

# Поней РПГ

## III

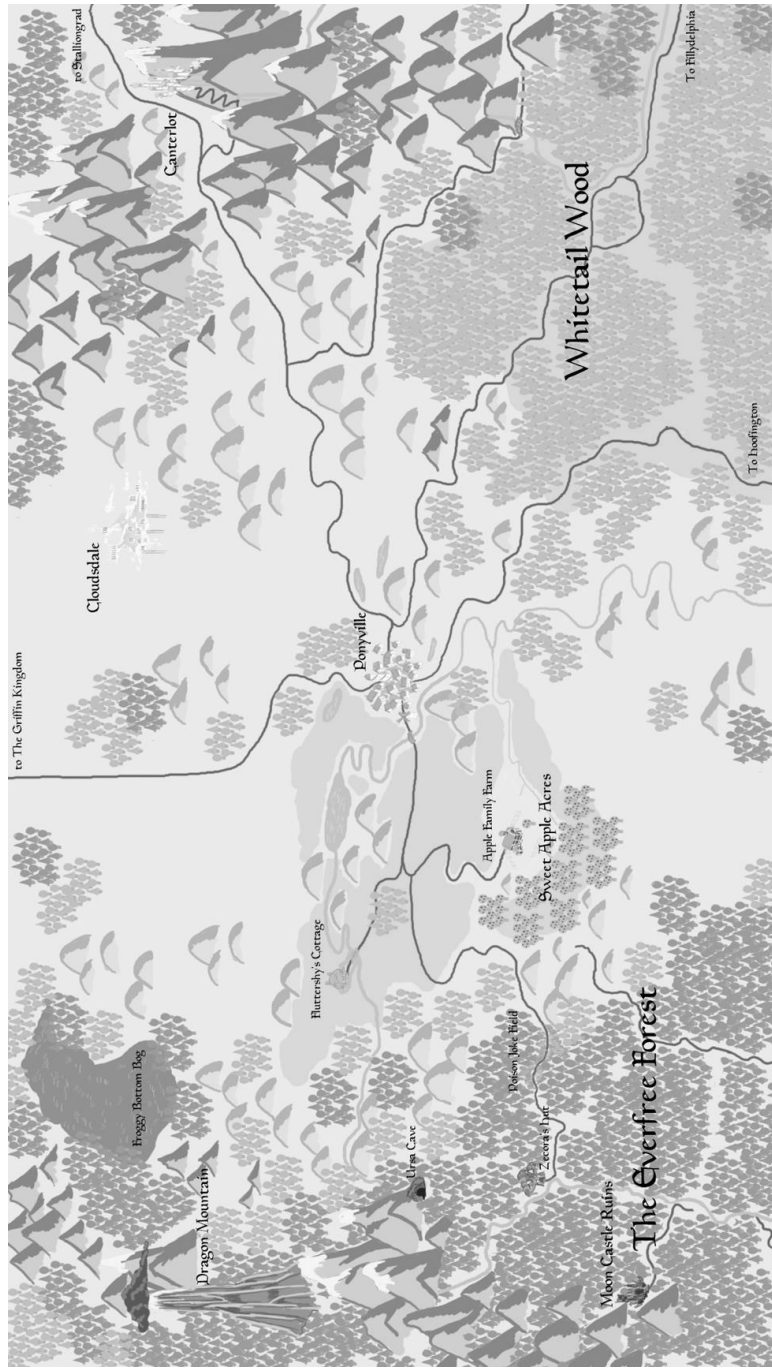
*главы 11 - 20*



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

## Оглавление

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Глава 11 .....    | 5   |
| Глава 12 .....    | 31  |
| Глава 13 .....    | 46  |
| Глава 14 .....    | 74  |
| Глава 15 .....    | 86  |
| Глава 16 .....    | 108 |
| Глава 17 .....    | 134 |
| Глава 18 .....    | 158 |
| Глава 19 .....    | 186 |
| Глава 20 .....    | 208 |
| Комментарии ..... | 226 |



## Декада вторая (романтическая).

### Глава 11

*Мастер:*

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

День 6.

Место: ???

Время: 14:45 (день).

Здоровье: 22 из 35.

Запас сил: 9 из 12.

Сытость: 7 из 10.

Состояние нормальное.

Экипированы 4 подковы.

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

Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды.

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

*Игроки:*

Берём факел и выходим.

