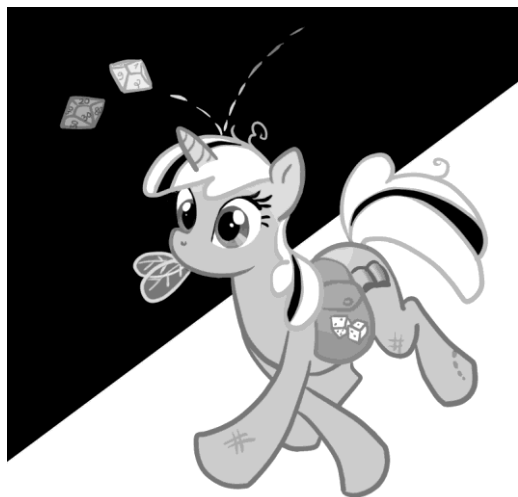


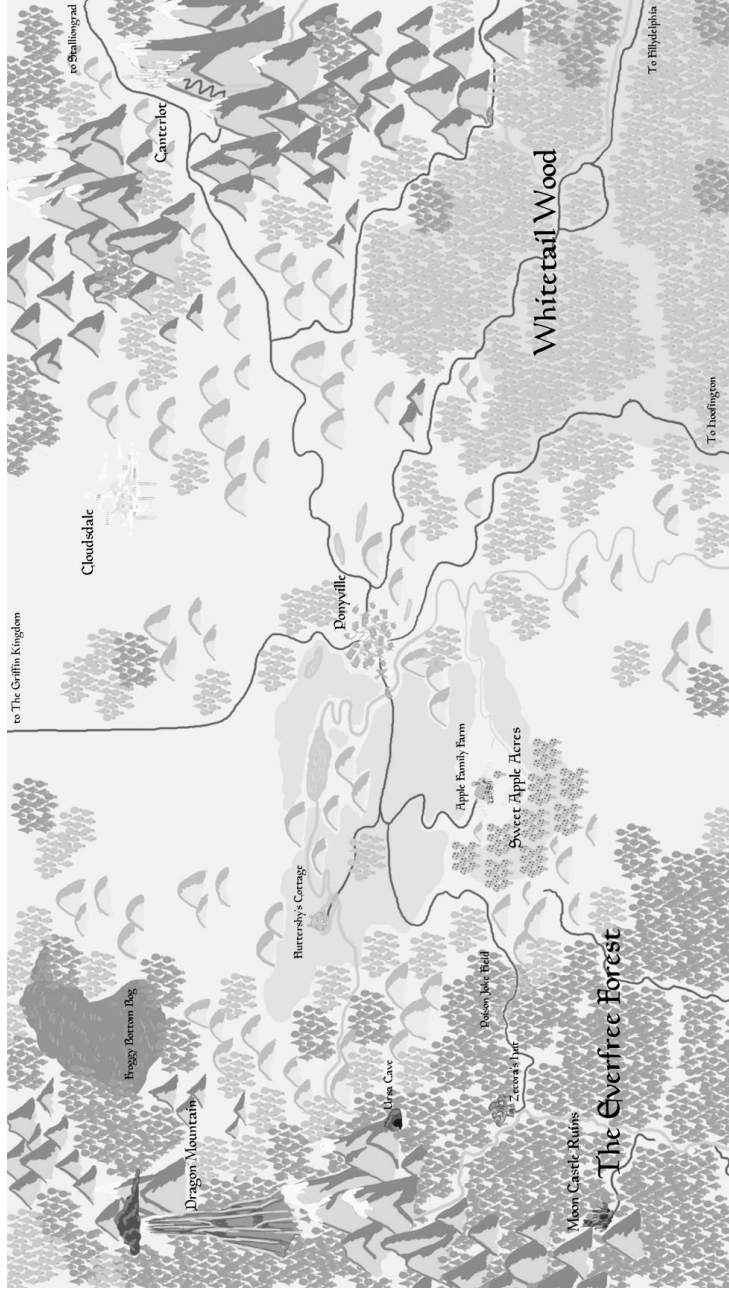
# Поней РПГ

*том 2: главы 6 - 10*



## **Оглавление**

Глава 6.....	5
Глава 7.....	36
Глава 8.....	75
Глава 9.....	107
Глава 10.....	129
Комментарии .....	163



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



## Глава 6

### *Мане 6*

*Игроки:*

(1)

Так значит благодаря этой штуке я и отравилась прошлой ночью!

Разобрать бы её к Селестиной бабушке!

*Приоритет: 95*

*Успех:  $60+10 = 70$*

(2)

Соглашаемся, но просим сначала самой взглянуть. Обещаем ничего не трогать.

*Приоритет: 95*

*Успех:  $45+10 = 55$*

*Мастер:*

*Выбор варианта: 2*

Вы просите дать вам взглянуть на аппарат, обещая ничего не трогать. Эпплджэк, устало вздохнув, ведёт вас в подвал дома, где за массивной дверью расположен просторный винный погреб, а в самом центре – огромный механизм: медные бока, извивающиеся стеклянные трубки, клапаны, в общем – типичная непонятная древняя технология, нечего и думать о том, чтобы разобраться с ней. "Видишь? О чём я и толкую, тут нужен ге-ний!"

*Игроки:*

Да у меня батя ими торговал, тут вот этот бульбулятор надо прикрутить вот к этому возгонщику и гайку вот здесь ослабить!

*(Реролл)*

ну раз уж тут по три раза роллируют

*Успех:  $11+10=21$*

*Мастер:*

"Да у меня батя ими торговал, тут вот этот бульбулятор надо прикрутить вот к этому возгонщику и гайку вот здесь ослабить!" Эпплджэк качает головой и уходит из погреба, таща вас за собой: "Нет, сахарок, так не пойдёт. Эта штука очень важна для нас, тебе-то, чай, не понять после всех этих ваших столиц и университетов, а мы тут концы с концами как-то сводить должны". И вот вы снова на улице.

День 4.

Место: Свит Эппл Эйкрз.

Время: 14:30 дня.

Опыт: 5 из 30, 5 уровень.

Здоровье: 16 из 20.

Запас сил: 7 из 10.

Сытость: 8 из 10.

Состояние нормальное.

Экипированы 4 подковы.

Навыки: исследователь, красноречие, искушающая судьбу.

Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды.

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

*Игроки:*

Да Пинки знает, к ней идём.

*Успех: 49*

*Мастер:*

Распрощавшись с Эплджэк, вы направляетесь в "Сахарный уголок" и обнаруживаете Пинки за прилавком: "Аппарат разладился? Технический гений? Хम्म... Не знаю. Из гениев у нас тут только Твай, но она не совсем по этой части..." – она вынуждена отвлечься на покупателей.

Место: Понивилль, "Сахарный уголок".

Время: 14:45 дня.

*Игроки:*

"У тебя лишней Дэш в подвале не завалилось?"

*Приоритет: 91*

*Успех: 96+10*

*(ход не был принят)*

Ладно, ничего, пойло из этого аппарата все равно фиговое выходит..

Лучше подскажи, где можно найти пони по имени Рэйнбоу Дэш?

*Приоритет: 89*

*Успех: 8+10=18*

*Мастер:*

Омск идёт нахуй.

"Ладно, ничего, пойло из этого аппарата всё равно фиговое выходит... Лучше подскажи, где можно найти пони

по имени Рэйнбоу Дэш?" – "Дэши? Ой, даже не знаю, она последнее время что-то совсем нас не навещает", – Пинки грустно вздыхает, и тут её снова отвлекает очередной покупатель.

Вас посетило внезапное видение – мрачный подвал, стены, забрызганные кровью, Пинки в костюме из кожи пони, отпиливающая вам рог ножовкой! Скорчившись от боли, вы падаете на пол и теряете сознание.

Обморок...

\*\*\*

"Пинки, стой, не надо!"

"Почему?"

"Мне больно!"

"...А мне скучно".

Крепко взяв вас одним копытом за рог, она продолжает пилить. Вы стонете от боли, каждое её движение как будто вбивает раскалённый гвоздь вам в череп. И вот, наконец, рог с сочным хрустом отламывается. По вашему лбу течёт кровь, заливая глаза. "Теперь ты земная пони. Нравится? Во что будем играть дальше?" – она поворачивается к столику, гремя хирургическими инструментами, и вы замечаете, что на её крупе нет кьютимарки...

Картина кошмара меняется. Теперь он более привычный: кто-то снова и снова зовёт вас по имени, слабеем голосом, всё реже и реже... и тут вас осеняет, что вы же сами своего имени не знаете! Каким-то образом вы понимали, что это – именно оно, но не вслушивались. Вы замираете и ждёте, когда же голос прозвучит снова. И вот наконец... "Эй!



Э-эй! Ну очнись же, глупенькая, ты же не хочешь проваляться весь день?" – склоняется над вами Пинки Пай.

Место: Понивилль, "Сахарный уголок", комната Пинки.

Время: 15:00 дня.

*(Промежуточный пост мастера)*

Пинки – живое воплощение Хаоса, и если бы с эпичным роллом у неё в подвале должны были оказаться понифицированный Азис, портал тамплиеров или боевой робот, это всё можно было бы описать в духе жизнерадостного идиотизма и сноса четвёртой стены. А Дэш?

*(тут ссылки на посты игроков)*

Шесть явных отсылок к капкейкам ещё до того моего поста. Так что не надо мне тут лечить про то, что имелось в виду, что Дэш просто так сидит по подвалам, я не дебил, и вы не старсонги, всем прекрасно ясно, что именно имелось в виду. Гуро, 34 и подобной хуйни тут не будет, кому не нравится, идите в /b/ и создавайте там ролевуху про нигр.

*Игроки:*

Пощупать копытом рог. Встать, странно посмотреть на Пинки и спросить, где РД.

*Приоритет: 99*

*Успех:  $97+10 = 100$*

*Мастер:*

Вы осторожно ощупываете копытом свой рог – он там, где ему и положено быть, и кажется невредимым. Встав с

кровати, вы окидываете взором комнату Пинки и её саму. "У меня что-то на лице?" – спрашивает она и на всякий случай облизывается. "Нет, всё нормально. Пинки, а всё-таки подумай хорошенько, где может быть Дэш?" В ответ розовая пони перестаёт пытаться достать языком до уха и небрежно отвечает: "За окном!"

*Игроки:*

ДЭЭЭЭЭЭЭЭЭЭЭШ!

ПОГОДИИИИИ!

СТООООООЙ!!!!

И бросаемся за ней.

*Успех: 64*

*Мастер:*

"ДЭЭЭЭЭЭЭЭЭЭЭШ! ПОГОДИИИИИ!  
СТООООООЙ!!!" Вы бросаетесь за пегасом, чей силуэт мелькнул за окном, но, пока спускаетесь с лестницы и пробираетесь через торговый зал "Сахарного уголка", она уже успевает улететь. Сзади подходит Пинки: "В Клаудсейл полетела, похоже. Тебе нужно найти какого-нибудь пегаса". Внезапно она поворачивается к вам с каким-то странным выражением лица и смотрит как будто прямо в душу: "Всегда бывает полезно найти пегаса!" – вкрадчиво говорит она, после чего задумчиво склоняет голову: "Кстати, а как тебя зовут? Я как-то внезапно поняла, что не знаю твоего имени!"

Место: Понивиль, у "Сахарного уголка".

Время: 15:05 дня.

*Игроки:*

"Мне это тоже очень интересно".

И рассказываем про сны и амнезию.

*Успех:*  $78+10 = 88$

*Мастер:*

"Мне это тоже очень интересно..." – вы рассказываете Пинки про свои проблемы с памятью. "Бедняжка! – грустнее в ответ она. – Это, должно быть, так печально – забыть всех своих друзей. А дни рождения? Я вот однажды забыла про свой день рождения, хотя нет, дважды, но это было так печально, хотя в первый раз на самом деле я в итоге вспомнила, а во второй мне устроили сюрприз, так что не так всё и плохо... Погоди, так всё не так уж и плохо, ты можешь снова познакомиться со всеми своими друзьями, это же так здорово! А ещё ты можешь впервые сделать много новых вещей, которые уже делала раньше, ну, то есть не совсем новых, но впервые! Например, снова в первый раз лизнуть ту машину Твай, которая бьётся током! Хотя ты, наверно, и так её ещё не лизала? Обязательно попробуй!" Под конец своей речи розовая пони наматывает прыжками уже десятый круг вокруг вас: "Кстати о Твайлайт, ты могла бы рассказать об этом и ей. В смысле, она не любит, когда я лизу ту её машину, но тебе наверняка позволит, вы же такие хорошие подруги!"

*Игроки:*

Спрашиваем, кто может помочь АЖ.

*Приоритет:* 100

*Успех: 28+10 = 38*

*Мастер:*

Вы решаете ещё раз уточнить у Пинки, не знает ли она кого-то, способного разобраться с аппаратом Эпплджэк, но тут из магазина выходит миссис Кейк и зовёт розовую пони помочь. Пинки убегает, махая вам на прощание копытом.

Время: 15:10 дня.

*Игроки:*

Идём к Твайлайт, будем ЛИЗАТЬ ЕЁ МАШИНУ.

*(Реролл)*

*Приоритет: 100*

*Успех: 75*

*Мастер:*

Подумав, вы направляетесь в библиотеку. Спайк молча открывает вам и кивает на комнату Твайлайт. Интересно, где машина, о которой говорила Пинки?

Место: Понивиль, библиотека.

Время: 15:25 дня.

*Игроки:*

Нам, вообще-то, на комнату указали. Было бы логично сначала спросить у Твайлайт?

*Успех: 100*

*Мастер:*

"Твай, слушай, а где у тебя генератор стоит?" – спрашиваете вы и сами удивляетесь этому слову. Та, отвлекшись от книги, радостно и удивлённо смотрит на вас: "Ты тоже увлекаешься техникой древней эпохи? Что же сразу-то не сказала?" Вас хватают за копыто и тащат в подвал, где следующие двадцать минут проходят в лекциях о различных технических приспособлениях, доставшихся нам по наследству с исторических времён. Под конец рассказа Твайлайт тяжело дышит и у неё буквально горят глаза. А немаленькую коллекцию она собрала!

+2 опыта.

Время: 15:45 дня.

Опыт: 7 из 30, 5 уровень.

Сытость: 7 из 10.

*Игроки:*

"Я точно не знаю, чем я увлекаюсь..." Рассказать (*блджад*) про амнезию и сны.

*Успех:*  $63+10 = 73$

*Мастер:*

"Я точно не знаю, чем я увлекаюсь..." – вы начинаете рассказывать Твайлайт про свою память, но её лицо принимает скептическое выражение. "Из всего, что я читала про амнезию, большая часть была приключенческими романчиками, которые я вынуждена была читать в то время, когда научно-техническая библиотека переезжала, – прерывает она вас. – Я, конечно, верю тебе, но образ амнезии как какой-то фатальной черты героя с неизвестным прошлым – практически полностью вымышленный и не имеющий связи с реальностью. Если ты не злоупотребляешь алкоголем

и не получаешь тяжёлыми предметами по голове... – она оценивающе осматривает вас. – Да нет, всё равно бред. Наверняка какое-то лёгкое временное расстройство. В этом городе все пони немного ненормальные, я уже давно заметила. Если хочешь, когда-нибудь я могу попробовать помочь тебе магией, но, думаю, ты и сама всё вспомнишь к тому моменту, когда я составлю нужное заклинание".

*Игроки:*

А давай на твоих машинах меня протестируем! Я не могу упустить такого шанса! Ради науки!

*Приоритет: 98*

*Успех:  $23+10 = 33$*

*Мастер:*

"А давай на твоих машинах меня протестируем! Я не могу упустить такого шанса! Ради науки!" В ответ Твайлайт хитро улыбается: "Нет, ты меня не проведёшь! Я знаю, что ты любишь выкидывать непредсказуемые штучки в духе Пинки, но не с этими машинами. Это же не локомотив, они хрупкие и требуют тонкой настройки", – она выводит вас из подвала и гасит за собой свет.

*Игроки:*

Узнать про книжку по механике, наконец.

*Успех:  $90 = 100$*

*Мастер:*

Какую книжку? О\_о Ход неточный, так что эпичность вина снижаю.

"Кстати, о древних аппаратах, ты не знаешь никого, кто достаточно в них разбирается, чтобы починить неочевидную поломку?" Твайлайт задумывается: "Сама я всегда имела дело с уже отлаженными, лишь поддерживая их в рабочем состоянии... Хотя погоди, на одной научно-магической конференции в Кантерлоте я встречала одного жеребца, которого иногда вижу тут. Вот только, по-моему, он живёт не в Понивилле, и как с ним встретиться, я не знаю".

*Игроки:*

Пойти искать этого гения.

*Приоритет: 100*

*Успех: 15*

*Мастер:*

Пожелав удачи Твайлайт, вы выходите на улицу. Ну и как же найти его?

Время: 15:50 дня.

*Игроки:*

Плюём на всё и идём есть травку.

*Приоритет: 98*

*Успех: 22*

*Мастер:*

"И как его искать? Да и вообще, зачем?" Вами овладевает меланхолия, и вы идёте в городской сквер, по пути жуя травку. Постойте, а разве не здесь пони выгуливают своих домашних животных?

Место: Понивилль, сквер.

Время: 16:05 дня.

*Игроки:*

Идём на рынок спрашивать у тамошних продавцов про странного неуловимого доктора.

*Приоритет:* 98

*Успех:*  $51+10 = 61$

*Мастер:*

Вы отправляетесь на рынок и расспрашиваете там про странного жеребца. Многие его видели там и тут, но кто он и откуда – никто не знает. А ведь, оказывается, вы и сами с ним встречались!

Место: Понивилль, рынок.

Время: 16:25 дня.

*Игроки:*

Пинки всех знает – она сама говорила. Спросим у неё.

*Приоритет:* 98

*Успех:* 9

*Мастер:*



Вы решаете всё-таки в третий раз попробовать спросить у Пинки, но стоит вам направиться к "Сахарному уголку", как сверху уже в который раз слышится "ПОБЕРЕГИСЬ!" Вы, не раздумывая, применяете телекинез, чтобы остановить любой летящий в вас предмет в воздухе, но ничего не происходит. Рядом с вами приземляется очень довольная собой Дерпи: "Вот, я успела поймать этот ящик в полёте! А зачем ты стоишь посреди улицы и светишь своим рогом, когда вокруг день?" – она удивлённо наклоняет голову.

*-1 запаса сил*

Место: Понивилль, улицы.

Время: 16:30 дня.

Запас сил: 6 из 10.

Сытость: 6 из 10.

*Игроки:*

Дерпи, а Дерпи, отнеси меня в Клаудсдейл, а?

*Приоритет: 98*

*Успех:  $44+10 = 54$*

*Мастер:*

"Дерпи, а Дерпи, отнеси меня в Клаудсдейл, а?" – "Хм, не уверена, что смогу поднять тебя, сколько ты весишь в маффинах? Ммм, маффины..."

*Игроки:*

Сто двадцать!.. семь!

*Успех:  $26+10 = 36$*

*Мастер:*

"Сто двадцать!.. семь!" Она радостно высовывает язык: "Сто двадцать семь маффинов?!" Вслед за этим она расправляет крылья, явно готовясь взлететь...

*Игроки:*

Используем "создать еду" в целях вызвать МАФФИН.

*Успех: 42*

*Мастер:*

Чтобы задержать её, вы срочно пытаетесь создать маффин с помощью магии. У вас получается! Но что это? Разве маффины должны пищать и бегать? "МАФФИН! А НУ СТОЙ!" – кричит Дерпи и бросается за ним в погоню.

Запас сил: 5 из 10.

*Игроки:*

ЗА ней! ЗА ней!

*Приоритет: 1*

*Успех: 94*

Пусть Дерпи развлекается, а мы всё же отправимся в мэрию, навести справки о нашем таинственном жеребце.

*Приоритет: 1*

*Успех: 92*

Ох. Мы, наконец, пойдём искать мастерские. И будки синего цвета, на всякий случай тоже, заметив, не пропустим.

*Приоритет: 77*

*Успех: 57*

*Мастер:*

Оставив её ловить своё счастье, вы решаете пройтись по городу, но так и не находите следов того коня. Хотя некоторые говорят, что видели его как раз вместе с Дерпи. Может, следовало спросить у неё? Но где теперь её найти?

Время: 17:00 дня.

*Игроки:*

А надо всего лишь выкинуть единицу.

*Успех: 85*

*Мастер:*

Вы выходите на центр улицы, и, заранее вжав голову в плечи, стараетесь представить себе повторение самых неудачных моментов своей жизни. Все чувства кричат вам отойти, но вы просто обречённо стоите. "Эй, смотри, я поймала маффин в клетку! Правда, она очень тяжёлая и с хлипкой ручкой, но... ой!" – "Ну вот и всё", – обречённо понимаете вы, и в следующий миг следует страшный удар.

*-1 xp*

Здоровье: 15 из 20.

Обморок...

\*\*\*

Первое, что вы видите, очнувшись – глаза Дерпи в нескольких сантиметрах от ваших, они смотрят вам прямо в душу и наполняются слезами: "Тот маффин... Он исчез!

Сначала выскочил из клетки, а потом просто растаял в воздухе! Так... так не честно!"

Время: 17:10 дня.

*Игроки:*

Дерпи, а ты можешь привести ко мне Дэши? Тогда я куплю тебе много маффинов.

*Успех:*  $91+10 = 100$

*Мастер:*

"Дерпи, а ты можешь привести ко мне Дэши? Тогда я куплю тебе много маффинов". – "Сейчас!" – радостно кивает она и улетает, минут через десять возвращаясь с ящичком. Внутри обнаруживается что-то вроде языческого идола, любовно сшитого из обрывков разноцветных тряпок и покрашенных в синее перьев. На постаменте значится слово "Дэши", выведенное нетвёрдым детским копытом. Впечатление завершает банка с засушенным огрызком, идущая в комплекте. "Дерпи всегда доставляет!" – гордо вывесив язык, отвечает она на ваш немой вопрос.

*Валяясь без сознания и ожидая Дерпи, вы немного отдохнули, запас сил +1.*

Время: 17:20 дня.

Запас сил: 6 из 10.

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

*Игроки:*

Не везёт так не везёт. Вежливо благодарим Дерпи, покупаем ей маффин и вновь пускаемся на поиски Доктора жеребца, разбирающегося в технике. Поразмыслив, решаем всё же зайти к мэру и расспросить у неё про него.

*Приоритет: 100*

*Успех: 15 (неясно, был ли применён бонус от навыка "Красноречие")*

*Мастер:*

Максимально вежливо поблагодарив пегасочку, вы отводите её в ресторан, покупаете ей маффин и собираетесь уже пойти в мэрию... "Ты же обещала МНОГО маффинов!" – напоминает она, дёргая вас за хвост.

*-4 золотых*

Место: Понивилль, ресторан.

Время: 17:35 дня.

Сытость: 5 из 10.

*Игроки:*

Прости, Дерпи, но меня ждут дела.

*Приоритет: 100*

*Успех:  $45+10 = 55$*

*Мастер:*

"Прости, Дерпи, но меня ждут дела", – вы отворачиваетесь у ходите, слыша, как сзади сначала просто всхлипывает, а затем и вовсе заходится рёвом несчастная обманутая пегасочка. Может, не стоило так?

