ему от меня реролл.

Успех: 95+10 = 100

Мастер:

(пост был отправлен без трипкода)

"Пинки, а как с Дэши связаться? Или, может, ты знаешь, где её найти?" Пинки уже хочет что-то ответить, но тут с ней начинает происходить что-то странное: сперва она машет ушами, затем у неё начинают дрожать колени, и, в конце концов, она странно хлопает глазами. "Комбо! – кричит она, бросаясь ко входу. – Привет, Дэши!" Вошедшая через пару секунд пегасочка на миг замирает: "Пинки, откуда... А, впрочем, с тобой-то и так всё ясно. О, и ты тут!" – кивает она вам, отцепляя от себя обнимающуюся Пинки. "Флаттершай там? Я примчалась, как только узнала. Оставьте нас одних на пару минут", – быстро говорит она и исчезает за ширмой, оставляя вас в задумчивости. Пинки прыгает вокруг вас кругами, о чём-то тараторя, а вы смотрите на свою палату – кажется, что-то не так...

Время: 18:20 (день).

Игроки:

Допустим, что ты Трикс.

Идём проведывать Флаттершай! *(пост был отправлен два раза)*

(Реролл)

Сраный блядоскрипт...

Реролл.

Приоритет: 99

Успех: 39

Мастер:

Вы заходите в палату Флаттершай и видите Дэш, низко склонившуюся над ней. Услышав вас, она, не поворачиваясь, отвечает немного нервным голосом: "Ещё пару минут, Дайс. Это только между нами". Вы успеваете заметить растерянное выражение лица Флаттершай.

Игроки:

"Я хотела спросить кое о ком. Не знаете ли вы Тень?"

Пытаемся понять, о чём говорили пегасочки, пока мы не вошли.

Успех: 46+10 = 56

Мастер:

"Я хотела спросить кое о ком. Не знаете ли вы Тень?" – "ВЫЙДИ!" – грозно отвечает Дэш, наконец повернувшись к вам. У неё страшное лицо, а в глазах стоят слёзы. "Дэши, у-успокойся, в-всё хорошо..." – тянется к ней с кровати Флаттершай. Та наклоняется и молча обнимает её, не обращая на вас внимания.

Игроки:

(1)

Испуганно пискнуть в стиле Флаттершай и убежать в свою палату. Исследовать палату.

(Реролл)

реролл раз

Приоритет: 96

Успех: 18+10 = 28

(2)

"Ну как знаешь. Удачного дня и спасибо за помощь мне помогать всем вам".

Выходим из палаты и кладём на себя реген.

(Реролл)

Реролл реролл.

Приоритет: 96

Успех: 86+10 = 96

Мастер:

Выбор варианта: 1

Вы ойкаете и выбегаете в свою палату, тщательно её осматривая, но ничего интересного не находите. Рядом кровать, тумбочка, ширма, внешняя стена из брезента. Пинки, устав ждать, уходит. Вроде времени прошло достаточно.

Время: 18:25 (день).

Игроки:

Осматриваемся ещё раз. Если ничего подозрительного не находим – пытаемся почитать книжку.

Успех: 87+10 = 97

Мастер:

Вы снова осматриваетесь, но у вас уже, похоже, замылился глаз. Да и Пинки по комнате вертелась... Вы берёте с края кровати свою сумку – она чуть не падает – и достаёте из неё книгу. На этот раз слова почти удаётся прочесть... но нет. Похоже, по какой-то причине вам этого не дано в принципе. К вам в комнату входит Дэш, потирая лоб копытом: "Ну, и чего тебе так срочно было от меня нужно?"

Время: 18:30 (день).
Сытость: 2 из 10.

Игроки:

Извини, не повторится. Просто я могла забыть. Ты знаешь пегаску Амбру? Она сказала, что она от тебя, тебе нужна помощь и мне надо было ждать тебя за городом. Однако там была засада.

Описать Амбру.

(Реролл)

Приоритет: 99

Успех: 61+10 = 71

Мастер:

"Извини, не повторится. Ты знаешь пегаску Амбру? Она сказала, что она от тебя, тебе нужна помощь и мне надо было ждать тебя за городом. Однако там была засада". Дэш непонимающе смотрит на вас: "Какую Амбру? Что за помощь?" Вы подробно описываете ей ту странную пони. "Не могу вспомнить никого похожего. Кьютимарка – часы? Нет, точно не знаю такой".

Игроки:

Расскажи мне свой секрет.

Успех: 83+10 = 93

Мастер:

(пост номер 43000)

"Расскажи мне свой секрет!" – "Ну ты и штучка! – фыркает Дэш. – Но я люблю откровенность. Что именно ты хочешь узнать?"

Игроки:

(1)

(Да ты же проебал гет.)

О чём вы говорили с Флаттершай?

(Второй реролл)

Бороллл тебе.

Приоритет: 94

Успех: 64+10 = 74

(2)

Что вообще пегасы думают обо всем происходящем?

Приоритет: 94

Успех: 64+10 = 74

Мастер:

Выбор варианта: 2

"Что вообще пегасы думают обо всем происходящем?" – "Пегасы... Знаешь, большинство, по-моему, замечает только это их дурацкое ухудшение результатов погодных патрулей. Да, кое-кто поговаривает о странностях, но чтобы вот так мнение пегасов в целом... У меня такое чувство, что нас всех просто успокаивают. А пытаясь что-то доказать крупным шишкам, я лишь бьюсь о стену. Вот был бы у меня второй снимок!.. Да, ну и по поводу флюгеров я слегка разузнала. Они самые настоящие, производства нашей погодной фабрики. Как попали к псам – непонятно. Все говорят, что у меня паранойя, а по-моему, у нас завелась крыса!"

Время: 18:35 (день).

Игроки:

"Снимок я конечно же сделаю, но если честно, мне немного страшновато идти туда через лес, да ещё и пешком. Посмотри на Флаттершай, ей хватило и к границе леса подлететь... Кстати, а нельзя ли как-нибудь «обмануть» картограф?"

Приоритет: 100

Успех: 49+10 = 59

Мастер:

"Снимок я конечно же сделаю, но если честно, мне немного страшновато идти туда через лес, да ещё и пешком. Посмотри на Флаттершай, ей хватило и к границе леса подлететь... Кстати, а нельзя ли как-нибудь «обмануть» картограф?" Дэш качает головой: "Нет, одно дело – сделать снимок, не засовывая копыто под шип, но подделать показания... Поймают. А через сам лес туда идти не надо,

кроме того, Шай отнюдь не на границе попалась. Вдоль границы и я немало летала. Вот вглубь леса соваться точно не стоит".

Игроки:

Кстати, про Шай.

Расскажи лучше про свои с ней секреты. Может, и не моё дело, но всё-таки. Её пытались убить, понимаешь, всего лишь потому, что она подвернулась под руку.

Не время для секретов, выкладывай. Тем более подозрительные пегасы: с ножницами, с "делом от Дэш", о котором не знает сама Дэш, летают вокруг – извини, не в обиду – но доверять я не могу никому. Даже тебе.

Если это личное, я сохраню в секрете, но я должна знать.

(Реролл)

RR

Успех: 21+10 = 31

Мастер:

"Кстати, про Шай. Расскажи лучше про свои с ней секреты. Может, и не моё дело..." – "Метко подмечено", – как бы невзначай вставляет Дэш. "...Да и подозрительные пегасы: с ножницами, с «делом от Дэш», о котором не знает сама Дэш, летают вокруг – извини, не в обиду – но доверять я не могу никому. Даже тебе". Она несколько секунд изумлённо смотрит на вас: "Погоди, ты считаешь, что шпион – я?! Пфрр..." Она качает головой и поворачивается к выходу: "Всё-таки ты ненормальная. Может, это и к лучшему. Ну да не важно, мне пора в патруль, ветер меняется".

Время: 18:40 (день).

Игроки:

"С чего ты взяла, что я считаю тебя шпионом? Ты же мой друг, просто я хочу иметь максимум информации, чтобы не попасть в следующую ловушку.

Или, наоборот, не посчитать ловушкой чей-то зов о помощи".

Приоритет: 99

Успех: 45+10 = 55

Мастер:

"С чего ты взяла, что я считаю тебя шпионом? Ты же мой друг, просто я хочу иметь максимум информации, чтобы не попасть в следующую ловушку. Или, наоборот, не посчитать ловушкой чей-то зов о помощи", – спешите вы следом за Дэш. "Значит так, запомни: я никому не рассказываю о наших делах. Если кто-то, ну, может, кроме Скуталу или моих ближайших подруг, хочет тебе что-то от меня передать – не верь. Всё, что надо, я расскажу тебе сама. И старайся всё анализировать, ты же единорог, в конце концов. Бывай!" – она взлетает, взметнув вихрь пыли, и исчезает на западе.

Игроки:

Призываем себе еды, перекусываем и отправляемся к этой скале, блин!

Приоритет: 98

Успех: 69+10 = 79

Мастер:

Вы создаёте себе вкусный торт, перекусываете и идёте к драконьей горе.

Считаем, что, пока тусили в 1,5 комнатах, как раз восстановили единичку энергии на каст. Ну и +5 сытости.

Чесать дотуда далеко, до дома Флаттершай доходим за полчаса, ролл на следующую часть пути...

Успех: 94

Место: коттедж Флаттершай.
Время: 19:15 (день).
Сытость: 7 из 10.

Вы бодро топаете в гору, перепрыгивая через трещины и камни и совершенно не уставая на вечернем солнце. Тут свежий воздух и просто отличный вид! Вершина горы уже близка.

Место: коттедж Флаттершай. *(так в оригинале)*
Время: 19:45 (день).
Сытость: 6 из 10.

Игроки:

Э-э-э, ходы уже принимаются? Топаем до вершины, берём картограф, замеряем, любуемся видом, жалеем, что рядом нет Твай.

Приоритет: 100

Успех: 97

Мастер:

Вы доходите до вершины и производите замер по хитрому методу Дэш – бескровно, после чего некоторое время любуетесь окрестностями и дышите горным воздухом. Жаль, что тут нет Твай! Такое прекрасное место! Вы внимательно всматриваетесь в "картограф" – пушинки внутри него послушно приняли форму облаков, висящих над Эверфри, и уже хотите убрать прибор в сумку, когда замечаете какое-то движение за камнями неподалёку. Поняв, что его заметили, прятавшийся там показывается... Ого! "Здоров, подруга!" – щурится от солнца существо, пока ваша память услужливо описывает вам всевозможные факты о грифонах.

+2 запаса сил.

Место: Драконья гора, вершина.
Время: 19:55 (день).

Игроки:

(1)

Хай, бро, мы знакомы? (ныкаем картограф в сумку)

Приоритет: 94

Успех: 15+10 = 25

(2)

"Привет. Не сочти за наглость, но зачем ты пряталась там? И как хоть тебя зовут?"

(Реролл)

Приоритет: 94

Успех: 11+10 = 21

Мастер:

Выбор варианта: 2

"Привет. Не сочти за наглость, но зачем ты пряталась там? И как хоть тебя зовут?" В это время незнакомый грифон внимательно оглядывает вас, и, видимо, сделав какие-то выводы, внезапно меняет тон: "Слышь, у меня к тебе предложение: ты отдаёшь мне эту штуку – она показывает когтем на «картограф» – а я отпускаю тебя отсюда с миром. Времени на раздумье не даю. Ну?"

Игроки:

Молча запустить в неё файерболлом.

Приоритет: 95+10 = 100

Мастер:

Вы, не говоря больше ни слова, запускаете страшным огненным шаром в грудь грифону! "Аааааххррр, сволочь нелетучая, сейчас я тебя..." – она бросается на вас, целясь когтями в грудь!

Успех: 48

Начинается бой!

Противник: грифон, -7/???

Её удар проходит по касательной (-1).

Здоровье: 35 из 47.
Запас сил: 8 из 12. *(не изменился)*

Игроки:

Комплектуем её фальшфейером.

(Реролл)

Файерболом.

(Реролл реролла)

Ласт роллер.

Приоритет: 100

Успех: 45+10 = 55

Надеюсь, это хотя бы не Гилда. Если этот грифон окажется Гилдой, я возненавижу нахуй тебя и всю эту эрпоге.

Мастер:

Вы снова запускаете в неё огнём – на этот раз с куда меньшим эффектом (-4).

Она оглушительно ревёт!

Успех: 1

Лол.

...Но ей в горло попадает оторвавшееся подгоревшее перо, и она заходится страшным кашлем (пропуск хода).

Противник: грифон, -11/???

Игроки:

Зачем-тебе-картограф?

Форсированным светом на 700 ватт выжигаем ей глаза.

Приоритет: 98

Успех: 47+10 = 57

Мастер:

"Зачем тебе картограф?" – кричите вы и слепите её. Не успевает она прокашляться, как теперь ей надо промаргиваться! (-20 к физическим броскам на следующий ход).

Противник: грифон, -11/???

Запас сил: 5 из 12.

Игроки:

"Отвечай!" – и в это же время отправляем в неё ещё один фаейрболл, дабы знала, что мы не шутим.

(Третий реролл)

Последний.

Успех: 13+10 = 23

Мастер:

"Отвечай!" – кричите вы, запуская в неё ещё огоньку, теперь уже совсем слабенько (-2).

"За любые пегасовские погодные штучки нам обещали дополнительную плату", – выкрикивает она, взлетая повыше.

Противник: грифон, -13/???, висит в 10 метрах над вами.

Запас сил: 3 из 12.

Игроки:

Кто обещал? Тень? Говори, или...

Приоритет: 98

Успех: 99+10 = 100

Мастер:

"Кто обещал? Тень? Говори, или..."

"Ахаха, «или» что? Хотя ты неплохо осведомлена, но нет, это была не Тень, бери выше! А основная награда, кстати, была положена не за погодные игрушки..."

Она обрушивается на вас с высоты, нанося смертоносный удар!

Успех: 57 и 34 = 57

"...А за твою голову!"

Вы успеваете отскочить, приняв удар на круп (-4).

Противник: грифон, -13/???

Здоровье: 31 из 47.

Игроки:

Пытаемся надавить на неё, вывести из равновесия.

"Да кто будет якшаться с такой шестеркой как ты? Я не поверю, что тебя даже Тень послала".

Подпаливаем ей крылья.

Приоритет: 100

Успех: 40 = 1

Мастер:

"Да кто будет якшаться с такой шестеркой как ты? Я не поверю, что тебя даже Тень послала".

Вы пытаетесь поджечь её, но вместо этого чуть не подпаливаете саму себя! (-1)

"Не в моих интересах тебя в чём-то убеждать", – пожимает она плечами, нанося косой удар.

Успех: 76

Вы шипите от боли, когда её когти пропарывают вашу кожу! (-5)

Противник: грифон, -13/???

Здоровье: 25 из 47.
Запас сил: 1 из 12.

Игроки:

"Твои проблемы. Хотя я даю тебе ещё один шанс", – опять жжём ей крылья.

Приоритет: 99

Успех: 23+10 и 99+10 = 100

Мастер:

"Твои проблемы. Хотя я даю тебе ещё один шанс", – говорите вы, хладнокровно опаляя её крылья (-6 и статус).

"Ах ты зараза!" – кидается она на вас...

Успех: 17

Как всегда забыл второй ролл...

Успех: 88

Её удар рассекает ваш бок! (-5)

Противник: грифон, -19/???, неспособность летать (2 хода).

Здоровье: 19 из 47.
Запас сил: 0 из 12.
Истощение!

Игроки:

Кидаем сеть.

Успех: 80 = 100

Мастер:

Вы набрасываете на неё сеть – она делает пару неловких движений и полностью запутывается в ней, шипя проклятия!

Противник: грифон, -19/???, неспособность летать (1 ход), запутана.

Игроки:

Ломаем этому грифону крылья копытами.

(Реролл)

Приоритет: 98

Успех: 50 (= 100) и 22+5 = 100

Мастер:

Вы подбегаете к бьющейся в сетях грифонице и яростными ударами копыт повреждаете крылья! (-4 и статус).

Она пытается выбраться из сети.

Успех: 40 и 100 = 100

Она разрывает сеть когтями на мелкие клочки! "Сейчас ты у меня получишь, лошадка!"

Противник: грифон, -23/???, неспособность летать (2 хода).

Инвентарь: ошейник, "картограф погоды" со снимком, аптечка, яблоко*2, загадочная книга, 4 золотых монеты.

Игроки:

Яростно брыкаем почти ощипанную курицу, пытаясь сбросить с горы. "Полетай, птичка!"

(Реролл)

И сразу реролл.

Успех: 28 и 99 = 99

Мастер:

Вы со всей силы бьёте её копытами в сторону ближайшего склона: "Полетай, птичка!" (-3). "Ах ты су... а-а-а-а..." – она падает вниз. Подбежав к краю, вы видите, как она приходит в себя на уступе метрах в десяти ниже (-4 от падения).

Противник: грифон, -30/???, приходит в себя, в 10 метрах под вами.

Игроки:

Приземляемся ей на голову, очевидно же!

Я передумал! Никуда не прыгаем! Сбрасываем камень, да побольше!

(Второй реролл)

Точно!

Успех: 9 и 46 = 46

Мастер:

Вы хватаете первый подвернувшийся камень и посылаете в неё! (-3)

"Ааарррр!" – она взлетает выше вас, готовясь нанести атаку сверху!

Противник: грифон, -33/???

Игроки:

Становимся в защитную стойку.

(Второй реролл)

Последний.

Приоритет: 100

Успех: 48

Мастер:

Вы прячетесь за камнем, готовясь к её удару.

"Получи!" – падает она с неба!

Успех: 57-20 и 77-20 = 57

Она всё равно располосовывает вам спину (-5).

Противник: грифон, -33/???

Время: 20:00 (день).
Здоровье: 14 из 47.

Игроки:

Самым острым камнем в голову.

(Реролл)

Успех: 45

Мастер:

Вы хватаете камень и запускаете в неё – толку мало (-1).

Она бьёт вас когтями по горлу: "Подохни!"

Успех: 60

К счастью, рана неглубокая (-3).

Противник: грифон, -34/???

Здоровье: 11 из 47.

Игроки:

Брыкаемся и лягаемся!

(Реролл)

Ну же!

(Кровь Христова!)

Успех: 98+5 и 25+5 = 100

Мастер:

Вы отчаянно лягаетесь и крайне удачно залепляете ей по клюву! (-5)

"Рррррр" – она подпрыгивает и пытается клюнуть вас в голову!

Успех: 58 и 39 = 58

Чертовски больно! (-4)

Противник: грифон, -39/???

Здоровье: 7 из 47.

Игроки:

(1)

Пешком от неё не убежать. Остаётся драться до конца.

Повторяем удачный приём – пытаемся лягнуть её в голову.

(Кровь святых девственниц!)

Приоритет: 86

Успех: 66+5 и 47+5 = 71

(2)

Фаерболом по ней. Превозмогая, теряя хп.

Приоритет: 86

Успех: 60+10 и 22+10 = 70

Мастер:

Выбор варианта: 1

Вы яростно бьёте противника в голову (-4).

В ответ она пытается разодрать ваш бок!

Успех: 45 и 81 = 81

Очередная вспышка боли, и ваша шерсть промокает от крови (-5). Перед глазами у вас темнеет...

Противник: грифон, -43/???

Здоровье: 2 из 47.