*(Реролл)*

*Приоритет: 91*

*Успех: 16*

*(спустя почти минуту после окончания приёма ходов)*

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

*Приоритет: 100*

*Успех: 96+10*

Тяжело в латах, да?

*Мастер:*

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

*Игроки:*

Осматриваемся, собираем возможный лут.

*Приоритет: 100*

*Успех: 24+10 = 34*

*Мастер:*

34, всё-таки лишь лёгкий фейл.

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

*Игроки:*

Прячемся в тени.

*Успех: 34*

*Мастер:*

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

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

*Игроки:*

(1)

Пришло время встретить опасность лицом к лицу!

*Приоритет: 86*

*Успех: 40 = 1*

(2)

Спрятаться в ящик.

*Приоритет: 91*

*Успех: 53*

*Мастер:*



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

*(в ответ на 1)*

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

*Игроки:*

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

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

Кстати, зомби-ГГ – это неплохая идея.

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

Поней РПГ-2: Дочь Безымянной!

Шаримся в ящиках.

*Приоритет: 100*

*Успех:  $57+10 = 67$*

*Мастер:*

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

Место: ???, подсобка.

Время: 14:50 (день).

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

*Игроки:*

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

*Приоритет: 92*

*Успех: 100*

*(Реролл)*

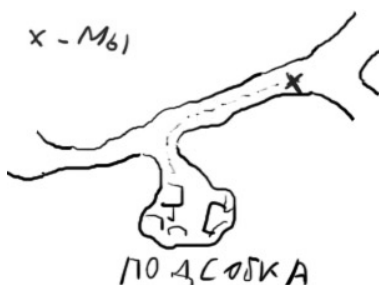
Факелы нужны, оружие же.

Так что реролл.

*Приоритет: 100*

*Успех: 13*

*Мастер:*



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

слышатся звуки – на этот раз какой-то визг.

*Игроки:*

(1)

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

*Приоритет: 100*

*Успех: 59*

(2)

Оборачиваемся и смотрим, что за объект там визжит.

*Приоритет: 100*

*Успех: 87*

*Мастер:*

Демоны!

*Выбор варианта: 2*

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

*Игроки:*

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

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

*Приоритет: 100*

Успех: 14

Мастер:



Кто сегодня  
сотню не выкинет –  
лох!

Вы быстро  
убегаете от них в

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

Место: ???, казарма.

Время: 14:55 (день).

Игроки:

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

Приоритет: 100

Успех: 12

Мастер:

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

*Игроки:*

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

Нет, она всё ещё плачет в подушку.

Срочно в левый коридор и сныкаться в тених!

*(Реролл)*

*Успех: 45*

*Мастер:*

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

*Игроки:*

Прячемся в ящик.

*Приоритет: 100*

*Успех: 75*

*Мастер:*

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

Место: ???, подсобка.

Время: 15:00 (день).

*Игроки:*

Тушим факел и продолжаем ныкаться.

*Приоритет: 100*

*Успех: 21*

*Мастер:*

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

*Игроки:*

Как можно осторожнее выходим и идем налево.

*(Три реролла)*

И последний реролл мне.

*Приоритет: 99*

*Успех: 43*

*Мастер:*



Вы осторожно идёте проверять, что находится слева по коридору, тыкаясь в темноте в стены и

морщась от всё усиливающейся вони. Наконец, вы утыкаетесь во что-то вроде деревянной ограды, из-за которой доносится хрюканье.

Место: ???, свиарник.

*Игроки:*

ВЫПУСКАЕМ СВИНЕЙ!

*(Реролл)*

Ну же. Это, должно быть, будет весело.

*Приоритет: 100*

*Успех: 61*

*Мастер:*

Лохов у нас нет, это тред успешных тамплиеров.

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

*Игроки:*

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

*(Реролл)*

RR

*Приоритет: 98*

*Успех:  $92+10 = 100$*

*Мастер:*

Эпик вин...



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

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

Место: ???, коридор.

Время: 15:10 (день).

Здоровье: 27 из 35.

Запас сил: 7 из 10.

*Игроки:*

БЕЖИМ НЕ НА КУХНЮ, А В ДРУГОМ НАПРАВЛЕНИИ

*Приоритет: 100*

*Успех: 98*

Рисуи там выход, ГМ, теперь не отвертишься.

*Мастер:*

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



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

*Игроки:*

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

*(Реролл)*

*Успех: 42*



Успех: 32

*Мастер:*

Вы бежите налево,  
перед вами снова развилка.