*Игроки:*

Колдуем много кексов!

*Успех: 86*

*Мастер:*

Ваше сердце не выдерживает, вы бегом возвращаетесь к Дерпи, и, собрав все силы, призываете целую тарелку маффинов. Она утирает копытом слёзы, некоторое время смотрит на тарелку, на вас, снова на тарелку, в конце концов не выдерживает и бросается на вас, крепко обнимая и жуя в процессе маффин.

Время: 17:40 дня.

Запас сил: 5 из 10.

*Игроки:*

(1)

А теперь отведи нас к Дэш.

*Приоритет: 84*

*Успех:  $24+10 = 34$*

(2)

Пока Дерпи ещё здесь и в хорошем настроении, попытаться узнать у неё про таинственного жеребца (доктора Копыкто).

*(Реролл)*

*Приоритет: 84*

*Успех:  $38+10 = 48$*

*Мастер:*

*Выбор варианта: 1*

"А теперь отведи меня к Дэш". Ловко закинув последний маффин в рот, Дерпи искоса смотрит на вас сначала одним глазом, потом другим: "А я не знаю, где она".

*Игроки:*

"Слушай, ты знаешь, где можно найти жеребца коричневого окраса с кютимаркой в виде песочных часов? Он ещё, говорят, хорошо разбирается во всяких механизмах".

*(Реролл)*

*Приоритет: 99*

*Успех:  $71+10 = 81$*

*Мастер:*

"Слушай, ты знаешь, где можно найти жеребца коричневого окраса с кютимаркой в виде песочных часов? Он еще, говорят, хорошо разбирается во всяких механизмах", – начинаете объяснять вы, но она обрывает вас, глядя куда-то в небо: "Да, да, я напому Доку, что он совсем забыл про своё обещание. Но сейчас меня гораздо больше волнует вот это – видишь?" – она показывает копытом куда-то вверх.

Время: 17:45 дня.

*Игроки:*

Спрятаться под стол кафе, а только оттуда смотреть вверх.

*Приоритет: 99*

*Успех: 75*

*Мастер:*

Вы отбегаете под защиту стола кафе и наблюдаете за происходящим оттуда. Дерпи внимательно следит за чем-то в небе, бормоча под нос, и в конце концов уверенно кивает: "Да. Определённо. Это облако выглядит, как МАФФИН!!!" – после чего взлетает. Вы вылезаете из-под стола, но её уже и след простыл. И тут в ресторан входит уже знакомый вам взъерошенный жеребец, которого вы столько времени безрезультатно искали!

Время: 17:50 дня.

*Игроки:*

Доктор! Нам нужен доктор! Срочно поставить на ноги умирающий аппарат!

*Успех:  $89+10 = 99$*

*Мастер:*

"Доктор! Нам нужен доктор! Срочно поставить на ноги умирающий аппарат!" Он с немного выпученными глазами выслушивает ваш рассказ и кивает: "Хорошо, постараюсь помочь, как только смогу, а сейчас у меня дела. Официант, быстрее мой заказ, пожалуйста!", и, забрав из копыт того два ведра укропа, кричит куда-то в сторону улицы: "Дерпи, щипцы уже готовы? У нас совсем не осталось времени!" Та выскакивает из-за угла (хотя вы готовы были поклясться, что она только что растаяла в небе), замечает вас, вздыхает, бьёт себя копытом по лбу и что-то шепчет ему на ухо. Выслушав, он удивлённо оборачивается на вас: "Да? Так долго искала?"



Ладно, напомни потом ещё раз, а теперь побежали быстрее!"  
Они хватают в зубы по ведру и исчезают в клубах пыли.

Время: 17:55 дня.

*Игроки:*

Устраиваем слезку.

*Приоритет:* 99

*Успех:* 80 = 100

*Мастер:*

Вы бросаетесь в погоню за странной парочкой – они уже в конце улицы и поворачивают в небольшой тупичок. Но когда вы добегае до него, там ничего нет, и лишь странный немелодичный звук затихает где-то вдали. Тут вас сзади окликает жеребёнок с розовым бантом на голове: "Эммм, это ведь вы обещали Эплджэк найти мастера для..." Она оборачивается, убеждаясь, что рядом никого нет, и, сделав страшные глаза, произносит зловещим шёпотом: "...АППАРАТА? Так вот, она передавала вам свою благодарность и звала в гости!"

*Игроки:*

(Я всё пони!)

Идём к Эплджэк.

*Успех:* 63

*Мастер:*

Так, пока уже читайте навыки А1. Скоро они вам пригодятся.

- метание яблок (как в dragonshy – подбрасывает 2 яблока и со всей силы лягает задними ногами, дальняя атака, при применении нужно бросать сразу 2 ролла, требует и расходует 2 яблока в инвентаре)

- лассо (пытается обездвижить врага, крупные существа могут освободиться, выкинув удачный ролл, 1 ед. запаса сил, не требует поддержания)

- сокрушительный удар (удар, получающий +10 к роллу и +2 к урону, 2 ед. запаса сил)

- второе дыхание (восстанавливает 3 ед. запаса сил разом и по 2 каждый следующий ход, проведённый в обороне)

- рабочая пони (физические атаки наносят средний урон, а не малый, как у всех пони по умолчанию)

- крепкая телом (+1 хп за каждый уровень и +2 выносливости – это доступно и нам при левелапе)

- упёртая (повтор того же действия, что и в прошлый ход, даёт + 10 кроллу, не суммируется больше одного раза)

Вы решаете принять приглашение и идёте на ферму к Эпплджэк. "А, здоров, сахарок! – приветствует вас фермерша. – Этот твой Доктор, он просто чудо-спец! Так всё наладил своей отвёрткой, как новенькое. Ничего-о, теперь заживём, вот ещё разберусь, что за напасть яблоки мои портит, и вообще в гору бизнес пойдёт. Ну, а ты-то меня выручила так выручила, в долгу я не останусь, ага?" Она пихает вас в бок и подмигивает: "Сейчас соображу, пошли в дом". Вы идёте рядом с изрядно повеселевшей пони, по пути подбирающей с земли яблоки. Тут в кроне ближайшей

яблони что-то шевелится. "Эй, Эпплблум, это опять вы с девчонками? Сколько раз вам говорить, не лазайте по яблоням! А ну марш сюда, пока я не отшлёпала тебя прям по... Ну-ка, поддержи! – она сгружает вам яблоки и подходит к дереву. – А ну спускайтесь, вам гряд! ОХ ЖЕ ТВОЮ!.." Вы, пытаетесь понять, куда девать все эти яблоки, поднимаете голову, чтобы узнать, что же так удивило выдавшую виды фермершу, и несколько секунд не верите своим глазам. Из ветвей яблони высовывается некое существо, на первый взгляд похожее на параспрайта, но гораздо, гораздо больше – размером с пони! Несколько секунд вы с ним смотрите друг на друга, затем оно хватается зубами целую ветку и обдирает её, сожрав разом с десяток яблок и половину листьев, после чего смачно отрывает, выплюнув двух параспрайтов обычного размера. "Никто! Не смеет! Жрать! Мои! Яблони!" – бьёт копытом в землю Эпплджэк. В следующий миг монстр бросается на неё с высоты и чуть не расплющивает, лишь в последний миг вы отталкиваете её в сторону. "ЭйДжэй, бежим! Это безумие!" – пытаетесь привести её в чувства вы. "Безумие? – она оборачивается, сверкая глазами. – Это СВИТ! ЭППЛ! ЭЙКРЗ!!!"

*Получено 3 ед. опыта и 10 яблок.*

Эпплджэк присоединяется к группе.

Начинается бой!

Противники:

Гигантский параспрайт, ???/???

Параспрайт А, 4/4.

Параспрайт Б, 4/4.

Место: Свит Эппл Эйкрз.

Время: 18:20 дня.

Опыт: 10 из 30, 5 уровень.

Инвентарь: пустая книжка, пис. набор, ошейник, игрушка-флюгер, ключ от номера, предметы культа Дэш, яблоко x10, 8 золотых монет.

Эпплджэк.

Здоровье: 54 из 54.

Запас сил: 3 из 12.

Сытость: 8 из 10.

Состояние нормальное.

Навыки: рабочая пони, крепкая телом, упёртая.

Заклинания: метание яблок, лассо, сокрушительный удар, второе дыхание.

*Игроки:*

Оффигиваем Лягаем параспрайта А.

*Успех:  $59+5 = 64$*

Эй-Джэй накидывает лассо на гигантского параспрайта.

*Успех: 14*

*Мастер:*

Вы лягаете ближайшего параспрайта – как и раньше, бить такое мелкое существо на лету весьма неэффективно. Эпплджэк пытается накинуть лассо на монстра, но промахивается.

Гигантский параспрайт кусает Эпплджэк!

*Успех: 6*

Параспрайт А пытается укусить вас за ухо.

*Успех: 91*

Параспрайт Б царапает вас лапками.

*Успех: 18*

Один из параспрайтов чертовски больно вцепился в ваше нежное ухо, от боли вы с трудом соображаете! (-2 и невозможность колдовать на 1 ход) К счастью, атаки остальных ни к чему не привели.

Противники:

Гигантский параспрайт, ???/???

Параспрайт А, 3/4.

Параспрайт Б, 4/4.

Здоровье: 13 из 20.

Невозможность колдовать (1 ход).

*Игроки:*

Достаём из инвентаря ошейник и пытаемся затянуть на крыльях монстра.

*(Реролл)*

Рероллирую.

*Успех: 87*

*Мастер:*

Хода АЈ нет, за неё я.

Вы хватаете ошейник и подбегаете к монстру, пытаетесь связать им его крылья. Получилось, как ни странно, но надолго ли это поможет?

Эплджэк отходит на полшага назад и делает глубокий вдох. Может, земные пони и не могут летать и колдовать, но свои сильные стороны у них тоже есть!

Гигантский параспрайт пытается снять с себя ошейник.

*Успех: 46*

Параспрайт А царапает вас лапками.

*Успех: 3*

Параспрайт Б кусает вас за живот.

*Успех: 50*

Ошейник очень разболтался и почти не держится, вы отбиваетесь от обоих мелких параспрайтов, одному из них при этом неслабо засветив!

Противники:

Гигантский параспрайт, ???/???

Параспрайт А, 2/4.

Параспрайт Б, 4/4.

Состояние нормальное.

Эпплджэк.

Запас сил: 5 из 12.

Восстанавливает силы.

*Игроки:*

ЭйДжей мочит яблоками обоих параспрайтов.

ГГ таранит короля параспрайтов рогом.

*(Реролл)*

*(Сила Тамплиеров, приди!)*

*Приоритет: 100*

*Успех: 14*

*Успех: 69*

*Успех: 68*

*Мастер:*

Эпплджэк метает два яблока в параспрайтов! Первое промахивается, а второе попадает в параспрайта, после чего они вместе улетают куда-то в кусты. Вы тем временем подбегаете к гигантскому параспрайту и бьёте его рогом.

Гигантский параспрайт сбрасывает с себя ошейник – тот отлетает куда-то в сторону – и взлетает на уровень ветвей яблонь, становясь недосягаемым для атак ближнего боя!

Параспрайт Б погибает!

Параспрайт А кусает вас за губу.

*Успех: 59*

Ему удаётся слегка вас оцарапать (-1).

Противники:

Гигантский параспрайт – висит в трёх метрах над землёй, -1/??? (пишется то, сколько выбили).

Параспрайт А, 2/4.

Здоровье: 12 из 20.

Инвентарь: пустая книжка, пис. набор, игрушка-флюгер, ключ от номера, предметы культа Дэш, яблоко х8, 8 золотых монет.

Эпплджэк.

Восстанавливает силы. (*статус не изменился*)

*Игроки:*

ГГ пытается раздавить параспрайта как муху, между копытами.

*Успех:*  $52+5 = 57$

Эплджэк бежит за любым доступным на ферме ядом.

*Успех:* 73

*Мастер:*

Вы стараетесь прихлопнуть мелкого параспрайта между копытами – получается не очень хорошо, но большего ему и не надо. Пару раз взмахнув крылышками, он падает в грязь. Эплджэк отбегает на несколько шагов и хватает из садовой тачки банку инсектицида: "Думаю, это должно помочь!"

Большой параспрайт между тем обдирает ещё одну ветку и выплёвывает следующих двух "детей" – он явно повторяется, так что сейчас...

Противники:

Гигантский параспрайт – висит в трёх метрах над землёй, -1/??? (пишется то, сколько выбили).

Параспрайт А, 4/4.

Параспрайт Б, 4/4.

Инвентарь: пустая книжка, пис. набор, игрушка-флюгер, ключ от номера, предметы культа Дэш, яблоко х8, инсектицид, 8 золотых монет.

Эплджэк.

Состояние нормальное.

*Игроки:*



ГГ читает регенерацию, Эплджек мочит главного бату инсектицидом.

*(Перолл)*

Ещё раз.

*Успех: 53*

*Успех: 79*

*Мастер:*

Вы накладываете на себя регенерацию – сработало так себе. Эплджек подпрыгивает и выпускает облако яда в гигантскую тварь – той явно несколько поплохело (-3), но инсектицид в банке закончился.

Тем временем гигантский параспрайт складывает крылья и обрушивается на неё сверху сокрушительным ударом!

*Успех: 32*

Параспрайт А кусает вас за ногу.

*Успех: 73*

Параспрайт Б царапает вам грудь.

*Успех: 51*

Даже отскочив с пути этого монстра и получив лишь удар крылом, Эплджек крикает от боли (-1). Мелкие параспрайты совместными усилиями немного царапают вас (-2).

*Противники:*

Гигантский параспрайт, -4/??? (пишется то, сколько выбили).

Параспрайт А, 4/4.

Параспрайт Б, 4/4.

Здоровье: 11 из 20.

Регенерация (2 хода).

Эпплджэк.

Здоровье: 53 из 54.

*Игроки:*

Эпплджэк кидает на большого лассо (и пытается задержать его в таком состоянии хотя бы на несколько ходов).

*Успех: 42*

Мы же создаем укроп во все параспрайтовы щели.

*Успех: 87*

*Мастер:*

Эпплджэк пытается кинуть в гигантскую тварь лассо – та в последний момент уворачивается. Вы же создаёте целую кучу укропа – параспрайты никак на это не реагируют. Наверно, пора забыть про странного жеребца, у него свои проблемы, а у вас свои, причём ещё какие!

Гигантский параспрайт кусает Эпплджэк!

*Успех: 51*

Параспрайт А с размаху таранит вас в лицо!

*Успех: 54*

Параспрайт Б царапает вас коготками.

*Успех: 14*

А вокруг полным-полно укропа!

Гигант смачно вгрызается в бок Эпплджэк! (-3), а один из мелких наносит вам неожиданно чувствительный удар (-1).

Противники:

Гигантский параспрайт, -4/??? (пишется то, сколько выбили).

Параспрайт А, 4/4.

Параспрайт Б, 4/4.

День 4.

Место: Свит Эппл Эйкрз.

Время: 18:20 дня.

Опыт: 10 из 30, 5 уровень.

Здоровье: 11 из 20.

Запас сил: 1 из 20.

Сытость: 5 из 10.

Регенерация (1 ход).

Экипированы 4 подковы.

Навыки: исследователь, красноречие, искушающая судьбу.

Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды.

Инвентарь: пустая книжка, пис. набор, игрушка-флюгер, ключ от номера, предметы культа Дэш, яблоко х8, инсектицид, 8 золотых монет.

Эпплджэк.

Здоровье: 50 из 54.

Запас сил: 5 из 12.

Сытость: 8 из 10.

Навыки: рабочая пони, крепкая телом, упёртая.

Заклинания: метание яблок, лассо, сокрушительный удар, второе дыхание.

## Глава 7

*Игроки:*

*Приоритет: 99*

Исследуй ты эту большую тварь, наконец!

*Успех:  $99+10 = 100$*

Эпплджэк с размаху бьёт по нему копытами, крича что-то невразумительное.

*Успех: 35*

*Мастер:*

Вы тщательно осматриваете гиганта. Складывается впечатление, что его как будто его что-то раздувает изнутри, придавая ему сил, но и причиняя боль. Может, эта странная сила даже разорвёт его, если он получит достаточное количество урона. Так же вам становится понятна схема его атак: несколько ходов он бьёт в ближнем бою, затем взлетает, создаёт отпрысков, после чего обрушивается сокрушительной атакой, которую лучше бы переждать в обороне. Бьёт он лишь Эпплджэк, сумевшую его как следует разозлить, в то время как мелочь со странным упорством летит на вас. "Когда он находится в полёте, неплохо бы попробовать накинуть на него лассо или прибить яблоком", – понимаете вы. Но и про мелких тварей забывать не стоит, иначе они слишком расплодятся! Эпплджэк тем временем пытается ударить его, но промахивается: "Ах же чтоб тебя!"

Гигантский параспрайт бьёт её лапой!

*Успех: 22*

Параспрайт А царапает вас.

*Успех: 6*

Параспрайт Б кусает вас.

*Успех: 66*

Эплджэк уворачивается от страшного удара гиганта, один из мелких параспрайтов чувствительно кусает вас, а второй снова попадает вам под копыто.

Противники:

Гигантский параспрайт, -4/??? (пишется то, сколько выбили).

Параспрайт А, 3/4.

Параспрайт Б, 4/4.

День 4.

Место: Свит Эпл Эйкрз.

Время: 18:20 дня.

Опыт: 10 из 30, 5 уровень.

Здоровье: 11 из 20.

Запас сил: 1 из 10.

Сытость: 5 из 10.

Состояние нормальное.

Экипированы 4 подковы.

Навыки: исследователь, красноречие, искушающая судьбу.

Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды.

Инвентарь: пустая книжка, пис. набор, игрушка-флюгер, ключ от номера, предметы культа Дэш, яблоко х8, 8 золотых монет.

Эплджэк.

Здоровье: 50 из 54.

Запас сил: 4 из 12.

Сытость: 8 из 10.

Состояние нормальное.

Навыки: рабочая пони, крепкая телом, упёртая.

Заклинания: метание яблоч, лассо, сокрушительный удар, второе дыхание.

*Игроки:*

ЭйДжей накидывает лассо на бигспрайта, мы пытаемся телекинезом оборвать ему крылья.

*Приоритет: 100*

*Успех: 50*

*Успех: 52*

*Мастер:*

Эпплджэк в конце концов умудряется-таки накинуть на гиганта лассо, в то время как вы – чуть пооторвать ему крылья (-2), но на этом ваши силы кончаются.

Гигантский параспрайт пытается освободиться от лассо.

*Успех: 28*

Параспрайт А кусает вас за живот.

*Успех: 3*

Параспрайт Б бьёт вас лапками по голове.

*Успех: 90*

Странно, но удар второго параспрайта получается не таким и слабым! (-2) Несчастный же первый параспрайт уже второй раз влетает под ваше копыто и умирает, растоптанный в грязи – возможно, от осознания собственной бесполезности.

*Противники:*

Гигантский параспрайт – запутался в лассо, -6/???  
(пишется то, сколько выбили).

Параспрайт Б, 4/4.

Здоровье: 9 из 20.

Запас сил: 0 из 10.

Измождение!

Эпплджэк.

Запас сил: 3 из 12.

*Игроки:*

Эпплджэк со всей силы бьёт босса об дерево.

Мы пытаемся ослепить параспрайтов-детишек.

*(Реролл)*

*Успех: 12*

*Успех: 63*

*Мастер:*

Эпплджэк пытается ударить босса об дерево, но тот откатывается в сторону, борясь со своими путами. Вы же хотите ослепить мелкую тварь магией, но хватит ли вам сил?  
1 – нет.

*Результат: 1 из 2*

Гигантский параспрайт снова пытается сорвать с себя верёвку.

*Успех: 92*

Параспрайт кусает вас за спину.

*Успех: 23*

Гигант легко рвёт на себе путы и снова готов к бою!

Противники:

Гигантский параспрайт, -6/??? (пишется то, сколько выбили).

Параспрайт Б, 4/4.

Время: 18:25 дня.

*Игроки:*

Бъём большого, что ещё.

Рогом.

Сокруш. ударом

*(Реролл)*

*Успех: 90 = 100*

*Успех: 23+10 = 33*

*Мастер:*

Вы подбегаете к гиганту и изо всех сил вспарываете его хитин ударом рога! (-3) Эшплджэк подбегает к нему, чтобы ударить своим коронным приёмом, но он уже взлетел в воздух!

Мелкий параспрайт кусает вас за круп!

*Успех: 12*

...но его зубы соскальзывают с вашей шерсти.

Противники:

Гигантский параспрайт – висит в трёх метрах над землёй, -9/???



Параспрайт Б, 4/4.

Эпплджэк.

Запас сил: 1 из 12.

*Игроки:*

Кусаем параспрайта.

*Успех: 85*

Эй-Джей повторно кидает лассо на парабосса.

*Успех: 55*

*Мастер:*

Вы смыкаете челюсти на параспрайте (ох и не впервой) – зажатый с двух сторон, он гибнет моментально. Немного подумав, вы всё-таки выплёвываете его трупик. Эпплджэк снова накидывает лассо на гиганта, и тот падает со своей высоты, немного помяв крылья (-2), но аркан с него при этом слетает.

Он снова настойчиво взлетает в воздух!

Противники:

Гигантский параспрайт – висит в трёх метрах над землёй, -11/???

Эпплджэк.

Запас сил: 0 из 12.

Измождение!

*Игроки:*

*Приоритет: 100*

Из письменного набора всё острое в него телекинезом.

*Успех: 54*

Яблоки.

*Успех: 95*

*Успех: 11*

*Мастер:*

Вы запускаете перья из письменного набора в гиганта, сумеv его очаровать (-1), тем временем Эпплджэк запускает в него яблоки, промахнувшись одним, зато засветив другим твари прямо в глаз! (-5)

Гигантская тварь сжирает ещё одну ветку, на этот раз вместе с древесиной, порождает на свет очередных двух параспрайтов и готовится к сокрушительной атаке!

Противники:

Гигантский параспрайт – висит в трёх метрах над землёй, -17/???

Параспрайт А, 4/4.

Параспрайт Б, 4/4.

Инвентарь: пустая книжка, игрушка-флюгер, ключ от номера, предметы культа Дэш, яблоко х6, 8 золотых монет.

*Игроки:*

И перс, и Эпплджэк разбегаются.

*Успех: 41*

*Успех: 64*

*Мастер:*

Интерпретирую как оборону. Оборона у нас -20 к роллам против тебя.

Вы обе готовитесь уворачиваться или блокировать удары, и тут гигант обрушивается на вашу подругу!

*Успех:*  $30-20 = 10$

В это время первый параспрайт кусает вас за ухо...

*Успех:*  $76-20 = 56$

...а второй – царапает другое лапками

*Успех:*  $70-20 = 50$

Эпплджэк ловко отскакивает с его пути, так что он врезается в дерево у неё за спиной! (-2) Мелкие гады тем временем расцарапывают оба ваших несчастных уха!

Противники:

Гигантский параспрайт – висит в трёх метрах над землёй, -19/???

Параспрайт А, 4/4.

Параспрайт Б, 4/4.

Здоровье: 7 из 20.