Игроки:

Сдаюсь!

На, забирай эту хрень, так уж и быть.

Успех: 100 и 60 = 100

Мастер:

"Сдаюсь! На, забирай эту штуку, так уж и быть!" – без сил оседаете на землю вы.

Грифон выхватывает "картограф", после чего ухмыляется разбитым в кровь клювом: "Ха... Думаешь, после всего, что произошло, я дам тебе уйти так просто?"

Враг яростно пинает вас, пока вы лежите на земле!

Успех: 2

Вы чудом успеваете увернуться, и когти грифона застревают в трещине скалы в том месте, где вы только что лежали! "Да чтоб тебя!"

Противник: грифон, -43/???, обездвижен.

Игроки:

Упиздошиваем блядину копытами и идём спать.

Успех: 4+5 и 2+5 = 9

Мастер:

Вы хотите ударить её, но спотыкаетесь и падаете! Воспользовавшись секундной паузой, она поудобнее устраивает в своей сумке "картограф", после чего освобождается, и вы встаёте друг напротив друга, израненные и с трудом держащиеся на ногах.

Игроки:

"Довольна? Убирайся. Может, ты и убьёшь меня, но я тебя прихвачу с собой!" Собираем все силы и готовимся кастануть последний, испепеляющий файерболл за счёт остатков жизни.

Успех: 14+10 = 24

Мастер:

"Довольна? Убирайся. Может, ты и убьёшь меня, но я тебя прихвачу с собой!" Вы из последних сил запускаете в неё огнём и чувствуете, как будто внутри вас что-то лопнуло. Вы падаете к её ногам, не в силах пошевелиться...

Противник: грифон, -45/???

Здоровье: 0 из 47.
НОКАУТ – полная невозможность любых действий.
Истощение!

Ходы пока не принимаются.

Игроки:

Oh my God they killed Dicey! You bastards!

Мастер:

Вы не можете повернуть голову, поэтому видите лишь часть окружающего мира и под весьма неудобным углом. Вот ваш противник, хромая, приближается к вам, вот заносит когтистую лапу... "Чёрт, ты меня чуть не достала, – она закашливается и сплёвывает кровью, после чего продолжает хриплым голосом: – Знаешь, я не хотела этого делать. Особенно когда ты сдалась. Я бы всё отдала за то, чтобы вернуться в прошлое, всё изменить, извиниться перед Дэш... Но Она не знает пощады. Если я сверну теперь, это будет конец всему моему роду..." Она внезапно начинает злиться и кричит, хотя вы и не можете ответить: "Роду, понимаешь?! Знаешь ли ты, что такое кланы грифонов? Что значит подставить свой клан? Я должна, понимаешь? Должна!!!" Она заносит лапу – та дрожит; на её глазах появляются слёзы: "Ну почему? Почему я не убила тебя в бою, почему так? Я... не хотела..." Наконец, она делает глубокий вдох...

"Гилда!" – голос раздаётся откуда-то сбоку, вы не видите, откуда именно. "Дэш?" – грифон в изумлении поворачивается на звук. "Отойди от неё. Тебе ведь нужна я?" – "Ха!" – вы замечаете, что её голос изменился, снова приобретя наглые и самоуверенные нотки вместе с... облегчением? Не похоже, правда, чтобы это поняла подоспевшая вам на выручку пони: "Гилда, не делай этого! Давай поговорим!" – "Дэш, мне платят не за разговоры. Если ты не передумала насчёт того моего письма..." – "Я никогда не предам Эквестрию, тут не о чем думать!" – "Да? А как насчёт Соник Рейнбума? Как насчёт всего того, что я говорила тебе про свободу?" – "Даже если это и правда, это не стоит того. Вы уже чуть не убили двух моих подруг..." –

"Это война, Дэш, когда же ты поймёшь! Очень скоро никто не сможет оставаться в стороне, и ты упорно занимаешь проигрышную сторону. Ты, всегда побеждавшая!" – "...Лучше проиграть вместе с друзьями, чем предать и победить. А теперь отдай мне аппарат и сдавайся". В ответ грифон заходится хриплым смехом: "Сперва догони!" – "Ты знаешь, что я быстрее, а ты к тому же ранена", – парирует пони. "Да, но сколько времени у тебя уйдёт на погоню за мной, а через сколько эта падаль истечёт кровью?" – тыкает она пальцем в вас. "Выбирай, что тебе важнее, твой аппарат или твоя подруга", – грифон подмигивает на прощание – вам кажется, что в том числе и в вашу сторону, и улетает. Рэйнбоу Дэш шипит сквозь зубы какое-то проклятие и бросается к вам: "Даже не думай о том, чтобы умереть у меня на копытах, слышишь? А ну не..." – но вы уже больше ничего не слышите.

Бой окончен, вы успели нанести противнику достаточный урон и получаете 22 ед. опыта.

Опыт: 36 из 50, 9 уровень.
Коматозное состояние.

Что касается рельсов: да, это они, но! Во-первых, её таки можно было ушатать и свернуть на другой путь. Во-вторых, очень важным фактором было то, отдаём мы "картограф" или нет, и тут уверенный фейл. Зато нас не убили, а это тоже было возможно. И да, пафос, тысячи его! Ну и если кому-то кажется, что тут слишком много Дэш – не переживайте, её квестовая цепочка теперь запорота.

Интермедия от анонима

была запощена в конце двадцать третьего треда

– Твайлайт! – разнёсся крик запыхавшегося Спайка по библитеке.

Единорожка обернулась на звук, сердце кольнуло недоброе предчувствие.

– Там Дэш прилетела с Дайси!

– Где?

– Не здесь, в больнице! Дайси выглядит просто ужасно, вся в крови и не шевелится даже!

Секунду Твайлайт смотрела на Спайка, чувствуя, как внутри что-то словно оборвалось. Затем гулкий хлопок телепортации разметал лежавшие рядом книги и заставил дракончика сесть на хвост.

Когда на улице грохнуло, Дэш вздрогнула, но не отвела взгляда от кровати, на которой неподвижно лежала Дайси. Вокруг хлопотали доктор и две медсестры, промывая и бинтуя многочисленные раны на теле пострадавшей. На вершине пегасочка успела наложить лишь пару повязок на самые глубокие раны, но всё равно, пока летела, неся единорожку, вся измазалась в крови. А ещё она никак не могла забыть страшное ощущение внезапно отяжелевшего тела.

– Дайси! – вкрик-всхлип прозвучал у Дэш прямо над ухом, когда фиолетовая единорожка пронеслась мимо. Но одна из медсестёр решительно заступила ей дорогу, не подпуская к кровати:

– Прошу вас, отойдите и не мешайте работать.

Твайлайт будто не слышала. Остановившимся взглядом она смотрела на безжизненно лежащую подругу, не замечая, как слезы прокладывают тёмные дорожки по щекам. Даже отсюда были видны страшные раны, нанесённые чьими-то когтями.

Медсестра кивнула Дэш:

– Пожалуйста, уведите её.

– Пойдём, Твай, – радужногривая пегасочка подтолкнула Твайлайт, которая послушно переставляла ноги, не спуская глаз с кровати. Наконец, Рэйнбоу Дэш сумела вывести отчаявшуюся Твайлайт наружу, где та смахнула слёзы и принялась нервно ходить из стороны в сторону.

– Кто это был? – внезапно спросила она.

Секунду Дэш колебалась, затем ответила:

– Грифон, – сейчас она не могла произнести имя Гильды. Старая дружба умирает с трудом, даже если друзья оказались по разные стороны баррикад.

– Откуда он тут взялся? – Твайлайт топнула, и Дэш с изумлением заметила, как на земле остался чёрный след. – Впрочем, неважно. Где это произошло? Ты его видела? Близко? Сможешь опознать?

Дэш кивнула.

– Да, смогу.

– Отлично. Так где это место?

– На вершине Драконьей горы.

– Что? Какого сена Дайси туда пошла?

Дэш внезапно почувствовала себя ещё хуже.

– Я... я попросила Дайси сделать ещё замеры погоды для меня.

Твайлайт резко остановилась и уставилась на пегасочку.

– ЧТО?

– Ну, мне нужны были данные, а мне не верили в Департаменте, и я хотела чтобы кто-то другой мог подтвердить это, – сбивчиво принялась объяснять она.

– И ты послала её одну, делать ТВОЮ работу?! – в глазах Твайлайт заплясали первые искры гнева.

– Я не думала, что так получится, – совсем тихо ответила Дэш.

– Уходи. Уходи, пожалуйста, пока я не сказала что-нибудь такое, о чём потом пожалею, – Твайлайт отвернулась. Дэш проглотила комок в горле и уже было направилась прочь, когда из больницы вышла доктор. Твайлайт сразу же подскочила к ней:

– Как она? – с замиранием сердца спросила единорожка.

Доктор покачала головой.

– Плохо. Большая кровопотеря, обширные повреждения внутренних органов, полное истощение. Ещё её как будто обожгло изнутри – похоже, она пыталась колдовать, вкладывая свои жизненные силы в заклятье.

Твайлайт словно закаменела. Если маг прибегает к такому приёму – значит, дело совсем дрянь. Доктор тем временем вздохнула и продолжила:

– Чудо, что она ещё жива. Мы делаем всё возможное, но мне никогда не доводилось сталкиваться с настолько тяжёлым случаем. Я не могу ничего обещать. И даже не

знаю, поможет ли ей её чудесная способность к восстановлению.

С этими словами она вернулась в больницу.

Твайлайт медленно осела прямо в дорожную пыль. А потом Дэш услышала то, чего бы ей никогда не хотелось услышать вновь – тихие, отчаянные рыдания. Как тогда, в ту ночь – Дэш стояла под приоткрытым для неё окном, не в силах заставить себя войти. "Так будет лучше для нас," – говорила она сама себе, а потом резким броском взмыла ввысь, оставив плачущую Твайлайт в темноте и одиночестве. Но тогда никто не был на грани жизни и смерти, и Твайлайт уже на следующий день вполне оправилась и даже согласилась с аргументами Дэш, после чего они остались добрыми подругами.

А сейчас фиолетовая единорожка безутешно рыдала перед дверью больницы, и у Дэш не было слов, чтобы успокоить её.

Пегасочка отвернулась и медленно побрела по улице. Лететь не хотелось. Хотелось забиться куда-нибудь и просто ни о чём не думать.

Глава 24

Мастер:

"Дайси! Дайси!.." Когда зовущий вас снова решает заодно потрясти за плечо, вы понимаете, что сон кончился. Вдохнув, вы ощущаете запах лекарств... что ж, не привыкать. Вы открываете глаза и киваете стоящей над вами Дэш. Вид у неё усталый. "Прости, что разбудила, но я пришла попрощаться. Дело такое – я когда начала расследование того, как наши машинки попадают в лапы псов, подняла всех на уши и, как сегодня утром узнала, таки добилась своего – теперь контроль над погодной техникой ужесточён. А я как раз взяла под расписку "картограф погоды", и что? Упустила его прямо в лапы врагу. За что боролась, на то и напоролась, а? – она горько усмехается. – В общем, я некоторое время не смогу появляться в Понивилле, от патрулей меня уже отстранили... А ведь казалось, вот, ещё чуть-чуть, раздобуду второй снимок, и!.. Ладно, что уж теперь, – махает она копытом. – Не поминай лихом. Передавай привет Твайлайт". Сказав это, она быстро выходит.

День 10.
Место: Понивилль, больница.
Время: 7:00 (утро).
Здоровье: 18 из 47.
Запас сил: 12 и 12.
Сытость: 1 из 10.
Состояние нормальное.
Экипированы подковы, седло, очки.
Навыки: исследовательница, красноречивая, искушающая судьбу, крепкая телом, заклинательница, медик.
Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды, огонь, маскировка.
Инвентарь: ошейник, аптечка, яблоко*2, загадочная книга, 4 золотых монеты.

Игроки:

(Теперь Дэш совсем не будет?)

"Подожди! Где тебя можно будет найти?"

Успех: 34+10 = 44

Мастер:

"Подожди! Где тебя можно будет найти?" – "Я и сама не знаю, – пожимает она плечами, на секунду остановившись. – Я первый пегас, взятый под домашний арест, на моей памяти".

"Хорошо, что я не настояла на темнице для виновных в утере погодных машин, а?" – ухмыляется она и исчезает за ширмой.

Игроки:

Жаль, конечно, пегаску, но помочь ей мы, к сожалению, ничем не можем. Поэтому давай-ка используем аптечку, ибо негодно с половиной ХП ходить.

Приоритет: 99

Успех: 70 = 100

Мастер:

Похоже, что местные врачи уже просто решили не тратить на вас больше бинтов, чем необходимо, чтобы от вас ничего не отвалилось... Ну, их можно понять, а вам надо быть в форме на случай непредвиденных обстоятельств. Хотя можно ли назвать непредвиденными ежедневные события?

Рассуждая так, вы последовательно обрабатываете все свои раны – а эта аптечка и правда отлично укомплектована!

Время: 7:10 (утро).
Здоровье: 47 из 47.
Недавняя перевязка (сойдёт к 9:10).
Инвентарь: ошейник, яблоко*2, загадочная книга, 4 золотых монеты.

Игроки:

Осматриваем книжку, запоминая, какой она сейчас толщины.

Успех: 87+10 = 97

Мастер:

Вы достаёте свою книгу и осматриваете – не похоже, чтобы она хоть в чём-то изменилась с самого первого раза, не считая заполнившихся страниц. И свободного места в ней тоже ещё достаточно, тут беспокоиться не о чем.

Время: 7:15 (утро).

Игроки:

Идём к Флаттершай, творим завтрак, при необходимости успокаиваем.

Успех: 51+10 = 61

Мастер:

Вы встаёте и проходите в соседнюю палату. Флаттершай лежит на кровати, глядя в окно, рядом с подушкой сидит Ангел. Вы создаёте пару тарелок салата и спрашиваете,

голодна ли она, затем, так и не дождавшись ответа, ставите одну к её кровати и быстро завтракаете – всё это время пегасочка неподвижно лежит, не реагируя на вас. Наконец, она отрывается от своего занятия: "Эммм, п-прости, я задумалась. Доброе утро".

+3 сытости

Время: 7:20 (утро).
Запас сил: 11 из 12.
Сытость: 4 из 10.

Игроки:

Ничего страшного. Как ты себя чувствуешь? Какие новости?

(Реролл)

реролл тебе

Успех: 80 = 100

Мастер:

"Ничего страшного. Как ты себя чувствуешь? Какие новости?" – "М-мне уже лучше, спасибо. Доктора говорят, что сегодня уже выпишут меня домой. Наконец-то я снова повидаюсь со всеми своими зверюшками! Это так здорово, что я!.. – она обрывается на полуслове и снова бросает тоскливый взгляд в окно. – И, м-м-м, если тебя не затруднит, не могла бы ты зайти к Пинки передать мою благодарность? Она ухаживала за моими питомцами эти дни... А во второй половине дня можешь зайти к-ко мне в гости, если тебе, конечно, удобно. Я... я так б-благодарна вам с Твайлайт и Зекорой..." Ангел подбегает к ней и делает какие-то жесты. "Ах да, ещё Эпплджэк принесла мне гостинец, а я не могу

столько съесть сама, хочешь? Они очень, м-м-м, вкусные, правда", – она протягивает вам пару яблок.

Инвентарь: ошейник, яблоко*4, загадочная книга, 4 золотых монеты.

Игроки:

"Спасибо, я с радостью приму твой подарок и схожу в гости (если не помру к тому времени). Ну и Пинки, конечно, передам твою благодарность, а сейчас извини, но я должна идти", – берём яблоки и идём в **БИБЛИОТЕКУ.**

Приоритет: 98

Успех: 49+10 = 59

Мастер:

"Спасибо, я с радостью приму твой подарок и схожу в гости. Ну и Пинки, конечно, передам твою благодарность, а сейчас извини, но я должна идти". Попрощавшись с пегасочкой, вы направляетесь в библиотеку. Осторожно приоткрыв дверь, вы обнаруживаете, что весь центральный зал завален книгами, так что по нему даже сложно пройти. Спайка или Твайлайт нигде не видно.

Место: Понивилль, библиотека.
Время: 7:35 (утро).
Сытость: 3 из 10.

Игроки:

"Есть здесь кто-нибудь?" Поднимаемся наверх.

Приоритет: 99

Успех: 17+10 = 27

Мастер:

Вы, осторожно пробираясь через горы книг, поднимаетесь наверх: "Есть здесь кто-нибудь?" Заглянув в комнату Твайлайт, вы видите лишь нетронутую кровать.

Время: 7:40 (утро).

Игроки:

Внимательно обследуем библиотеку.

Успех: 43+10 = 53

Мастер:

Вы внимательно осматриваетесь по сторонам. Всё завалено самыми разными книгами... Наконец, вы замечаете хвост Твайлайт, торчащий из-за груды книг. Похоже, что она уснула прямо на полу, обложившись томами.

Время: 7:45 (утро).

Игроки:

Телекинезом относим на кровать.

Успех: 40 = 1

Мастер:

Вы пытаетесь поднять её телекинезом, чтобы отнести на кровать, но стоит лишь вам поднять её где-то на метр от пола, как заклинание слегка сбоит и она покачивается в полёте, просыпается, пытается спросонья нащупать копытом поверхность... "А-А-А-А!!!" – не понимая, что с ней происходит, она брыкается в воздухе, вырывается из вашего

магического захвата и летит спиной вниз на пол, разбрасывая по сторонам книги. "Уй-юй-юй!" – доносится с места падения её жалобный голос.

Запас сил: 10 из 12.

Игроки:

(Фуф (вздох облегчения).)

Бежим извиняться-обниматься. Потом идём на кухню кастовать завтрак.

(Реролл)

РРР?

Успех: 54

Мастер:

Вы, расталкивая книги, добираетесь до пострадавшей. Твайлайт сидит на полу и потирает свой лоб: "Ну и шуточки у тебя, Дайси! Я чуть рог не сломала и спину ушибла!" Она отрывает копыто от своей головы и внимательно вас осматривает: "И почему меня не удивляет то, как ты бодро сюда прибежала, хотя часов шесть назад на тебе живого места не было?"

Игроки:

"Наверное, по той же причине, по которой меня не удивляет то, что я нашла тебя спящей под этой горой книг". Тремся мордочкой же! "Извини, я хотела перенести тебя в кровать, но, видимо, на мне ещё сказываются последствия моего вчерашнего приключения. Кстати, что ты так активно искала?"

(Реролл)

Его.

Приоритет: 100

Успех: 97+10 = 100

Мастер:

"Наверно, по той же причине, по которой меня не удивляет то, что я нашла тебя спящей под этой горой книг", – вы подходите к Твай и нежно трётесь о её щёку, на что она с готовностью отвечает. "Извини, я хотела перенести тебя в кровать, но, видимо, на мне ещё сказываются последствия моего вчерашнего приключения. Кстати, что ты так активно искала?" Твайлайт встаёт, всё ещё потирая лоб: "Информацию об этой Тени или о взрослой пони без кьютимарки. И кое-что нашла: в некоторых книгах по истории Лунного Восстания упоминается, если я правильно истолковала их смысл, существование групп пони, получивших свои кьютимарки значительно позже других. Или даже вообще не получивших. Тяжело понять, тексты местами иносказательные, местами отсылаются к недостающим фрагментам, но в целом ясно, что это как-то связано – ты только не смейся, ладно? – с детскими сказками пегасов. Похоже, какие-то события тех времён нашли своё отражение в устном фольклоре... Вот на этом-то я и застряла на большую часть ночи". Она зевает и трясёт головой. "Их сказки, похоже, никто не удосужился записать на бумаге. Причём, похоже, что знают их только сами пегасы и у них какое-то табу на подобные истории... В общем, не стоит говорить об этом с незнакомыми пегасами – можно выставить себя в не самом лучшем свете. Поэтому я решила расспросить Дэш при нашей следующей встрече – уж она-то

расскажет, даже если упоминание этих историй для пегасов по какой-то причине не принято, – Твайлайт снова отчаянно зевает. – Если хочешь, можешь сама у неё спросить... а я, наверно, пойду к себе досыпать".