*Игроки:*

Бежим по следам.

*Приоритет: 98*

*Мастер:*



Вы направляетесь по  
следам свиней, но  
утыкаетесь в закрытую  
дверь — очевидно, псы её  
заперли следом за ними,  
чтобы те не смогли убежать  
назад, когда их будут  
ловить. За дверью как раз  
слышится возня и

истощные визги. Интересно, сколько у вас ещё времени в  
запасе?

Время: 15:15 (день).

*Игроки:*

Взять пробы жижи. На выход (направо).

*Приоритет: 95*

Успех: 18

*(через 26 секунд после окончания приёма ходов)*

*(Реролл)*

*Приоритет: 97*

*Успех:  $80 = 100$*

*(Сила Тамплиеров, помощи.)*

*Мастер:*

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

*Игроки:*

Прячемся на кухне, на ходу регенерируемся.

*Успех:  $63+10 = 73$*



*Мастер:*

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

ещё и своя небольшая кладовка.

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

*Игроки:*

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

*Успех: 76*

*Мастер:*

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

*Игроки:*

Возвращаемся и отпускаем свиней.

*Успех: 35*

*Мастер:*

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

Место: ???, рядом с выходом.

Время: 15:25 (день).

*Игроки:*

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

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

*Успех: 53*

*Мастер:*

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

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

Начинается бой!

Противники:

Алмазный пёс А, 8/8.

Алмазный пёс Б, 8/8.

Алмазный пёс В, 8/8.

Алмазный пёс Г, 14/14, в недоумении.

Алмазный пёс Д, 14/14, в недоумении.

Время: 15:30 (день).

Сытость: 6 из 10.

Экипированы: подковы, кастрюля.

*Игроки:*

**"НЕ СЕГОДНЯ, УБЛЮДКИ!"**

Ослепляем псов рогом и пробиваемся к выходу.

*Успех:*  $42+10 = 52$

*Мастер:*

52, минимальный.

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

*Успех:* 76

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

Противники:

Алмазный пёс А, 8/8.

Алмазный пёс Б, 8/8.

Алмазный пёс В, 8/8.

Алмазный пёс Г, 14/14.

Алмазный пёс Д, 14/14.

Здоровье: 28 из 35.

Запас сил: 4 из 12.

*Игроки:*

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

*(Второй реролл)*

RR

*Приоритет: 98*

*Успех:  $58+10 = 68$*

*Мастер:*

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

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

*Успех: 5*

...и попал в одного из своих!

Противники:

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

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

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

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

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

Запас сил: 3 из 12.

*Игроки:*

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

*Приоритет: 98*

*Успех: 11*

*(через 31 секунду после окончания приёма ходов)*

*(Реролл)*

Реролл его.

*Приоритет: 100*

*Успех: 2*

*Мастер:*

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

*Успех: 73*

Больно, но не смертельно (-2).

Противники:

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

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

Алмазный пёс В, 5/8, отстаёт.

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

Алмазный пёс Д, 14/14, отстаёт.

Здоровье: 26 из 35.

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

*Игроки:*

Обрушиваем балку и убегаем!

*(Реролл)*

*Успех:  $55+10 = 65$*

*Мастер:*

Минимальный [вин], даже с бонусом.

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

Противники:

Алмазный пёс А, 8/8, у вас на хвосте!

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

Место: лет Вайттейл, нора псов.

Запас сил: 2 из 12.

*Игроки:*

Бежать на северо-запад, в сторону Понивилля.

*Приоритет: 98*

*Успех: 100*

*Мастер:*

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

Вы сбежали из боя!

Место: лес Вайттейл, опушка.

Время: 15:45 (день).

Экипированы подковы.

*Игроки:*

Идём искать РД, чтобы взять квест на метеорологию.

*(Второй реролл)*

Дайсы. Ненавидят. Меня.

*Приоритет: 91*

*Успех: 91*

*Мастер:*

*>991-ый пост треда*

*>1d100 (91)=91*

*>1d100 (91)=91*

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

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

*+1 опыта*

Время: 16:05 (день).

Опыт: 6 из 40, 7 уровень.

*Игроки:*

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

*Приоритет: 99*

*Успех:  $87+10 = 97$*

*Мастер:*

Эпик.

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

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

Время: 16:10 (день).

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

*Игроки:*

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

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

*Приоритет: 99*

*Успех:  $34+10 = 44$*

*Мастер:*

Минимальный фейл.