*Игроки:*

Мы прихлопываем копытами пара-А, ЭйДжей шпугает яблоками в бигспрайта.

*Приоритет:* 99

*Успех:*  $7+5 = 12$

*Успех:* 89

*Успех:* 40

*Мастер:*

Не эпик фейл, у нас +5 на броски атак копытами, а так бы сами себя ударили ща.

Вы со всей силы прихлопываете копытами одного из мелких параспрайтов, но он в последний момент уворачивается, и вы чуть не бьёте собственную ногу. В это время Эплджэк запускает в гиганта ещё пару яблок – одно проскальзывает краем (-1), второе попадает точно (-4).

Гигантский параспрайт пытается схватить Эплджэк зубами за ногу!

*Успех: 31*

Параспрайт А царапает лапками ваш живот.

*Успех: 67*

Параспрайт Б кусает вас.

*Успех: 84*

Эплджэк уворачивается, а вот вам снова достаётся!

Противники:

Гигантский параспрайт – висит в трёх метрах над землёй, -24/???

Параспрайт А, 4/4.

Параспрайт Б, 4/4.

Здоровье: 5 из 20.

Инвентарь: пустая книжка, игрушка-флюгер, ключ от номера, предметы культа Дэш, яблоко х4, 8 золотых монет.

*Игроки:*

*>Здоровье 5/20*

Дружно зовём БигМака.

*Приоритет: 99*

*Успех: 41*

*Успех: 53*

*Мастер:*

Вы вместе с Эпплджэк решаете крикнуть на помощь Макинтоша, но крик выходит несогласованным. Между тем гигантский параспрайт выглядит так, как будто его пучит изнутри...

Гигантский параспрайт бьёт Эпплджэк лапой по спине!

*Успех: 56*

Параспрайт А царапает вас.

*Успех: 37*

Параспрайт Б кусает вас за бок.

*Успех: 55*

Один из мелких врагов слегка кусает вас (-1), а вот ЭйДжэй достается по полной (-4)! Может, стоит уйти в оборону, надеясь, что они перенесут свои атаки на вашу более выносливую подругу?

Противники.

Гигантский параспрайт, -24/???

Параспрайт А, 4/4.

Параспрайт Б, 4/4.

Здоровье: 4 из 20.

Эпплджэк.

Здоровье: 46 из 54.

*Игроки:*

ГГ падает на траву и глубоко вздыхает (отдохнуть чуток).

*Успех: 73*

ЭйДжей кастует "второе дыхание".

*Успех: 96*

*Мастер:*

Вы отскакиваете назад и валитесь в траву, глубоко дыша и пытаясь собраться с силами, в это время Эпплджэк снова применяет технику земных пони – явно весьма эффективно.

Гигантский параспрайт пытается укусить её за ногу!

*Успех: 17-20 = 1*

Параспрайт А забывает про вас и летит кусать Эпплджэк.

*Успех: 38-20 = 18*

Параспрайт Б царапает вас лапками.

*Успех: 40*

На этот раз удача явно на вашей стороне, все их атаки провалились.

Противники:

Гигантский параспрайт, -24/???

Параспрайт А, 4/4.

Параспрайт Б, 4/4.

Время: 18:30 дня.  
Запас сил: 1 из 10.  
Сытость: 4 из 10.  
Состояние нормальное.

Эпплджэк.  
Запас сил: 4 из 12.  
Сытость: 7 из 10.  
Восстанавливает силы.

*Игроки:*

ГГ бьёт гиганта копытом.

*Успех:*  $61+5 = 66$

Эпплджэк хуячит гиганта сокрушительным ударом.

*Успех:*  $46+10 = 56$

*Мастер:*

Вы сильно пинаете гигантскую тварь копытом (-2),  
Эпплджэк же обрушивает на него удар, способный сбить  
разом все яблоки с дерева!(-5)

Тот взлетает и присматривается к следующей ветке с  
яблоками. Его всё заметнее пучит изнутри.

Параспрайт А кусает Эпплджэк.

*Успех:* 97

Параспрайт Б бьёт вас лапками.

*Успех:* 31

"Мать моя кобыла!" – вам знакомо чувство, когда  
параспрайт вгрызается под кожу, и сейчас вы не хотели бы  
оказаться на месте Эпплджэк (-3).

Противники:

Гигантский параспрайт, -31/???

Параспрайт А, 4/4.

Параспрайт Б, 4/4.

Эпплджэк.

Здоровье: 43 из 54.

Запас сил: 2 из 12.

Восстанавливает силы. (*статус не изменился*)

*Игроки:*

Да пусть же АпельДжек прикончит босса яблоками!

А мы его захватим в телекинетический захват – и об землю!

*(Реролл)*

Попрошу ещё разок.

*Успех: 21*

*Успех: 68*

*Успех: 47*

*Мастер:*

Эпплджэк запускает в монстра парой яблок, одно из которых неслабо попадает (-4). Вы же пытаетесь сладить с ним магией, но он, похоже, слишком тяжёлый и сильный для этого!

Тем временем он проглатывает ещё одну ветку, и, страшно вспучившись, готовится к атаке!

Параспрайт А царапает Эпплджэк.



*Успех: 75*

Параспрайт Б кусает вас за круп.

*Успех: 66*

Вы обе вскрикиваете от боли...

Противники:

Гигантский параспрайт – в воздухе, -35/???

Параспрайт А, 4/4.

Параспрайт Б, 4/4.

Параспрайт В, 4/4.

Параспрайт Г, 4/4.

Здоровье: 3 из 20.

Запас сил: 0 из 10.

Измощение!

Инвентарь: пустая книжка, игрушка-флюгер, ключ от номера, предметы культа Дэш, яблоко х4 (*так в оригинале*), 8 золотых монет.

Эпплджэк.

Здоровье: 42 из 54.

*Игроки:*

Пытаемся воткнуть в большого и толстого обломанную ветку!

АJ вновь лупит яблоками по нему же.

*(Реролл)*

Ну же!

реролл

*Приоритет: 99*

*Успех: 14*

*Успех: 62*

*Успех: 83*

*Мастер:*

Не понял, как именно воткнуть, но раз всё равно фейл...

Эпплджэк запускает во врага последние два яблока, оба успешно (-8). В ответ на это он совсем уж неприлично раздувается и обрушивается на неё самоубийственной атакой!

*Успех: 35*

Параспрайт А кусает её.

*Успех: 50*

Параспрайт Б царапает вас за бок!

*Успех: 59*

Параспрайт В кусает вас за ухо.

*Успех: 33*

Параспрайт Г бьёт вас лапками.

*Успех: 90*

Два мелких параспрайта успевают зацепить вас и один – Эпплджэк, когда гигант со всего маху врезается в землю рядом с ней и взрывается, разлетаясь на куски! Только чудом ни один из осколков хитина не зацепляет вас, а вот в бок и ногу Эпплджэк втыкается сразу несколько. Когда вы чуть приходите в себя после взрыва, мелких параспрайтов поблизости уже нет – неясно, прибило ли ударной волной, или же они улетели прочь. Всё вокруг покрыто слизью. "Ох

же... Не могу встать!" – земная пони кривится от боли, пытаюсь дотянуться до торчащих из задней ноги кусков панциря монстра.

Победа!

Получено 21 опыта.

Эпплджек покидает отряд.

Опыт: 31 из 30, 5 уровень.

Здоровье: 1 из 20.

Инвентарь: пустая книжка, игрушка-флюгер, ключ от номера, предметы культа Дэш, 8 золотых монет.

Новый уровень!



*Левел-апы в Игре обычно сопровождала эта картинка (автор KP-ShadowSquirrel, 2011).*

*Игроки:*

Бонус к ХП и выносливости.

*Успех: 98*

*Мастер:*

Взят бонус к ХП и выносливости: по 1 ХП за каждый уровень и 2 выносливости.

*Игроки:*

Зовём на помощь обитателей фермы.

*Успех: 83*

*Мастер:*

Вы изо всех сил зовёте на помощь. Кажется, с одной из дальних плантаций кто-то бежит – да, это Макинтош. Вы же тем временем делаете несколько шагов по забрызганной слизью земле в сторону Эпплджэк и падаете. "Сахарок, ты в порядке? Эй, не отключайся!" Она говорит ещё что-то, но вы уже не слышите...

Время: 18:35 дня.

Опыт: 10 из 30, 5 уровень. *(так в оригинале)*

Здоровье: 1 из 20.

Обморок.

Измощение!

Ходы пока не принимаются.

\*\*\*

"...Эй, ну ты как?" – вас кто-то бесцеремонно толкает прямо в перевязанный бок. Вы открываете глаза – это Эпплджэк. Она прихрамывает на перевязанную заднюю ногу. "Впервые выдалась минутка наедине, чтобы, в общем, ну, сказать спасибо. Если бы ты вовремя не раскусила его приёмов... Короч, ты молодец. Как сама, всё пучком?"

День 4.

Место: Свит Эппл Эйкрз.

Время: 20:35 вечера.

Опыт: 1 из 35, 6 уровень.

Здоровье: 16 из 30.

Запас сил: 8 из 12.

Сытость: 3 из 10.

Состояние нормальное.

Экипированы 4 подковы.

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

Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды.

Инвентарь: пустая книжка, игрушка-флюгер, ключ от номера, предметы культа Дэш, 8 золотых монет.

*Игроки:*

Слабо улыбнуться и сказать: "Издеваешься?"

Посерьёзнить.

"Мне бы поесть не помешало".

*Приоритет: 98*

*Успех:  $35+10 = 45$*

*Мастер:*

"Издеваешься? – вы поднимаетесь с кровати, морщась от боли. – Мне бы поесть не помешало". Эпплджэк молча кивает, и вы обе хромаете к столу. Земная пони кладёт перед вами тарелку с шарлоткой – та выглядит очень аппетитно, но на вкус... Вы недоверчиво коситесь на фермершу, и та кивает: "Да, вот так яблочки наши и болеют. С виду – спелые, а на вкус... И вот какое дело – никогда раньше такого с ними не было, и бабка Смит тоже ничего похожего вспомнить не может!" В это время в комнату входит Биг Мак и выкладывает на стол перед вами уже знакомую вам бутылку, два яблочных пирога и горсть яблок, а рядом – отмытый от слизи параспрайта ошейник, который вы потеряли в начале сражения. "Это что, всё, что было?" – недоверчиво спрашивает Эпплджэк. "Угу", – мрачно кивает жеребец и удаляется, похлопав вас по плечу так, что вы чуть не падаете со стула. "Вот, последнее из старых запасов отдаём, – вздыхает Эпплджэк. – Ты ж нас и с агрегатом выручила, и с этой тварью помогла. Странно, как настырно к тебе эти гады лезут, а?"

Время: 20:45 вечера.

Сытость: 5 из 10.

Инвентарь: пустая книжка, игрушка-флюгер, ключ от номера, предметы культа Дэш, бутылка "Applejack"-а, яблочный пирог x2, яблоко x6, ошейник, 8 золотых монет.

*Игроки:*

"Да, нелегко вам. Самогонный аппарат, болезнь яблоч, параспрайты... Не похоже на случайности. Чему-то или кому-то нужно вывести вас из строя".

*Успех:  $1+10 = 11$*

*Мастер:*

"Да, нелегко вам. Самогонный аппарат, болезнь яблоч, параспрайты... Не похоже на случайности. Чему-то или кому-то нужно вывести вас из строя". – "Ой, да не смей меня, кому мы нужны? – Эшплджэк идёт к плите, хромая. – Вот же засада, а?"

*Игроки:*

Надо закругляться, но если начали, надо этот шаг закончить.

Спрашиваем её насчет Рейнбоу, не знает ли она, чем РД сейчас занимается и как с ней можно встретиться.

*Успех:  $36+10 = 46$*

*Мастер:*

Вы спрашиваете недовольно потирающую ногу пони о Рэйнбоу Дэш. "Дэш? Да, залетала тут к нам, выглядела взволнованной, всё загадками говорила, что-то типа того,

чтобы я никому не верила. По-моему, мы все медленно съезжаем с катушек, а? Вот думаю, не завалиться ли нам спать. Всё равно меня сейчас Макинтош работать не пустит, он думает, что я вот прям умру, если с больной ногой буду ходить".

*Игроки:*

Делаем невинные глаза и говорим, что боимся спать одна.

*Приоритет: 99*

*Успех:  $89+10 = 99$*

*Мастер:*

Вы изображаете из себя самую невинность и вкрадчиво говорите: "Знаешь... после всего этого я как-то боюсь спать одна!" В ответ она чуть ухмыляется и ведёт вас в соседнюю комнату, там уже разложена просторная кровать. Нежно уложив и закутав вас в одеяло, она наклоняется к самому вашему уху и тихо шепчет: "Сейчас, погоди минутку!", подмигивает и скрывается за дверь. Проходит несколько минут, и в комнату врывается знакомый вам жеребёнок с бантом и, заметив вас, радостно кричит: "Да, она и правда тут!" Вслед за ней в комнату врываются ещё двое – пегасик и единорожек.

"А правда, что Эпплджэк разорвала пополам гигантского параспрайта?"

"Расскажи нам, как получила свою кюотимарку!"

"Ты видела, как круто летает Дэш?"

"Давай играть в пиратов!"

"Хочешь, я научу тебя звать куриц? Ску-ску-талууу!"

"Ты видела Флаттершай? Как она взглядом гоняет василисков!"

"Замолчи уже!"

"Хочешь, я спою тебе нашу песню?"

"А какие на вкус параспрайты?"

"В Кантерлоте много модных ателье?"

"Спорим, ты не можешь взять в рот два яблока сразу?"

"Смотри, как я умею!"

Кажется, вы медленно сходите с ума...

Ещё два часа они не могли угомониться. После этого вы всё-таки заснули на 3 часа плюс...

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

\*\*\*

*Игроки:*

Силой Дядюшки Терри! Сотня!

*Успех: 100*

С этого момента я обращаюсь за помощью только к нему.

*Мастер:*

Когда кто-то сзади снова начинает звать вас по имени, вы решаете попытаться придумать, как бы определить, кто это, не оборачиваясь, но ощущаете рядом с собой кого-то ещё и немедленно просыпаетесь. Да, определённо, рядом с



вами кто-то есть. Кто же? Осторожно открыв глаза, вы всё вспоминаете и издаёте вздох облегчения – это всего лишь дети... Нет, стоп, не "всего лишь"! Это сейчас они мирно спят, но если разбудить их... У вас болит голова при одном воспоминании о том, как они вчера не могли уняться. Ох уж эта Эпплджэк, свалившая их на вашу голову! Надо бы как-то по-тихому выбираться...

День 5.

Место: Свит Эппл Эйкрз.

Время: 6:00 утра.

Здоровье: 18 из 30.

Запас сил: 12 из 12.

Сытость: 0 из 10.

Состояние нормальное.

Экипированы 4 подковы.

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

Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды.

Инвентарь: пустая книжка, игрушка-флюгер, ключ от номера, предметы культа Дэш, бутылка "Applejack"-а, яблочный пирог х2, яблоко х6, ошейник, 8 золотых монет.

*Игроки:*

(Run!)

С максимальной осторожностью вылезает и ищем кухню.

*Приоритет: 100*

*Успех: 10 = 1*

*Мастер:*

Вы осторожно вылезаете из-под одеяла и тихо крадётесь к двери, когда слышите позади себя лёгкое шуршание.

Обернувшись, вы понимаете, что это кусок цветной бумаги, приклеившийся к вашему хвосту, волочится по полу – последствия изготовления пиратского корабля тремя жеребятами из подручных материалов. Вы взмахиваете хвостом, чтобы листик бумаги отклеился – безрезультатно. Вы взмахиваете сильнее, но проклятая бумажка не хочет отстать, тогда вы расставляете ноги пошире, чтобы взмахнуть со всей силой, и случайно задеваете задней ногой гладильную доску (с её помощью Скуталу показывала, как надо делать тройное сальто). Прыгнув вперёд, чтобы схватить её в полёте, вы копытом уже передней ноги задеваете стул, начинающий заваливаться назад. Извернувшись непостижимым образом, вы успеваете поддеть его хвостом и замираете в нелепой позе, стоя на двух ногах и держа сразу и доску, и стул. Но стоит вам облегчённо выдохнуть, как сзади раздаётся треск рвущейся бумаги – оказывается, спинка стула застряла между волос вашего хвоста, склеенных бумажкой, и та, похоже, наконец решила отделиться от вас. Прыгнув, чтобы схватить падающий предмет мебели, вы теряете равновесие и падаете вместе со всей своей ношей, создавая поистине невообразимый грохот. Все три жеребёнка разом вскакивают: "О-О-О, доброе утро, а зачем ты с гладильной доской забралась под стул?"

*Игроки:*

"Прячусь от чудовища! Быстро, спасайтесь под кровать, я побегу за помощью!"

*Успех:*  $77+10 = 87$

*Мастер:*

"Прячусь от чудовища! Быстро, спасайтесь под кровать, я побегу за помощью!" Все три жеребёнка с радостным воем бросаются под кровать – это ваш шанс, потому что, судя по издаваемым звукам, они там вовсе не прячутся, а готовят ответный удар.

Время: 6:05 утра.

*Игроки:*

Пойти на кухню и раздобыть снеди (засунуть в сумку, на ферме пока не жрат).

*Успех: 52*

*Мастер:*

Вы быстро идёте на кухню и осматриваете её в поисках провианта, не находя ничего, кроме куска вчерашней шарлотки. Судя по звукам из комнаты, где вы спали, бой с монстром уже начался, и жить тому осталось недолго.

Инвентарь: пустая книжка, игрушка-флюгер, ключ от номера, предметы культа Дэш, бутылка "Applejack"-а, яблочный пирог х2, яблоко х6, ошейник, кусок шарлотки, 8 золотых монет.

*Игроки:*

Выглядываем во двор: наверняка кто-нибудь там уже работает с утра пораньше.

*Успех: 81*

*Мастер:*

Вы выглядываете во двор и видите Биг Мака, грузящего что-то в телегу. Хотя если присмотреться, то больше похоже, что он лишь делает вид, что работает.

*Игроки:*

Пуškai он грузит дальше, нам же надо перекусить (съедаем пару яблок).

*Приоритет:* 99

*Успех:* 22

*Мастер:*

Тем временем вы съедаете пару яблок – хоть они и обалденно вкусные, не в пример большим странной болезнью, но всё-таки это явно не тот завтрак, которого бы вам хотелось. Тем временем, из вашей комнаты вырываются жеребята: "УРА! Кьюти Марк Крусэйдерс побеждают! Хм, а где же?.." Они явно ищут вас!

Время: 6:10 утра.

Сытость: 2 из 10.

Инвентарь: пустая книжка, игрушка-флюгер, ключ от номера, предметы культа Дэш, бутылка "Applejack"-а, яблочный пирог x2, яблоко x4, ошейник, кусок шарлотки, 8 золотых монет.

*Игроки:*

RUN! RUN FOR YOUR LIFE!!1

*Приоритет:* 98

*Успех:* 16

*Мастер:*

Вы выскакиваете во двор и тут же чуть не получаете со всей силы копытом в лоб от Макинтоша! В последнюю секунду он успевает сдержать удар и лишь сбивает вас с ног. Вы садитесь крупом в пыль и трясёте головой. "Ох, извини, это ты".

*Игроки:*

"Поразительное наблюдение".

И валим в город, да поскорее.

*Успех: 35*

*Мастер:*

"Поразительное наблюдение", – вы вскакиваете на ноги и убегаете от немного смущённого и удивлённого Макинтоша и бешеных жеребят. Добежав до Понивилля, вы изрядно запыхались.

*-1 запаса сил*

Место: Понивилль, улицы.

Время: 6:25 утра.

Запас сил: 11 из 12.

*Игроки:*

Идти в библиотеку, словно чумачече.

*(Реролл)*

Ну что ж не везёт сегодня так?

Рероллы.

*Успех: 39*

*Мастер:*

Вы идёте к библиотеке и настойчиво стучите. Вам открывает заспанный Спайк: "Я так и знал, что это снова ты. Твайлайт спит, она до глубокой ночи просидела за своими книга-а-а..." – он широко зевает.

Место: Понивилль, библиотека.

Время: 6:35 утра.

Сытость: 1 из 10.

*Игроки:*

Спрашиваем, не знает ли он, где сейчас Дэш.

*(Ролл)*

Опять забыл дайсы.

*Успех:  $27+10 = 37$*

*Мастер:*

"Спайк, а ты не в курсе, где сейчас может быть Дэш?" – "Да, я знаю, где она могла бы быть сейчас. В моём сне. Вместе с остальными, а я бы вёз их на Галу, и мы бы вместе пошли в кафешку, и весело сидели бы там, а я бы предложил танец Рарити. Знаешь, я даже сейчас почти вижу эту картину, стоит мне только чуть закрыть глаза", – он прикрывает глаза и делает такие движения, как будто танцует с невидимым партнёром.

Время: 6:40 утра.

*Игроки:*

Эх ты, герой-любовник. Хочешь перекусить?

Заклинанием сделать еды на двоих.

*Приоритет: 98*

*Успех: 80 = 100*

*Мастер:*

"Эх ты, герой-любовник. Хочешь перекусить?" Вы слегка напрягаетесь и создаёте коробку пончиков. Дракончик сразу просыпается: "Ммм, лучше бы, конечно, рубинчик, но и так тоже... ммфвмфм, у-у-у, с фрустяфей карафельфу!" Глядя на то, как он уплетает вашу магическую стряпню, вы тоже съедаете парочку. Ничего!

*-1 запаса сил, +2 сытости.*

Время: 6:45 утра.

Запас сил: 10 из 12.

Сытость: 3 из 10.

*Игроки:*

Просим его помочь нам искать Дэш.

*Приоритет: 98*

*Успех: 52+10 = 62*

*Мастер:*

По-братски поделив с ним последний пончик, вы снова спрашиваете про Дэш. "Уф, ну сама подумай, откуда мне знать? Я только слышал краем уха, что она чем-то занята в последнее время, но нынче все чем-то заняты. Спроси лучше у кого-нибудь из её подруг".

*Сытость: 4 из 10.*

*Игроки:*

Надо спросить у Флаттершай, как-никак тоже пегасочка. Тем более у всех, кроме неё и Рэрити, мы уже спрашивали. А у Твайлайт спрашивать точно бесполезно, она нам квест дала.

*(Реролл)*

Решительный реролл.

*(Реролл)*

Последний.

*Успех: 47*

*Мастер:*

Кстати да, как могли заметить играющие с первых дней, при не совсем провальных дайсах дальние переходы у меня теперь одним постом, чтобы было невозможно развернуться на полпути и пойти куда-нибудь совсем в другую сторону (*в библиотеку*).

Вы направляетесь к коттеджу Флаттершай, решая, что лучше всего о Дэш будет узнать у неё. Поначалу вы наслаждаетесь прогулкой по утреннему городу, но к концу своего пути немного устаёте. Дойдя до места, вы видите, как хозяйка уже всю бегает вокруг своего дерева, ухаживая за прячущимися в траве кроликами.

Место: коттедж Флаттершай.

Время: 7:25 утра.

Запас сил: 9 из 12.



*Игроки:*

"Привет! Как дила?"