+2 опыта

Время: 7:50 (утро).
Опыт: 38 из 50, 9 уровень.

Игроки:

"Ладно, потом мы обязательно спросим у неё. Потом, да. А сейчас немедленно иди спи".

Проследить, чтобы она уснула, накрыть одеялом и отправиться к Пинки Пай.

Приоритет: 99

Успех: 24+10 = 34

Мастер:

"Ладно, потом мы обязательно спросим у неё. Потом, да. А сейчас иди спи", – проследив взглядом за бредущей в спальню Твай, вы отправляетесь в "Сахарный Уголок" – лишь чтобы узнать у миссис Кейк, что Пинки по-прежнему спит. "Сейчас она в это время вообще почти никогда не встаёт, хотя раньше с первыми лучами солнца всегда на ногах была".

Место: Понивилль, "Сахарный уголок".
Время: 8:05 (утро).
Запас сил: 9 из 12.

Игроки:

Идём будить (с риском для жизни и душевного здоровья).

(Реролл)

Успех: 44

Мастер:

Вы решаете сходить разбудить её. Поднявшись наверх и осторожно приоткрыв дверь, вы смотрите на кровать. Из-под одеяла торчит прядь розовых волос. Прямая прядь...

Игроки:

Будим её поцелуем.

(Реролл реролла)

ЛАСТ

Успех: 83

Мастер:

Вы быстро подбегаете к кровати – пони, лежащая в ней, едва успевает открыть глаза и потянуться к спрятанному под подушкой топору – и уверенным движением целуете её. "О, доброе утро!" – несколько раз прыгает на кровати Пинки, после чего, подлетев почти до потолка, обрушивается на вас: "Ты прямо как Дэши, а жаль, что с ней так получилось, но она ведь вернётся, да?" – скороговоркой произносит она.

Игроки:

"Конечно вернётся! Слушай, а к ней как-нибудь можно попасть в гости? И кстати, тебе спасибо от Флаттершай! Она

очень благодарна, за то, что ты заботилась о её зверьках!" (Надеюсь, о них заботилась Пинки, а не Пинкамена?)

(Реролл)

Реролов бояться – в рпг не играть.

Приоритет: 100

Успех: 20 = 1

Мастер:

"Конечно вернётся!" – "Почему ты так уверена?" – "Ну..." Вы всё ещё пытаетесь додумать, когда Пинки зачем-то тыкает вам в лицо подушкой... погодите, не "тыкает", а душит! "Это всё из-за тебя!" – яростно шипит она не своим голосом.

Время: 8:10 (утро).

Игроки:

Маскируемся под воздушные шарики.

Приоритет: 98

Успех: 20 = 1

Мастер:

Вы в отчаянии пытаетесь замаскироваться под связку воздушных шариков. "Ты хочешь обмануть этим М-Е-Н-Я?! – она хватает топор. – Даже Поки не сравнится со мной!" Вы успеваете увернуться в последний момент, получив лишь удар обухом по голове, но обнаруживаете себя зажатой в углу. "В этом мире нет места тому, кто не хочет угостить

голодную пони кексиком!" – говорит она, медленно приближаясь и облизывая лезвие топора.

Здоровье: 46 из 47.
Запас сил: 7 из 12.

Игроки:

Из меня получится вкусный кексик.

(Реролл)

О ДА!

Приоритет: 97

Успех: 20 = 1

А Я ГОВОРЮ – ЭТО ПИНКИ.

Она в нашем треде.

Она в наших дайсах.

Она в нашем подсознании.

Она ко всем нам придёт во сне.

НАВСЕГДА.

Мастер:

"Из меня получится в-вкусный кексик?" – мямлите вы, встав на задние ноги и вжимаясь спиной в угол, лишь бы быть от неё подальше. "Ты недостойна стать кексиком!" – кричит она и кидает топор – тот намертво застревает в стене в горизонтальном положении совсем близко от вашей шеи, зажав ручкой вашу голову в углу между двух стен. "Та-а-ак, посмотрим!" – хищно приближается к вам розовая пони,

после чего наклоняется и исчезает из виду – опустить голову, чтобы узнать, что же она собирается делать, вам не позволяет рукоятка топора. Впервые в жизни вы чувствуете себя такой беззащитной – зажав хвост между ног и ожидая, как в ваш мягкий, беззащитный живот может вот-вот... Осознание того, что вы не можете даже предположить, что же именно может с ним произойти, пугает ещё больше.

Игроки:

(RAGE QUIT!)

Телекинезом вынимаем топор, швыряем в другую стену, трясём Пинки.

Успех: 70 = 100

Мастер:

Вы силой магии выдёргиваете из стены и отбрасываете топор, хватаете Пинки и яростно трясёте. "У-у-у ме-ме-ня-ня от эт-то-го-го все-гда-да сме-ме-шно-ной го-го-лос", – заявляет она. Уф, кажется, вы спасены. Вы, тяжело дыша, оседаете на пол рядом с нею, в то время, как она с любопытным видом залезает носом в вашу седельную сумку и достаёт ошейник: "Смотри, он снова дёргается! Где ты такой взяла, я тоже хочу дёргающийся ошейник!"

Игроки:

Заплакать навзрыд. "Пинки, так ты правда считаешь, что я недостойна быть кексиком? Я такая плохая. У-у-у-у. А-а-а-а–"

Успех: 81+10 = 91

Мастер:

От всего пережитого вы начинаете плакать: "Пинки, так ты правда считаешь, что я недостойна быть кексиком? Я такая плохая. У-у-у-у. А-а-а-а–" – "Ну, ну, успокойся!" – она подсаживается поближе и гладит вас по спине. "Это был всего лишь страшный сон, – бодро утешает вас она. – Ты гораздо лучше кексика, ты..." Она не успевает договорить, потому что её уши внезапно выбивают затейливую дробь. "Опять!" – вздыхает она, садясь на круп и начиная дёргать разными частями тела.

Время: 8:15 (утро).
Запас сил: 6 из 12.

Игроки:

"Ух ты, комбо! И что оно значит?"

Заодно пока исследуем ошейник.

Приоритет: 99

Успех: 19+10 = 29

Мастер:

"Ух ты, комбо! И что оно значит?" – говорите вы, осматривая ошейник. Но, как вы ни стараетесь, ничего необычного в нём не видно. "Что оно значит? Я и сама не знаю!" – вздыхает розовая пони и перекатывается на спину, задумчиво разглядывая собственное копыто.

Игроки:

Сотворяем уже кексики себе и ей, кушаем, передаём благодарность от Флаттершай.

Приоритет: 81

Успех: 29+10

(Реролл)

Э, не!

Приоритет: 100

Успех: 68+10 = 78

Мастер:

Вы создаёте пару кексиков и протягиваете ей один: "Кушай! Да, и Флаттершай просила поблагодарить тебя за то, что помогла с её зверьём". Розовая пони радостно хватает угощение, разом запихивает в рот и отвечает, чавкая: "Спасибо! А что до зверей, ну, они такие милые, а я подумала, что Флаттершай будет очень печально, если им придётся голодать, и тогда я... О-о-о-о! Совсем забыла! Пришло время купать Гамми!" – бодро заявляет она. "На, это тебе, спасибо за угощение. Хочешь, заходи как-нибудь, поиграем ещё в «жеребцов и кобылок», или я тебе погадаю на комбах!" Сказав всё это, она стремглав выбегает из комнаты. Вы осматриваете то, что она вам вручила – это мелкий кусочек бумажной ленты, оборванный с обеих сторон, с какими-то странными надписями на незнакомом вам языке и цифрами 039714.

Время: 8:20 (утро).
Запас сил: 5 из 12.
Сытость: 6 из 10.
Инвентарь: ошейник, яблоко*4, загадочная книга, кусочек бумаги, 4 золотых монеты.

Игроки:

Да-да, я тоже только что подсчитал. Счастливый билет. Ну что ж, съедаем его!

(Реролл)

Успех: 55

Мастер:

Вы съедаете бумажку. На первый взгляд, ничего не произошло...

Инвентарь: ошейник, яблоко*4, загадочная книга, 4 золотых монеты.

Игроки:

Берём топор, идём к Кейкам, говорим, что с Пинки что-то **очень** не так.

(Реролл)

Снова это.

Приоритет: 99

Успех: 33 = ?

Мастер:

Вы берёте топор – а вот он-то заточен! – и идёте к мисс Кейк, подробно делясь с ней своими опасениями насчёт Пинки. "Да, я тоже заметила... Уже некоторое время её постоянно изводят все эти её судорожные хлопанья глазами и ушами. По-моему, из-за этого она и не спит толком. Вы ведь с ней подруги? Поговорите об этом как-нибудь. О, а не хочешь пирожка свеженького? Нет-нет, не благодари, ты же помогаешь нашей Пинки!"

+3 сытости

Время: 8:30 (утро).
Сытость: 8 из 10.

Игроки:

Показываем мисс Кейк топор и говорим, что он был под подушкой у Пинки.

Приоритет: 99

Успех: 64 = ?

Мастер:

Вы достаёте топор и показываете мисс Кейк: "О, ты нашла его! Этот топор нам одолжил один сосед – моему мужу понадобилось срубить сухое дерево во дворе, а потом он куда-то делся... Спасибо тебе!"

+2 опыта

Опыт: 40 из 50, 9 уровень.

Игроки:

Идём к домику Флаттершай, обходим всё кругом – чтобы никто из плохих собак и близко не смел туда сунуться. Ищем всякие подозрительности и странности. В общем, проверка на безопасность для возвращения Шай.

Приоритет: 100

Успех: 8 = ?

Мастер:

Вы идёте к коттеджу Флаттершай, внимательно осматривая окрестности – всё в порядке, вы уверены в этом. Весело прыгают кролики, радостно щебечут птички. И тут вы видите хозяйку дома, идущую к вам со стороны Понивилля: "Ой, ты уже тут? А меня, эммм, как раз пораньше выписали".

Место: коттедж Флаттершай.
Время: 9:00 (утро).

Игроки:

"Отлично! Очень за тебя рада! А меня, похоже, так и вовсе слишком рано..."

(Как раз в это время у нас заканчивается перевязка, кровищакишкираспидорасило, красиво забрызгиваем ФШ струями артериальной крови и падаем без сознания).

(Реролл)

Успех: 71 = ?

Мастер:

"Отлично! Очень за тебя рада! А меня, похоже, так и вовсе слишком рано..." Флаттершай внимательно осматривает вас: "Да нет, с тобой всё в порядке. Вообще говоря, твои бинты уже даже можно снять, всё зажило. Если тебе они, конечно, не нужны для чего-то? Ну-ка..." – она сматывает с вас бинты и радостно улыбается – ваши раны и правда уже затянулись. "А ты, эммм, что-то хотела?"

Время: 9:05 (утро).
Состояние нормальное.

Игроки:

Давай проведаем твоих питомцев!

Успех: 30 = ?

Мастер:

"Давай проведаем твоих питомцев!" Вы с Флаттершай идёте в её домик, и там она показывает вам разных птичек, рассказывая их названия и разные интересные факты. Затем она собирает из них хор, который поёт вам замечательную песню, от которой на душе становится легко и приятно. "Т-ты, эммм, хорошая пони, – говорит вам пегасочка. – Зверюшки любят тебя".

+2 запаса сил

Время: 9:15 (утро).
Запас сил: 7 из 12.

Игроки:

Потрясти головой и ВНИМАТЕЛЬНО осмотреться.

Успех: 39 = ?

Мастер:

Вам кажется, что что-то не так. Вы тщательно осматриваетесь вокруг: комната Флаттершай уже полностью восстановлена после былого погрома и выглядит очень мило. Всё так же висит аптечка на стене, на окнах появились горшки с какими-то странными растениями. Вокруг много мебели: стол, стулья, диваны. В изобилии подушки. Выходы на кухню, в комнату на втором этаже и дверь в чулан, больше ничего интересного. Рядом с вами: Флаттершай, Ангел, несколько десятков кроликов и птиц, все дружелюбные.

Время: 9:20 (утро).

Игроки:

Флаттершай, знаешь, я мало кому об этом говорю, но иногда мне так одиноко и грустно, я же не помню своего детства, вообще, представляешь! Ни школы, ни появления кьютимарки... Слушай, а расскажи мне сказку, ты же помнишь что-нибудь из того, что слушала в детстве, может, мне это поможет?

(Реролл)

Реролл вот этого.

Приоритет: 100

Успех: 35 = ?

Мастер:

Вы поворачиваетесь к хозяйке коттеджа: "Флаттершай, знаешь, я мало кому об этом говорю, но иногда мне так одиноко и грустно, я же не помню своего детства, вообще, представляешь! Ни школы, ни появления кьютимарки... Слушай, а расскажи мне сказку, ты же помнишь что-нибудь из того, что слушала в детстве, может, мне это поможет?" – "Эммм... Это очень л-личная просьба, но тебе... Видишь ли, у нас, пегасов, очень короткое детство. Ещё совсем маленькими жеребятами нас отдают в лётные школы... В общем, тот короткий период, когда мы уже можем что-то запомнить, но ещё живём с родителями, для нас очень важен, хотя многие и делают вид, что забыли о нём. И сказки, передающиеся из поколения в поколение, имеют, эммм, сакральное значение, понимаешь? В общем, я могу рассказать тебе их, но, к сожалению, не все, в-видишь ли,

м-м-м-м, в детстве я, ты не поверишь, была очень пугливой, и когда мне рассказывали страшные сказки, вроде той, что про красное седло, пьющее кровь, про Чёрного Пегаса, или про Теней, я всегда затыкала уши, и... – она вымученно улыбается. – В общем, я их не знаю. Но я могу рассказать тебе добрые сказки, такие, как сказка про золотую птичку, хочешь?" К концу её речи вы внезапно ощущаете, что вас как будто покинула какая-то сила, незримо присутствовавшая рядом некоторое время.

Время: 9:25 (утро).

Игроки:

"Конечно!"

Слушаем добрую сказку, кивая головой и улыбаясь и с ужасом осознавая, что бесценный дар Богини был съеден бестолково, окончательно и безвозвратно, и больше такой возможности не представится, и всё будет, как было с тех пор, как мы помним себя: бой, боль, больница, бой, боль, больница, Твай, боль... Твай.

Успех: 95

Ага, Тене***й***!

Другими словами, это всё-таки Шэдоуболты... Всё-таки НММ... Ну, либо перумовщина с утечкой магии НММ, обрётшей собственную волю (см. "Копьё Тьмы"), либо канон, и Луны не было весь первый сезон из-за рецидива, а властискрывают!

Мастер:

"Конечно!" Вы слушаете, как Флаттершай тихим, нежным голосом рассказывает какую-то приторно-поучительную детскую сказку. Чем дольше вы это делаете, тем больше убеждаетесь в том, что вам нужно найти какого-то другого пегаса, и одновременно вас всё больше и больше клонит в сон...

День 10.
Место: коттедж Флаттершай.
Время: 9:30 (утро).
Опыт: 40 из 50, 9 уровень.
Здоровье: 46 из 47.
Запас сил: 7 из 12.
Сытость: 7 из 10.
Дремота.
Экипированы подковы, седло, очки.
Навыки: исследовательница, красноречивая, искушающая судьбу, крепкая телом, заклинательница, медик.
Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды, огонь, маскировка.
Инвентарь: ошейник, яблоко*4, загадочная книга, 4 золотых монеты.

Глава 25

Мастер:

Вы просыпаетесь, понимая, что задремали, сидя за столом, положив голову на копыта. Поднявшись, вы с удивлением отмечаете, что Флаттершай никак на это не реагирует, неподвижно сидя и уставившись в окно. Наконец, она приходит в себя: "О, ты п-проснулась? Извини, из меня, наверно, эмммм, не очень хороший рассказчик".

День 10.
Место: коттедж Флаттершай.
Время: 9:40 (утро).
Опыт: 40 из 50, 9 уровень.
Здоровье: 46 из 47.
Запас сил: 8 из 12.
Сытость: 7 из 10.
Состояние нормальное.
Экипированы подковы, седло, очки.
Навыки: исследовательница, красноречивая, искушающая судьбу, крепкая телом, заклинательница, медик.
Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды, огонь, маскировка.
Инвентарь: ошейник, яблоко*4, загадочная книга, 4 золотых монеты.

Игроки:

Нет, что ты, мне очень понравилось.

(Реролл)

Приоритет: 99

Успех: 75+10 = 85

Мастер:

"Нет, что ты, мне очень понравилось!" – "Да? С-спасибо", – она немного смущается и возвращается к своему созерцанию неба за окном.

Игроки:

Тебя что-то беспокоит?

Успех: 9+10 = 19

Мастер:

"Тебя что-то беспокоит?" Она встряхивается: "Да н-нет, всё в п-порядке, м-м-м, спасибо, что спросила. Мне, пожалуй, пора идти кормить кроликов", – встаёт она из-за стола.

Игроки:

"И всё-таки тебя что-то беспокоит. Ты, наверно, грустишь из-за Рейнбоу? И если хочешь, то я могу тебе помочь. Даже Твайлайт понравилась еда, которую [я] создала с помощью магии!"

Успех: 27+10 = 37

Мастер:

"И всё-таки тебя что-то беспокоит. Ты, наверно, грустишь из-за Рейнбоу?.." – "Нет! Ну-ну, т-то есть, эммм, да, но, э-э-э, д-дело не в..." – так и не сумев выразить свои мысли, она сворачивается калачиком на полу и пищит.

Время: 9:45 (утро).

Игроки:

Флаттершай, скажи мне, почему ты грустишь, или я *(выебу твоего кролика)* обижусь.

Успех: 30 = 1

Мастер:

"Флаттершай, скажи мне, почему ты грустишь, или я обижусь!" – громко заявляете вы, топая по полу копытом, отчего она вскакивает и в слезах убегает за дверь. Вы пытаетесь преследовать её, но Ангел загораживает вам дорогу, категорично качая головой. Обойдя его, вы выходите из коттеджа, но не можете понять, куда же убежала пегасочка. Похоже, всё произошедшее здорово выбило бедняжку из колеи...

Игроки:

Ревём и идём в библиотеку.

(Реролл)

Успех: 74

Мастер:

"Бедняга..." – чуть не плачете вы, после чего направляетесь в сторону Понивилля. Зайдя в библиотеку, вы обнаруживаете, что Спайк уже приступил к расчистке книжных завалов: "Твайлайт спит, но если ты её разбудишь, это будет только справедливо!" – говорит он, раскладывая по местам очередную стопку собранных на полу книг.