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

*+2 опыта*

Опыт: 8 из 40, 7 уровень.

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

*Игроки:*

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

*(Шестой реролл)*

*Приоритет: 98*

*Успех: 52*

*Мастер:*

Пиздец [тут] рероллов.

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

Время: 16:40 (день).

Сытость: 5 из 10.

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

*Игроки:*

А то!

*Успех: 94*

*Мастер:*

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

День 6.

Место: Понивилль, библиотека.

Время: 17:20 (день).

Здоровье: 26 из 35.

Запас сил: 2 из 12.

Сытость: 5 из 10.

Романтическая пауза, хор пегасиков с неба.

Экипированы подковы.

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

Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды.

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

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

*Игроки:*

*(ход после окончания игровой сессии)*

Только не телепортируй меня никуда от радости!

*Приоритет: 100*

*Успех: 90 = 100*

Всем броням теперь будут сниться хорошие сны.

*Успех: 100*

## Глава 12

*Мастер:*

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

День 6.

Место: Понивилль, библиотека.

Время: 17:25 (день).

Опыт: 8 из 40, 7 уровень.

Здоровье: 26 из 35.

Запас сил: 2 из 12.

Сытость: 5 из 10.

Состояние нормальное.

Экипированы подковы.

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

*Игроки:*

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

*(Реролл)*

*Успех:  $76+10 = 86$*

*Мастер:*

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

*Игроки:*

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

*(Два реролла)*

*Приоритет: 98*

*Успех:  $48+10 = 58$*

*Мастер:*

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

Время: 17:30 (день).  
Сытость: 4 из 10.

*Игроки:*

Просим его приготовить нам в дорогу нямки.

*Успех:*  $36+10 = 46$

*Мастер:*

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

*Игроки:*

Обнюхиваем себя.

*Приоритет:* 98

*Успех:* 34

*Мастер:*

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

*Игроки:*

Показать ей порошок и спросить, что это такое.

*Приоритет:* 100

*Успех:*  $99+10 = 100$



*Мастер:*

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

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

*+3 опыта.*

Время: 17:40 (день).

Опыт: 11 из 40, 7 уровень.

*Игроки:*

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

*(Реролл)*

*Приоритет: 100*

*Успех:  $58+10 = 68$*

*Мастер:*

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

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

*Игроки:*

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

*Успех:*  $9+10 = 19$

*Мастер:*

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

Время: 17:45 (день).

*Игроки:*

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

Обнять её и лизнуть в нос.

*Приоритет:* 99

*Успех:* 93

*Мастер:*

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

+2 опыта

Опыт: 13 из 40, 7 уровень.

*Игроки:*

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

*(Второй реролл)*

Успех:  $12+10 = 22$

*Мастер:*

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

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

*Игроки:*

Баллисты!

*Приоритет: 99*

*Успех:  $91+10 = 100$*

*Мастер:*

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

*+2 опыта.*

Время: 17:55 (день).

Опыт: 15 из 40, 7 уровень.

*Игроки:*

Ну мы же всегда успеем наверстать упущенное, правда?

Подмигнуть и помочь собраться.

*Успех:  $29+10 = 39$*

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

*Мастер:*

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

*Игроки:*

Угостить-таки Спайка изумрудом.

*(Второй реролл)*

*Успех:  $40 = 1$*

*Мастер:*

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

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

*Игроки:*

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

Ждём Твай около шара.

*(Второй реролл)*

*Приоритет: 98*

*Успех: 8*

*Мастер:*

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

*-I ХП.*

Время: 18:00 (день).

Здоровье: 25 из 35.

Вы летите на воздушном шаре!

*Игроки:*

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

*Приоритет: 1*

*Успех: 5+10*

*(Реролл)*

Что так?

*Приоритет: 100*

*Успех: 23+10 = 33*

*Мастер:*

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

Место: лес Эверфри, дорога.

Время: 18:15 (день).

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

*Игроки:*

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

*(Третий реролл)*

RR

*Приоритет: 98*

*Успех: 39*

*Мастер:*

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

*Игроки:*

Грузим баллисту. Влетаем. Меряем погоду.

*Успех: 66*

*Мастер:*

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

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

Время: 18:20 (день).

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

*Игроки:*

Давай залетим на ферму Эпплов.

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

*Мастер:*

Всё-таки не эпик.

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

Место: Свит Эппл Эйкрз.

Время: 18:25 (день).