*Приоритет: 100*

*Успех: 90 = 100*

*Мастер:*

"Привет! Как дела?" Флаттершай бросает кроликам последнюю горсть морковки и подлетает к вам: "П-привет, я очень рада тебя видеть! Я так толком и не поблагодарила тебя за те цветы, которые ты, м-м-м, нашла на болоте. Ты так рисковала, чтобы помочь мне, знаешь, ведь гидры – очень, эммм, злые и страшные твари, и раньше их в наших краях вообще не водилось, а маленькие гидры ещё хуже, они такие же з-злые, как большие, но при этом ещё более голодные! Т-ты очень храбрая пони, но, м-м-м, ты не думала, почему она ждала тебя именно там, где рос цветок? Н-насколько я знаю, гидры обычно, эммм, держатся центра болот, а эти цветы растут по краям. Мне это п-показалось немного странным, хотя, наверно, это просто мои, эммм, домыслы, и тебе не надо обращать на них внимания".

*+1 опыта*

Время: 7:30 тура.

Опыт: 2 из 35, 6 уровень.

Сытость: 3 из 10.

*Игроки:*

"Любые домыслы имеют право [на существование], и особенно когда это касается чьей-либо жизни. Ты точно больше ничего не знаешь/подозреваешь о странном поведении животных?" Делаем подозрительное лицо, да.

*Приоритет: 99*

*Успех: 45+10 = 55*

*Мастер:*

Вы делаете подозрительное лицо: "Любые домыслы имеют право на существование, и особенно когда это касается чьей-либо жизни. Ты точно больше ничего не знаешь или не подозреваешь о странном поведении животных?" Пегасочка съёживается от вашего настойчивого тона: "И-извини, я-я не хотела ничего такого сказать, я, эмммм, о-очень плохо разбираюсь в с-страшных ж-животных типа г-гидр, э-э-э, я знаю только, что в-все м-мелкие звери д-давно уже, м-м-м, чем-то очень н-напуганы, и я думала, м-м-м-м..." – окончание фразы тонет в пiske.

*Игроки:*

Настоять на ответе.

*Успех: 70 = 100*

*Мастер:*

Демон в треде, все в монастырь!

Вы крепко берёте пегасочку за копыто, отчего она ещё больше пугается, и твёрдым голосом просите рассказать всё. Кажется, она понимает важность момента, и, собравшись с силами, скороговоркой выдаёт, пока её не покинула решимость: "В общем, я всё пыталась понять, отчего напуганы звери, и изучала их поведение, и мне кажется, что звери напуганы тем больше, чем они ближе к природе и чем меньше, ну, наделены разумом. Пчёлы почти не вылетают из улья, мышки боятся чуть меньше, а кролики в моём

присутствии иногда даже смелеют и начинают проказничать. Чтобы убедиться в этом, мне надо бы поговорить с нашими коровами и посмотреть, не испуганы ли они. Коровы, эммм, в общем, они умеют говорить, но всё равно гораздо ближе к природе, чем даже земные пони. А если они тоже боятся, может, они даже смогут объяснить словами, чего именно, понимаешь? Вот только живут они на южной оконечности Понивилля, так что мне пришлось бы надолго оставить своих кроликов, а главное... ну... в общем, я стесняюсь их".

*+1 опыта*

Время: 7:35 утра.

Опыт: 3 из 35, 6 уровень.

*Игроки:*

Ты хочешь, чтобы я с ними поговорила? Хорошо, я спрошу у них и тут же расскажу тебе. Я ненадолго!

Убежать к коровам.

*Успех:  $48+10 = 58$*

*Мастер:*

"Ты хочешь, чтобы я с ними поговорила? Хорошо, я спрошу у них и тут же расскажу тебе. Я ненадолго!" – вы снова отправляетесь в Понивилль. Вот и луг, на котором пасутся коровы. Мда, ну и запах...

*-1 запаса сил*

Место: луг на юге Понивилля.

Время: 8:05 утра.



Запас сил: 8 из 12.

*Игроки:*

"Привет соседям. Как жизнь?"

*Приоритет: 100*

*Успех:  $9+10 = 19$*

*Мастер:*

19...

"Привет соседям. Как жизнь?" Ближайшая корова задумчиво смотрит на вас некоторое время, после чего поворачивается к другой: "Слушай, у нас есть соседи? Им тут привет передают". В ответ та на минуту замирает с открытым ртом, в котором осталась непережёванная трава. Мда, это будет не самый лёгкий разговор в вашей жизни...

*Игроки:*

"Флаттершай говорит, что все звери чем-то напуганы. Вас в последнее время ничего так не пугало?"

*Успех:  $29+10 = 39$*

*Мастер:*

Вы снова обращаетесь к ближайшей бурёнке: "Флаттершай говорит, что все звери чем-то напуганы. Вас в последнее время ничего так не пугало?" – "Мммммму? Пугало... Нет, не пугало. Только вот..." – "Пугало? У нас тут на соседнем огороде стоит пугало!" – перебивает её другая.

*Игроки:*

"Эээ... кхм... а есть ли среди вашего, наиболее благороднейшего, стада та, кто может похвастаться хорошим умом?"

*Приоритет: 99*

*Успех:  $43+10 = 53$*

*Мастер:*

"Эээ... кхм... а есть ли среди вашего, наиболее благороднейшего, стада та, кто может похвастаться хорошим умом?" Те, слегка посоветовавшись, указывают на пасущуюся чуть в стороне корову. Замечая, что про неё говорят, она подходит к вам: "МММмммууу-да-да?"

Время: 8:10 утра.

*Игроки:*

Ну вот ей точно можно всё рассказать о снах и амнезии.

*Успех:  $92+10 = 100$*

*Мастер:*

Вы подробно рассказываете корове всё о своих снах и потере памяти. Но что это? Похоже, пока вы говорите, она спит, стоя и продолжая жевать. "О, о, а о чём вы говорите?" – раздаётся радостный голос. Обернувшись, вы видите Пинки Пай, бегущую к вам вприпрыжку: "Ты собираешься устроить с ними вечеринку? погоди, я поняла! Это и есть твои друзья! Ух ты, ты такая классная, что смогла подружиться даже с коровами!" Тем временем вокруг вас собирается всё стадо,

привлечённое её криками, а вы, кажется, чувствуете какое-то шевеление в своей седельной сумке!

Время: 8:15 утра.

*Игроки:*

Бросаем сумку на землю и начинаем её топтать!

*Успех: 44*

*Мастер:*

Вы сбрасываете с себя сумку и начинаете топтать. Вроде шевеления прекратились. Открыв её, вы не находите ничего, кроме того, что там и должно было быть. "О, о, это новая игра, я поняла!" – кричит Пинки и начинает топтать свою сумку, откуда во все стороны выскакивают разноцветные мячики. Коровы, некоторое время посмотрев на это, расходятся и продолжают жевать.

*Игроки:*

(Прекратить оиск!)

Внимательно глянуть в сумку на предмет выяснения, что именно шевелилось.

*Приоритет:  $74+10 = 84$*

*Мастер:*

Вы тщательно осматриваете сумку – в ней точно нет ничего постороннего, и не было – она была плотно закрыта. Но вы точно почувствовали какое-то движение в момент, когда к вам подошла Пинки. Что же это могло быть? Вообще говоря, вы таскаете с собой самое странное барахло, какое

можно представить, а про некоторое даже не сразу можете вспомнить, для чего оно вам нужно. "Ладно, я пойду, у меня ещё дела!" – говорит вам Пинки и разворачивается.

Время: 8:20 утра.

*Игроки:*

Пофигу на Пинки, нужно добивать умную корову.

Мисс Корова, вы таки точно не хотите ничего рассказать о том, что вас пугает?

*(Реролл)*

Перекидываемся в кубики.

*Успех:*  $13+10 = 23$

*Мастер:*

"Мисс Корова, вы точно не хотите ничего рассказать о том, что вас пугает?" – "Вы имеете в виду... – она убеждается, что никого из стада больше нет рядом, и произносит испуганным шёпотом: – ...ЗМЕЙ?"

*Игроки:*

Нет, не змей, чего-то другого, змей не существует, не волнуйтесь. Какие-то беспокойства? Страхи?

Фрейд.жпг

*Успех:*  $82+10 = 92$

*Мастер:*

"Нет, не змей, чего-то другого, змей не существует, не волнуйтесь. Какие-то беспокойства? Страхи?" – вы просто лучитесь мудростью и пониманием её внутреннего мира, и, кажется, это помогает. "ММмда, знаете, последнее время и правда появилось какое-то... не знаю, как сказать. Чувство. Как будто слепень жужжит над ухом, но не буквально, а... В общем, не знаю, как это объяснить. Давит что-то. А вы, пони, не чувствуете этого? Странно. Но к нему легко привыкнуть, по-настоящему раздражает оно только пару раз в день, утром и вечером. В остальном всё нормально, трава такая же вкусная, как всегда, солнце ярко светит, и... вот если бы только не змеи, жизнь была бы идеальна, как вы считаете?"

*+1 опыта*

Время: 8:25 утра.

Опыт: 4 из 35, 6 уровень.

*Игроки:*

"Кто ж спорит". Осматриваемся, не ушла ли Пинки, зовём с собой к Флаттершай на предмет поболтать по дороге.

*Успех: 30 = 1*

*Мастер:*

(trollface.jpg)

Вы оглядываетесь в ту сторону, куда ушла Пинки – её уже не видно, и решаете было двинуться к Флаттершай, когда... "ЗМЕИ!!!" – земля начинает трястись, оглянувшись, вы замечаете, что всё стадо коров бежит в вашу сторону! Надо срочно что-то делать!

*Игроки:*





Инвентарь: пустая книжка, игрушка-флюгер, ключ от номера, предметы культа Дэш, бутылка "Applejack"-а, яблочный пирог x2, яблоко x4, ошейник, кусок шарлотки, 8 золотых монет.

## Глава 8

*Мастер:*

Бывает такое: вроде, и не совсем спишь, даже понимаешь, что спишь, при этом снится что-то мерзкое, даже не сон, а какие-то мутные образы, а проснуться никак не можешь. Именно такое творится с вами уже... сколько? В этом состоянии невозможно вести счёт времени, но кажется, что очень, очень долго. Как будто вы зашиты в каком-то кожаном мешке, под которым переваливаются некие влажные липкие комья, а под вами хрустят какие-то обломки. Наконец, это мутное наваждение отступает, постепенно сменяясь вашим обычным кошмаром – вы даже рады ему.

Проснувшись, вы встаёте и оглядываетесь по сторонам. Истоптанное поле, никаких следов коров. Вы чувствуете себя как после долгой болезни или изнурительной работы – неприятно, но не так ли себя должен чувствовать тот, кого только что затоптало стадо безумных коров? Вы недоверчиво ощупываете себя – все кости целы, хотя и ноют, а тело покрыто синяками. И что-то ещё кажется во всём этом подозрительным...

День 5.

Место: луг на юге Понивилля.

Время: 13:30 дня.

Опыт: 4 из 35, 6 уровень.

Здоровье: 15 из 30.

Запас сил: 10 из 12.

Сытость: 0 из 10.

Состояние нормальное.

Экипированы 4 подковы.

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

Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды.

Инвентарь: пустая книжка, игрушка-флюгер, ключ от номера, предметы культа Дэш, бутылка "Applejack"-а, яблочный пирог х2, яблоко х4, ошейник, кусок шарлотки, 8 золотых монет.

*Игроки:*

Осматриваемся вокруг, параллельно жуём пирог.

*(Реролл)*

Решительный реролл.

*Успех:  $43+10 = 53$*

*Мастер:*

Вы достаёте из сумки пирог, а пока едите, осматриваете окрестности. Ничего интересного вы не замечаете, кроме какого-то шевеления на валуне, лежащем в полусотне метров от вас. Подойдя и приглядевшись, вы понимаете, что он буквально покрыт змеями! Откуда их тут столько?

*+4 сытости, +1 здоровья*

Здоровье: 16 из 30.

Сытость: 4 из 10.

Инвентарь: пустая книжка, игрушка-флюгер, ключ от номера, предметы культа Дэш, бутылка "Applejack"-а, яблочный пирог, яблоко х4, ошейник, кусок шарлотки, 8 золотых монет.

*Игроки:*

Скастовать на себя реген, а то выглядим как рваное решето.

*Приоритет: 99*

*Успех: 11*

*Мастер:*

Вы применяете на себя лечебное заклинание... Сработало так себе.

Время: 13:40 дня.  
Здоровье: 18 из 30.  
Запас сил: 8 из 12.

*Игроки:*

Едим кусок шарлотки, потом отправляемся в клуб (сериал не смотрел, там ведь есть тусовки) и тусуемся часик.

*Приоритет: 100*

*Успех: 94*

Теперь тамплиерам не надо знать первоисточник, чтобы кидать дайсы? Cool.

У нас тут революция против тирана/конец цивилизации/мировая война намечается, а ты тут...

ВО ВСЕХ (АНИМЕ-)СЕРИАЛАХ ГЕРОИ, СПАСАЮЩИЕ МИР, ВРЕМЯ ОТ ВРЕМЕНИ ОТДЫХАЮТ, Я ХОЧУ СНОВА, КАК В САМОМ НАЧАЛЕ, ГДЕ БЫЛО "трип на полчаса"!!!

*Мастер:*

Вы идёте в город, ещё на подходе замечая, что Пинки не теряла времени даром – за ней по улице идёт уже целая процессия. Вы решаете, что после того, как чуть не

расстались с жизнью, вы заслужили немного веселья, и направляетесь к ним. "О-о-о, снова привет, а вот и ты! Я так давно не устраивала вечеринок, уже даже было подумала, что теряю хватку, так что решила, что сегодня-то обязательно надо, и собрала всех, кого смогла, но нигде не могла найти тебя, тогда я снова подумала, что вечеринка без тебя будет не совсем той, но раз ты пришла, то теперь всё в порядке!!!" Она поворачивается к остальным и громко объявляет: "Я придумала повод для праздника! Празднуем то, что я смогла привести на этот праздник свою новую подругу!" Вас обнимают и тащат в "Сахарный уголок", и за следующий час вы успеваете послушаться самых разных историй, перезнакомиться с кучей пони, объесться кексиками, сыграть в самые невообразимые игры и при этом почти не вымотаться.

*+4 сытости, +2 опыта, -1 запаса сил*

Место: Понивилль, "Сахарный уголок".

Время: 14:40 дня.

Опыт: 6 из 35, 6 уровень.

Запас сил: 7 из 12.

Сытость: 7 из 10.

*Игроки:*

Идём к Флаттершай и в кои-то веки просим помочь найти Дэш.

*Успех: 54*

*Мастер:*

Распрощавшись с весёлыми пони, вы наконец-то решаете вернуться к Флаттершай, по пути вычёсывая из волос конфетти и привыкая к нормальному уровню шума. Дойдя до

коттеджа, вы стучитесь. "Да? А, это ты! И-извини, у меня тут, эммм, страшный бардак, ну как, ты поговорила, м-м-м, с коровами? Они милые, правда?"

Место: коттедж Флаттершай.

Время: 15:10 дня.

*Игроки:*

Рассказываем.

*Успех:  $41+10 = 51$*

ОП, Я ЖЕ ПРОСИЛ СЪЕСТЬ КУСОК ШАРЛОТКИ

*тамплиер*

*Мастер:*

Вы коротко пересказываете ей ответ коровы. "Это, м-м-м, с-странно. Если это какой-то шум или давящее чувство, возникшее сразу у всех животных, что же является его, эммм, причиной? Я пробовала попросить своих зверюшек хоть как-то объяснить, но, кажется, они стали меня х-хуже понимать..."

*+3 опыта*

Опыт: 9 из 35, 6 уровень.

Сытость: 9 из 10.

Инвентарь: пустая книжка, игрушка-флюгер, ключ от номера, предметы культа Дэш, бутылка "Applejack"-а, яблочный пирог, яблокох4, ошейник, 8 золотых монет.

*Игроки:*

Рассказываем про змей, спрашиваем про Дэш.

*Успех: 54+10 = 64*

*Мастер:*

Вы решаете спросить Флаттершай насчёт Рэйнбоу Дэш. "О, я как раз видела её сегодня! Она, кажется, разгоняет облака неподалёку. Я могу слетать поискать её..." В это время из соседней комнаты вылетают несколько кроликов и принимаются гоняться друг за другом. "Эммм, э-э-э, пожалуйста, прекратите, не надо! Да, да, идите тихонько поиграйте, хорошо? – она снова поворачивается к вам. – Но не могла бы т-ты присмотреть за моими кроликами, м-м-м, если, конечно, тебя это не затруднит?"

*Игроки:*

"Конечно присмотрю! Я люблю животных".

*Успех: 58+10 = 68*

*Мастер:*

"Конечно присмотрю! Я люблю животных". – "Хорошо, не давай им шалить. Я буду минут через двадцать!" Вы провожаете взглядом улетающую пегасочку и осматриваете её уютное жилище. И тут со всех сторон прибегают кролики! Похоже, что их многие десятки, и все смотрят на улетающую Флаттершай. Так проходит некоторое время, затем они начинают делать что-то странное – двигают мебель, достают из кладовки игрушки и какие-то поделки из папье-маше, несут с кухни морковь, тащат с улицы водяные пистолеты и стреляющие присосками ружья... И тут вы замечаете, что делают они всё это, разделившись на две группы: белые и светло-серые кролики в одном углу комнаты, тёмные – в



другом. Не успев опомниться, вы понимаете, что оказались посреди поля битвы!

Начинается бой!

Противники:

Орден Космических  
Зайцев, 50/50.

Легион Пожирателей  
Капусты, 50/50



Состояние комнаты Флаттершай: 100/100

На вас пока никто не обращает внимания, но вам надо что-то предпринять, чтобы не дать им полностью разнести комнату до её возвращения!

Бой происходит понарошку, любые атаки несмертельны, но наносят урон комнате.

Время: 15:15 дня.

*Игроки:*

Пока они играют, исследуем дом на предмет интересных вещей.

*Успех:*  $92+10 = 100$

*Мастер:*

Вы осматриваете комнату. Она перегорожена пополам баррикадами из мебели, вокруг которых начинается битва, но вдоль стен всё ещё несёт следы бывшего уюта: россыпи мягких подушек, занавески сеточкой на окнах, сложенные стопкой птичьих гнёзда для Зимней уборки. В углу видны веники, метёлки, швабры и пара вёдер с водой – хозяйка явно

готовилась прибратсья. Выходы на кухню, в комнату на втором этаже и дверь в чулан, аптечка на стене, больше ничего интересного. Вокруг вас много-много взбесившихся кроликов, все они пока что нейтральны к вам.

Орден Космических Зайцев открывает огонь из артиллерии!

*Успех: 100*

Легион Пожирателей Капусты стреляет в ответ!

*Успех: 74*

Оба залпа оказались успешными, но Космические Зайцы пока что ведут!

Орден Космических Зайцев, 45/50.

Легион Пожирателей Капусты, 43/50.

Состояние комнаты Флаттершай: 88/100.

*Игроки:*

(1)

Хватаем вёдра с водой и по ним! Сам так дерущихся котов разнимал.

*(Реролл)*

ай, реролл

*Приоритет: 100*

*Успех: 3*

(2)

Пиздим стимуляторы и Рад-эвей из аптечки.

*Приоритет: 100*

*Успех: 50*

(3)

Призываем гидралисков!

*Приоритет: 100*

*Успех: 36*

*Мастер:*

*Выбор варианта: 3*

Вы находите плюшевого василиска и бросаете в сражающихся, но удачно пролетающая мимо морковка сбивает его на подлёте.

Орден Космических Зайцев врывается в рукопашную!

*Успех: 62*

Легион Пожирателей Капусты несёт смерть!

*Успех: 55*

Вокруг вас разгорается безжалостная сеча, но бойцы Ангела по-прежнему на полшага впереди!

Орден Космических Зайцев, 42/50.

Легион Пожирателей Капусты, 40/50.

Состояние комнаты Флаттершай: 82/100.

*Игроки:*

Обрушить на "легион пожирателей капусты" (*I see what you did there*) всю мощь телекинеза.

*Успех: 85*

*Мастер:*

Вы подхватываете ковёр, на котором расположились стрелки Пожирателей капусты, и заворачиваете их в него! Получилось неплохо (-5), но теперь они считают вас врагом!

Орден Космических Зайцев стоит намертво!

*Успех: 93*

Легион Пожирателей Капусты пытается оттеснить их с центра комнаты!

*Успех: 65*

...попутно обстреливая вас морковками!

*Успех: 96*

Космические зайцы удержали позицию, потери атакующих превышают их собственные. Но и вам тоже досталось.

Орден Космических Зайцев, 41/50.

Легион Пожирателей Капусты, 33/50.

Состояние комнаты Флаттершай: 79/100.

Здоровье: 15 из 30 (реальное 18).

*Игроки:*

Застегнуть на ковре, в который завёртнуты зайцы, ошейник из сумки!

*(Реролл)*

*Приоритет: 100*

*Успех: 20 = 1*

*Мастер:*

Вы пытаетесь навсегда заключить мятежных кроликов в тюрьме из ковра, но совершаете неудачное движение и выпускаете их! (+5)

Они, получив подкрепление, бросаются в контратаку!

*Успех: 11*

Космические зайцы отступают, дорого отдавая каждый сантиметр пола!

*Успех: 80*

Космические зайцы сдерживают наступление врага!

До возвращения Флаттершай остаётся 10 минут!

Орден Космических Зайцев, 41/50.

Легион Пожирателей Капусты: 36/50.

Состояние комнаты Флаттершай: 77/100.

Время: 15:20 дня.

*Игроки:*

Берём ведро и обливаем вражин.

Пусть кто-то победит и всё успокоится.

*(Реролл)*

Снова это, мочим пожирателей водой.

*Приоритет: 98*

*Успех: 30 = 1*

*Мастер:*

Вы хватаете ведро с водой, чтобы вылить его на Пожирателей, но спотыкаетесь и окатываете и своих, и чужих! (-5 всем и комнате)

В это время к вам подползает измазанный кетчупом кролик. По земле за ним тащится морская капуста, выпавшая из страшной раны на животе. Ему не жить. Жестами он просит вас добить его.

Орден Космических Зайцев бросается в новую атаку!

*Успех: 52*

Легион Пожирателей Капусты отступает, заманивая врагов под перекрёстный огонь!

*Успех: 33*

Их план не срабатывает, Космические Зайцы отходят на исходные позиции.

Орден Космических Зайцев, 35/50.

Легион Пожирателей Капусты, 30/50.

Состояние комнаты Флаттершай: 70/100.

*Игроки:*

С болью в сердце прикончить несчастного одним движением копыта и броситься на врагов берсерком.

*Успех: 98 и 85 = 98*

*Мастер:*

Вы, сдерживая слёзы, добиваете несчастного. Его товарищи на секунду кладут лапки на сердца, после чего идут в бой с удвоенной яростью, чтобы отомстить за

безвременно оборванную жизнь! И вы возглавляете их атаку, расшвыривая супостатов! (-4)

Орден Космических Зайцев атакует с удвоенной яростью!

*(не были кинуты ответные двойные дайсы, однако было сказано про "удвоенную ярость")*

*Успех: 32*

Легион Пожирателей Капусты отступает, стараясь сдержать и их, и вас.