Место: Понивилль, библиотека.
Время: 10:00 (утро).

Игроки:

Не надо будить, давай лучше я помогу тебе.

Приступить к разбору завалов под руководством Спайка.

(Реролл)

Ещё раз, пожалуйста.

Успех: 79+10 = 89

Мастер:

"Не надо будить, давай лучше я помогу тебе," – следующие полчаса вы вместе с дракончиком ликвидируете последствия ночных исследований Твайлайт. "Уф, спасибо тебе огромное, я уж думал, что надорвусь тут. И это... извини, что бывал груб к тебе, просто я очень беспокоюсь за Твай, понимаешь? – он неловко мнёт пальцы. – Я не знаю, что именно творится вокруг, но что-то явно не в порядке, и ей, по-моему, сейчас очень трудно".

Время: 10:30 (утро).
Сытость: 6 из 10.

Игроки:

"А что за книги она искала?"

Приоритет: 98

Успех: 43+10 = 53

Мастер:

"А что за книги она искала?" – "Ну-у-у... Я к тому моменту уже спал, она же сначала тебя навещать ходила. Но судя по тому, в каком порядке она их разбросала, что-то

связанное с древней историей пони и всякими народными сказаниями. Ах да, и ещё вон с той полки парочку... Что-то по физиологии единорогов, по-моему, я как-то не смотрел даже, их же тут вон сколько валялось".

Время: 10:35 (утро).

Игроки:

"Спасибо. Думаю, мне стоит сходить разбудить её", – идём и будим Твайлайт мордочкой, блин.

(Реролл)

Скажи "Нет" омску. Реролл.

Успех: 19+10 = 29

Мастер:

"Спасибо. Думаю, мне стоит сходить разбудить её". – "Знаешь, я подумал, всё-таки не стоит её будить, я погорячился. Она же сначала полночи в больнице просидела, а потом ещё полночи за книгами. Такой график просто не может быть полезен для неё, как думаешь?"

Игроки:

"Да, не стоит, наверное. Ты случайно не слышал, она говорила что-нибудь об исследовании моих волос в последнее время?"

Успех: 44+10 = 54

Мастер:

"Да, не стоит, наверное. Ты случайно не слышал, она говорила что-нибудь об исследовании моих волос в последнее время?" Спайк задумывается: "А знаешь, это забавно, вчера она как раз что-то химичила и просила найти одну книгу про магическую укладку волос. Я ещё тогда сразу вспомнил о Рарити. Рарити. О да!" – похоже, что Спайк начинает терять связь с окружающим миром.

Игроки:

Кидаем на себя маскировку Рарити и спрашиваем подробности.

(Третий реролл)

И второй раз.

Успех: 56+10 = 66

Мастер:

Вы с помощью магии маскируетесь под Рарити: "Спайк?" Дракончик открывает глаза и изумлённо таращится на вас: "А... эм... Отку–?.. О, то есть, я хотел сказать, здравствуй, Рарити! Почему ты так редко к нам заходишь? Твайлайт сейчас спит, но, возможно, тебе есть, о чём поговорить со мной, а?" – широко улыбается он.

Время: 10:40 (утро).
Запас сил: 6 из 12.
Маскировка: Рарити.

Игроки:

"Можешь мне сказать, какую книгу по магическим укладкам Твай искала?"

(Второй реролл)

Этому [реролл].

Приоритет: 98

Успех: 91+10 = 100

Реквестируем писателя для ~~нонификации~~ олитературизации наших похождений.

Получится обычная такая МериСью. Потому что всё действие затрагивает только её, а для описания действий где-то других персонажей нужно быть Триксом.

Мастер:

"Можешь мне сказать, какую книгу по магическим укладкам Твай искала?" – "О да, сейчас, секундочку!" – дракончик стремглав бросается к полкам и вскоре возвращается с книгой. Вы успеваете быстро пролистать её – похоже, это комплексный труд по уходу за волосами для единорогов: стрижка, наращивание, поддержание здорового блеска, снижение жирности, борьба с секущимися концами, придание пышности, укладка, покраска, зачаровывание различными заклинаниями и прочее, прочее, прочее. В последней части вложено несколько закладок. Всё это весьма познавательно. "Рарити, ну зачем тебе эта книга, ты же и так всё это знаешь! Никто не разбирается в единорожьей красоте лучше тебя – это очевидно, стоит лишь взглянуть на твою гриву!" – прерывает вас Спайк.

Опыт +2.

Время: 10:45 (утро).
Опыт: 42 из 50, 9 уровень.

Запас сил: 5 из 12.

Игроки:

Делаем кулфейс и *(протыкаем Спайка ножиком в спину)* снимаем маскировку.

Успех: 82

Мастер:

Вы сбрасываете маскировку и широко улыбаетесь Спайку. Он несколько секунд ошарашенно смотрит на вас, после чего бросается вам в ноги и орёт: "Создай ещё одну такую иллюзию! Пожалуйста! Это лучше, чем усы вместе с бородой! Сделай её из чего угодно, но я её хочу! Я не покажу её Твайлайт, честное слово! Ты – первый по магическим талантам единорог в мире... ну, после Твай".

Игроки:

"Извини, но разбрасываться такой магией я не могу. А ты слишком сильно летал где-то в облаках, чтобы я могла до тебя достучаться".

(Реролл)

ищо

Успех: 27+10 = 37

Мастер:

"Извини, но разбрасываться такой магией я не могу". Спайк понуро вздыхает и плетётся в соседнюю комнату: "Вот все вы так говорите".

Игроки:

Вытаскиваем рандомную книгу и читаем.

Приоритет: 100

Успех: 80 = 100

Мастер:

Вы подходите к полке и вытаскиваете первую попавшуюся книгу... Точнее, чуть выдвигаете, потому что после этого она застревает, что-то щёлкает, и полка чуть отодвигается от стены. Тайный проход!

Игроки:

Светя рогом, заглядываем и смотрим, что там.

(Реролл)

Успех: 16+10 = 26

Мастер:

Вы зажигаете рог и заглядываете внутрь. К сожалению, это всего лишь маленькая комнатушка с книгами.

Время: 10:50 (утро).

Игроки:

Изучить книги.

(Реролл)

Успех: 8+10 = 18

Мастер:

Вы подходите поближе к книгам, чтобы осмотреть... "А ну стой! Одно движение, и я... Дайси?!" – обернувшись, вы видите взъерошенную Твайлайт. Её рог светится ярким магическим огнём: "Что ты тут делаешь?"

Состояние нормальное.

Игроки:

"А, Твай, это ты. Я уж думала, что наткнулась на вход в пещеру с монстрами, когда хотела почитать какую-нибудь книжку, а тут какая-то комнатушка... А почему она потайная?"

Приоритет: 100

Успех: 81+10 = 91

Мастер:

"А, Твай, это ты. Я уж думала, что наткнулась на вход в пещеру с монстрами, когда хотела почитать какую-нибудь книжку, а тут какая-то комнатушка... А почему она потайная?" Вы чувствуете, как она снова сканирует вас своей магией, после чего слегка успокаивается: "Это хранилище особо ценных книг. Различные сведения не для всех, опасные заклинания... Сама подумай, что будет, если какой-нибудь беспутный молодой единорог с приятелем зайдёт в библиотеку за книгой, которую им задали прочесть в школе, перепутает названия и запросто прочитает про Урсу и расположение её пещеры? Ладно, нечего тебе тут делать, выходи". Закрыв за вами дверь, она улыбается: "Знаешь, у тебя талант попадать туда, куда не надо. А я вскакиваю от срабатывания магической сигнализации – на днях как раз установила же, бегу и в ужасе думаю, кто же на этот раз ко

мне залез... Хммм... надо будет подумать над системой распознавания существа-нарушителя. Кстати, интересно, почему маски Зекоры принимали тебя за врага?"

Время: 10:55 (утро).

Игроки:

"Может, это из-за моей настоящей сущности, которую ты пыталась определить по моим волосам? Какие у тебя, кстати, успехи в этой области?"

Приоритет: 94

Успех: 11+10

(Реролл)

Мама, чому я ассасин?

Приоритет: 95

Успех: 83+10 = 93

Мастер:

"Может, это из-за моей настоящей сущности, которую ты пыталась определить по моим волосам? Какие у тебя, кстати, успехи в этой области?" Твайлайт прячет взгляд: "Извини... Мне очень неловко заниматься этим, и я тебя ни в чём не подозреваю, но сейчас творится такое безумие... В общем, с точки зрения анатомии ты совершенно точно простая пони-единорог, от носа до хвоста, тут можешь не переживать. А все твои странности, ну, то есть, необычные явления вроде этой твоей книги или способности к заживлению – результат какого-то комплексного заклинания, насколько я могу понять". Твайлайт подходит и прикасается к вам копытом: "Это что-то очень сложное и отличное от всей магии,

которую я успела повидать. Я даже не представляю, откуда начать исследование, оно вообще ни на что не похоже, но... но почему-то мне кажется, что я однажды уже сталкивалась с подобным ощущением. Не знаю. По-моему, я только больше запуталась сама и тебя запутала, извини". Она выглядит какой-то осунувшейся.

+3 опыта.

Время: 11:00 (утро).
Опыт: 45 из 50, 9 уровень.

Игроки:

"Спасибо, Твайлайт, я хоть могу быть уверенной в том, что я пони, а не какой-нибудь заколдованный алмазный пес. (тык мордочкой) Кстати, не поступало ли информации от Зекоры? Амбра же оказалась врагом".

Приоритет: 99

Успех: 72+10 = 82

Мастер:

"Спасибо, Твайлайт, я хоть могу быть уверенной в том, что я пони, а не какой-нибудь заколдованный алмазный пес, – вы ласково тыкаетесь носом в её шёрстку. – Кстати, не поступало ли информации от Зекоры? Амбра же оказалась врагом". – "Ах да, я совсем забыла! Я нашла способ безопасно контактировать с ней – с помощью птичьей почты. Всё-таки по птичкам псы пока что не стреляют, а с помощью магии я могу заставить их лететь туда, куда мне надо, после чего возвращаться с ответом. Только не говори Флаттершай, ладно? Так вот, в ответном письме Зекора написала, что не смогла найти никаких следов Амбры, и... и ещё раз

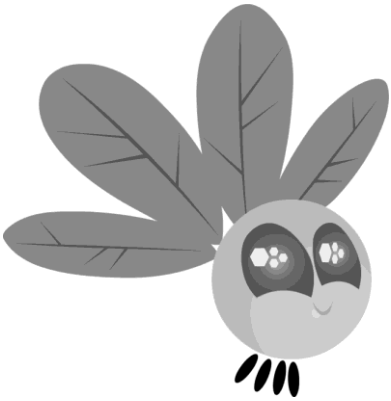
посоветовала быть осторожнее с тобой. Но ты на неё не обижайся, всё-таки жить в лесу посреди целой оравы псов..."

Игроки:

Извини, что потревожила, иди отдыхай. А я прогуляюсь на ферму.

Успех: 5+10 = 15

Мастер:



"Ладно, извини, что потревожила, иди отдыхай". Попрощавшись с Твайлайт, вы отправляетесь в сторону Свит Эппл Эйкрз. Солнце уже серьёзно припекает, вы успеваете дойти до развилки дорог на ферму и к коттеджу Флаттершай, когда из ближайший рощицы в вашу сторону стремительно вылетают ваши давние знакомые – параспрайты. На этот раз их довольно много, действуют они как-то уж больно организованно и какая-то деталь в них вам кажется необычной...

Начинается бой!

Противники:

Странный параспрайт А, 4/4.

Странный параспрайт Б, 4/4.

Странный параспрайт В, 4/4.

Странный параспрайт Г, 4/4.

Странный параспрайт Д, 4/4.

Место: дорога к западу от Понивилля.
Время: 11:15 (утро).
Запас сил: 4 из 12.

Игроки:

Фаерболом в скопление этих тварей.

Успех: 2+10 = 12

Мастер:

Вы хотите запустить в них огоньком, но что-то в вашем заклинании срабатывает не так, и вы чуть не сжигаете себе хвост! (-1). Тем временем враги расходятся ровным кругом и дружно набрасываются на вас со всех сторон!

Странный параспрайт А.

Успех: 42

Странный параспрайт Б.

Успех: 44

Странный параспрайт В.

Успех: 87

Странный параспрайт Г.

Успех: 61

Странный параспрайт Д.

Успех: 83

Вы яростно отмахиваетесь, но трое из них успевают достать вас своими колючими лапками (-3).

Противники:

Странный параспрайт А, 4/4.

Странный параспрайт Б, 4/4.

Странный параспрайт В, 4/4.

Странный параспрайт Г, 4/4.

Странный параспрайт Д, 4/4.

Здоровье: 42 из 47.
Запас сил: 2 из 12.

Игроки:

(ход был сделан к предыдущему посту Мастера)

Защитная стойка (уйти в глухую оборону). Попытаться изучить и разобраться, что именно кажется нам странным.

(Реролл)

Можно ещё раз попробовать? (просто интересно, что же в них странного)

Успех: 58+10 = 68

Мастер:

Вы отскакиваете чуть в сторону, прикрываясь, и пытаетесь понять, что же вам кажется странным в этих существах, но толком не успеваете. Возможно, цвет?

Странный параспрайт А кусает вас!

Успех: 60-20 = 40

Странный параспрайт Б царапает ваш бок.

Успех: 25-20 = 20

Странный параспрайт В лезет вам в ухо!

Успех: 56-20 = 36

Странный параспрайт Г пытается врезаться в вас с разгона.

Успех: 2-20 = 1

Странный параспрайт Д пытается прокусить ваш бок.

Успех: 45-20 = 25

На этот раз вы успешно отбиваете все их атаки, попутно успев шмякнуть пару особо наглых копытами.

Противники:

Странный параспрайт А, 4/4.

Странный параспрайт Б, 3/4.

Странный параспрайт В, 4/4.

Странный параспрайт Г, 3/4.

Странный параспрайт Д, 4/4.

Игроки:

Сжигаем всех огнём по хорткору.

Успех: 40 = 1

Мастер:

Вы снова пытаетесь использовать огонь против мелких тварей, но сегодня, похоже, не ваш день. На этот раз вы чуть не остаётесь без гривы (-1).

Параспрайты же снова дружно налетают на вас со всех сторон!

Странный параспрайт А.

Успех: 45

Странный параспрайт Б.

Успех: 42

Странный параспрайт В.

Успех: 96

Странный параспрайт Г.

Успех: 12

Странный параспрайт Д.

Успех: 38

Вы, кажется, снова смогли отбиться от всех тварей, но тут один из них, незаметно подлетев сбоку, до крови вгрызается в вашу шею! (-3)

Противники:

Странный параспрайт А, 4/4.

Странный параспрайт Б, 3/4.

Странный параспрайт В, 4/4.

Странный параспрайт Г, 3/4.

Странный параспрайт Д, 4/4.

Здоровье: 38 из 47.

Запас сил: 0 из 12.
Истощение!

Игроки:

В гневе пытаемся раздавить копытами параспрайта Б.

(Второй реролл)

Последний.

Приоритет: 98

Успех: 31+5 = 36

Мастер:

Вы придавливаете одного из врагов копытами, но он умудряется из последних сил вырваться (-2).

Странный параспрайт А царапает вас.

Успех: 28

Странный параспрайт Б пытается укусить вас за круп.

Успех: 32

Странный параспрайт В бросается на вас сверху!

Успех: 53

Странный параспрайт Г бьёт вас своими острыми лапками.

Успех: 66

Странный параспрайт Д летает кругами вокруг вашей головы, мерзко жужжа.

Успех: 20

Парочка снова успевает царапнуть вас до того, как вы их отгоните (-2).

Противники:

Странный параспрайт А, 4/4.

Странный параспрайт Б, 1/4.

Странный параспрайт В, 4/4.

Странный параспрайт Г, 3/4.

Странный параспрайт Д, 4/4.

Здоровье: 36 из 47.

Игроки:

Раскусить напополам параспрайта Г.

Успех: 62

Мастер:

Вы хватаете зубами одного из врагов и чуть не перекусываете пополам! (-2)

Вновь построившись кругом, мелкие твари синхронно атакуют вас:

Странный параспрайт А.

Успех: 74

Странный параспрайт Б.

Успех: 20

Странный параспрайт В.

Успех: 9

Странный параспрайт Г.

Успех: 51

Странный параспрайт Д.

Успех: 15

Вы встречаете одного из них ударом копыта, но понимаете, что медленно, но верно покрываетесь глубокими царапинами, в то время как враги, хоть и тоже побитые, пока всё ещё живы, и по-прежнему таят в себе какую-то опасность... (-2)

Противники:

Странный параспрайт А, 4/4.

Странный параспрайт Б, 1/4.

Странный параспрайт В, 3/4.

Странный параспрайт Г, 1/4.

Странный параспрайт Д, 4/4.

Время: 11:20 (утро).
Здоровье: 34 из 47.

Игроки:

Одновременно бьём копытами пара-Б и пара-Г.

Успех: 49+5 = 54

Мастер:

Технороллл.

Успех: 13

Успех: 100

Извернувшись, вы успеваете одновременно шмякнуть копытами обоих побитых врагов, хоть и очень слабо – но большего им, кажется, и не нужно. Но стоит вам ударить, как один из них неожиданно взрывается, опаляя вам копыто! (-1)

Пока вы удивлённо осматриваете свою ногу, второй, которого вы уже считали подохшим, успевает подняться с земли, подлететь вам под самое брюхо и взорваться уже там, обдав вас жидким огнём! Вы катаетесь по земле, чтобы сбить пламя (-5 и пропуск хода).

Пользуясь вашим положением, окружившие вас огнеопасные параспрайты делают сразу по нескольку атак:

Пиросprайт А.

Успех: 36

Успех: 97

Пиросprайт Б.

Успех: 50

Успех: 94

Пиросprайт В.

Успех: 32

Успех: 44

В основном их атаки не проходят, потому что вы уж очень активно перекатываетесь, сбивая огонь, но сразу двое улучают момент и подлетают к вам сзади и спереди, вгрызаясь в вашу кожу! (-6)

Противники:

Пиросprайт А, 4/4.

Пиросprайт Б, 3/4.

Пироспрайт В, 4/4.

Здоровье: 22 из 47.

Игроки:

Хлопаем пиро-Б!

Приоритет: 4

Успех: 41+5

(Реролл)

Почему так мало? Надо больше!

Приоритет: 100

Успех: 38+5 = 43

Я истратил аптечку, чтобы [нам] потом быть забитыми от параспрайтов, начиная бой с полными ХП. Жутко.

Мастер:

Вы яростно прихлопываете одного из противников, но когда разводите копыта, обнаруживаете, что он, хоть и с трудом, но ещё летает (-2).

Пироспрайт А летает вокруг вашей головы, гадко жужжа.

Успех: 30

Пироспрайт Б кусает вас!

Успех: 7

Пироспрайт В царапает ваш бок.

Успех: 65

Технический ролл.

Успех: 57

Один из гадёнышей снова царапает вас (-1), но вы успеваете прихлопнуть на себе недобитка – правда, опалив себе бок его огнём (-3).

Противники:

Пиросprайт А, 4/4.

Пиросprайт Б, 4/4.

Здоровье: 18 из 47.

Игроки:

И вновь схлопываем копытами пиро-А.

(Реролл)

Позволю себе себя поправить.