*Успех: 46*

Все снова сходятся в рукопашной, не в силах переломить ход боя.

Орден Космических Зайцев, 40/50.

Легион Пожирателей Капусты, 31/50.

Состояние комнаты Флаттершай: 75/100.

Здоровье: 14 из 30 (реальное 18).

*Игроки:*

Бомбардируем вражин яблоками.

*Приоритет: 100*

*Успех: 14*

*Мастер:*

Вы обстреливаете противников яблоками – безрезультатно.

Орден Космических Зайцев вводит в бой бронетехнику!

*Успех: 30*

Легион Пожирателей Капусты совершает хитрый обходной манёвр...

*Успех: 86*

...одновременно поливая вас струями испепеляющей воды!

*Успех: 45*

Удачный манёвр Пожирателей позволил им зайти в тыл наступающих бронетанковых частей и нанести тем огромный урон!

Флаттершай вернётся через 5 минут!

Орден Космических Зайцев, 34/50.

Легион Пожирателей Капусты, 30/50.

Состояние комнаты Флаттершай: 68/100.

Время: 15:25 дня.

Здоровье: 13 из 30 (реальное 18).

*Игроки:*

Да, вот уж воистину эпично. В доме ФШ оказался портал в самый центр Омска. А тамплиеры нам там экскурсию устраивают.

(Может, под шумок в пегаса мутируем? Пока ФШ не пришла. А там обратно в единорожку.)

Почему бы и нет.

Взбираемся на баррикаду повыше и с криком "Я пигас!" прыгаем на Легион.



*Успех: 65*

*Мастер:*

Вы запрыгиваете на диван и штурмуете позиции противника с воздуха: "База, я Пегас, как слышно?" (-3)

С высоты своего полёта вы замечаете, что противники творят какое-то гнусное колдовство глубоко у себя в тылу!

Стороны снова обмениваются артиллерийским огнём!

Зайцы.

*Успех: 99*

Пожиратели.

*Успех: 47*

Артиллерия Зайцев превращает целые ряды вражеских кроликов в лежащие и старающиеся не дышать ошмётки плоти!

Орден Космических Зайцев, 32/50.

Легион Пожирателей Капусты, 23/50.

Состояние комнаты Флаттершай: 56/100.

Запас сил: 6 из 12.

*Игроки:*

Выпить самогон и поделиться с зайцами.

*Успех: 84*

*Мастер:*

Вы открываете бутылку и делаете хороший глоток. О да, это совсем другое дело! Разница с тем, что был произведён на неисправном аппарате, огромная! Вы наливаете немного в блюдечко заинтересованным кроликам. Теперь они сражаются с удвоенной силой!

Орден Космических Зайцев идёт в решительное наступление!

*Успех: 26 и 19 = 26*

Легион Пожирателей Капусты накрывает вас и их шквальным огнём – они явно тоже хотят приложиться!

*Успех: 56*

А между тем колдуны противника уже почти открыли портал...

Похоже, пьяные воины Ангела не могут выполнить боевую задачу!

Орден Космических Зайцев, 29/50.

Легион Пожирателей Капусты, 22/50.

Состояние комнаты Флаттершай: 52/100.

Здоровье: 12 из 30 (реальное 18).

Алкогольное опьянение (сойдёт к 16:25).

Инвентарь: пустая книжка, игрушка-флюгер, ключ от номера, предметы культа Дэш, яблочный пирог, яблоко x2, ошейник, 8 золотых монет.

*Игроки:*

Заткнуть портал ковром.

*Успех: 96*

*Мастер:*

Вы хватаете ковёр и отчаянно пытаетесь заткнуть им открывающийся портал, но тщетно – враги перехватывают вас и встречают своими пилоушами!

Зайцы бросают все силы в последнюю атаку!

*Успех: 64*

Пожиратели ввязываются в рукопашную!

*Успех: 68*

И те и другие безжалостно кромсают друг друга (-4), и



тут из портала появляются демоны, от одного вида и запаха которых ваши союзники бросаются в бегство! Но убежать бесполезно... (-10 вам, Зайцам и комнате).

Орден Космических Зайцев, 15/50.

Легоин Пожирателей Капусты, 18/50.

Состояние комнаты Флаттершай: 34/100.

Время: 15:30 дня.

Здоровье: 1 из 30 (реальное 18).

Сытость: 8 из 10.

Ходы пока не принимаются.

..."А умирать не так уж и страшно, если в компании", – понимаете вы. Под самый конец боя противнику удалось переломить ход битвы в свою сторону, а ведь казалось, что победа так близка! Вы из последних сил приподнимаетесь на локте и осматриваете лежащие вокруг вас руины. Некогда

это была цветущая, преуспевающая комната, а теперь она предана огню. Пьяные кролики, распластанные на полу, залитые кетчупом, изломанные. Рваные подушки с застрявшими в них морковками, размокшие танки из папье-маше, сорванная занавеска – и над всем этим густой смрад смерти...

В этот момент за дверью раздаётся голос Флаттершай: "Я вернулась! Дэш обещала скоро заглянуть, а как вы тут без ме..." Она с отвисшей челюстью осматривает картину тотального разгрома. Наконец, её взгляд упирается в вас...

Ходы всё ещё не принимаются – драматизм!

"Моя... комната... а... а... ЧТО ВЫ УСТРОИЛИ В МОЕЙ КОМНАТЕ?!" Её глаза смотрят на вас, и вы теряете контроль над собой!



Приходите в себя вы возле её дома. К вам подходит измазанный кетчупом Ангел и виновато вручает три морковки. Вот и вся ваша награда. Возможно, стоило стараться сохранить комнату более целой?

Между тем на небе растёт точка – да, это Дэш, подлетающая к вам. "Прив... фу, чем это от тебя несёт?"

*Получено 6 опыта.*

Место: около коттеджа Флаттершай.

Время: 15:40 дня.

Опыт: 15 из 35, 6 уровень.

Здоровье: 18 из 30.

*Игроки:*

(1)

"Не важно. Твайлайт звала тебя к себе".

Пытаемся вызвать чувство вины.

"Я столько натерпелась, пока искала тебя".

*Приоритет: 98*

*Успех:  $96+10 = 100$*

(2)

Обнюхать себя.

"Привет! Тебя Твайлайт искала, надо к ней сходить бы".

*Приоритет: 98*

*Успех:  $60 = 100$*

*Мастер:*

*Выбор варианта: 2*

Вы обнюхиваете себя. И правда воняет! "Привет! Тебя Твайлайт искала, надо к ней сходить бы". – "Да? Хм, слушай, у меня совсем нет времени, что ей нужно-то было? Может, через тебя передам?"

Инвентарь: пустая книжка, игрушка-флюгер, ключ от номера, предметы культа Дэш, яблочный пирог, яблоко x2, ошейник, морковь x3, 8 золотых монет.

*Игроки:*

"Нет и нет! Это очень серьёзно! Идём прямо сейчас". И не слушая ничего тащим её за собой к Твайлайт.

*Успех: 46+10 = 56*

*Мастер:*

"Нет и нет! Это очень серьёзно! Идём прямо сейчас". Вы хватаете её за копыто и тащите за собой, но она вырывается: "Ладно, ладно, я и так собиралась пойти, но сначала с тебя одна услуга! Мне нужна одна книжечка из библиотеки Твай, но это должен быть сюрприз – принеси мне её так, чтобы она не узнала, и я поговорю с ней. Или, если хочешь, можешь тихонько слямзить её, пока мы будем говорить, решать тебе. Не бойсь, потом я её верну. Это даже не книга, это альманах визитов и дворцовых мероприятий за один давний-давний год, они все лежат слева от входа на верхней полке", – она подробно описывает вам, какое именно издание ей нужно. "Отдашь либо мне, либо... либо я тебя найду. Ну что, по копытам и погнали к Твай?"

Время: 15:45 дня.

*Игроки:*

Я искала тебя (сколько мы её там искали? я уже сбился со счёта) а ты ещё ставишь условия? ~~Переехать ей подковой в щель и отнести в библиотеку.~~

*Успех: 74+10 = 84*

*Мастер:*

"Я искала тебя... сама уже не вспомню, сколько времени, а ты ещё ставишь условия?" В ответ Дэш разводит копытами и взлетает метров на пять от земли: "Если хочешь, чтобы я пошла с тобой, выбор у тебя небольшой. Это проще, чем

кажется, я и сама бы её взяла, просто это должен быть сюрприз".

*Игроки:*

А не сходить ли вам нахуй, сударыня?

*(Реролл)*

Реролл этого жеребца.

*Успех:  $41+10 = 51$*

*Мастер:*

"Знаешь что, а не сходить ли тебе..." Дэш прерывает вас смехом: "Ходишь тут пока только ты, а мне действительно пора лететь. Если передумаешь, просто достань книгу, и я тебя найду. Чао!" С этими словами она стремительно уносится за облака.

Время: 15:50 дня.

*Игроки:*

Идём в библиотеку...

*Успех: 29*

*Мастер:*

Вы отправляетесь в библиотеку, припекает солнце, и вы здорово притомились. Вам открывает Спайк: "О, снова ты... погоди, ты что, снова навеселе?"

Место: Понивилль, библиотека.

Время: 16:20 дня.

Запас сил: 5 из 12.

*Игроки:*

Это страшный дракон! Спрятаться в кустах.

*(Реролл)*

*Успех: 17*

*Мастер:*

Спьяну вам снова начинает что-то чудиться, вы в страхе пятитесь от Спайка, но спотыкаетесь и садитесь на попу.

*Игроки:*

Идём к Твайлайт и говорим, что РД заставляла украсть у неё книгу.

*Успех:  $94+10 = 100$*

*Мастер:*

Вы поднимаетесь к Твайлайт, раздумывая, не рассказать ли ей про просьбу Дэш. И только вы твёрдо решаете для себя, что стоит рассказать, как из ближайшей полки, выталкивая книги, высовывается сурово глядящая Пинки: "НАВСЕГДААААА!" Вы стоите, очумело моргая глазами. Наваждение рассеялось. Так стоит говорить или нет?

Время: 16:25 дня.

Состояние нормальное.

*Игроки:*

Лучше вернуться назад о договориться со Спайком о сюрпризе.

*Приоритет: 96*



*Успех: 89+10 = 99*

Быть послушным Шепардом, ничего не рассказывать и тайно похитить нужную книгу.

(Странно, что кьютимарка у нас не окей-фейс.)

*Приоритет: 86*

*Успех: 26*

*Мастер:*

Вы решаете пока подождать с этим, возвращаетесь к Спайку и излагаете ему версию про сюрприз. Он радостно соглашается помочь вам: "Люблю сюрпризы! Да и Твайлайт не помешает немного повеселиться, совсем зарылась в свои книги!" Вы берёте книгу и выходите на улицу. Интересно, как это Дэш должна вас найти? В любом случае, вы поступили хитро: и добыли нужную книгу, не сообщив об этом Твайлайт, и оставили возможность в любой момент дать ей узнать об этом через Спайка. Ай да вы!

"Тссс! Достала? – Вы оборачиваетесь и видите Скуталу, высывающуюся из кустов. – Достала книгу? Давай сюда! И не шуми!"

*Игроки:*

А где Дэш?

*Успех: 67+10 = 77*

*Мастер:*

"А где Дэш?" – вы залезаете в куст, служащий пегасику укрытием. "Она очень занята, у неё почти нет свободного

времени. А я её агент в городе! – та просто сияет от гордости при этих словах, но вскоре снова принимает очень-очень мрачный и серьёзный вид: – Отдай мне книгу, и я передам её ей. Она передавала, что после этого сразу, как освободится, слетает к Твай, а если ты не будешь глупить, то ещё и замолвит за тебя словечко перед Флаттершай. Но это ещё не всё..." Она тяжело вздыхает, но тут же снова напускает на себя серьёзный вид и мрачно говорит вам: "У тебя есть кое-что, что принадлежит мне!"

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

Время: 16:30 дня.

Сытость: 6 из 10.

*Игроки:*

"Идол твоего идола?" *Петросян.жспг*

*Успех: 46+10 = 56*

*Мастер:*

"Идол твоего идола?" – "Ну... да, – она слегка смущается, а потом резко добавляет: – А ещё банка!"

*Игроки:*

Ты их получишь только в том случае, если расскажешь, что вы с Дэш задумали.

*Успех: 53+10 = 63*

*Мастер:*

"Ты их получишь только в том случае, если расскажешь, что вы с Дэш задумали". Губы пегасика начинают дрожать:

"Но я не знаю! Она не открывала мне свои планы... Она говорила «чего не знаешь, того не выдашь на допросе», и... и потом... – она шмыгает носом и смотрит на вас щенячьими глазами. – Тётя, отдай, ну пожа-а-алуиста!"

*Игроки:*

"Назови меня по имени, милая".

*(Реролл)*

Экстренный реролл.

*Приоритет: 99*

*Успех:  $96+10 = 100$*

*Мастер:*

"Назови меня по имени, милая". Скуталу несколько секунд удивлённо смотрит на вас, постепенно её челюсть отвисает. "Эммммм... Извините, я как-то... В общем... Когда вы вот сейчас об этом сказали, я поняла, что, ну, не знаю вашего имени, извините. Но за секунду до этого была абсолютно уверена, что знаю! Борода Се... – она осекается и краснеет. – То есть, ничего себе, как это странно. Но я... я абсолютно точно помню, что мы с девочками как-то вас называли... как же... м-м-м... не могу вспомнить. Честно-честно!" Её глаза снова наполняются слезами. Не похоже, чтобы она обманывала вас.

+2 опыта.

Время: 16:35 дня.

Опыт: 17 из 35, 6 уровень.

Инвентарь: пустая книжка, игрушка-флюгер, ключ от номера, предметы культа Дэш, яблочный пирог, яблоко x2, ошейник, морковь x3, альманах, 8 золотых монет.

*Игроки:*

Понять и простить. И отдать книжку с вещичками культа Дэш.

*Приоритет: 99*

*Успех: 100*

*Мастер:*

Ваше сердце сжимается при виде детских слёз. Судя по всему, она и правда ничего не знает. Вы отдаёте ей книгу и предметы её культа: "Смотри не потеряй снова!" Та плачет от счастья и бросается обнимать вас: "Спасибо! Спасибо огромное! Вы самая добрая... единорожка! Я обязательно расскажу Дэш, какая вы хорошая, и скажу, что не хочу больше за вами шпи... Ой!" – она быстро хватается за свои вещи и стремглав вылетает из кустов, где её уже ждёт самокат, после чего исчезает в облаке пыли.

*+2 опыта.*

Опыт: 19 из 35, 6 уровень.



*Автор комикса: madmax.*

*Игроки:*

Сразу бы запостил, а то я всё думал "Какой нахрен огрызок в банке".

Идём в библиотеку.

*Успех: 57*

*Мастер:*

Вы снова заходите в библиотеку, Твайлайт как раз сидит за столом и кушает салатик, в процессе листая какую-то книжку. "А, привет!"

Время: 16:40 дня.

Инвентарь: пустая книжка, игрушка-флюгер, ключ от номера, яблочный пирог, яблоко x2, ошейник, морковь x3, 8 золотых монет.

*Игроки:*

"Ты не замечала за этой маленькой оранжевой пегаской чего-нибудь странного? (*постом ниже поправлено на "необычного"*) Она какая-то странная и, по-моему, следит за мной".

*Успех: 60 = 100*

*Мастер:*

"Привет, слушай, а ты не замечала за этой маленькой оранжевой пегаской чего-нибудь странного? Она какая-то подозрительная и, по-моему, следит за мной". – "Скуталу? – Твайлайт задумывается. – Ну, все знают, что она фанатка Дэш. Вообще говоря, большинство пегасов её очень

уважают, но Скуталу это особый случай. Говоришь, она следит за тобой? Хм, странно, может, Дэш попросила её? Кстати, ты её случайно не видела?"

*Игроки:*

(1)

"Видела. Она сказала, что скоро залетит к тебе. Кстати, что мы всё о ней, давай поговорим о тебе..."

Сесть за стол и, облокотившись копытом на него, томно посмотреть на единорожку.

"В смысле, о твоих исследованиях в области к्यूтимарок. Что бы ты могла сказать о моей?"

*Приоритет: 79*

*Успех:  $31+10 = 41$*

(2)

Видела. Давай договорим за чаем, сестрёнка. У меня есть отменный яблочный пирог. Кстати, тебе передавали привет АЖ и Флаттершай!

*Приоритет: 79*

*Успех:  $58+10 = 68$*

*Мастер:*

*Выбор варианта: 1*

"Видела. Она сказала, что скоро залетит к тебе. Кстати, что мы всё о ней, давай поговорим о тебе..." Вы садитесь за стол, облакачиваетесь копытом и смотрите на Твайлайт: "В смысле, о твоих исследованиях в области к्यूтимарок. Что

бы ты могла сказать о моей?" Она слегка смущается: "Ну, я же исследовала по большей части историю кьютимарок вообще и наших шести в частности. Я не эксперт по кьютимаркам как таковым, извини".

*Игроки:*

Облокотиться на стол вторым копытом, податься вперёд, приблизиться к самому лицу ТС и нежно шепнуть на ушко: "Милая, ты ведь читала насчёт амнезии и сможешь её вылечить?" Горячо подышать ТС в шейку и нежно-нежно чмокнуть в носик.

*Успех: 30 = 1*

*Мастер:*

Вы облакачиваетесь на стол и вторым копытом, подаётесь вперёд и... летите на пол вместе с крышкой стола! Как раз вам на голову прилетает тарелка салата. Твайлайт вскакивает: "Ох, прости, я давно хотела сказать Спайку приколотить её покрепче!" Она начинает хлопотать вокруг вас. Эх, а салатик-то был с растительным маслом...

Время: 16:45 дня.

У вас волосы в масле!

*Игроки:*

Помыться маслом.

*(Реролл)*

*Успех: 37*

*Мастер:*

Я не очень поня, как это – "помыться маслом". Опишу как поня, всё равно фейл.

Вы размазываете масло по всей своей гриве, как будто моетесь им, попутно лоя языком листик салата. Твайлайт разводит копытами: "Да, неудачно вышло..."

*Игроки:*

Спрашиваем у Твайлайт, сможет ли она своей магией создать орган на теле пони.

*Приоритет:* 98

*Успех:*  $23+10 = 33$

*Мастер:*

"Твайлайт, а ты можешь своей магией добавить новую часть тела?" – Она, наконец, помогает вам подняться с пола: "Ты верно мыслишь, я в своё время уже пробовала создать крылья, чтобы попасть в Клаудсдейл к Дэш, но это оказалось очень сложной задачей. Такая магия Сотворения-Преобразования себя не оправдывает, так что я давно уже не тренируюсь в подобных трюках".

*Игроки:*

Твай, тебе не надо прочистить дымоход?

*Успех:*  $33+10 = 43$

*Мастер:*

"Твай, тебе не надо прочистить дымоход?" – "А? Почему ты спраши... а-а-а, ясно, – она звонко смеётся. – Да, тебе сейчас предстоит так тщательно мыться, что можно бы



испачкаться и посильнее. Но нет, спасибо, я обогреваю дом с помощью магии".

*Игроки:*

"Твайлайт. Ванна. Ты. Я".

Указать копытом в сторону ванной комнаты.

*Приоритет:* 98

*Успех:*  $72+10 = 82$

*Мастер:*

Твайлайт отводит вас в свою ванную комнату и показывает, как там у неё что. Она уже собирается уходить, когда вы берёте её за копыто. Ваши глаза встречаются: "О, а хочешь, я потру тебе спинку?" – чуть улыбается она. Вы киваете и открываете воду. Несколькими минутами позже вы лежите в ванне, а она охает, вода копытом по вашему телу и разглядывая синяки под шерстью: "Бедная... как же на тебя сыпется столько неудач? А вот это, наверно, очень больно было?" Вы хотите что-то ответить, но чувствуете, как тёплая вода, аромат шампуня, её осторожные прикосновения и заботливый голос вгоняют вас в сон. Уже сквозь дремоту вы ощущаете тёплое прикосновение к вашему носу... или это уже часть сна?

День 5.

Место: Понивилль, библиотека.

Время: 17:00 дня.

Опыт: 19 из 35, 6 уровень.

Здоровье: 18 из 30.

Запас сил: 5 из 12.

Сытость: 6 из 10.

Что-то вас сморило...

Экипированы 4 подковы.

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

Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды.

Инвентарь: пустая книжка, игрушка-флюгер, ключ от номера, яблочный пирог, яблоко x2, ошейник, морковь x3, 8 золотых монет.

## Глава 9



*Фан-арт, созданный после окончания восьмого треда.  
Был добавлен Мастером в ОП-пост девятого треда.*

*Мастер:*

"Обернуться или нет?" Вы решаете не оттягивать неизбежное и просыпаетесь, вот только где? За окном уже темно, вы лежите на мягкой кровати, заботливо накрытые одеялом, ваши синяки смазаны какой-то приятно пахнущей мазью. Как же вы тут очутились? Из-за двери доносятся голоса – вы узнаете Твайлайт, Дэш, и... да, точно, это Рарити. Ах да, библиотека. А эта комната, очевидно, спальня Твайлайт.

День 5.

Место: Понивилль, библиотека.

Время: 23:00 ночи.

Опыт: 19 из 35, 6 уровень.

Здоровье: 21 из 30.

Запас сил: 12 из 12.

Сытость: 3 из 10.

Состояние нормальное.

Экипированы 4 подковы.

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

Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды.

Инвентарь: пустая книжка, игрушка-флюгер, ключ от номера, яблочный пирог, яблоко х2, ошейник, морковь х3, 8 золотых монет.

*Игроки:*

Пытаемся прислушаться, о чём говорят Дэш и Твай.

*Успех: 51*

*Мастер:*

Вы встаёте с кровати и подходите к двери, напрягая слух. Слышно немного, но, похоже, Твай с Дэш над чем-то смеются. Тут в разговор снова вступает Рарити, рассказывая что-то про какого-то парикмахера.

*Игроки:*

Продолжаем слушать.

*Успех: 66*

*Мастер:*

Голоса постепенно удаляются. Похоже, Рарити чем-то слегка возмущается, затем Дэш откалывает какую-то шутку про свои волосы. Дальше уже ничего не расслышать.

*Игроки:*

Осматриваем комнату на предмет чего-нибудь интересного.

*(Реролл)*

*Приоритет: 100*

*Успех:  $88+10 = 98$*

*Мастер:*

Вы, шурясь в темноте, внимательно осматриваете комнату: повсюду много книг, при взгляде на них вас посещает странное чувство. У окна стоит телескоп. На столе лежат исписанные листы бумаги, многие из них скомканы. Кровать на высоких ножках, несколько стульев, тумбочка. Больше ничего интересного. Персонажей в комнате с вами нет.

Время: 23:05 ночи.

*Игроки:*

Посмотрим, что там за книги.

*Приоритет: 100*

*Успех:  $85+10 = 95$*

*Мастер:*

Вы осматриваете книжные полки. Тут множество самых разнообразных томов, и некоторые из них, похоже, копытописные. Интересная деталь – каким-то образом вы легко находите такие книги среди остальных. Правда, содержимое всех этих книг вам в лучшем случае неинтересно, а чаще просто не совсем понятно.