Успех: 33+5 = 38

Мастер:

Вы сдавливаете ещё одну мелкую заразу, и снова она улетает. Да что ж такое? (-2)

Оставшиеся пиросprайты дружно бросаются на вас с двух сторон...

Пиросprайт А.

Успех: 87

Пиросprайт Б.

Успех: 82

...и на вашей шкуре становится двумя царапинами больше (-2).

Противники:

Пироспрайт А, 2/4.

Пироспрайт Б, 4/4.

Здоровье: 16 из 47.

Игроки:

Взбрыкнув, отправить пиро-А в быстрый и короткий полет к ближайшему дереву.

(Реролл)

Снова забыл даблролл.

Приоритет: 98

Успех: 82+5 и 93+5 = 98

Мастер:

Вы точным ударом отправляете побитого пироспрайта в направлении растущего неподалёку деревца, шмякнувшись об которое, он красочно взрывается. Остался последний.

И он как раз пытается укусить вас за ухо.

Успех: 75 и 38 = 75

Скоро на вас так целого места не останется! (-1)

Противники:

Пироспрайт А, 4/4.

Время: 11:25 (утро).
Здоровье: 15 из 47.

Игроки:

Лягаем его задними копытами.

Успех: 29+5 = 34

Мастер:

Вы бьёте оставшегося врага копытами, но он отлетает назад почти без повреждений (-1).

После чего набрасывается на вас.

Успех: 50

Его коготки соскальзывают с вашей шерсти.

Противники:

Пиросprайт А, 3/4.

Игроки:

Не мудрствуя лукаво, лягаем его задними ногами.

Успех: 36+5 и 25+5 = 41

Мастер:

Вы повторяете свою не слишком-то эффективную против мелкого летающего противника атаку (-1).

В ответ он царапает ваш круп!

Успех: 1 и 55 = 55

С некоторым трудом ему это удаётся.

Противник: пиросprайт, 2/4.

Здоровье: 14 из 47.

Игроки:

Убиваем его, хуле делать уже.

artist:slugbox

(Ролл)

Reroll. (Что это у меня в буфере?)

Успех: 96+5 = 100

Мастер:

Вы яростно давите последнего врага копытами, получая лёгкий ожог (-2).

Победа!

Вы получаете 10 опыта.

Новый уровень!

Время: 11:30 (утро).
Здоровье: 12 из 47.

Игроки:

Э-э-э... **Перекачка.**

Возможность "перекачать" ХП или сытость в запас сил. Для применения не требует "маны", конечно же. Сколько перекачивает и как долго – пускай мастер решит.

Успех: 97

Мастер:

Выигрывает первое, даю в том виде, о котором давно кто-то, вроде, писал. Пусть будет поосмысленнее.

Получено заклинание "Быстрый метаболизм": моментально поглощает половину оставшейся сытости (округляя в большую сторону), восстанавливая ХП и запас сил в количестве, соответствующем поглощённой сытости. Применение занимает 1 ход или 5 минут, не может быть применено в состоянии голода.

Опыт: 5 из 55, 10 уровень.
Здоровье: 19 из 54.
Сытость: 5 из 10.
Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды, огонь, маскировка, быстрый метаболизм.

Вы стоите посреди дороги, покачиваясь от слабости. Что-то подсказывает вам, что лучше бы поскорее убраться с открытого места...

Игроки:

Убираемся с открытого места.

Успех: 14

Мастер:

Вы быстренько идёте в ближайшую рощицу, что к западу от развилки. Хотя, если подумать, ведь именно отсюда прилетели пиросprайты...

Время: 11:35 (утро).

Игроки:

Осмотреться. Если всё безопасно – прилечь отдохнуть.

Успех: 74+10 = 84

Мастер:

Вы тщательно осматриваетесь, поначалу не замечая ничего интересного... Но тут вы благодаря своим стильным очкам замечаете, что с небольшого облачка, висящего прямо перед солнцем, за вами наблюдает какой-то пегас – подробности не разглядеть. Меж тем силы начинают покидать вас...

Обморок через 3 хода.

Место: рощица к западу от Понивилля.
Время: 11:40 (утро).

Игроки:

Юзаем метаболизм, не выпуская из виду странного пегаса.

Успех: 27+10 = 37

Мастер:

Вы применяете свой свежеосвоенный навык, чувствуя, как тепло из живота распространяется по телу. Потеря сознания от усталости вам уже не грозит, но, взглянув на небо, вы понимаете, что потеряли из виду странного пегаса.

Время: 11:45 (утро).
Здоровье: 22 из 54.
Запас сил: 3 из 12.
Сытость: 2 из 10.
Состояние нормальное.

Игроки:

Да мы наебали наш организм!

Теперь можно жить по этой схеме:

1.Создать еду.

2.Метаболизм.

Go to 1.

Маскируемся под перекати-поле. В таком виде пробираемся в амбар Эпплов и ложимся спать, предварительно надев ошейник (вдруг он противоблошиный?).

Приоритет: 100

Успех: 97+10 = 100

У вас знатное чувство юмора, сэр рыцарь.

Мастер:

Решив не искушать судьбу, вы маскируетесь под перекати-поле и в таком виде отправляетесь в сторону Свит Эппл Эйкрз. "Закатившись" в амбар, вы ложитесь спать на сене, надев ошейник в надежде, что он спасёт вас от блох.

+2 опыта.

Спим 3 +

Результат броска: 3 из 5, всего 3+3 = 6 часов.

День 10.
Место: Свит Эппл Эйкрз, амбар.
Время: 12:00 (день).
Опыт: 7 из 55, 10 уровень.
Здоровье: 21 из 54.
Запас сил: 0 из 12.
Сытость: 2 из 10.

Сон.
Экипированы подковы, седло, очки, ошейник.
Навыки: исследовательница, красноречивая, искушающая судьбу, крепкая телом, заклинательница, медик.
Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды, огонь, маскировка, быстрый метаболизм.
Инвентарь: яблоко*4, загадочная книга, 4 золотых монеты.

Глава 26

Мастер:

Вы стоите на границе, где ночная тьма окончательно дожирает свет горящего города. Мечущиеся в панике пони без кьютимарок слишком далеко, чтобы увидеть их лица, но криков вы почему-то тоже не слышите. Мир торжественно погибает в полной тишине. Вот ещё одна стайка зажигательных параспрайтов пролетает над вашей головой, и вас начинают звать по имени. Собравшись с силами, вы закрываете глаза и поворачиваетесь – но что это? Сон никак не кончается! Неужели вам удастся увидеть зовущего? Вы медленно поднимаете веки... "Да-а-айси!.." – стонет лежащая в луже крови гигантская блоха в ошейнике. Вы просыпаетесь с воплем.

День 10.
Место: Свит Эппл Эйкрз, амбар.
Время: 18:00 (день).
Опыт: 7 из 55, 10 уровень.
Здоровье: 22 из 54 (53).
Запас сил: 11 из 12 (11).
Сытость: -1 из 10.
Голод!
Экипированы подковы, седло, очки, ошейник.
Навыки: исследовательница, красноречивая, искушающая судьбу, крепкая телом, заклинательница, медик.
Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды, огонь, маскировка, быстрый метаболизм.
Инвентарь: яблоко*4, загадочная книга, 4 золотых монеты.

Игроки:

(1)

Делаем себе вкусной еды.

Приоритет: 100

Успех: 76+10 = 86

(2)

Сходить-таки поссать и посрать. В первый раз за много дней.

(Второй реролл)

Приоритет: 100

Успех: 44

Мастер:

А знаете что? Похуй, пусть играет.

Выбор варианта: 2

Вы чувствуете могучую волну, с головой накрывающую вас. Это – зов Природы. Не в силах больше сдерживать такую мощь в своём слабом смертном теле, вы выскакиваете из амбара в поисках...

"Ой, привет! – обращается к вам как раз проходившая мимо Эпплблум. – Ты зашла к нам в гости, да?"

Игроки:

Бежим подальше в кустики.

(Реролл)

ролл

Успех: 66

Мастер:

Не обращая внимания на хмыкнувшую в ответ на вашу реакцию маленькую пони, вы забегаете в кусты. Наконец-то вам никто не мешает! Вы с облегчением вдыхаете свежий воздух полной грудью, заряжаясь энергией земли. Даже странно, что это вас так проняло? Наверно, в вашем роду были земные пони.

Место: Свит Эппл Эйкрз.
Время: 18:05 (день).

Игроки:

Вылезаем, убеждаемся, что ничего не прилипло и кушаем пару яблок.

Успех: 23

Мастер:

Вы выходите на открытое место, достаёте и съедаете пару наливных яблочек. Эпплблум нигде не видно.

Время: 18:10 (день).
Здоровье: 22 из 54.
Запас сил: 11 из 12.
Сытость: 1 из 10.
Состояние нормальное.
Инвентарь: яблоко*4, загадочная книга, 4 золотых монеты. *(не изменился)*

Игроки:

Идём в дом. Если она и ушла, то либо именно туда, либо мы её уже вряд ли найдем.

Приоритет: 100

Успех: 74

Мастер:

Вы направляетесь к ферме. Перед домом вам встречается Эпплджэк, возящаяся с какими-то мешками: "А-а-а, эт ты?" – она мнётся, похоже, не зная, что сказать.

Игроки:

(1)

"Привет, Эпплджек. А я к Эпплблум, ты не знаешь, где она сейчас? И кстати, извини меня за прошлое... Я действительно была неправа, да и к тому же пьяна..." (Делаем грустную мордашку, ибо здесь слова не нужны.)

Приритет: 99

Успех: 78+10 = 88

(2)

Предложить помощь.

Приоритет: 86

Успех: 6+10

(Реролл)

Мама, чому я ассасин.

Приоритет: 99

Успех: 37+10 = 47

(3)

(Реролл варианта 2)

Бороролл.

Приоритет: 99

Успех: 9+10 = 19

Мастер:

Выбор варианта: 1

"Привет, Эпплджек. А я к Эпплблум, ты не знаешь, где она сейчас? И кстати, извини меня за прошлое... Я действительно была неправа, да и к тому же пьяна..." – вы виновато склоняете голову перед пони-фермершей. "А, да ладно! Ты ж так помогала Флаттершай, пока я сидела на крупе и думала, что ты просто спятила на тему псов. Я... в общем, я была не права. Мир?" – она протягивает вам копыто.

Игроки:

Никогда! Обмазываем копыто в говне и бьём по копыту Аплджек. (Я шучу, лол. Обнимаем её.)

Успех: 64

Мастер:

Вы обнимаете немного растроганную Эпплджэк. "Кхм, ну это... – наконец, откашливается она. – Ты, значит, Эпплблум искала? Она в дом зашла, там поищи". Сказав это, она возвращается к своей работе.

Время: 18:15 (день).
Инвентарь: яблоко*2, загадочная книга, 4 золотых монеты.

Игроки:

Идём в дом расспрашивать Эпплблум про Скуталу – в частности, не рассказывала [ли] она свои пегасьи сказки?

(Реролл)

Ещё разик. И да, скажем спасибо ЭйДжей.

(Реролл)

Второй разик.

Приоритет: 99

Успех: 80 = 100

Мастер:

Вы проходите в коридор фермерского дома и успеваете заметить хвост младшей сестры Эпплджэк, мелькнувший в люке, ведущем на чердак. Поднявшись по крутой лестнице и протиснувшись в пыльное помещение, перегороженное балками и заваленное всяким мусором, вы слышите голоса. Обойдя печную трубу, вы видите лежащую на подстилке из сена плачущую Скуталу и утешающих её Эпплблум и Свитибелл. Доска скрипит под вашим копытом, и они все дружно поворачивают мордочки в вашу сторону: "Эпплблум, за тобой был хвост!"

Место: Свит Эппл Эйкрз, чердак.

Игроки:

Выходим к ним: "У меня **очень** важный разговор к Скуталу. Прошу всех оставить нас".

Приоритет: 98

Успех: 49+10 = 59

Мастер:

Вы подходите к жеребятам: "У меня очень важный разговор к Скуталу. Прошу всех оставить нас". Земная понька и единорожик переглядываются и уже собираются что-то сказать, но Скуталу их опережает, коротко кивая: "Да". Остальные, недовольно сопя, уходят: "Мы будем рядом, если что!"

Игроки:

"Скуталу, это из-за Дэш?" *обнимаем ребенка, чё?* "Успокойся, я знаю, как ей помочь, но для этого мне нужна твоя помощь. Можешь рассказать мне... ты только не смейся, ладно? ...пегасью сказку про теней, это поможет, поверь". Мягко улыбаемся.

Успех: 65+10 = 75

Мастер:

Вы подходите и обнимаете жеребёнка: "Скуталу, это из-за Дэш? Успокойся, я знаю, как ей помочь, но для этого мне нужна твоя помощь. Можешь рассказать мне... ты только не смейся, ладно? ..пегасью сказку про Теней, это поможет, поверь". Она несколько секунд изумлённо моргает: "Обычно эти сказки не рассказывают никому, кроме своих детей. Ну, может, просто хорошо знакомых пегасов". Она чуть улыбается: "Вот Дэш мне рассказывала... Это правда поможет ей?" Вы киваете, и Скуталу, собравшись с мыслями, пересказывает вам сказку о Тенях. Вкратце, она повествует о том, как тысячу лет назад, когда Найтмэр Мун отказалась опускать Луну, все хорошие пегасы вместе с остальными пони пошли просить Селестию о помощи, но были и плохие пегасы, решившие встать на сторону зла, поверив в обещания Найтмэр. В итоге, когда добро победило, они остались без

кьютимарок и были вынуждены прятаться со стыда от всех остальных пони, так что больше их никто никогда не видел. Мораль сказки сводится к тому, что надо всегда делать добро, иначе неизбежно наступят последствия. "Даже как-то неловко стало, – смущается пегасик, закончив свой рассказ. – А как это может помочь Дэш?"

+3 опыта.

Время: 18:25 (день).
Опыт: 10 из 55, 10 уровень.

Игроки:

Пока не знаю, но как-нибудь да поможет. А где эти нехорошие пегасы обитают?

(Реролл)

Реролл, штоле.

Приоритет: 100

Успех: 99+10 = 100

Мастер:

Натуральная 99 на вопрос **жеребёнку** о том, где расположен Мордор. *дварф.пни*

"Пока не знаю, но как-нибудь да поможет. А где эти нехорошие пегасы обитают?" – "Тётя Дайси, это же сказка! Взрослых пони без кьютимарок не бывает, и потом, даже если бы это была правда, ведь прошла целая тысяча лет! Как бы они столько прожили?" В этот момент у вас громко урчит в животе, и Скуталу начинает просто-таки светиться от счастья: "О, а хотите пирога? Я его сама испекла, чтобы в нём пронести в камеру Дэш пилу, так всегда в книжках

делают! Но если ты решила ей помочь, то этого же больше не нужно, правильно?"

Игроки:

А её посадили в камеру?!

Приоритет: 99

Успех: 92+10 = 100

Мастер:

"А её посадили в камеру?!" Скуталу смущается: "Ну... Не знаю. Вообще, конечно, нет, пегаса нельзя просто взять и запереть. Ты разве не знаешь? У нас есть этот зов неба, пегас просто не может долго не летать, он начнёт сходить с ума. Я ещё слишком... ну, маленькая, но даже мне трудно целый день без самоката. А взрослые, насколько я знаю, просто на стену лезут, если, например, повредят крыло. Обычно другие пегасы катают их на облаках, чтобы хоть как-то помочь. Так ты пирог будешь или нет? Я почти уверена, что приготовила его правильно!"

+1 опыта.

Время: 18:30 (день).
Сытость: 0 из 10.
Голод.

Игроки:

Давай съедим его вместе с твоими друзьями?

Приоритет: 99

Успех: 29+10 = 39

Мастер:

"Давай съедим его вместе с твоими друзьями?" Скуталу радостно кивает, и вы идёте к остальным жеребятам, засевшим в другой части чердака. Вас охватывает лёгкая печаль при виде этих маленьких пони, беззаботно жующих состоящий практически из одного сахара пирог, засев на чердаке. Вы ведь совсем не помните своего детства... Они тем временем стремительно приканчивают лакомство: "Ну, это уже гораздо лучше, чем в тот раз, когда Свити пыталась приготовить блинчики". – "Да, и пожар тушить не пришлось!"

+2 сытости

Время: 18:40 (день).
Сытость: 2 из 10.
Состояние нормальное.

Игроки:

"Спасибо, девочки! Очень-очень вкусно. Скуталу, постарайся всё-таки не отправлять Дэш пирогов с *сюрпризом* (подмигиваем), окей? Так или иначе, твоя помощь мне может очень скоро пригодиться. Где и как тебя можно найти?"

Приоритет: 98

Успех: 97+10 = 100

Мастер:

"Спасибо, девочки! Очень-очень вкусно. Скуталу, постарайся всё-таки не отправлять Дэш пирогов с сюрпризом (подмигиваем), окей? Так или иначе, твоя помощь мне может очень скоро пригодиться. Где и как тебя можно найти?" Скуталу переглядывается с остальными, они кивают, после

чего она подробно рассказывает вам, где находится их штаб. "До конца лета я, по сути, там и живу, – беззаботно говорит Скуталу. – Ну, кроме тех случаев, когда захожу в гости сюда или к Свити".

+1 запаса сил.

Запас сил: 12 из 12.

Игроки:

Идём в (спойлер: домик Флаттершай).

Приоритет: 99

Успех: 57

Мастер:

Попрощавшись с троицей жеребят, вы направляетесь к коттеджу Флаттершай. Дверь приоткрыта, сама хозяйка лежит на полу, окружённая кроликами. "А? П-привет ещё раз", – пустым голосом говорит она, заметив, что вы вошли.

Место: коттедж Флаттершай.
Время: 18:55 (день).

Игроки:

Привет, ты чего такая кислая-то? Выкладывай уж начистоту, легче будет.

(Реролл)

Успех: 88+10 = 98

Мастер:

"Привет, ты чего такая кислая-то? Выкладывай уж начистоту, легче будет", – радостно подходите к ней вы, распугивая кроликов. Она несколько секунд смотрит на вас, после чего сдаётся и рассказывает спокойным, пустым голосом, положив голову на копыта: "В детстве я так и не закончила лётную школу, у-упав с облака и чуть не разбившись. Я тогда решила, что буду жить на земле среди зверей и птиц. Всю жизнь я не думала о себе, эммм, как о пегасе. У меня почти нет знакомых в Клаудсдейле, я вообще если общаюсь с пони, то с з-земными и единорогами. Разве что Дэш... но её я знала ещё в школе. И когда над лесом... – она сглатывает. – В общем, поначалу всё б-было хорошо, и я думала, что тяга к полётам не будет для меня п-проблемой, но потом..." Она прячет голову под копытами и продолжет совсем тихо: "Всё-таки, я каждый день летала кормить птичек или ещё по каким делам, и... в общем, эмм, я не могу. Мне очень п-плохо. Я надеялась, что смогу попросить помощи у Дэш, но теперь... Я не знаю, что мне делать!" – она начинает тихо плакать.

Время: 19:00 (день)

Игроки:

Я знаю, что делать!

Поднять Флаттершай телекинезом и катать, сколько хватит сил, пока не упадём от усталости.

(Реролл)

Топорист-кун плюсует.

Приоритет: 100

Успех: 42+10 = 52

"Так, сейчас не дёргайся..."

Поднимаем её в воздух телекинезом и сажаем на облако. Затем катаем при помощи телекинеза, сколько хватит сил.

Приоритет: 98

Успех: 97+10

Мастер:

Вы телекинезом поднимаете взвизгнувшую Флаттершай над полом, пытаясь отлевитировать в сторону двери. "П-п-поставь меня на пол, п-пожалуйста! Я н-не это имела в в-виду!"

Запас сил: 11 из 12.

Игроки:

(1)

"Тише, не дёргайся, тебе станет лучше".

Всё-таки сажаем её на облако и катаем.

(Второй реролл)

Бророллл, только делаем всё очень-очень осторожно и неторопливо, чтобы не испугать и не уронить ФШ.

Приоритет: 98

Успех: 64+10 = 74

(2)

Извини, я лишь хотела тебя ободрить. Но знаешь, у меня появилась более хорошая идея. Я обязательно загляну к тебе завтра, если вновь не попаду в больницу, конечно же. Не грусти пока, всё будет хорошо!

Бежим к Твай, рассказываем про всё это. У Твай и мэйн-сикс должны быть связи с пегасами, чтобы кто-нибудь из службы помощи раненным пегасам спустился к Шай.

Приоритет: 98

Успех: 55+10 = 65

Мастер:

Выбор варианта: 1

Технический ролл.

Успех: 97

"Тише, не дёргайся, тебе станет лучше", – пытаетесь успокоить пегасочку вы, но она, отчаянно извернувшись, выходит из вашего магического захвата, мягко приземлившись на копыта: "П-пожалуйста, н-не делай так больше!"

Игроки:

Хорошо, только если ты пообещаешь мне не грустить и скажешь, как можно тебе помочь.

Успех: 49+10 = 59

Мастер:

"Хорошо, только если ты пообещаешь мне не грустить и скажешь, как можно тебе помочь". – "Я... а... н-не знаю, вот если бы у Твайлайт всё ещё был её ш-шар... или что-то подобное..." – она снова успокаивается, садится и начинает водить копытом по полу.

Игроки:

"Тебе, кстати, не мешает проветриться, поэтому давай вместе сходим к Твайлайт и узнаем о шаре, возможно, она знает, где достать ещё".

(Второй реролл)

Последний.

Успех: 36+10 = 46

Мастер:

"Тебе, кстати, не мешает проветриться, поэтому давай вместе сходим к Твайлайт и узнаем о шаре, возможно, она знает, где достать ещё". Она молча качает головой, через некоторое время отвечая: "Нет... я не п-пойду на улицу. Там... там небо". После этого она снова сворачивается клубочком прямо на полу, и её со всех сторон окружают кролики.

Время: 19:00 (день).

Игроки:

"Ладно, подожди немного, я что-нибудь придумаю", – бежим бегом в билиотеку.

(Реролл)

Бророллл.

Приоритет: 99

Успех: 45+10 = 55

Мастер:

"Ладно, подожди немного, я что-нибудь придумаю", – она никак не реагирует на эти слова, и вы решаете как можно быстрее направиться в библиотеку. Дойдя до неё, вы обнаруживаете Твайлайт, морщащую лоб в окружении книг: "Знаешь, у меня иногда складывается такое чувство, что всё, что я делаю, абсолютно бессмысленно. Я уже перечитала многие из этих томов по три-четыре раза, но так и не приблизилась к разгадке", – жалуется вам она.

Место: Понивилль, библиотека.
Время: 19:20 (день).

Игроки:

А я вот узнала, что по легенде существуют злые пегасы без кьютимарок, приспешники сил зла. Похоже, они объединились с грифонами и псами, и почему-то охотятся за мной.

(Реролл)

ppppp

Успех: 87+10 = 97

Мастер:

"А я вот узнала, что по легенде существуют злые пегасы без кьютимарок, приспешники сил зла. Похоже, они объединились с грифонами и псами, и почему-то охотятся за мной". Услышав это, Твайлайт подбегает к вам, но останавливается, заметив свежие раны: "Ох, тебе снова досталось? Как же тебе так не везёт? Но ты, значит, всё-таки узнала эту сказку?" Вы пересказываете её во всех подробностях. "Действительно, звучит весьма похоже на то, с чем нам пришлось столкнуться. Пони, выступившие на

стороне Найтмэр? При этом как-то связанные с кьютимарками... Это интересно. Но тысяча лет? – она ходит туда-сюда, бормоча что-то себе под нос. – Не представляю, как всё это может быть связано с текущими событиями, и насколько сказка соответствует реальности, но на всякий случай сообщу обо всём, что ты смогла выяснить, принцессе. Не берусь судить, но вся эта история приобретает ещё более неприятный душок. Ведь Найтмэр Мун... Я лично принимала участие в её уничтожении. С тех пор принцесса Луна живёт в Кантерлоте. Что же тут происходит?" Твайлайт, не выходя из глубокой задумчивости, достаёт лист бумаги и перо с чернильницей. "Да, кстати, и с грифонами тоже ситуация непростая".

+5 опыта.

Время: 19:25 (день).
Опыт: 16 из 55, 10 уровень.

Игроки:

Похоже, им просто заплатили за мою голову, как и псам. Знать бы, кому и чем я так насолила. Предлагаю просить помощи у Селестии, дальше тянуть уже некуда.

Приоритет: 100

Успех: 67+10 = 77

Мастер:

"Похоже, им просто заплатили за мою голову, как и псам. Знать бы, кому и чем я так насолила. Предлагаю просить помощи у Селестии, дальше тянуть уже некуда", – начинаете вы, но Твайлайт вас останавливает: "Думаешь, в своих письмах я не просила помощи у принцессы? Она

отвечает одно и то же – ждать и не паниковать, у неё всё под контролем. Что же до грифонов – ты ведь не разбираешься в тонкостях их общественного устройства? Я, честно говоря, тоже не специалист, но они весьма агрессивны и свободолюбивы, к тому же, добывают пропитание охотой..." Она передёргивает плечами, продолжая писать: "В общем, их общество чем-то напоминает наше, каким оно было веков двенадцать назад: постоянное взаимное недоверие, ложь, конфликты... При этом все они делятся на ряд кланов, внутри которых отношения доверительные, и все эти кланы борются за влияние. Король грифонов – лидер сильнейшего в данный момент клана, но правит лишь формально, так как многие кланы просто не признают его власти. Ты права, если на стороне наших врагов грифоны – наверняка это кто-то из числа кланов-отступников, которым хорошо заплатили. При этом формально с королевством грифонов у нас многовековой мир, и принцесса ничего не может сделать. Так, сейчас, угу, угу..." Она перечитывает письмо и ставит подпись: "Ну, вроде ничего не забыла".

+1 опыта

Время: 19:30 (день).
Опыт: 17 из 55, 10 уровень.
Сытость: 1 из 10.

Игроки:

Рассказываем про Флаттершай и её проблему, просим помощи.

Успех: 98+10 = 100

Мастер:

"Подожди, Твай!.." – вы рассказываете ей о беде, постигшей Флаттершай. "Действительно так плохо? И это ей-то? – ваша подруга кажется удивлённой и раздосадованной. – Да, думаю, мы слишком привыкли воспринимать её, как земную пони с крыльями... И я тоже хороша – не скажи ты мне об этом, даже не подумала бы. Что же делать, что же... Так, знаю!" Она дописывает к своему письму постскриптум, после чего подзывает Спайка и велит немедленно отправить его: "Я попросила принцессу выделить мне служебную колесницу для особо важной цели. В конце концов, почти никто в Понивилле не знает, что именно произошло с Шай – потому что я настояла на том, чтобы скрыть это! А если так, то уход за ней с целью дальнейшего нераспространения информации об алмазных псах это логичная мера, не так ли?" – похоже, что Твайлайт заметно успокоилась, придумав подобное законное обоснование своим действиям. "Если всё пройдёт нормально, колесница прибудет где-то через полчаса. И... Как думаешь, я всё правильно сделала?" – она с надеждой смотрит на вас.

Игроки:

Конечно! Кстати, можешь наколдовать что-нибудь для хождения по облакам? Надо бы и к Дэш заглянуть, ей сейчас тоже не лучше.

Успех: 66+10 = 76

Мастер:

"Конечно! Кстати, можешь наколдовать что-нибудь для хождения по облакам? Надо бы и к Дэш заглянуть, ей сейчас тоже не лучше". Твайлайт, ухмыльнувшись, смотрит на вас: "А ты ведь знаешь кое-что о редкой магии, а? Так, стой

спокойно!" Её рог начинает светиться. "Готово! Только не давай ей устроить тебе экскурсию по Клаудсдейлу, ладно?"

Хождение по облакам (сойдёт к 19:30 11 дня).

Игроки:

"Постараюсь. Твайлайт, а почему бы нам не перекусить?" – говорим и кидаем на себя реген.

Успех: 40 = 1

Мастер:

"Постараюсь. Твайлайт, а почему бы нам не перекусить?" – говорите вы, пытась кинуть на себя регенерацию, но вместо этого... "Пф... Ха-ха-ха-ха! – лиловая пони звонко смеётся, тыкая копытом в вашу чёлку, разом выросшую чуть ли не до пола и закрывающую вам обзор. – Ой, извини, я не хотела. У меня такое тоже бывает, особенно с утра".

колесница прибывает к 20:00

Время: 19:35 дня.
Запас сил: 9 из 12.
Вы ничего не видите из-под чёлки!
Хождение по облакам (сойдёт к 19:30 11 дня).

Игроки:

"Эм... а исправить-то это как? И я всё ещё хочу есть".

Приоритет: 100

Успех: 95+10 = 100

Мастер:

"Эм... а исправить-то это как? И я всё ещё хочу есть". До этого невидимая вам Твайлайт внезапно целует вас в щёку: "Извини, уж очень мило ты выглядишь. К тому же тебя сейчас можно голыми копытами взять! – она снова хихикает. – Так, ладно, сейчас... Вот!" Короткая вспышка магии, и ваши волосы приходят в норму. "Хорошо, что это были последствия неудачного заклинания, которые легко устранить магией же, а то пришлось бы тебе сейчас в таком виде идти до Рарити, – она явно вспоминает какой-то случай из своей жизни, широко улыбаясь. – Ладно, пойдём перекусим, пока ждём колесницу?" Вы с ней проходите на кухню и садитесь ужинать. "Кстати, эти штуки двухместные, – замечает она, прожевав. – Так что если хочешь покатать Флаттершай и заглянуть в Клаудсдейл, я с тобой отправиться не смогу".

+6 сытости, +2 здоровья.

Время: 19:45 (день).
Здоровье: 24 из 54.
Сытость: 7 из 10.

Игроки:

Окау.пни

Может, тогда подлечишь меня, пока карета не приехала?

(Реролл)

РР.

Успех: 92+10 = 100

Мастер:

(Кто-то не понимает разницы между арканником и диваном.)

"Ладно. Может, тогда подлечишь меня, пока карета не приехала?" Твайлайт смущается: "Ну, я же не ты, я не привыкла сражаться и никогда не учила лечебных заклинаний. Я могу разве что обработать раны..." Некоторое время она мажет вас лечебными мазями и обклеивает пластырями. От её нежных прикосновений по вашему телу разливается приятное тепло. "Мда, как ни старайся, медик из меня... – стеснительно улыбается она. – Ой, по-моему колесница вот-вот прибудет. Ты ничего не забыла?"

+12 ХП, +1 запаса сил

Время: 19:55 (день).
Здоровье: 36 из 54.
Запас сил: 10 из 12.
Недавнаяя перевязка (сойдёт в 21:55)
Хождение по облакам (сойдёт к 19:30 11 дня).

Игроки:

"Конечно забыла". Тихо тыкнуться мордочкой в гриву Твайлайт. "Вот теперь точно всё!" Улыбнуться и направиться к выходу. (По пути кидая на себя регенерацию.)

Успех: 69+10 = 79

Мастер:

"Конечно забыла! – утыкаетесь вы в гриву зардевшейся единорожки. – Вот теперь точно всё!" Улыбнувшись ей на прощание, вы выходите на освещённую вечерним светом улицу и набрасываете на себя лечебное заклинание, глядя на заходящий на посадку небесный экипаж. Ведущий пегас,

облачённый в гвардейские доспехи, полувопросительно обращается к вам: "Бэдлак Дайс? Прошу на борт". Кивнув ему и указав, куда лететь, вы поднимаетесь в вечернее небо. Медленно опускающееся солнце красит пролетающие мимо облака в золотые цвета, ветер треплет вам гриву, и вы на секунду закрываете глаза, наслаждаясь полётом...

День 10.
Место: Понивилль.
Время: 20:00 (день).
Опыт: 17 из 55, 10 уровень.
Здоровье: 41 из 54.
Запас сил: 8 из 12.
Сытость: 7 из 10.
Ты чувствуешь, что ты летишь? (с)
Управление летающей колесницей!
Недавнаяя перевязка (сойдёт в 21:55)
Хождение по облакам (сойдёт к 19:30 11 дня).
Экипированы подковы, седло, очки, ошейник.
Навыки: исследовательница, красноречивая, искушающая судьбу, крепкая телом, заклинательница, медик.
Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды, огонь, маскировка, быстрый метаболизм.
Инвентарь: яблоко*2, загадочная книга, 4 золотых монеты.

Глава 27

Второсезонная

Мастер:

Проходит всего несколько незабываемых минут полёта, и колесница устремляется вниз, вскоре остановившись перед домом-деревом Флаттершай. "Мисс, прошу поспешить, распоряжением Её Высочества полёты в тёмное время суток запрещены", – обращается к вам один из "ездовых" пегасов, пока вы осторожно ступаете на землю: после полёта у вас слегка кружится голова.

День 10.
Место: коттедж Флаттершай.
Время: 20:05 (вечер).
Опыт: 17 из 55, 10 уровень.
Здоровье: 41 из 54.
Запас сил: 8 из 12.
Сытость: 7 из 10.
Управление летающей колесницей!
Недавняя перевязка (сойдёт в 21:55).
Хождение по облакам (сойдёт к 19:30 11 дня).
Экипированы подковы, седло, очки, ошейник.
Навыки: исследовательница, красноречивая, искушающая судьбу, крепкая телом, заклинательница, медик.
Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды, огонь, маскировка, быстрый метаболизм.
Инвентарь: яблоко*2, загадочная книга, 4 золотых монеты.

Игроки:

Быстро идём к Флаттершай и приглашаем её полетать до Клаудсдейла.

Успех: 5+10 = 15

Мастер:

Вы заходите в коттедж и видите хозяйку лежащей на полу на спине: "Флаттершай? Пойдём, слетаем до Клаудсдейла!" Она медленно поворачивает к вам голову, с трудом фокусирует на вас взгляд и вкрадчиво произносит: "Не шути так!.." Вам показалось, или в её голосе слышна угроза?

Игроки:

Ого.

Самым вежливым и благожелательным голосом зовём её на улицу.

"Флаттершай, я не шучу. Выгляни в окно!"

Успех: 79+10 = 89

Мастер:

Стараясь говорить как можно мягче, вы произносите: "Флаттершай, я не шучу. Выгляни в окно!" Она встаёт и, пошатываясь, подходит к окну, где и замирает на несколько секунд уставившись на колесницу: "Э... это т-ты... для меня?.." – после чего бросается обнимать вас, рыдая. Кролики рассаживаются вокруг вас полукругом, наблюдая. Наконец, она отрывается от вашего плеча, на котором успела оставить два мокрых пятна. "С-спасибо, т-ты даже н-не представляешь себе... – она шмыгает носом. – Эммм, а можно побыстрее уже, ну..." Она нетерпеливо переступает с копыта на копыто, едва заметно кивая в сторону двери.

Игроки:

Помогаем пегасочке зайти в колесницу и пристраиваемся рядом. М-да, тесновато. Начинается плавный взлет, но вдруг, пролетая мимо небольшого леса мы наблюдаем два запущенных навстречу к нам ТОПОРА.

(Реролл)

рррролл

Успех: 11

Тащемта, форс топора пошел с лёгкой руки т-ща ГМа.

Он много вещей форсит. Единорогов, псов, игру какую-то.

Мастер:

Половина действия невыполнима, но всё равно фейл.

Вы помогаете Флаттершай забраться внутрь колесницы. М-да, тесновато. Вы уже ставите одну ногу на порог летающей машины, когда она, чуть качнувшись в воздухе над самой землёй, заставляет вас потерять равновесие, так что вы чуть не падаете. Вам показалось, или вы и правда упёрлись рогом во что-то мягкое? "Уиииии!" – пронзительно визжит Флаттершай...

Время: 20:10 (вечер).

Игроки:

"Ох, прости! Я не хотела! Ты в порядке?!"

Хилим место укола рогом.

Успех: 95+10 = 100

Мастер:

"Ох, прости! Я не хотела! Ты в порядке?" – вы, играючи вызвав регенерацию, старательно залечиваете царапинку на крупе пегасочки. Она недоверчиво осматривает только что пораненное место, на котором теперь не осталось и следа от вашего случайного укола. "Ух ты, у тебя здорово получается! – мягко произносит она, протягивая вам копыто и помогая забраться в колесницу. – Но т-ты могла бы, эм, и не беспокоиться, это было совсем не больно, п-просто очень неожиданно и в таком месте..." Она опускает ушки, чуть краснея: "Эт-то я виновата, неудачно переступила и качнула, эммм, прости меня. Я такая неловкая".

Запас сил: 7 из 12.

Игроки:

"[Гагарин моде он] Поехали!" – и летим в Клаудсдейл, наслаждаясь полётом.

Успех: 42

Мастер:

"Поехали!" – даёте вы отмашку косящимся на вас жеребцам и взлетаете. Флаттершай поначалу дрожит, забившись поглубже в колесницу, но вскоре её нереализованные инстинкты берут своё и она, опершись двумя копытами о борт колесницы, выставляет мордочку навстречу ветру, играющему с её гривой: "Йаааай! Дайси! ...Ты не против, эммм, если я буду называть тебя так? Большое-большое с-спасибо тебе! Ты меня просто спасла!" В уголках её глаз выступают слёзы, которые тут же срывает и уносит вам за спину ветер. Вы уже хотите указать пегасам,

чтобы они следовали к Клаудсдейлу... "Вууу-хууу! А, эм, м-можно мы полетаем ещё?"

Место: коттедж Флаттершай. *(так в оригинале)*
Время: 20:20 (вечер).

Игроки:

"Конечно! Только давай не слишком долго, надо ещё успеть слетать проведать Дэш!"

(Реролл)

Приоритет: 100

Успех: 66+10 = 76

Мастер:

"Конечно! Только давай не слишком долго, надо ещё успеть слетать проведать Дэш!" В ответ она признательно улыбается вам, закрыв глаза, и просит пегасов сделать пару кругов над Понивиллем, несколько раз извинившись за нескромность своей просьбы. Вы обращаете внимание на то, как в полёте, особенно во время виражей, она расправляет своё здоровое крыло, подёргивая и вторым, перевязанным, сама того не понимая. Да, ей ещё многое предстоит вытерпеть, но, глядя сейчас на её счастливое лицо, вы на минуту забываете о всех своих бедах и лишь радуетесь за неё. Наконец, она, тепло дыша в ваше ухо, чтобы перекрыть свист ветра в ушах, признательно благодарит вас: "С-спасибо огромное ещё раз, м-м-м, Дайси. И-извини, что потратила твоё время, д-давай теперь слетаем проведать Дэш?"