+1 опыта.

Время: 23:10 ночи.

Опыт: 20 из 35, 6 уровень.

*Игроки:*

Спускаемся к остальным поням.

*Успех:* 8

*Мастер:*

Вы открываете дверь и тихонько идёте вниз, к остальным. Они как раз о чём-то шумно шушукуются, хихикая и оживлённо жестикулируя, и не замечают вас, пока вы не подходите довольно близко. Тогда они разом умолкают – по поспешности реакции и выражениям их лиц понятно, что они обсуждали вас. "Э-э-э-э, привет, ну, я пойду", – нарушает неловкое молчание Дэш. "И в самом деле, мне тоже следует собираться, я совсем забыла про время", – вторит ей Рарити. Твайлайт сидит чуть смущённая и ничего не говорит.

*Игроки:*

Что такое? Вы что-то скрываете от меня?

*(Ролл)*

Дайс забыл.

*(Реролл)*

переролл

*Успех:*  $76+10 = 86$

*Мастер:*

"Всем доброго вечера, что тут у вас такое? Вы что-то скрываете от меня?" Твайлайт, наконец, приходит в себя: "Нет, конечно, просто болтали ни о чём. Как ты себя чувствуешь? Ты была такой измотанной, что заснула прямо в ванной, и я взяла на себя смелость отнести тебя в спальню, надеюсь, ты не против?" Её гости в это время уже машут ей из дверей.

*Игроки:*

Подойти и поцеловать в мордочку: "Конечно же не против, дорогая".

*(Реролл)*

Перекину-ка я кости.

*(Реролл)*

И последний раз.

*Успех: 100*

*Мастер:*

Вы всё-таки сделали это, мерзавцы.

Вы дожидаетесь, пока они выйдут, решительно подходите к Твайлайт и целуете в щёку: "Конечно же не против, дорогая". Она густо краснеет, тыкает в вас копытом, набирает в грудь воздуха и уже открывает рот, чтобы сказать что-то гневное, но осекается, прячет глаза и тихо произносит: "Значит, ты ещё не уснула, когда я?.. Мне, наверно, не следовало этого делать. Ты очень славная, и в тебе есть что-то такое... не знаю, как объяснить, но ведь мы знакомы всего несколько дней, и..." – кажется, она пытается что-то вспомнить. "...И я ведь так и не узнала твоего имени.

Господи, как я могу постоянно про это забывать? Ты ведь и сама не знаешь его, так? Слушай, давай мы попробуем восстановить тебе память, мне кажется, я знаю нужное заклинание..." – она говорит очень быстро, будто пытаясь в чём-то убедить саму себя, и её голос слегка дрожит.

*Игроки:*

"Конечно! И не нужно так нервничать, я уверена в тебе на все 100!" И затем поцеловать её!

*Приоритет: 100*

*Успех:  $81+10 = 91$*

*Мастер:*

"Конечно! И не нужно так нервничать, я уверена в тебе на все сто!" Сказав это, вы нежно целуете её в ушко. В ответ она улыбается, накрывает ваше копыто своим и вливает магическую энергию в рог, который начинает неистово светиться: "Это экспериментальное заклинание, но я уверена, что оно должно сработать... Хотя последнее время мне почему-то стали хуже удаваться новые магические приёмы, но... так... сейчаааас... Готова? Держись крепче, вот сейчас к тебе должна вернуться память!" Вы закрываете глаза, но ничего не происходит. Проходит несколько секунд, рог Твайлайт затухает, она тяжело дышит от затраченных усилий, но вы так и не почувствовали никакой разницы. "Ну как?" – с надеждой спрашивает она.

Время: 23:15 ночи.

*Игроки:*



"Кажется, да... Меня звали Р... Нет, М... Не вышло, но должен же быть другой путь?"

*Успех: 58+10 = 68*

*Мастер:*

"Кажется, да... Меня звали Р... Нет, М... Не вышло, но должен же быть другой путь?" Она очень удивляется: "Не сработало? Тогда я ничего не понимаю. Заклинание сработало правильно. Оно должно было восстановить вообще любые воспоминания, которые у тебя были, я даже боялась, что ты можешь случайно вспомнить первые дни своей жизни или обрывки разговоров многолетней давности. Совсем-совсем ничего?" Она опускает голову: "Прости, кажется, я не смогу тебе сейчас помочь. Но я обязательно подумаю над другим решением!"

*Игроки:*

Успокоить бедняжку и заставить отдохнуть. Да и самой завалиться до утра.

*Приоритет: 90*

*Успех: 11+10*

*(Реролл)*

реролл, а то она разрыдается (*спойлер*: и не даст)

*Приоритет: 99*

*Успех: 1+10 = 11*

*Мастер:*

Вы обнимаете Твай и ищете подходящие добрые слова, когда за окном слышится треск веток и приглушённая ругань. Лиловая пони ахает, вскакивает и убегает в свою комнату.

*Игроки:*

Ищем, кто создал шум, чтобы вломить гаду по первое число.

*Успех: 69*

*Мастер:*

Вы выскакиваете на улицу, пытаясь привыкнуть к темноте после яркого света библиотеки. "А ну вылезай, а не то!.." Из кустов понуро выходит Рарити: "Ах, прошу простить мою бестактность, я никак не могла подумать, что... Я просто хотела дождаться снаружи... Если есть что-то, что я могла бы..." – она явно не находит себе места, и тут с кроны дерева на землю падает, перекувырнувшись в воздухе, вторая пони: "В-вух, это было обалденно! А-ха-ха! Охмурить нашу Твай за пару дней! Пф... Рарити, ты их видела?" – Дэш с трудом стоит на ногах от смеха.

*Игроки:*

(1)

О чём вы говорили с Твай?

*Приоритет: 96*

*Успех: 20 = 1*

(2)

Говорим Дэш: "А ты что, завидуешь?" Вы что-то хотели, или просто решили подсмотреть?

*Приоритет: 96*

*Успех:  $61+10 = 71$*

*Мастер:*

*Выбор варианта: 1*

"О чём вы говорили с Твай?" Они переглядываются, явно решая, кому отвечать, и тут на вас сверху падает какая-то железяка. Ай! Вы потираете шишку, разглядывая упавший предмет. Он похож на шлем, но явно не под лошадиную голову. Спереди на шлеме схематически изображены скрещенные кирка и топор на фоне горы. К тому моменту, когда вы заканчиваете осмотр странного предмета, а в голове перестаёт гудеть, две пони перед вами стоят уже совершенно спокойные – похоже, они успели что-то обсудить шёпотом. "А я думала, Дерпи в это время уже спит", – замечает Дэш.

Время: 23:20 ночи.

*Игроки:*

Переспросить, что за заговор устроили Дэш и Рэрити, пригрозив уронить этот шлем на них.

*(Реролл)*

перекатить

*Успех:  $67+10 = 77$*

*Мастер:*

"Так о чём вы говорили?" – "О птичках! Ты знаешь, у Флаттершай есть личный хор птиц, они та-а-ак клёво поют!" – "Ах, дорогуша, вы ведь, должно быть, ещё не имели удовольствия послушать их? О, эти божественные голоса! А какое сопрано у той розовой с хохолком!" – "Точняк, вообще улёт! Обязательно сходи при случае. Это та-а-ак круто!" – "Просто божественно!" – "Отвал башки!" Они дружно кивают и улыбаются вам.

Время: 23:25 ночи.

*Игроки:*

"Да что вы говорите".

Форман.жпг

*Успех:*  $66+10 = 76$

*Мастер:*

"Да что вы говорите..." Они дружно кивают в ответ, затем Дэш произносит: "Ладно, прости, что испортили вам момент, ты сейчас как, можешь поговорить, или..." – она выразительно кивает в сторону библиотеки. "Я, в свою очередь, смею просить приватного разговора с вами первой, у меня есть одна просьба личного характера".

*Игроки:*

Выкладывай.

*Приоритет:* 99

*Успех:*  $15+10 = 25$

*Мастер:*

"Выкладывай", – говорите вы Рарити, но тут вперёд вылезает Дэш: "Эй, а почему это она первая? Я, между прочим, за весь день замоталась, хочу уже быстрее разобраться с этим делом и завалиться дрыхнуть, а она сейчас будет полночи рассусоливать!" Рарити впивается в неё ехидным взглядом: "Некоторым тут, смею заметить, было бы неплохо поучиться манерам", после чего поворачивается к вам: "Уважаемая, позвольте мне ещё раз выразить моё глубочайшее сожаление относительно недавнего инцидента! Я обещаю не занять слишком много вашего времени, но категорически настаиваю на том, чтобы наш разговор был приватным и состоялся первым".

*Игроки:*

"Дэш сложнее поймать в облаках. Пусть она первой будет".

*Приоритет: 99*

*Успех:  $95+10 = 100$*

*Мастер:*

"Дэш сложнее поймать в облаках. Пусть она первой будет", – Рарити корчит недовольную гримасу и отходит в сторону, повернувшись к вам спиной. Дэш, убедившись, что та не слышит, начинает: "Спасибо за книжку, ты мне очень помогла. Я уже вернула её Твай, всё прошло даже лучше, чем я ожидала. Она ведь рассказывала тебе про своё изучение кьютимарок? Так вот, оказывается, мы с ней были заняты практически одним и тем же, сами того не зная. Тут такая история..." Она вздыхает, явно колеблясь, стоит ли рассказывать, и в итоге решается. "В общем, есть такой трюк – Соник Рейнбум. Из всех пегасов он пока что получался

только у меня. Да я бы и не против, но вот загвоздка – получился он у меня ровно два раза в жизни. После второго я полгода пыталась повторить его, рвала жилы – и всё ослу под хвост. Тогда я решила подумать, в чём тут может быть дело. Когда он у меня получился второй раз, сравнительно недавно, я помню, что меня будто какая-то сила вперёд тащила, я тогда ещё подумала, что это из-за неё, – она кивает на стоящую в стороне Рарити, – она как раз чуть не расшиблась в лепёшку, но что, если дело было не в этом? Вдруг мне кто-то помог? Не буквально, конечно, а незаметно так, магией. И тогда я смекнула, что там как раз была принцесса Селестия, и решила проверить, не могла ли она приложить копыто и к первому разу, ещё в моём детстве. Эта книга, что ты достала – дворцовый альманах, там записаны все её визиты и приёмы. И угадай что? В тот самый день, когда я, ещё соплячкой, сделала Рейнбум, она как раз нанесла неофициальный визит в один крошечный, ничем не примечательный городок. Находящийся как раз рядом с моей лётной школой! Понимаешь? Это наверняка была она. А я... я..." Дэш трясёт головой, что с её радужной гривой представляет из себя феерическое зрелище, и упрямо продолжает: "Я привыкла всегда добиваться своего. Сама! Мне не нужна чья-то помощь, тем более – из-под попоны. Я просила тебя достать ту книжку незаметно от Твай, потому что подозревала, что она может быть заодно с Селестией, это же её учитель, но тут вот не выдержала и высказала ей всё начистоту. Ну, и оказалось, что она тоже подозревает, что принцесса подстроила всё так, чтобы мы с девчонками получили свои кюотимарки. Не пойми меня неправильно, я довольна своей жизнью, но осознание того, что кто-то управлял мной, как марионеткой..." – она бьёт копытом в землю. "В общем, вот. Когда тут появилась ты, я сначала подозревала, что ты можешь быть шпионом, и послала

следить за тобой Скуталу – ты встречала её, мелкая такая, бойкая. Но теперь я тебе верю. Мы с Твайлайт решили вместе расследовать это дело, не посвящая пока никого со стороны, но я думаю, что ты могла бы нам помочь. Ты сильная, а что ещё важнее – ты сразу приглянулась Твай, значит, нам с тобой по пути, – она лукаво подмигивает вам. – В общем, это всё, и спасибо ещё раз. Если решишь помочь, иди к Флаттершай, она найдёт меня. У меня как раз есть одна интересная задумка... – Дэш зевает. – Чёрт, ну и вымоталась за сегодня, не могу, глаза закрываются, а мне ещё до дома лететь". Она поворачивается и расправляет крылья, кинув вам напоследок: "И береги Твайлайт, она слабее, чем кажется... уж поверь мне. Ну, бывай!" – после чего стрелой уносится в ночное небо.

*+5 опыта.*

Время: 23:35 ночи.

Опыт: 25 из 35, 6 уровень.

Сытость: 2 из 10.

*Игроки:*

"Рарити, прости, что тебе не удалось поговорить со мной сначала. Просто Дэш выглядит менее... свежей, и я решила, что ей отдых нужнее. О чём ты хотела со мной поговорить?"

*Успех:  $91+10 = 100$*

*Мастер:*

Вы подходите к увлечённо рассматривающей землю под своими ногами Рарити: "Рарити, прости, что тебе не удалось поговорить со мной сначала. Просто Дэш выглядит менее... свежей, и я решила, что ей отдых нужнее. О чём ты хотела со мной поговорить?" Та улыбается вам самой тёплой улыбкой

и начинает: "Видишь ли, я готовлю особенное модное представление для грядущего осеннего праздника, и гвоздём программы должны стать элегантные сёдла". Она всплескивает копытами: "О-о-о, ты бы только знала, что я приготовила для своих подруг! Они удобные, красивые, и идеально отражают натуру каждой! У меня уже почти всё готово, но случилась одна заминка... Если позволишь мне это выражение – глаз замылился. Я внезапно поняла, что не уверена, знаю ли их размеры! Конечно, у меня записаны мерки каждой из подруг для платьев, но сёдла – это немного другое, там есть тонкости... Ах, не буду тебя утомлять деталями, но для них нужно ещё одно измерение. И раньше мне всегда удавалось определить эту мерку на глаз, зная остальные, но вот сейчас... Просто наваждение, я как будто разучилась. Мне... Мне очень неловко от этого, я всегда гордилась своим острым глазом, для дизайнера модной одежды это наиважнейшее качество. Я понимаю, что моя просьба звучит немного странно, но не могла бы ты обмерить моих подруг? Вот так, это очень просто!" – она быстрым движением обхватывает вас поперёк тела рядом с крупом. Ого! Даже если бы Твайлайт потрогала вас ТАМ, вы были бы удивлены! "Да, в этом вся и загвоздка – если я так сделаю, они могут неверно меня понять, либо же я буду вынуждена признаться, что теряю хватку, но ты... – она немного кокетливо полуоборачивается. – Я видела, как ты вела себя с Твайлайт. Думаю, тебе они это простят. Ты ведь уже хорошо знакома со всеми пятью? Если ты согласна, то вот специальный сантиметр, – она протягивает вам очень тонкую и незаметную полоску ткани с отсечками и блокнотик с огрызком карандаша. – Просто заложи копытом вот так, а потом запиши результат сюда, уверена, они будут достаточно удивлены произошедшим, чтобы не заметить его на фоне



твоей шёрстки. Ну а я, разумеется, буду тебе в высшей степени благодарна!"

Время: 23:40 ночи.

*Игроки:*

(1)

"Хорошо, Рарити, я сделаю это. Это... если будет не трудно, не могла бы ты и мне седло какое-нибудь подобрать? Я заплачу".

Смущённо улыбаемся.

(Хрен ли мы с одними подковами ходим без шмотья?)

*(Реролл)*

Поничую благородного жеребца!

*(Реролл)*

Реролл

(Ну, тамплиер, просыпайся.)

*Приоритет: 97*

*Успех: 50 = 100*

(2)

Прости, Рарити, но я не смогу это для тебя сделать.

*Приоритет: 97*

*Успех: 55+10 = 65*

*Мастер:*

*Выбор варианта: 2*

"Прости, Рарити, но я не смогу это для тебя сделать". Она убирает сантиметр с блокнотиком в седельную сумку и произносит слегка жалобным тоном: "Что ж, как изволишь. Мне будет УЖАСНО жалко, что я не смогу сделать тебе в качестве награды удобного, стильного, полезного в твоих приключениях походного седла, но думаю, я смогу это пережить. Если вдруг передумаешь, ты знаешь, где меня искать", – после чего поворачивается, и, гордо вскинув голову, неторопливо направляется прочь.

*Игроки:*

(1)

"Рэрити! Постой! Я просто была немного зла на вас за то что вы подглядывали... Я все же помогу тебе, если обещаешь больше никогда не подглядывать за мной".

*(Три реролла)*

ещё реролл!!!

*Приоритет: 89*

*Успех:  $49+10 = 59$*

(2)

Догнать Рарити и сказать: "Есть ещё один способ снять мерку".

Показать ей уроки из рисовача и объяснить, как высчитать пропорционально по фотографиям.

*Приоритет: 89*

*Успех:  $82+10 = 92$*

(3)

Стойте, мисс Рарити, за такое-то седло я готова измерить хоть драконов, хоть гидр(...алисков).

(Оп няша.)

(Реролл)

*Приоритет: 89*

*Успех:  $74+10 = 84$*

*Мастер:*

*Выбор варианта: 3*

"Стойте, мисс Рарити, за хорошее седло я готова измерить хоть драконов!" Она улыбается вам с видом надменного победителя и вручает свои средства измерения: "У тебя, кстати, очень интересная комплекция. Хотела бы я как-нибудь пошить на тебя платье, но увы, дела, дела!" Сказав это, она грациозно удаляется.

Время: 23:45 ночи.

Инвентарь: пустая книжка, игрушка-флюгер, ключ от номера, яблочный пирог, яблоко х2, ошейник, морковь х3, сантиметр и чистый блокнотик, 8 золотых монет.

*Игроки:*

(1)

Набрасываемся на Рэрити и измеряем её! А уже потом идём в библиотеку измерять Твай.

*Приоритет: 97*

*Успех: 52*

(2)

Идём измерять Твайлайт, попутно флиртуя.

~~Только флирт, без пообушек. Сейчас, по крайней мере.~~

*(Реролл)*

Реролл, пожалуйста.

*Приоритет: 97*

*Успех: 32*

*Мастер:*

*Выбор варианта: 2*

Вы возвращаетесь в библиотеку в поисках Твайлайт и находите её в спальне – она лежит на кровати, зарывшись в подушки и одеяла, с подушкой на голове: "Это ведь были Дэш с Рарити? Они нас видели, да?"

*Игроки:*

[ложь] Нет, это были гуманоидоподобные карликовые бородачи, улетавшие на юг. Один из них обронил шлем, который лежит у тебя на крыльце, можешь посмотреть.

*Успех: 40 = 1*

*Мастер:*

"Нет, это были садовые гномики, они..." Вы прерываетесь на полуслове, поняв, что Твайлайт плачет.

*Игроки:*

Тише, не плачь, они отнеслись ко всему с ПОНИманием. Всё хорошо, милая. *Обнять и покачивать Твайлайт, нежно мурлыкая.*

*(Реролл)*

Поддержу.

*Успех:  $83+10 = 93$*

*Мастер:*

"Тише, не плачь, они отнеслись ко всему с пониманием. Всё хорошо, милая". Твайлайт пристально смотрит на вас: "И... Дэш тоже?" – "Да, и Дэш". Твайлайт крепко прижимается к вам, пока вы обнимаете её и слегка укачиваете. Наконец, она отрывается от вас, теперь на её лице сияет улыбка: "Спасибо! Ты даже не представляешь, какое это для меня облегчение. Просто гора с плеч!"

Время: 23:50 ночи.

*Игроки:*

(1)

Сотворить для нас небольшую бутылку шампанского в ведре со льдом, немного шоколадных конфет и обнять Твай.

*Приоритет: 90*

*Успех: 22*

(2)

Ложимся спать в обнимку, измерить её мы и завтра успеем.

*Приоритет: 90*

*Успех: 78*

*Мастер:*

*Выбор варианта: 1*

Вы решаете применить магию, но всё идёт немного не так... Нет, всё идёт совсем не так! Твайлайт удивлённо стряхивает с себя смесь из снега, виноградных листьев и фольги, которую вы создали своим неудачным заклинанием, и подозрительно косится на вас.

Время: 23:55 ночи.

Запас сил: 11 из 12.

*Игроки:*

(1)

Я решила, что тебе надо немного взбодриться, хе-хе.

*(Реролл)*

*Приоритет: 100*

*Успех:  $62+10 = 72$*

(2)

Хахахах! Пыталась сообразить ужин, но с магией у меня... Может ты попробуешь? Давай! Не вешай нос!

*Приоритет: 100*

*Успех:  $12+10 = 22$*

*Мастер:*

*Выбор варианта: 2*

"Хаха! Пыталась сообразить ужин, но с магией у меня... Может, ты попробуешь? Давай! Не вешай нос!" Но в ответ она качает головой: "Я не привыкла использовать свою магию для таких целей, по-моему, ты относишься к ней слишком поверхностно. Магия – серьёзный инструмент и точная дисциплина, она не терпит подобного подхода!"

*Игроки:*

Смотри, сегодня мне на голову упало это. Что это?

И сделать замер.

*Успех:*  $46+10 = 56$

*Мастер:*

Вин минимальный, поэтому шлем выпадает. Его вообще нет, это глюк, и мы его не лутали.

"Да ладно тебе, вот мне сегодня на голову упала такая штука..." – вы продолжаете рассказывать, тем временем незаметно доставая сантиметр и как бы невзначай обнимая Твайлайт. "Ой, ну прекрати", – смеётся она, отстраняя ваше копыто, но вы успели добиться своего – замер сделан!

День 6.

Время: 00:00 ночи.

Инвентарь: пустая книжка, игрушка-флюгер, ключ от номера, яблочный пирог, яблоко x2, ошейник, морковь x3, сантиметр и блокнотик с заметкой "ТС", 8 золотых монет.

*Игроки:*

Хватаем в охапку Твайлайт и спать.

*(Три реролла)*

*Приоритет: 99*

*Успех: 98*

*Мастер:*

"А вот и не прекращу!" Вы крепко хватаете Твай и прижимаете к себе, та начинает бороться – больше для виду, после чего сдаётся и жалобно шепчет: "Ну так-то не дави, задушишь!" Но стоит вам её отпустить, как она изворачивается и лижет вас в нос: "Спасибо за всё. Давай спать? Завтра будет важный день, а я так... устала..." Она секундным напряжением магических сил гасит в комнате свет, сонно тыкается мордочкой вам в шею и моментально засыпает. Вы некоторое время слушаете её ровное дыхание, ощущая его тепло своей кожей, после чего тоже погружаетесь в сон, всё так же обняв её.

Спать, раз уж всё так здорово, будем 5 +...

*Результат броска: 2 из 5, всего  $5+2 = 7$*

...часов.

День 6.

Место: Понивилль, библиотека.

Время: 00:00 ночи.

Здоровье: 21 из 30.

Запас сил: 11 из 12.

Сытость: 2 из 10.

Спим.

Экипированы 4 подковы.

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

Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды.

Инвентарь: пустая книжка, игрушка-флюгер, ключ от номера, яблочный пирог, яблокох<sup>2</sup>, ошейник, морковьх<sup>3</sup>, сантиметр и блокнотик с заметкой "ТС", 8 золотых монет.