+4 опыта.

Время: 20:30 (вечер).

Опыт: 21 из 55, 10 уровень.
Сытость: 6 из 10.

Игроки:

Летим в Клаудсдейл. (И раз уж всё равно нам нечем заняться в полёте – незаметно кидаем на себя регенерацию.)

Приоритет: 100

Успех: 37+10 = 47

Мастер:

Вы киваете пегасам и накладываете на себя лечебное заклинание, в то время как ваша колесница стремительно приближается к городу, не похожему ни на что из того, что вы успели повидать в своей жизни. От нереальности вида у вас просто захватывает дух, но тут голос одного из пегасов выводит вас из задумчивости: "Причаливаем к Клаудсдэйлу... Мисс Дайс, вы, кхм, уверены, что хотите сойти? Это облака, а не твёрдая поверхность".

Место: Клаудсдейл.
Время: 20:35 (вечер).
Здоровье: 46 из 54.
Запас сил: 5 из 12.

Игроки:

– Абсолютно уверена. До завтрашнего дня я умею ходить по облакам! Не верите – *(спойлер: посмотрите шестнадцатую серию)* спросите у мисс Спаркл.

Улыбаемся, благодарим за поездку и вместе с Шай идём к Дэш.

(Реролл)

(А завтра, я надеюсь, нас с Шай спустят на грузовом облаке на землю.)

Реролл.

Успех: 12+10 = 22

Мастер:

"Абсолютно уверена. До завтрашнего дня я умею ходить по облакам! Не верите – спросите у мисс Спаркл". Вы улыбаетесь им и спрыгиваете на облако, после чего благодарите за поездку и помогаете Флаттершай слезть. Белая субстанция под вашими ногами напоминает нечто среднее между морской пеной и мягко пружинящей поверхностью болота. Копыта от контакта с ней становятся чуть влажными. Вы делаете несколько осторожных шагов, прыгаете на месте – поверхность облака держит вас. "Я так давно не была тут", – тихо произносит ваша спутница, осматриваясь по сторонам. К тому моменту, когда вы заканчиваете осваиваться, колесница уже исчезает за одним из облачных строений. "Ну что, Флаттершай, пойдём к Дэш?" – "Угу!" – радостно кивает та. Вы с ней несколько секунд смотрите друг на друга, поле чего вы опускаете копыто на своё лицо: "Ты ведь не помнишь, как пройти к её дому, да?" В ответ она тихо пищит.

Место: Клаудсдейл, ???
Время: 20:40 (вечер).

Игроки:

(Спойлер: Угрожая топором) Спрашиваем у прохожих.

(Второй реролл)

Последний.

Приоритет: 97

Успех: 100

Мастер:

Вы останавливаете первого встречного пегаса – он весьма удивлён вашим присутствием здесь – и спрашиваете, как пройти к дому Дэш. Похоже, её тут знают – он сразу подробно описывает вам дорогу, это оказывается совсем недалеко. Буквально через несколько минут вашего продвижения в указанном направлении – сюрреалистичность облачной архитектуры не позволяет вам рассуждать в привычных терминах вроде "дома" или "улицы" – на облако перед вами круто пикирует радужногривая пегасочка: "Офигеть! Я что, на солнце перегрелась? Как вы сюда попали?" Флаттершай бросается обнимать её, о чём-то неразборчиво скуля. "Да нет, кажется, всё-таки вы настоящие", – убеждается она, ущипнув подругу. "А Твай, гляжу, всё в своём репертуаре", – кивает она вам.

Место: Клаудсдейл, облачный дом Дэш.
Время: 20:45 (вечер).
Управление летающей колесницей! *(статус не изменился)*
Недавняя перевязка (сойдёт в 21:55)
Хождение по облакам (сойдёт к 19:30 11 дня)

Игроки:

Привет, Дэш, неужели ты думала, что мы тебя бросим? *дальше дружеские беседы за жизнь* Скажи, Дэш, а кто тот чиновник, отказывавшийся принимать погодные снимки подозрительных облаков? Я бы с ним потолковала.

(Реролл)

Получай и распишись.

Успех: 44+10 = 54

Мастер:

"Привет, Дэш, неужели ты думала, что мы тебя бросим? Скажи, а кто тот чиновник, отказывавшийся принимать погодные снимки подозрительных облаков? Я бы с ним потолковала". Пегасочка ненадолго задумывается: "Ну, их там, вообще говоря, много, но есть и главная по погодным машинкам. Могу, конечно, сказать, где её дом... Только ничего ты ей не докажешь, ты же не член погодного патруля".

Игроки:

Расспрашиваем Дэш про Теней, прогуливаясь по городу. (мне надоело писать развёрнутые посты) Если будет отмазываться, просим Флаттершай *посмотреть* на Дэш.

(Реролл)

первый

Успех: 71+10 = 81

Мастер:

Вы на всякий случай решаете спросить про Теней и у Дэш тоже. Флаттершай поддерживает вас: "Да, Дайси хотела узнать сказку про Теней, п-представляешь?" Радужногривая пегасочка корчит кислую гримассу: "Шай же тебе наверняка сказала, что пегасов не принято расспрашивать о подобном? Ладно, фиг с тобой, слушай. Всё-таки, нас ведь многое объединяет", – она украдкой подмигивает вам и рассказыват

свой вариант сказки. Он несколько отличается от того, который вы услышали от Скуталу – например, в нём Найтмэр Мун в итоге съела злых пегасов-теней живьём, и они остались сидеть и плакать у неё в животе. "Страшная глупость, а? – зевает Дэш. – Может, я лучше устрою тебе экскурсию по Клаудсдейлу?"

Время: 20:50 (вечер).

Игроки:

"Давай, мне всегда было интересно посмотреть на облачный город!"

Про себя: "Значит, возвращение Найтмер Мун могло пробудить их. Интересно, кого ещё затронуло тёмное волшебство?"

Приоритет: 31

Успех: 100

(Второй реролл)

Вот блин. Второй.

Приоритет: 100

Успех: 62+10 = 72

Мастер:

"Давай, мне всегда было интересно посмотреть на облачный город!" Дэш улыбается вам и кивает: "Да, кстати, Флаттершай, ты ведь не в курсе – в музее сейчас открыта выставка редких южных птиц. Сегодня как раз последний день, ты ещё можешь успеть!" Та, тонко взвизгнув от восторга и извинившись, бросается прочь, а Дэш начинает

вести экскурсию по самому невероятному городу в мире, целиком состоящему из облаков, туч, радуг, молний, дождя, снега и яркого солнечного света, перемешанных в самых фантастических пропорциях. Она показывает вам фабрику погоды – к сожалению, внутрь ей сейчас нельзя из-за ареста. Затем она рассказывает вам о том, как город может перемещаться – "Да-да, он может летать, куда мы хотим. А ты как думала? Зачем делать летающий город, который всё время торчал бы на месте?" В итоге за час вы узнаёте много изумительных подробностей из жизни этого прекраснейшего творения копыт пегасьих. Кстати, о копытах, когда Дэш успела положить своё вам на... "Ладно, скоро уже ночь. Давай-ка двигать к дому, ночью мне запрещено быть на улице. Да, ты же не забыла? Я всё ещё под арестом, просто никто ведь не будет в здравом уме держать пегаса взаперти, так что я просто периодически отчитываюсь паре бравых гвардейцев о своём местоположении".

+2 опыта.

Время: 21:50 (вечер).
Опыт: 23 из 55, 10 уровень.
Сытость: 5 из 10.
Недавнаяя перевязка (сойдёт в 21:55).
Хождение по облакам (сойдёт к 19:30 11 дня).

Игроки:

"Ну значит пила, которую хотела передать в пироге Скуталу, была бы тебе ни к чему. Как думаешь, Флаттершай запомнила месторасположение твоего дома?

Кстати, насчёт неё. Как нам с ней быть, ведь не получится же у нас катать её каждый день на колеснице, а летать она не сможет ещё пару месяцев?"

(Реролл)

Всё же хотелось бы услышать её совет по поводу Флаттершай.

Приоритет: 100

Успех: 16+10 = 26

Мастер:

"А как думаешь, Флаттершай запомнила месторасположение твоего дома?" – "Угу, она же всё-таки пегас, у неё хорошее чувство направления, да и..." – Ваш разговор прерывает пегас в латах, стоящий возле входа в дом Дэш. Он быстро обменивается с ней парой казённых фраз и переводит свой суровый взгляд на вас: "А вы кто такая?"

Игроки:

"Подруга Дэш и гость вашего потрясающего города".

Успех: 40 = 1

Мастер:

"Подруга Дэш и гость вашего потрясающего города", – мило улыбаетесь вы. В это время рядом с вами опускается на облака ещё один стражник: "Офицер, у нас какие-то проблемы?" Первый успокоительно кивает ему и снова обращается к вам: "У меня отдельные инструкции на подобный случай. Прошу вас пройти с нами". Дэш пытается протестовать, но стражник непреклонен: "А на вашем месте я бы вообще молчал, вы и так уже пропустили две плановых проверки. И сегодня мы вас целый день не видели, так что..." – "А зачем тебе меня видеть?" – фыркает она. Стражник

ничего не отвечает и делает вам приглашающий жест: "Итак, пройдёмте".

Время: 21:55 (вечер).
Хождение по облакам (сойдёт к 19:30 11 дня).

Игроки:

Подчиниться и пойти за стражей.

(Реролл)

Успех: 61

Мастер:

Вы, понуро склонив голову, следуете за стражниками – раздосадованная Дэш уныло машет вам вслед. Они доводят вас до очередного облачного сооружения – определить его назначение по форме вы не можете, и один заходит внутрь, вскоре вернувшись: "Она готова вас принять, заходите".

Место: Клаудсдейл, ???
Время: 22:00 (вечер).

Игроки:

Заходим.

(Реролл)

Успех: 35

Мастер:

Вы заходите в помещение – стражники закрывают за вами дверь с той стороны, и, судя по хлопанью крыльев, улетают. "Интерьер" этого облачного дома, если можно так

выразиться, довольно-таки странный – в нём летают клочья густого тумана, что, вкупе со стенами, выполненными из тёмных дождевых туч, делает обстановку мрачной и неприятной. Откуда-то из тумана – вы не можете понять направление – доносится голос: "Знаешь, когда мне первый раз сказали, что целую неделю наши силы безуспешно охотятся за одним-единственным единорогом-прихвостнем принцесс, я уж подумала, что все вокруг окончательно рехнулись, раз уж не могут выполнить такой простой задачи. Но ты и правда крепкий орешек: сперва по какому-то неимоверному стечению обстоятельств ты умудрилась убежать от целой засады псов – а ведь я так старалась, чтобы ты пошла туда одна, без Шестого Элемента! Затем, когда я уже собиралась взять тебя, полуживую после знакомства с нашим маленьким зажигательным экспериментом, ты буквально исчезла в чистом поле! Хочу тебе признаться: я уже очень, очень давно не встречала настолько же дерзкого и удачливого противника, как ты, Бэдлак. Ты напоминаешь мне тех единорогов, с которыми я сражалась в своей юности", – наконец, обладательница голоса выходит из тумана...

Ходы пока не принимаются.

Технический ролл.

Успех: 79

Успех: 31

"Думаю, я так и не успела должным образом представиться, – продолжает она. – Я Тень –" В следующий миг сзади в вас, со свистом разрывая воздух, влетает несколько метательных ножей, а стоящая перед вами зловещая пони исчезает. Вы оборачиваетесь и обнаруживаете, что теперь она стоит с другой стороны, доставая ещё несколько ножей: "...и ты никогда не сможешь точно сказать, где я нахожусь на самом деле!" (-5)

Начинается бой!

Противник: Тень, ???/???

Время: 22:05 (вечер).
Здоровье: 41 из 54.

Игроки:

Триксу надоела игра и он решил убить ГГ?

В защитную стойку и пытаемся обследовать поле боя и саму Тень.

Успех: 8+10 = 18

Мастер:

Вы пытаетесь встать в защиту, но враг моментально кидает в вас следующий нож! (Только половина эффекта от дефа.)

Успех: 8-10 = 1 (здесь "-10" было написано в тексте Мастера)

Нож попадает вам в рог, причём под углом, не нанося урона, после чего, кувыркаясь, падает вам под ноги. Вы успеваете заметить, как его лезвие оборачивается тёмным

дымом и исчезает, а она буквально достаёт из воздуха следующий. "Чёрт, ты и правда везучая. Но как видишь, ножи у меня не кончаются, – она хищно улыбается вам, готовясь к следующей атаке. – Ведь я – лишь тень Её!"

Противник: Тень, ???/???

Игроки:

Зажигаем яркий "свет" в надежде разметать сумрак и увидеть, как именно перемещается Тень.

Приоритет: 99

Успех: 30 = 1

Мастер:

Вы пытаетесь сотворить заклинание света, но терпите неудачу, не ослепив себя лишь благодаря стильным очкам!

"Твоя магия бессильна!"

Успех: 14

Её следующий нож отскакивает от вашего седла, не причинив вам вреда.

Противник: Тень, ???/???

Запас сил: 3 из 12.

Игроки:

"Some pegasi think they can outsmart me. Maybe. Maybe... I've yet to see one that can outsmart fire." Вжимаемся в угол и посылаем стену огня.

(Реролл)

Успех: 65+10 = 75

Мастер:

Вы отскакиваете к стене и посылаете в её направлении огненную стену – та попадает, но враг, вместо того, чтобы скорчиться от огня, просто тает в воздухе – и появляется у вас за спиной: "Сюрприз!"

Успех: 25

Вы снова успеваете поймать нож на седло. "Хех, а это будет даже интереснее, чем я думала!"

Противник: Тень, ???/???

Запас сил: 1 из 12.

Игроки:

Пытаемся выбить дверь и убежать.

Успех: 45

Мастер:

Вы бросаетесь на стену – тучи, составляющие её, упруго отталкивают вас. "Как, ты уже уходишь?"

Успех: 98

Боль огнём обжигает вашу ногу! (-4 и статус)

"Лучше останься!" – широко улыбается она.

Противник: Тень, ???/???

Здоровье: 37 из 54.
Хромота: -10 на удары копытами и перемещение, 3 хода.
Хождение по облакам (сойдёт к 19:30 11 дня).

Игроки:

(1)

С помощью всей нашей магической силы посылаем в неё ИИСУСЬЕ СВЕЧЕНИЕ!

Приоритет: 89

Успех: 73+10 = 83

(2)

Зажигаем СВЕТ.

Приоритет: 89

Успех: 77+10 и 17+10 = 87

Мастер:

Выбор варианта: 2

Вы, надрываясь, слепите её ярким светом. "И это всё, что ты можешь?"

Успех: 71-10 = 61 (здесь "-10" было написано в тексте Мастера)

Вам в грудь прилетает очередной нож (-3).

Противник: Тень, ???/???, слепота (-10 к атакам, 2 хода).

Здоровье: 34 из 54.
Запас сил: 0 из 12.
Истощение!
Хромота: -10 на удары копытами и перемещение, 2 хода.
Хождение по облакам (сойдёт к 19:30 11 дня).

Игроки:

Ладно, последняя попытка договориться с моей стороны.

Успех: 68+10 = 78

Мастер:

И чё это задействие? Я за вас всё придумывать должен?

"Погоди, может, договоримся?" Она звонко смеётся, крутя в копытах пару ножей: "О чём можно договориться с рабом?" Впрочем, в вас она их пока что не кидает...

Противник: Тень, ???/???, слепота (-10 к атакам, 1 ход).

Время: 22:10 (вечер).
Истощение!
Хромота: -10 на удары копытами и перемещение, 1 ход.
Хождение по облакам (сойдёт к 19:30 11 дня).

Игроки:

Сдаёмся.

Приоритет: 98

Успех: 68

Мастер:

"Я... сдаюсь", – опускаетесь на колени вы. Она несколько секунд стоит неподвижно, после чего исчезает и появляется прямо рядом с вами, грубо заламывая ваши копыта за спину и прижав вас к полу: "Что, вот так просто? Без борьбы, без веселья?" Она нюхает вашу шею: "Ха, да от тебя разит страхом! Ты только не обмочись мне тут, ладно? Мда, кажется, я ошибалась, считая тебя похожей на тех пони... Всё-таки ты одна из рабов".

Вы в захвате. Прежде, чем совершать любые активные физические действия, необходимо кинуть ролл на освобождение.

Противник: Тень, ???/???

Захват!
Истощение!
Хождение по облакам (сойдёт к 19:30 11 дня).

Игроки:

Просто ты застала меня не в лучшей форме. К тому же я не один из цепных единорогов Селестии. Если честно, я ещё не до конца определилась с выбором стороны.

Успех: 23+10 = 33

Мастер:

"Просто ты застала меня не в лучшей форме. К тому же я не один из цепных единорогов Селестии. Если честно, я ещё не до конца определилась с выбором стороны". В ответ она приставляет нож к вашему горлу: "И ты правда думаешь, что я в это поверю? Наверно, потому что я должна верить в идеалы дружбы и понимания? Огорчу: это не так".

Игроки:

Ну же, сбрасываем её с себя.

Приоритет: 100

Успех: 53 и 64 = 64

Мастер:

Вы решаете, что договориться всё же не получится, и с большим трудом, но всё-таки вырываетесь из её захвата. "Ну, так-то лучше, – задорно кричит она, кидая в вас парой ножей. – Дерись, дерись до конца! Покажи настоящую натуру пони! Хотя, надо признаться, твой беспомощный вид возбуждал меня". Она звонко смеётся.

Успех: 47 и 45 = 47

Вы откатываетесь в сторону, так что оба ножа оставляют лишь относительно неглубокие царапины (-2).

Противник: Тень, ???/???

Время: 22:15 (вечер).
Здоровье: 32 из 54.
Истощение!
Хождение по облакам (сойдёт к 19:30 11 дня).

Игроки:

(1)

Метаболизм и наконец-то давайте исследуем её.

(Реролл)

Приоритет: 96

Успех: 62+10 и 29+10 = 72

(2)

Оборона + метаболизм.

Приоритет: 96

Успех: 21+10 =31

Мастер:

Выбор варианта: 1

Технический ролл.

Успех: 68

Успех: 52

Вы встаёте на ноги, сглатывая, чтобы погасить огонь, разгоревшийся в вашем животе, и быстро оглядываете комнату, но не замечаете в тумане ничего интересного. Одно можно сказать наверняка: выхода из этой комнаты нет. А в периодичности атак Тени есть какая-то закономерность, но какая?..

Она снова исчезает, и снова вам в спину летит заколдованная сталь! (-5)

Противник: Тень, ???/???

Здоровье: 30 из 54.
Запас сил: 3 из 12.
Сытость: 2 из 10.
Хождение по облакам (сойдёт к 19:30 11 дня).

Игроки:

(1)

Сжигаем книжку фаерболом, очевидно же!

Приоритет: 100

Успех: 78+10 = 88

(2)

Падаем и притворяемся мертвой. Ну, чтоб она поближе подошла, и тут как...

Приоритет: 95

Успех: 25

(3)

"От одного мне грустно. После моей возможной гибели шестой элемент будет не магией и не дружбой, а беспощадным апокалипсисом. Твайлайт, бедняжка Твайлайт Спаркл, не наделай глупостей".