## Глава 10

### *Юбилейная*

*Мастер:*

На этот раз картина гибнущего мира предстаёт перед вами слегка иной – как будто появилась слабая надежда, что всё ещё может кончиться хорошо. Но слабый голос зовёт вас всё так же, и вы всё так же просыпаетесь – по крайней мере, на этот раз не чёрти где, а в нормальной кровати рядом с... ах да! Твайлайт рядом с вами улыбается чему-то во сне, а её копыта чуть подрагивают. В щели между плотных занавесок льётся яркий утренний свет, ложась пятнами на её всклокоченную гриву. Вы чувствуете себя отлично отдохнувшей – и чертовски голодной!

День 6.

Место: Понивилль, библиотека.

Время: 07:00 утра.

Опыт: 25 из 35, 6 уровень.

Здоровье: 22 из 30 (29).

Запас сил: 11 из 12 (11).

Сытость: -1 из 10.

Вас мучает голод.

Экипированы 4 подковы.

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

Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды.

Инвентарь: пустая книжка, игрушка-флюгер, ключ от номера, яблочный пирог, яблоко x2, ошейник, морковь x3, сантиметр и блокнотик с заметкой "ТС", 8 золотых монет.

*Игроки:*

Аккуратно вылезаем из кровати, чтобы не разбудить Твай, валим на кухню и ищем чего-нибудь съестное.

*Успех: 67*

*Мастер:*

Вы аккуратно встаёте и выходите из комнаты, чтобы не разбудить Твайлайт, после чего направляетесь на кухню. Там уже хозяйничает Спайк: "Утречка! Что будешь на завтрак? Твайлайт всё ещё дрыхнет?"

*Игроки:*

С добрым-предобрым-предобрым! Готова целого дракона слопать.

*Успех:  $67+10 = 77$*

*Мастер:*

"С добрым-предобрым-предобрым! Готова целого дракона слопать!" – "Я ещё слишком маленький, чтобы меня есть, – парирует Спайк и протягивает вам тарелку жареного сена: – Приятного аппетита!"

*Сытость +3.*

Время: 07:10 утра.

Здоровье: 22 из 30.

Запас сил: 11 из 12.

Сытость: 2 из 10.

Вас мучает голод. (*статус не изменился*)

*Игроки:*

Спасибо. Съедаем сено и идём к Флаттершай.

*(Реролл)*

*Приоритет: 98*

*Успех: 24*

*Мастер:*

Вы быстро съедаете свой завтрак и направляетесь к коттеджу Флаттершай, по дороге понимая, что сухой завтрак был не так уж и хорош – он раздулся в животе и создал неприятное ощущение тяжести, а сытность у него при этом так себе. Но вот вы у дома пегасочки, снаружи её нигде не видно.

Место: около коттеджа Флаттершай.

Время: 07:40 утра.

Запас сил: 9 из 12.

Сытость: 1 из 10.

*Игроки:*

Вежливо постучаться, предложить Флаттершай съесть пирог. (*спойлер: А потом измерить её.*)

*Приоритет: 100*

*Успех:  $65+10 = 75$*

*Мастер:*

Вы тихо стучитесь, и через некоторое время к двери приближается цокот копытца, после чего дверь чуть приоткрывается, и в щёлку на вас испуганно смотрит Флаттершай: "А, это ты! Заходи, эммм, если, конечно, ты не просто проходила мимо. Я, э-э-э, извиняюсь за прошлый раз, я просто оказалась так поражена, что готова была, м-м-м-м, ну, в-в общем, присаживайся, пожалуйста, м-м-м-м, да". Вы садитесь за стол и предлагаете пирог в качестве жеста примирения. Флаттершай, оказывается, как раз покормила

своих питомцев и думала, чего бы приготовить себе на завтрак: "Ой, какая вкуснятина! А-а, то есть, я хотела сказать, с-спасибо, очень вкусно". Украдкой оглянувшись, вы замечаете, что комната до сих пор несёт некоторые следы учинённого вами погрома, хотя в целом уже выглядит нормально.

*Сытость +1.*

Место: коттедж Флаттершай.

Время: 07:50 утра.

Сытость: 2 из 10.

Инвентарь: пустая книжка, игрушка-флюгер, ключ от номера, яблоко х2, ошейник, морковь х3, сантиметр и блокнотик с заметкой "ТС", 8 золотых монет.

*Игроки:*

(1)

В качестве извинения предложить помочь пофиксить комнату.

*Приоритет: 98*

*Успех:  $33+10 = 43$*

(2)

Спросить Флаттершай, не знает ли она, кроме Твайлайт, поблизости какую-нибудь ещё колдунью, а может, шаманку или знахарку (которая могла бы помочь нам с амнезией).

*Приоритет: 98*

*Успех:  $86+10 = 96$*

(Хочется к Зекоре.)

*Мастер:*

*Выбор варианта: 1*

"А хочешь, я помогу тебе тут всё исправить?" – вы киваете на последствия битвы. "Н-нет, м-м-м-м, то есть, спасибо большое, не стоит, правда-правда, мы и сами нормально справляемся", – она приходит в тихий ужас от вашего предложения.

*Игроки:*

*(Реролл предыдущего варианта 2)*

Реролл. Хочу к Зекоре.

*(Реролл)*

*Успех:  $52+10 = 62$*

*Мастер:*

"Ладно, я просто предложила. Слушай, Флаттершай, а ты не знаешь в округе кого-нибудь, кто мог бы помочь при потере памяти?" – "П-потеря памяти? М-м-м, возможно, Зекора смогла бы тебе помочь. Она очень мудрая, но живёт, эммм, в... в лесу Э-эверфри. А ещё она – зебра, надеюсь, у тебя нет проблем с этим?"

*Игроки:*

"Абсолютно никаких. Можешь поподробнее о ней рассказать?"

*(Реролл)*

Первый реролл.

*Приоритет: 94*

*Успех:  $15+10$*

*(Два реролла)*

Первый реролл очень помог.

Последний.

*Приоритет: 97*

*Успех:  $91+10 = 100$*

*Мастер:*

"Абсолютно никаких. Можешь поподробнее о ней рассказать?" – Флаттершай повествует вам обо всей истории с ядовитыми цветами и подробно объясняет дорогу к дому знахарки.

+1 опыта.

Время: 08:00 утра.

Опыт: 26 из 35, 6 уровень.

*Игроки:*

Просим позвать Дэш (*спойлер: для измерения*).

*(Реролл)*

*Приоритет: 98*

*Успех:  $5+10 = 15$*

*Мастер:*

"Спасибо за сведения. А не могла бы ты снова позвать Дэш?" – "Оу, и-извини, думаю, в это время она особенно занята. Может, я смогу ей что-нибудь передать, м-м-м, если тебя это устраивает?"

*Игроки:*

"Передай, чтобы нашла меня, хотя я даже не знаю как... Но все равно передай это, если увидишь её. А пока можно тебя попросить оказать для меня одну услугу? Ты не против, если я тебя измерю?"

*(Реролл)*

*Успех:  $66+10 = 76$*

*Мастер:*

"Передай, чтобы нашла меня, хотя я даже не знаю как... Но все равно передай это, если увидишь её. А пока можно тебя попросить оказать для меня одну услугу? Ты не против, если я тебя измерю?" Флаттершай в ужасе прячется под стол: "Т-ты из одного из агентств? Я-я же говорила Фотофиниш, что никогда н-не вернусь в шоу-бизнес!" Вы деликатно объясняете, что ни в чём таком не замешаны и у вас свои личные причины. "Л-ладно, как хочешь, – она выходит на центр комнаты, подмигивая севшей ей на голову птичке. – Так нормально, или лучше сидя?"

*Игроки:*

"Да, вот так хорошо. Вы можете испытать некоторые побочные эффекты, такие как смущение или ярость. Благодарим вас за использование Эквестрийского Сантиметра с возможностью засечек".

При помощи телекинеза измерить ФШ.

*Приоритет: 99*

*Успех:  $98+10 = 100$*

*Мастер:*

"Да, вот так хорошо. Может быть немного щекотно". Вы аккуратно обмериваете её с помощью телекинеза, она же в это время играет уже с тремя птичками и даже не обращает на вас внимания. "Спасибо за твой вклад в развитие науки!" Она улыбается вам: "Да ничего, всегда обращайся. Ты здорово обращаешься с магией, я даже ничего не почувствовала. Не беспокойся, я всё передам Дэш". Её милый голос буквально как копытом снимает вашу усталость.

Время: 08:10 утра.

Запас сил: 10 из 12.

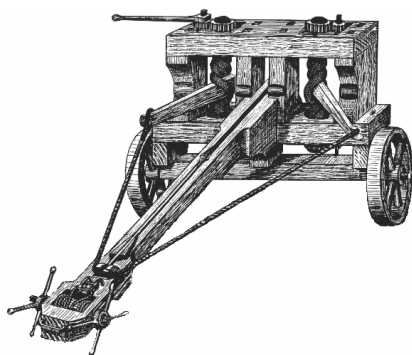
Инвентарь: пустая книжка, игрушка-флюгер, ключ от номера, яблоко x2, ошейник, морковь x3, сантиметр и блокнотик с заметками "ТС, ФШ", 8 золотых монет.

*Игроки:*

Идём к Зекоре, по пути подкрепляясь морковью.

*Успех: 58*

*Мастер:*



Вы прощаетесь с Флаттершай и идёте к лесу Эверфри, хрустя морковкой – интересно, почему она так боялась говорить о нём? Но стоит деревьям обступить вас, как вы чувствуете мрачную ауру этого места. Секундочку,



"мрачные ауры" не умеют хрустеть ветками, шипя проклятия! Вы отскакиваете в сторону – и очень вовремя, потому что в полуметре от вас что-то стремительно пролетает, со свистом рассекая воздух! Обернувшись, вы видите огромную зазубренную стрелу, глубоко засевшую в дереве! А с той стороны, откуда она прилетела, уже выскакивают двое алмазных псов, один из которых тащит за собой некий механизм на колёсах. Ваша странная память, внезапные откровения которой вроде "зебры" вы уже привыкли не замечать, на этот раз просто взрывается: "БАЛЛИСТА!"

Один из псов останавливается метрах в десяти от вас и начинает возиться с боевой машиной, в то время как второй бросается на вас: "Я задержу! Её давай быстрее! И не промахнись снова!"

Начинается бой!

Противники:

Алмазный пёс А, 8/8.

Алмазный пёс Б, 8/8, в десяти метрах от вас возится с баллистой.

Перезарядка баллисты: 0/5

Место: опушка леса Эверфри.

Время: 08:40 утра.

Инвентарь: пустая книжка, игрушка-флюгер, ключ от номера, яблоко x2, ошейник, морковь x2, сантиметр и блокнотик с заметками "ТС, ФШ", 8 золотых монет.

*Игроки:*

Выдёргиваем из дерева стрелу и отправляем её посылнее в пса А.

*(Перолл)*

Пережат, во имя тамплиеров.

*Приоритет: 99*

*Успех: 7*

*Мастер:*

Вы пытаетесь выдернуть из дерева стрелу, но она засела слишком глубоко, вы лишь зря тратите силы (-1 запаса сил).

Алмазный пёс А бьёт вас когтями в грудь!

*Успех: 98*

Он буквально вспарывает вас своими когтями! Вас охватывает огонь, обильно течёт кровь – рана весьма серьёзная... (-4)

"Ха! Не такая уж она! И страшная!"

Алмазный пёс Б возится с баллистой в 10 метрах от вас.

Противники:

Алмазный пёс А, 8/8.

Алмазный пёс Б, 8/8, в десяти метрах от вас возится с баллистой.

Перезарядка баллисты: 1/5.

Здоровье: 18 из 30.

Запас сил: 9 из 12.

*Игроки:*

Ответить ему ударом задними копытами.

*Успех:  $81+5 = 86$*

*Мастер:*

Вы отвечаете гаду мощным ударом задних копыт (-3).

Алмазный пёс А кусает вас за бок!

*Успех: 74*

Ему снова удаётся достать вас! (-2)

Алмазный пёс Б скрипит какими-то механизмами.

Противники:

Алмазный пёс А, 5/8.

Алмазный пёс Б, 8/8, в десяти метрах от вас возится с баллистой.

Перезарядка баллисты: 2/5.

Здоровье: 16 из 30.

*Игроки:*

Обрушиваем телекинезом ветку с дерева на Б.

*Успех: 57*

*Мастер:*

Напрягшись, вы срываете ветку с дерева, под которым стоит дальний пёс, и роняете ему на голову (-1 и отвлечение от перезарядки).

Алмазный пёс А бьёт вас кулаком прямо в нос!

*Успех: 26*

Вы легко уворачиваетесь.

Алмазный пёс Б грязно ругается, вылезая из-под упавшей ветки.

Противники:

Алмазный пёс А, 5/8.

Алмазный пёс Б, 7/8, в десяти метрах от вас возится с баллистой.

Перезарядка баллисты: 2/5.

Запас сил: 8 из 12.

*Игроки:*

Бьём ближайшего пса копытами по коленям.

*Приоритет: 100*

*Успех: 88 и 31 = 88*

*Мастер:*

Вы изо всех сил бьёте ближайшего соперника по коленям! "Аймой! Лапы! Ах ты!" (-3 хп и хромота).

Алмазный пёс А кусает вас.

*Успех: 84*

Алмазный пёс Б скидывает с баллисты ветку и продолжает колдовать над ней.

Я уёбка кусок, забыл второй ролл псу.

*Успех: 100*

Вы задыхаетесь собственным криком. Кажется, он прокусил вас до кости! (-4)

Противники:

Алмазный пёс А, 2/8, хромает (50% шанса промаха перемещений, 2 хода).

Алмазный пёс Б, 7/8, в десяти метрах от вас возится с баллистой.

Перезарядка баллисты: 3/5.

Здоровье: 12 из 30.

*Игроки:*

Наносим псу А мощнейший удар копытами по яйцам.

*Успех: 3 и 15 = 15*

*Мастер:*

Вы снова бьёте ближайшего пса, но он парирует ваш не особо успешный удар...

...после чего со всей силой бьёт вас по голове!

*Успех: 47 и 45 = 47*

Он лишь краем задевает вас по многострадальному уху (-1).

Второй всё ещё возится со своей машиной: "Держись-держись, я скоро-скоро!"

Противники:

Алмазный пёс А, 2/8, хромает (50% шанса промаха перемещений, 1 ход).

Алмазный пёс Б, 7/8, в десяти метрах от вас возится с баллистой.

Перезарядка баллисты: 4/5.

Здоровье: 11 из 30.

*Игроки:*

**Перекатываемся и регенерируем.**

*Успех: 67*

*Мастер:*

Вы отбегаете от своего противника, на ходу подлечиваясь магией.

Тот хромает следом за вами, размахивая когтистыми лапами: "А ну! Стой!"

*Успех: 67*

+ шанс промаха движения от хромоты, 1 промахивается.

*Результат: 1 из 2*

Алмазный пёс Б закончил возиться со своей машиной и стреляет в вас!

*Успех: 70*

Первый пёс спотыкается на побитую ногу, но тут же снова вскакивает, и в это время огромная стрела навьлет проходит через ваше плечо! Вы чуть не теряете сознание от бешеной боли, окружающее плывёт перед глазами! (-7)  
"Получи-получи!"

Противники:

Алмазный пёс А, 2/8, встаёт из пыли в нескольких метрах от вас.

Алмазный пёс Б, 7/8, в десяти метрах от вас возится с баллистой.

Перезарядка баллисты: 0/5.

Время: 08:45 утра.

Здоровье: 5 из 30.

Запас сил: 6 из 12.

Регенерация (2 хода).

*Игроки:*

Подбежать к псу А и добить его.

*Успех: 15*

*Мастер:*

Вы подбегаете к ближайшему псу и бьёте его, но он уворачивается и отвечает вам.

*Успех: 41*

Удар проходит по касательной (-1).

Второй снова заряжает свою жуткую машину.

Противники:

Алмазный пёс А, 2/8.

Алмазный пёс Б, 7/8, в десяти метрах от вас возится с баллистой.

Перезарядка баллисты: 1/5.

Регенерация (1 ход).

*Игроки:*

Громко зовём на помощь и стараемся ослепить псов форсированным светом.

*Приоритет: 91*

*Успех: 50 = 100*

*(Реролл)*

*Приоритет: 99*

*Успех: 20 = 1*

*Мастер:*

Эпик фейл.

Вы пытаетесь ослепить псов, но из-за спешки что-то путаете в заклинании. Из вашего рога вылетает куча разноцветных искр, но не более, зато вы буквально чувствуете, как силы покидают вас. Вы пытаетесь крикнуть "Помогите!" – но каким жалким и безнадёжным выходит этот крик посреди враждебного леса! (-2 запаса сил)

Алмазный пёс А бьёт вас когтями в бок!

*Успех: 29*

Вы успеваете увернуться.

Алмазный пёс Б затягивает какую-то верёвку, помогая себе зубами.

Противники:

Алмазный пёс А, 2/8.

Алмазный пёс Б, 7/8, в десяти метрах от вас возится с баллистой.

Перезарядка баллисты: 2/5.

Здоровье: 6 из 30.

Запас сил: 4 из 12.

Состояние нормальное.



*Игроки:*

ХВАТИТ! ДОБИВАЕМ КОПЫТОМ ПСА А.

*Приоритет:* 93

*Успех:* 2+5

*(Реролл)*

Нет, спасибо, такая хуйня нам не нужна.

*Приоритет:* 99

*Успех:*  $65+5$  и  $18+5 = 70$

Господи, неужели вы не понимаете, что ГМ не будет убивать Безымянную?

Даже ГМ бессилен против Рандома™.

Мы просто опять зареспаунимся в больнице.

Может, и будет. (*спойлер*: чтобы потом воскресить)

*Мастер:*

Вы яростно бьёте копытом проклятую шавку: "Довольно!" Этого удара ему как раз хватает, чтобы отлететь в пыль и больше не подняться (-2).

Алмазный пёс А погибает!

Алмазный пёс Б, видя, что остался в одиночестве, бросает свою машину и несётся к вам: "Я тебя и так сожру-сожру!"

Противник: алмазный пёс, 7/8, бежит в вашу сторону.

*Игроки:*

Регенерируем и ебадим пса в щщи с вертушки.

*(Реролл)*

*Успех:  $80 = 100$*

*Мастер:*

Вы подлечиваетесь магией – заклинание срабатывает превосходно – и метким ударом копыта в лоб останавливаете излишне ретивого пса. (+2 ХП сейчас и ещё 3 со временем, -1 ему).

В ответ он кусает вас за ногу!

*Успех: 8*

...точнее, пытается, а на деле получает уже другим копытом в лоб (-1).

Противник: алмазный пёс, 5/8.

Время: 08:50 утра.

Здоровье: 8 из 30.

Запас сил: 8 из 30.

Регенерация (3 хода).

*Игроки:*

Копытом ему в нос со всей силы.

*Успех:  $31+5$  и  $11+5 = 36$*

*Мастер:*

Вы пытаетесь пробить ему в нос копытом, но он почти успевает увернуться (-1), после чего бьёт вас когтями.

*Успех: 7*

Я снова молодец, второй ролл пса.

*Успех: 80*

Его удар достигает цели (-3).

Противник: алмазный пёс, 4/8.

Здоровье: 6 из 30.

Регенерация (2 хода).

*Игроки:*

Выхватываем ошейник и несколько раз бьём им пса по мордасам. Прячем ошейник обратно.

*Приоритет: 98*

*Успех: 67*

*Мастер:*

Вы несколько раз хлещете псину ошейником (-1).

Он пытается укусить вас за ногу!

*Успех: 28*

Вы ловко отпрыгиваете.

Противник: алмазный пёс, 3/8.

Здоровье: 7 из 30.

Регенерация (1 ход).

*Игроки:*

В щи с вертухи!

*Успех:  $83+5 = 88$*

*Мастер:*

Вы, мощно крутанувшись на передних копытах, бьёте его задними в морду. Под вашим ударом что-то хрустит, и он, нелепо всхлипнув, отлетает в дорожную пыль.

Победа!

Получено 8 очков опыта.

Опыт: 34 из 35, 6 уровень.

Здоровье: 8 из 30.

Состояние нормальное.

*Игроки:*

Мародёрствуем, пока Твай не видит.

*Приоритет: 98*

*Успех: 89*

*Мастер:*

Вы обшариваете покойных. Что удалось найти:

– горсть мелких драгоценных камней

– здоровенный изумруд

– ещё одну игрушку-флюгер, очень похожую на ту, что у вас уже есть

– 11 золотых монет

Кроме того, ваше внимание привлекает баллиста. Вы уверены, что у этих дикарей не должно было быть подобных технологий.

Время: 08:55 утра.

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

*Игроки:*

Разбираем и припрятываем баллисту до лучших времен.

*Приоритет: 100*

*Успех: 76*

*Мастер:*

Вы решаете разобрать машину и спрятать по частям. Но бой вас неслабо вымотал, вы почти не видите, что делаете. Из последних сил распахав части орудия по кустам, уже не глядя, где там что, вы садитесь на землю. Вам становится всё хуже.

Время: 09:05 утра.

*Игроки:*

Записать место, где мы припрятали баллисту, слопать яблоко и отправится в больницу.

*Успех: 76*

*Мастер:*

Чем и куда надо записать, я не поня.

Вы запоминаете ориентиры места, где спрятали части баллисты, съедаете яблоко и идёте в Понивилль, решив отдаться в копыта врачей, уже не раз ставивших вас на ноги. На этот раз они встречают вас с ужасом на глазах: "Как ты

вообще ещё ходишь? Немедленно в операционную её!" Вас хватают и волокут в дальний угол госпиталя...

На этот раз медики так напичкали вас успокоительным, что вы не только ничего не чувствовали, пока они штопали вас, но и провалились в итоге в какой-то нездоровый и дёрганный сон. И когда кто-то снова начал звать вас из-за спины... "Эй! Эге-ей!" Открыв глаза, вы увидели склонившуюся над вами Рейнбоу Дэш: "Я тут её ищу повсюду, а она в больничке прохлаждается. Что с тобой стряслось-то?"

Место: Понивилль, госпиталь.

Время: 13:35 дня.

Здоровье: 18 из 30.

Запас сил: 10 из 12.

Сытость: 0 из 10.

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

*Игроки:*

Рассказать что случилось, объяснить где баллиста, измерить её попку.

*(Реролл)*

*Успех:  $44+10 = 54$*

*Мастер:*

Вы рассказываете ей про свою стычку с псами и уже хотите перейти к описанию места, где спрятали части оружия, когда она бесцеремонно отрывает один из бинтов с вашего плеча. Вы вскрикиваете от внезапной боли, но она тут же

опытными движениями заматывает всё назад и дует на рану: "Ну, ну, уже не больно. Прости, решила проверить, нормально ли тебя заштопали эти деятели. Сидят тут целыми днями, выписывают таблеточки бабке Эпплов да микстуры от кашля жеребят, вдруг накосячили где? А история твоя..." – она мрачно качает головой, о чём-то размышляя.

Время: 13:45 дня.

*Игроки:*

Измерить, пока РД отвлеклась.