Бросаемся в атаку, ногами её, сволочь. За любовь, за дружбу. За всех анонов.

Приоритет: 24

Успех: 3

Мастер:

(1) не принимается как заведомое самовредительство.

Вы валитесь на пол. "Ты думаешь, меня так просто обмануть? Знаешь, по-моему ты слегка безумна".

Успех: 81

На этот раз вы даже не пытаетесь защищаться, и седло вам не помогает. Неужели это конец? (-5)

Противник: Тень, ???/???

Здоровье: 25 из 54.

Игроки:

(1)

Кастуем очень очень мощный фаерболл под себя, надеясь испарить облако.

Приоритет: 93

Успех: 54+10 = 64

(2)

Во имя любви и дружбы! Во имя всех святых тамплиеров! Во имя всего доброго и хорошего! Во имя того, что я сейчас сожру все свои счастливые билетики!

Отбегаем к стенке, прыгаем на неё, спружинив, изворачиваемся в воздухе и ударяем тварь копытами и рогом изо всех сил.

Приоритет: 56

Успех: 58

Мастер:

Технопост.

Успех: 80

Успех: 40

Вы, сжав зубы, швыряете шар огня прямо себе под ноги. Вас обжигает жаром боли, а облачном полу образуется глубокая яма. Может, это и самоубийственно, но вы уже выживали в невероятных ситуациях и сращивали сломанные кости. А от этого врага можно ждать всего! (-5)

В это время Тень снова исчезает и появляется на новом месте: "Ты решила упростить мне задачу?" Вам в спину впивается ещё несколько ножей (-5)

Здоровье: 15 из 54.
Запас сил: 1 из 12.

Игроки:

"Я... грёбаный... **ПЕГАС**!!!" Прыгаем в яму.

(Реролл реролла)

Приоритет: 98

Успех: 77

Мастер:

Вы, пошатываясь, улыбаетесь Тени на прощание: "Я пегас, @#$%^&!" После чего со всей силы прыгаете в образовавшуюся яму. С разгону вы как раз пробиваете облака и вываливаетесь наружу, пролетая мимо радужных водопадов пегасьего города, мимо бьющих молниями фабрик погоды и великолепных облачных терасс, по которым ещё час назад гуляли с Дэш. Теперь они все стремительно уносятся вверх, и, судя по высоте, на которой должен висеть Клаудсдейл, времени у вас осталось – считанные секунды. Вы летите спиной вниз, ветер треплет ваши волосы... Странно, но вам совсем не страшно. Вы успеваете заметить, что на небе уже загораются звёзды. "Это так красиво, – успеваете отрешённо подумать вы. – Твайлайт бы это понравилось. Твай... прости ме

Место: поле под Клаудсдейлом.
Время: 22:20 (вечер).
Здоровье: -999 из 54.
Запа сил: 0 из 12.
Сытость: 0 из 12.
СМЕРТЬ!
Экипированы подковы, седло, очки, ошейник.
Навыки: исследовательница, красноречивая, искушающая судьбу, крепкая телом, заклинательница, медик.
Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды, огонь, маскировка, быстрый метаболизм.
Инвентарь: яблоко*2, загадочная книга, 4 золотых монеты.

Конец

первая миниатюра от Мастера, написанная после окончания двадцать седьмого треда

В ту ночь Твайлайт долго не могла уснуть. Она вновь и вновь думала над словами, которые ей мимоходом сказала Дэш в больнице прошлой ночью. «Не упусти свой шанс, Твай. Не повтори наших ошибок». Твайлайт уже в который раз перевернулась в кровати на другой бок и посмотрела на первые звёзды, загорающиеся на небе. «Решено! Завтра я ей скажу. Эти три слова, такие простые и столь много значащие… и будь, что будет». Успокоенная этой мыслью, она, наконец, заснула.

Было раннее утро, Твайлайт как раз завтракала, когда в её дверь раздался стук. «Может, это…» – с замиранием сердца подумала она, бросаясь открывать прямо с салатным сэндвичем во рту. Но за дверью оказалась Дерпи. Причём в её виде было что-то такое… Что-то, чего не должно быть во взгляде простой жизнерадостной пони.

– Твайлайт? Я не знаю, как сказать… В общем, Дайс –

Вслед за этим прозвучало какое-то слово, которого не могло прозвучать. Только не в этой фразе. Только не после этого имени.

– Единорожка серого цвета, известная как Бэдлак Дайс, прошлой ночью… – снова говорила Дерпи, но Твайлайт её не слышала. Она уже ничего не слышала. Она отрешённо наблюдала за тем, как недоеденный сэндвич, выпавший из уголка её рта, медленно-медленно летит на пол, кувыркаясь в полёте. Внутри у неё что-то сломалось, и дальнейшее она уже не воспринимала.

Безумие

вторая миниатюра от Мастера

Она отрешённо, как со стороны, смотрела на то, как её тело, обретшее собственную волю, разрушает Понивилль. Сила, необузданная магическая сила, такая, как тогда, в детстве, когда она получила свою кьютимарку, струилась по её жилам, сжигая всё то, что было её личностью. Сама она стала лишь безразличным наблюдателем. Вот в пламени пожара обрушился бутик «Карусель». Вот на землю упала, сражённая молнией, Эпплджэк, пытавшаяся накинуть на неё аркан. Вот целый дождь метеоритов обрушился на горящий город, стирая его с лица земли.

Её не было дела до всех этих пони. Её уже ни до чего не было дела. Её жизнь утратила смысл, и она с радостью окунулась в чистое, изначальное безумие, как в холодное озеро в жаркий день. И теперь она тонула в нём, опускаясь всё глубже, и это… начинало забавлять её.

Новый мир

третья миниатюра от Мастера

Вскоре её путь разрушений вывел Твайлайт к стене Вечносвободного леса. В небе над её головой бушевала гроза, созданная ею же, и в отблесках молнии она заметила шеренги и шеренги их. Алмазных псов. Стоящих вдоль дороги, салютуя ей своим оружием. Их были многие тысячи, и бок о бок с ними стояли грифоны, чуть дальше же из леса выходили огромные зловещие твари – гидры, драконы, мантикоры и некие существа, неизвестные ей, но одним своим видом способные вызвать безотчётный ужас.

На размоченную дождём дорогу в метре от неё приземлился пегас в лётной форме тёмных тонов с изображением черепа на крупе:

– Госпожа, с пробуждением! Мы все ждали, когда же вы вернётесь к нам после тысячелетнего сна, после того фарса с Элементами… Ведите нас к победе! Прикажите нам низвергнуть этот мир в пламя! Командуйте нами! Объявите атаку!

Она сделала шаг в сторону толпы, скандирующей её имя, позволив себе косо улыбнуться. Это был изящный план, и он удался ей на все сто. «Сестра… вот ты и проиграла!» Позволив тёмной энергии струиться через её рог, та, что совсем недавно была Твайлайт Спаркл, открыла сотни тёмных порталов, в которые с воплями устремились её воины. Повернувшись к ним спиной, она подставила лицо под тяжёлые, холодные капли. Дождь пах кровью.

Вторая интермедия от анонима

была запощена в конце двадцать седьмого треда

после всех миниатюр Мастера

Твайлайт проснулась в собственной постели. Она не знала, какой сейчас час, какой день. Ей не было до этого никакого дела.

Затемнённые магией окна; разбросанные книги, часть – разорвана в клочки; полумрак – одна маленькая свечка на книжной полке не создавала достаточно света; напротив неё – портрет с чёрной лентой; засохшие цветы – везде: на подоконнике, на полках, на полу, в некоторых книгах – вместо закладок.

Единорожка уже много дней не видела ни солнца, ни луны.

Она встала, создала себе завтрак из двух сандвичей и одного красного цветка. Твайлайт научилась призывать еду вскоре, как она в первый раз попробовала... попробовала...

С глубоким вздохом, пытаясь удержаться от слёз, единорожка доела свой завтрак, положила цветок на полку рядом с портретом и вернулась в постель. Упаковка таблеток проплыла к ней, медленно поднявшись в воздух с прикроватного столика.

Твайлайт могла бы применить обычное усыпляющее заклинание, но всё же у него было слишком много опасных последствий при постоянном использовании. Да и больше того, снотворное иногда позволяло ей не видеть снов.

Снов про неконтролируемую магию, текущую сквозь её тело, про выжженную пустошь на месте Понивилля. Про геноцид псов, всех, каждого, вплоть до последнего щенка,

когда даже Селестия не осмелилась вмешаться. Про заклинание, уничтожившее параспрайтов – лишив их возможности питаться. Холодную ярость от собственноручного убийства синей пегаски – "Тени". Твайлайт снова и снова отрубала ей крылья пылающим магическим клинком, поднимала её высоко в воздух, заставляя умолять о пощаде, а после отпускала и ловила у самой земли... и всё начиналось сначала.

Снов о том, как странная сила вдруг тащит её вверх, когда никого из врагов [нет рядом?]. Как она сливается с пылающим шаром в небе, её шёрстка вспыхивает ужасной болью, а этот шар сжимается в крошечную точку и гаснет.

Самодисциплина помогла единорожке избежать всего этого, запереть ужасный сценарий в собственных снах, чтобы снова и снова проживать эти моменты, одной мыслью облекая неконтролируемую магию в форму заклинаний. И всё же ей пришлось усмирить жажду мести и разрушения – в тот день, когда Дитзи постучалась в библиотеку со страшными новостями, Твайлайт увидела свое собственное будущее и будущее Эквестрии.

У неё не было необходимости оставаться в сознании. У неё не было желания выходить на улицу. У неё не было сил на встречи с друзьями, ей были противны их соболезнования и попытки подбодрить. Всё, что ей нужно – лишь ещё один раз встретить Дайси в одном из своих кошмаров, сказать ей... обнять её...

По улицам Понивилля маршировали отряды алмазных псов.

Комментарии

стр. 8 ...хорошо разбирается (в этих местах)...да и нам не помешает лишний рог...

См. примечание к стр. 97 второго тома.

стр. 23 ...пичаль...

Видимо, произошло из "олбанского" сленга ("пичалька"). "Пичаль" подразумевает, видимо, выразительно произнесённое слово "печаль" с оттенком смысла "ну что ж поделать", "да уж".

стр. 27 ...мы только что выспались...

Персонаж.

стр. 33 ...Амбра...

Вероятно, от Umbra. Фонетическое написание вместо более распространённого "Умбра" (на латинский манер) до какой-то степени скрывает смысл имени. Мы не можем сказать наверняка, было ли это сделано Мастером сознательно. Но если да, то это интересная находка (и само имя, и его передача).

стр. 41 ...форманфейс...

См. примечание к стр. 116 второго тома.

стр. 42 ...пьём зелье @ идём внутрь...

См. примечание к стр. 93 первого тома.

стр. 51 ...понюю...

Скрещены слово "двачую" (и подобные ему) – см. примечание к стр. 93 третьего тома – и слово "пони". Обычно используется "поничую", но возможно, ко времени ПРПГ эта форма ещё не устоялась.

стр. 54 ...чому...

Использование на русских имиджбордах украинского "чому" вместо "почему" происходит от украинской социальной рекламы 2006 года в форме уличных плакатов, направленной против наркомании. Наибольшую популярность приобрёл плакат со следующим текстом: "Мама чому я урод. У наркоманів не буває здорових дітей". Это суржик: в украинском нет слова "урод", а правильная форма звательного падежа, который должен тут употребляться – "мамо". На имиджбордах бытовали различные пародии на эту рекламу.

стр. 56 ...щи...

От "shit".

стр. 59 ...Рэпидэш...

Покемон Rapidash, на которого похожа взбесившаяся Твайлайт из серии Feeling Pinkie Keen (см. на двадцатой минуте). Мастер использовал кадр из серии, чтобы показать ярость Твайлайт (см. стр. 46 настоящего издания).

стр. 68 ...без трипкода...

Трипкод (трип) – на имиджбордах хэш от секретного пароля, отображаемый в посте, если ввести пароль. Происходит от слов "trip" и "code", где "trip" происходит от японских слов "一人用キャップ" – "hitori you kyappu" (буквально "кепка для одного человека"), сокращённых до "...tori...ppu". Трипкод используется для идентификации себя пользователем, если он не хочет быть анонимным. Т.к. трип – это результат односторонней функции, конкретный трип можно подобрать только методом перебора, а трип от произвольного пароля с большой вероятностью будет бессмысленным набором символов. Можно получить

"красивый" трип (чем больше осмысленных символов – тем, в геометрический прогрессии, тяжелее подобрать такой трип), для этого используются специальные программы для перебора.

В некоторых случаях трипкод нужен: скажем, если ОП треда имеет какую-то инсайдерскую информацию и должен подтверждать, что это именно он, а не случайный аноним. Или, например, Лорен Фауст, когда посетила /mlp/ Форчана, кажется, взяла трипкод (наверняка мы уже не помним).

Однако если постер берёт трипкод без необходимости, это считается грубым нарушением традиционного этикета анонимных имиджборд, т.к. отказ от анонимности противоречит идее анонимного общения, а тщеславие и стремление привлечь внимание к своей персоне осуждаются. Таких постеров грубо называют "трипфагами", от англ. "fag" – "пидор", т.е. "трипопидорами".

Брал трипкод и Мастер, чтобы анонимы не могли писать от его имени. У Мастера на протяжении первой ПРПГ был "красивый", специально подобранный трип – GnPTEONEiJw – все его символы, кроме трёх последних, можно интерпретировать как "Great and Powerful Trixie ONE". Рядом с трипом он указывал "ник" – "Great'n'Powerful Trixie". Для следующих игр Мастер взял трип MrFirSt0TI и имя "Человек с бульвара Капуцинов", видимо, намекая, что его роль в истории анонимных РПГ про маленьких пони сходна с историей мистера Фёста из фильма "Человек с бульвара Капуцинов". Мастера часто называли "трипфагом" в шутку. Многие анонимные пользователи имиджборд скрывают посты трипфагов (либо отдельных, либо вообще всех), чтобы не видеть и не читать их (отказывая трипфагу именно в том, чего тот так жаждет – во внимании). Отсюда происходит другой мем ПРПГ – "не читать трипфага". Суть шутки в том,

что если игроки не обратили на что-то внимание в постах Мастера, то это оттого, что игроки и не читают Мастера, т.к. он трипфаг, а читать посты трипфагов – не достойно анонима. Иногда игроки укоряли Мастера в том, что он и сам-то своих постов не читает.

Трипкоды стандартного типа благодаря современным вычислительным мощностям и объёмам хранения данных легко подбираются и не являются надёжными, но появились более совершённые разновидности.

стр. 68 ...блядоскрипт...

Расстроенный аноним так назвал куклоскрипт – популярный и доныне скрипт для браузера, дающий дополнительные фичи и удобства при использовании имиджборд. Название скрипта происходит от культовых у части обитателей имиджборд манги и аниме про кукол "Rozen Maiden". Видимо, первый раз отправленный пост не отобразился из-за каких-то проблем с куклоскриптом.

стр. 72 ...проебал гет...

Гетом на имиджбордах называется "взятие" ("GET") поста с красивым номером сообщением, содержащим этот номер (или хотя бы слово "GET"), при этом обычно номер указывается в приложенной к посту картинке, а не прямо в тексте сообщения. Как правило, при этом картинка содержит ещё что-то, часто – предмет обожания или пропаганды. Например, может быть взятие гета картинкой с пони. Красивым номером поста наиболее традиционно считается номер из одинаковых цифр, однако может подразумеваться и "круглый" номер, а также и другие варианты (например, "15151515" или даже "1011121314"). Традиционно правильный ГЕТ также должен быть открывающим постом в новом треде. При этом ГЕТ может быть только на быстрой

доске, где невозможно предсказать номер своего поста. В период ГЕТа скорость доски может увеличиться из-за попыток взять ГЕТ, что ещё более усложняет его взятие. На медленных досках ГЕТ легко предсказать, поэтому в его получении нет никакой доблести, это скорее глупость. Отсюда существует фраза "геты в тематике не нужны". "Проебать гет" – отправить пост с красивым номером без ГЕТа, с обычным будничным сообщением.

стр. 90 ...oh my God they killed Dicey! You bastards!..

Пародируется известная фраза и мультсериала "South Park": "Oh my God, they killey Kenny! You bastards!" На русском фраза тоже популярна: "О Боже, они убили Кенни! Сволочи!"

стр. 92 ...интермедия от анонима...

В треде имеет заголовок "Интермедия". Это не пост Мастера, поэтому этот текст – не канон. Однако мы решили включить его из-за его художественных достоинств, а также чтобы передать атмосферу происходящего в Игре.

стр. 106 ...Поки...

К сожалению, составитель не знает, о ком тут идёт речь. По нашему мнению, похоже на имя клоуна, но нам неизвестен "страшный клоун" с таким именем в поп-культуре или в мире My Little Pony.

стр. 108 ...RAGE QUIT!..

Резкий выход из видеоигры (обычно онлайновой, редко синглплеерной) в расстроенных чувствах, до её запланированного окончания, вызванный отчаяньем, злобой или раздражением. Изредка выражение может применяться и для других игр, например, настольных или даже шахмат, в

этом случае может сопровождаться физической агрессией. В данном случае, видимо, подразумевается, что игрок попытался резко вывести персонажа из сложившейся неприятной ситуации.

стр. 116 ...властискрывают...

"А власти скрывают" – устойчивое сочетание-мем, зародился в Живом Журнале в 2006 году. Вероятно, из-за шаблонности фразы анон позволил себе написать эти слова слитно.

стр. 155 ...дварф.пни...

Т.е. "сюда просится картинка с дворфом". Мастер намекает на анекдот про дворфа, рассказанный им в первом треде: благодаря высокому значению выброшенного кубика дворф, упав в яму, сумел из неё вылететь, быстро-быстро махая руками.

стр. 169 ...между арканником и диваном...

Насколько мы понимаем, "арканник" тут – маг, использующий магическую энергию мира, возможно, повелитель стихий (скорее всего, из Dungeon and Dragons или из World of Warcraft). Мастер имеет в виду, что такой тип магии соответствует Твайлайт. "Диван" – это "divine" – скорее всего, имеются в виду либо классы персонажей из Dungeon and Dragons, источником силы которых является служение своему божеству, либо классы из World of Warcraft, для которых характерно использование типа магии "divine". Видимо, предполагается, что заклинания лечения характерны для "диванов" и не характерны для "арканников".

стр. 171 ...второсезонная...

В первом сезоне My Litte Pony: Friendship is Magic 26 серий. Именно столько их и было во всём сериале, когда велась Игра.

стр. 174 ...Гагарин моде он...

Включаем режим Гагарина.

стр. 182 ...а зачем тебе меня видеть?..

Фраза "Интересной личности" из популярного видео.

стр. 186 ...some pegasi...

Пародируется фраза Heavy из видеоигры Team Fortress 2, произнесённая им в рекламном видео "Meet the Heavy": "Some people think they can outsmart me. Maybe. Maybe. I've yet to meet one that can outsmart bullet".

стр. 199 ...вторая интермедия...

В треде была запощена без названия. Как и первая интермедия, это не пост Мастера, поэтому не канон, и она была включена в данное издание из-за своих художественных достоинств и передачи атмосферы Игры. Мы полагаем, что автор обеих интермедий – один человек.