*Приоритет: 100*

*Успех: 3*

*Мастер:*

Воспользовавшись тем, что она задумалась, вы незаметно достаёте из своей лежащей рядом сумки сантиметр и быстрым движением обхватываете... Ай! Вы явно не рассчитывали, что простое резкое движение может быть таким болезненным. Пока вы, сжав зубы, стараетесь перетерпеть боль, Дэш задумчиво проводит копытом по тому месту живота, где вы её коснулись: "А ты совсем не привыкла терять времени даром, а? Ладно, будем считать, что ничего не было, ты ведь ещё не отошла от дури, которой они тебя напичкали. Но на будущее учти – я не Твайлайт. У меня надо сначала спросить разрешения", – что-то в её голосе вам очень не нравится. Кроме того, вы так и не успели отметить замер!

*-1 хп.*

Здоровье: 17 из 30.

*Игроки:*

"Извини, мне просто очень захотелось ощутить тепло хоть чьего-то тела... Можно мне обнять тебя?" (сделать замер)

*Успех:*  $54+10 = 64$

*Мастер:*

"Извини, мне просто очень захотелось ощутить тепло хоть чьего-то тела... Можно мне обнять тебя?" Дэш несколько секунд колеблется, затем улыбается и заключает вас в объятия. В процессе вы успеваете провести замер.

Время: 13:50 дня.

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

*Игроки:*

Кастуем вкусную и питательную пищу. Предлагаем РД разделить с нами обед.

*Успех:* 71

*Мастер:*

Тут у вас урчит в животе, и вы, дав знак Дэш подождать, сотворяете на своей прикроватной тумбочке целый натюрморт из засахаренных сухофруктов: "Угощайся". Дэш осторожно откусывает кусочек, восклицает "Ууу, круто!" и принимается уплетать сладости, но быстро останавливается: "Жаль, что я не Пинки, чтобы жрать сладкое целыми подносами и не полнеть. Но твоя магия просто офигенна,



Твай никогда меня так... Ха-ха, а ещё говорят, что больничная еда безвкусная. Спасибки за угощение!" – она похлопывает вас по плечу.

+3 сытости.

Время: 13:55 дня.  
Сытость: 3 из 10.

*Игроки:*

"Ай! Аккуратнее! Да, было вкусно, но я всё ещё не наелась. Раз уж ты вспомнила Пинки, может, наведаемся к ней в «Сахарный уголок» и перекусим чем-нибудь ещё?"

*Успех:*  $66+10 = 76$

*Мастер:*

"Ай! Аккуратнее! Да, было вкусно, но я всё ещё не наелась. Раз уж ты вспомнила Пинки, может, наведаемся к ней в «Сахарный уголок» и перекусим чем-нибудь ещё?" – "Хм, дай подумать... – она как будто вслушивается во что-то. – Окей, но только если ты позволишь мне угостить тебя. Ну-ка! – она помогает вам подняться с кровати. – Ничего, жить будешь. Ну так пошли? Заодно я расскажу тебе, о чём вчера не успела".

Время: 13:50 дня. *(так в оригинале)*  
Запас сил: 9 из 12.

*Игроки:*

(1)

Пошли!

*(Реролл)*

*Приоритет: 93*

*Успех:  $68+10 = 78$*

(2)

Расплакаться от собственной ничтожности.

*Приоритет: 93*

*Успех: 82*

*Мастер:*

*Выбор варианта: 1*

"Пошли!" Пока вы идёте, Дэш поддерживает вас и рассказывает: "В общем, у меня есть проблема. Я давно слежу за погодой вокруг Понивилля и прекрасно знаю, в какой сезон тут обычно какой ветер. И вот сейчас – уже довольно долгое время – он какой-то совершенно левый. Не могу объяснить толком, но я уверена: с ним что-то не так. Вот как подует с запада – прямо как будто мороз по коже. Но эти бюрократы в Клаудсдейле мне не верят, прикинь? Наели себе ряхи, из кабинетов неделями не вылазят, небось и летать уже разучились. «Ах-ах, у нас падают показатели по всем погодным патрулям, а тут ты со своими навязчивыми идеями», вот же жлобы, а? Я не знаю, связано ли это как-то со всей творящейся вокруг фигнёй, но чисто на всякий случай сбиваю нахрен все облака, летящие со стороны Эверфри. И вот на это уходит целый день, я и сейчас-то вырвалась только потому, что штиль стоит", – тем временем вы как раз дошли до "Сахарного уголка", Дэш купила у мисс Кейк коробку кексов вам и морковный пирог себе, и вы устроились на скамейке снаружи. "В обьем, мве вы привовилась твова помовь!" – говорит она с набитым ртом.

+ 3 опыта, +5 сытости.

Новый уровень!

Кидаем 1 ролл на то, что взять в качестве нового навыка или заклинания. Берётся только что-то одно. Включите фантазию. Играют первые три ролла на 75+, либо 15 минут. Без рероллов. Усиления к уже имеющимся навыкам не берутся.

Ходы пока не принимаются, только предложения по левелапу.

*Игроки:*

+10 к магическим роллам. Всё-таки мы единорог, а значит маг. В нас тысяча заклинаний и миллион колдунств.

*Успех: 94*

*Мастер:*

Прожевав, она продолжает: "Есть способ доказать, что я права. Вот глянь!" – она достаёт из своей седельной сумки нечто, больше всего напоминающее модернизированную безумным учёным новогоднюю игрушку: стеклянный шарик с какими-то белыми хлопьями внутри, вокруг него – несколько разноцветных шариков поменьше, и всё это на голубовато-серебристой металлической подставке, к которой приделано ещё и несколько колец и штырьков под разными углами. Дизайн этой конструкции вам что-то явственно напоминает... "Эта фиговина называется «Картограф погоды», это наша пегасовская примочка для записи картины облаков, ветра и всего такого в выбранном месте. Если его показания выявят аномалию в небе над Эверффри, у меня будет железное доказательство! Беда в том, что он

записывает не только погоду, но и того, кто произвёл наблюдение – для отчётности. И если это буду я или кто-то из моих подруг, фиг мне кто поверит, после того, как я... Не суть, в общем, тебе я достаточно доверяю, а в Клаудсдейле про тебя никто не знает. Сделаешь пару снимков погоды, а? Если есть вопросы, задавай". Вы с ней доели угощение и теперь просто сидите на скамейке.

Взял навык "заклинательница": бонус +10 ко всем магическим роллам.

Место: Понивилль, у "Сахарного уголка".

Время: 14:15 дня.

Опыт: 2 из 40, 7 уровень.

Здоровье: 22 из 35.

Сытость: 8 из 10.

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

*Игроки:*

Достать флюгеры из сумки: "Я нашла эти штуки у алмазных псов после схватки, они тебе ничего не напоминают?"

*(Реролл)*

ролл

*Успех: 40 = 1*

*Мастер:*

Перк...

Вы достаёте из сумки игрушечные флюгеры: "Я нашла эти штуки у алмазных псов после схватки, они тебе ничего не напоминают?" Глаза Дэш сужаются, она напрягается: "У

псов? Как такое?.." Она хватает вас за плечи и трясёт: "Как к тебе попали эти предметы? Кто ты вообще такая? А ну отвечай!"

*Игроки:*

"Я пони с тяжелой травмой плеча, за которое ты меня сейчас трясешь. Я нашла это у алмазных псов!"

*(кубики не брошены)*

*(Ролл)*

*Приоритет: 99*

*Успех:  $11+10 = 21$*

*(Забывчивый мудака.)*

*Мастер:*

"Я пони с тяжелой травмой плеча, за которое ты меня сейчас трясешь. Я нашла это у алмазных псов!" Она отпускает вас и виновато бросает: "Прости, нервы ни к чёрту. Эти штуковины называются «флюгеры будущего». Это погодные приборы пегасов, как и «картограф погоды», но служат иным целям – они показывают направление ветра, как и обычные флюгеры – но не нынешнее, а то, каким он станет через несколько минут или часов – это смотря как настроить. И я понятия не имею, как они могли попасть в лапы псов, а главное – зачем они им, но это очень плохо. Погодные технологии пегасов – начиная с этих полезных игрушек и заканчивая нашими машинами погоды, с помощью которых мы создаём радуги или там снежные тучи – получены нами в незапамятные времена от самой принцессы Селестии". Дэш сперва произносит это с гордостью, но потом сникает:

"...Селестии, да... так вот, согласно правилам их нельзя давать даже в копыта земных пони и единорогов – ну, меня это не останавливает, как видишь. Но алмазные псы?.. Ты молодец, что достала их. Это может быть очень важно!" – с этими словами она ободряюще вас обнимает, и тут вы слышите сзади изумлённый вздох. Голос кажется знакомым... Обернувшись, вы видите шокированную Твайлайт, уставившуюся на вас двоих. Проследив ваш взгляд, Дэш тоже поворачивается, но не успевает ничего сказать, как лиловая пони, быстро развернувшись, галопом убегает.

+2 опыта.

Время: 14:20 дня.

Опыт: 4 из 40, 7 уровень.

*Игроки:*

(Вот блин... как знал ведь, что так случится!)

Срочно догнать Твай и всё объяснить!

*(Реролл)*

Срочный реролл!

*(Реролл)*

Ещё раз!

*Приоритет: 99*

*Успех: 26+10 = 36*

*Мастер:*

Вы бросаетесь вдогонку за Твайлайт, но вам всё ещё больно бегать, да и кексами вы прилично объелись... она

исчезает за поворотом улицы. Сзади к вам молча подходит Дэш.

*Игроки:*

Грустим. Молча.

*Успех: 15*

*Мастер:*

Вы садитесь на землю и тихо грустите. Проходящие мимо пони смотрят на вас в удивлении.

Вот смотрите: я запиливаю вам поебушки с Твай – вы говорите, что я поебушечник и скатил игру в сраное говно. Я херю отношения с Твай – вы говорите, что я мелодрамщик и скатил игру в сраное говно. ОК, тогда я просто убью (*спойлер: ГГ-себя-Твайлайт-траву*).

*Игроки:*

Идём в библиотеку, понуро повесив голову. Надеюсь, Твай туда убежала.

(Где же ещё она сможет плакать в подушку?)

*Успех: 58*

*Мастер:*

Вы собираетесь двинуться к библиотеке, но тут ждущая позади Дэш подходит и кладёт вам копыто на плечо: "Не стоит. Я всё-таки знаю Твай лучше тебя, сейчас её лучше оставить одну. А я ей потом всё сама объясню. Но решать тебе".

*Игроки:*

Поворачиваемся и смотрим на Дэш.

"~~У меня минимальный вин~~ Я думаю, лучше всё ей сейчас объяснить. Она ведь всякого может напридумывать, пока мы тут с тобой говорим".

Настойчиво идём в библиотеку.

*Успех:*  $88+10 = 98$

*Мастер:*

Эпик, так что...

Вы поворачиваетесь и некоторое время глядите на Дэш: "Я думаю, лучше всё ей сейчас объяснить. Она ведь всякого может напридумывать, пока мы тут с тобой говорим", после чего идёте в библиотеку. Вы стремительно вбегаете в комнату Твайлайт – та лежит на кровати, отвернувшись к окну: "Уходи. Я ни в чём не виню тебя, это всё... да нет, и Дэш тоже не виновата, это всё я". Она поворачивается и смотрит на вашу растерянную физиономию: "Ты всё ещё не поняла? У нас с Дэш было... в общем, я сама уже не знаю, как это назвать. Но потом мы разошлись, и виной всему была моя неуверенность... я постоянно сомневалась, правильно ли поступаю... в общем, она не выдержала всего этого самокопания. Мы остались друзьями, но я боялась, что когда она узнает о нас, она может... в общем, она, наверно, хотела добра тебе. Мне лучше оставаться одной. А теперь просто уходи", – она безвольно роняет голову на подушку.

+1 опыта (омг экспа за мелодраму, возрадуйтесь, задроты, я про вас тоже не забыл.)

Место: Понивилль, библиотека.



Время: 14:35 дня.  
Опыт: 5 из 40, 7 уровень.  
Сытость: 7 из 10.

*Игроки:*

"Твай, милая, я хочу быть с тобой и только с тобой! На улице Дэш обняла меня, потому что я согласилась помочь ей с одним заданием, и ничего больше!"

*Успех:  $14+10 = 24$*

*Мастер:*

"Твай, милая, я..." – "Я же сказала – УХОДИ!" Её рог ослепительно вспыхивает, после чего вы проваливаетесь в черноту. А ведь Дэш вас, кажется, предупреждала...

День 6.

Место: ???

Время: 14:40 дня.

Опыт: 5 из 40, 7 уровень.

Здоровье: 22 из 35.

Запас сил: 9 из 12.

Сытость: 7 из 10.

Где я?

Экипированы 4 подковы.

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

Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды.

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

*Игроки:*

Американцы были на Луне.

*Успех: 1*

Один попытался залезть, но Луна его сбрыкнула и лягнула в промежность. И так будет с каждым, кто.

Тест силы тамплиеров!

*Приоритет: 97*

*Успех: 81*

Луна была на американцах.

*Успех: 2*

Американцы. Луна. Твайлайт. Ванная.

*Успех: 98*

## Комментарии

*стр. 7 ...Омск идёт нахуй...*

Омск на русских имиджбордах (и отчасти в Рунете вообще, а иногда и за его пределами) с давних пор ассоциируется с наркоманами, безумием и неизведанным. В 2009 году анонимом был создан макрос из картины художника Хайко Мюллера "Winged Doom" с текстом "Добро пожаловать в Омск". С тех пор пор птица с этой картины – это Омская птица, а омичами называют неадекватных анонов, намекая, что их странное поведение может быть последствием употребления запрещённых препаратов.

*стр. 9 ...понифицированный Азис...*

Азис, настоящее имя Васил Троянов Боянов – болгарский певец. В 2010-х стал популярен на русских анонимных имиджбордах (а после и в Рунете вообще) благодаря своему эпатажному образу и в особенности благодаря клипу на свою песню "Мразиш", в котором полубнажённые мужчины облизывают клубничку. Польщённый своей популярностью в России, Азис даже выпустил песню (и клип на неё) про русскую баню.

*стр. 9 ...и вы не старсонги...*

Составитель не знает или не помнит, что тут имелось в виду. Старсонг – это, конечно, пони из G3, но к чему её приводить в пример? В данном случае, кажется, имелся в виду какой-то человек из фэндома. Но кто и почему?

*стр. 9 ...34...*

34-ое правило Правил Интернетов: "Про это есть порно. Исключений не бывает".

*стр. 9 ...в /b/...*

/b/ – на имиджбордах традиционно раздел Random, не имеющий определённой тематики (на русских имиджбордах обычно называется "Бред"). Часто это самый популярный раздел имиджборды. Анонимные ролевые игры на 2ch.so зародились в /b/. Т.к. в тамошнем /b/ нет генератора псевдослучайных чисел, в качестве такового в РПГ выступал номер поста (как и в прочих рулеточках, разновидностью которых являлись /b/-РПГ). При высокой скорости постинга номер поста достаточно непредсказуем. Победитель традиционно определялся на дабл (две последние одинаковые цифры в номере поста).

*стр. 10 ... всегда бывает полезно найти пегаса...*

Возможно отсылка на что-то? Не знаю на что.

*стр. 13 ...блджад...*

Сленг, эвфемизм слова "блядь" (изначально слово было получено при прогоне русского текста в программе-переводчике туда и обратно).

*стр. 14 ...узнать про книжку по механике, наконец...*

Анон до этого пытался попросить Твайлайт найти какую-нибудь книгу по самогонным аппаратам или чему-нибудь подобному. Это очередная попытка.

*стр. 20 ...Дерпи всегда доставляет...*

Пародируется фраза "Анонимус всегда доставляет", которая происходит от фразы "Anonymous delivers", которая имеет оттенки смысла из-за многозначности глагола. На русском фраза тоже многозначна – анонимус доставляет не только качественный контент, но и удовольствие и радость другим – этот новый смысл глагола "доставлять" (без

объекта действия) распространился на имиджбордах. Также это седьмое Правило Интернетов.

*стр. 25* ...Я всё пони!..

Т.е. "я всё понял".

*стр. 27* ...это безумие...

Пародируется сцена из фильма "300", ставшая мемом и в оригинале, и на русском. В русском дубляже: "Это безумие! Оскорбление!" (посол персов) – "Оскорбление? Нет, это Спарта!" (царь Леонид).

*стр. 54* ...надо закругляться...

Ответ мастеру на слова о том, что "скорость постов упала резко, может, закругляться?.." Речь не об внутриигровой ситуации.

*стр. 56* ...силой дядюшки Терри...

Вероятно, Терри Пратчетт.

*стр. 59* ...не жрат...

См. примечание к стр. 146 первого тома.

*стр. 61* ...словно чумачече...

Отсылка к песне "Чумачечая весна" украинских исполнителей "Потап и Настя". Песня вышла в 2011 году.

*стр. 65* ...как дила...

Предположительно этот же анон написал ниже, что такое написание было выбрано специально.

*стр. 66* ...демон в треле, все в монастырь!..

Пародируется фраза "О боже это же левь скорее в машину!", изначально из мини-комикса серии Toothpaste for

Dinner (где звучала как "JESUS CHRIST IT'S A LION GET IN THE CAR"). На русскоязычных бордах конструкция приняла также вид "Лев в треде, все в машину!"

*стр. 70* ...прекратить омск...

См. примечание к стр. 7.

*стр. 71* ...змей не существует... ...Фрейд.жпг...

Вряд ли намёк на мемы формата "Психолог/психиатр: X не существует, не волнуйтесь. – Картинка с X", т.к. они появились в 2019 или немного раньше. Видимо, просто намёк на работу с психоаналитиком. Возможно, фраза в каком-то виде была мемом уже в 2011.

*стр. 80* ...орден Космических Зайцев...

Пародируется название ордена Космических Волков из вымышленной вселенной Warhammer 40000.

*стр. 80* ...легион Пожирателей Капусты...

Пародируется название легиона Пожирателей Миров из вымышленной вселенной Warhammer 40000.

*стр. 82* ...рад-эвей...

RadAway (в русских локализациях "антирадин") – в серии игр Fallout противорадиоационный медицинский препарат.

*стр. 83* ...призываем гидралисков!...

См. примечание к стр. 69 первого тома.

*стр. 88* ...в самый центр Омска...

См. примечание к стр. 7.

*стр. 97* ...быть послушным Шепардом...

Шепард – главный герой серии видеоигр "Масс Эффект". Жаргонное название этой серии игр – "Лишний ствол" – связано с типичной проблемой компьютерных ролевых игр – их линейностью. В одном из диалогов варианты ответа в русской локализации звучали так: "Хорошая идея", "Хорошо", "Хорошо, пошли с нами" (на реплику "Она знает эту местность, капитан. К тому же, нам не помешает лишний ствол"). Когда игроки сталкивались с настойчивыми "сюжетными рельсами" от Мастера, некоторые вспоминали о "Масс Эффекте".

*стр. 97 ...окей-фейс...*

Имеется в виду не просто выражение лица, но конкретное изображение из серии рож в интернет-комиксах.

*стр. 98 ...петросян.жпг...*

См. примечание к стр. 146 первого тома.

*стр. 115 ...он похож на шлем...*

Это шлем дворфа. Вероятно, Мастер намекает на анекдот про дворфа, который он рассказывал в первом треде. Также возможно, но маловероятно, что это намёк на игру про гнома Виндальва, которая проходила в /wt/ (кажется, эта игра началась раньше, чем ПРПГ и, кажется, ещё не закончилась, когда шла ПРПГ).

*стр. 116 ...форман.жпг...*

Т.е. "сюда просится картинка с Форманом". Доктор Эрик Форман – персонаж телесериала "Доктор Хаус", роль исполнял Омар Эппс. Из-за весьма незаурядной мимики фото с его изображением стали интернет-мемом (наиболее распространены одно-два). Форман смотрит с крайним осуждением и некоторой усталостью.

*стр. 122 ...уроки из рисовача...*

Т.е. с доски "Живопись" (/ра/).

*стр. 123 ...хоть гидралисков...*

См. примечание к стр. 69 первого тома.

*стр. 124 ...[ложь]...*

Пародируется оформление реплик в некоторых компьютерных РПГ. Из конкретных примеров мы смогли найти только Planescape: Torment (и, кажется, некоторые диалоги из Gothic 3). В Mass Effect происходил бы непосредственно выбор реплики с названием "ложь" с дальнейшим произнесением фразы – возможно, что имеется в виду именно это. Разделение реплик на явно указанные типы характерно для игр Bioware.

*стр. 135 ...вы можете испытать некоторые побочные эффекты...*

Пародируются фразы ГЛАОС из видеоигры Portal: "Испытания часто вызывают такие побочные эффекты, как мнительность, галлюцинации и одушевление неодушевленных предметов", "Благодарим вас за участие в экспериментальной компьютеризированной программе обогащения опытом. Прощайте", "Благодарим вас за помощь в помощи нам помогать всем вам".

*стр. 135 ...с возможностью засечек...*

Намёк на "засечки" в Игре: Мастер "отсекал" посты игроков с помощью особого поста, обычно содержащего слово "засечка". В качестве претендентов на ход рассматривались только варианты до этого поста.

*стр. 136 ...спасибо за твой вклад в развитие науки!..*



Мастер подхватил шутку игрока про Portal, см. комментарий к стр. 134.

*стр. 142 ...перекатываемся и регенерируем...*

Перекаты, укрытия и регенерация – характерные черты AAA-видеоигр времени выхода Игры (на сленге /vg/ – УОВА игр). Эти слова стали мемом, который связали с Йоба/ПЕКА-фейсом (к тому же легко представить перекатывание самого ПЕКА-фейса, доходило до того, что какой-то анон даже создал видеоигру с перекатами и укрытиями, где игроки управляли ПЕКА-фейсами). Т.к. бугурты в тредах с ПЕКА-фейсами традиционно писались **КАПСБОЛДОМ**, с намёком на это игрок написал свой пост жирным шрифтом.

*стр. 146 ...в щци с вертушки...*

Выражение "в щци с вертушки" (т.е. удар в лицо ногой с разворота) стало популярно на русских имиджбордах благодаря копипасте "Мытищи 359", содержащей следующий пассаж: "...НУ Я ПОДСКОЧИЛ И РЕЗКО ПЕРЕЕБАЛ ЕМУ В ЩЦИ С ВЕРТУШКИ..." Создание и форс Мытищи-паст начались в конце 2010-го в /b/ Нульчана.

*стр. 155 ...всё-таки мы единорог, а значит, маг. В нас тысяча заклинаний и миллион колдунств...*

Возможно, здесь пародируется стишок Н. Очкур "Я – женщина и значит я актриса, во мне сто лиц и тысяча ролей". В издевательском духе он имел некоторую популярность на имиджбордах. "Колдунство" – возможно, слово было впервые использовано в фразе "Это очень сильное колдунство" в переводе фильма "Конан-разрушитель", хотя, может быть, бытовало и раньше. Слово и фраза носят иронический оттенок.

*стр. 159 ...траву...*

"Смерть травы" – название постапокалиптического романа британского писателя-фантаста Дж. Кристфера. Игроки заметили, что Мастер показывает картину гибнущего мира, состояние которого постоянно ухудшается. Указывая на это, некоторые игроки писали про "смерть травы", в том числе неодобрительно, намекая на заезженность подобного сюжетного хода или, возможно, на нежелательность подобного в мире пони. Про "смерть травы" позже могли говорить и в других текстовых ролевых играх, когда замечали подобный сеттинг. "Трава умерла" – сюда же.