*Игроки:*

"Да, ещё задание Рарити. Не удивляйся".

Подмигиваем и зовём Эпплджэк.

*Успех:*  $92+10 = 100$

*Мастер:*

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

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

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

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

*Мастер:*

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

Всем спасибо за игру, вы няши.

*Игроки:*

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

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

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

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

Кстати, годно, годно.

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

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

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

Oh, shit! Death Note же.

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

А не десуното ли кютимарка нашего ГГ?

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

## Глава 13

*Мастер:*

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

День 6.

Место: Свит Эппл Эйкрз.

Время: 18:25 (день).

Опыт: 15 из 40, 7 уровень.

Здоровье: 25 из 35.

Запас сил: 2 из 12.

Сытость: 4 из 10.

Вы летите на воздушном шаре!

Экипированы подковы.

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

Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды.

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

*Игроки:*

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

*Успех:*  $37+10 = 47$

*Мастер:*

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

*Игроки:*

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

А с делами мы тебе после поможем.

*Приоритет:* 98

*Успех:*  $63+10 = 73$

*Мастер:*

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

Место: Свит Эппл Эйкрз, ферма.

Время: 18:30 (день).

Сытость: 2 из 10.

*Игроки:*

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

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

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

*Приоритет: 99*

*Успех:  $49+10 = 59$*

*Мастер:*

Можно и не всю, но всё равно расходуется.

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

Время: 18:40 (день).

Буквально капельку!

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

*Игроки:*

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

Спрашиваем, чем помочь надо.

*Приоритет: 98*

*Успех: 76*

*Мастер:*

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

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

Время: 18:55 (день).  
Лёгкое алкогольное опьянение.

*Игроки:*

Конечно, подруга. Когда начинаем?

*Приоритет: 100*

*Успех:  $35+10 = 45$*

*Мастер:*

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

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

*Игроки:*

Все втроём смотрим на дверь. Молча.

*(Реролл)*

*Успех: 31*

*Мастер:*

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

*Игроки:*

(1)

Идём и сажаем морковь.

*Приоритет: 94*

*Успех: 4*

(2)

Сделать кулфейс и пойти **САЖАТЬ СЕМЕНА**.

*(Реролл)*

Реролл раз.

*Приоритет: 94*

*Успех: 43*

*Мастер:*

*Выбор варианта: 2*

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

Время: 19:00 (день).

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

*Игроки:*

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

*Успех: 1*

*Мастер:*

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

*Игроки:*

Будим Твайлайт нежным поцелуем в ушко.

*(Реролл)*

*Успех: 96*

*Мастер:*

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

*Игроки:*

(1)

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

Целуемся и делаем всё, что она ждала.

*Приоритет: 98*

*Успех: 3*

(2)

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

*Приоритет: 98*

*Успех: 12*

*Мастер:*

### *Выбор варианта: 1*

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

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

### *-2 ХП.*

Место: Свит Эппл Эйкрз.

Время: 19:10 (день).

Здоровье: 23 из 35.

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

### *Игроки:*

Осматриваемся, ищем Твай.

*(Реролл)*

*Приоритет: 100*

*Успех:  $58+10 = 68$*

### *Мастер:*

68, как раз нормальный вин.

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

Время: 19:15 (день).

*Игроки:*

Бегом на пожар!

*Успех: 68*

*Мастер:*

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

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

Время: 19:25 (день).

*Игроки:*

"Какого параспрайта? Что здесь случилось?"

*Приоритет: 99*

*Успех:*  $27+10 = 37$

*Мастер:*

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

*Игроки:*

Я тебе не верю!

*Успех:*  $63+10 = 73$

*Мастер:*

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

*Игроки:*

Идём по души Эпплджэк и Твайлайт, в дом.

*Успех:* 38

*Мастер:*

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

Время: 19:30 (день).

Сытость: 2 из 10.

*Игроки:*

Мы любим друг друга! Не поддавайся предрассудкам!

*Успех:*  $6+10 = 16$

*Мастер:*

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

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

*Игроки:*

Мы злы. Бьём по морде первыми.

*(Реролл)*

Реролльну.

*Успех:*  $41+5 = 46$

*Мастер:*

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

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

-3 ХП

Время: 19:35 (день).

Здоровье: 20 из 35.

*Игроки:*

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

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

*(Реролл)*

*Приоритет: 100*

*Успех: 17*

*Мастер:*

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

Место: коттедж Флаттершай.

Время: 19:55 (день).

Запас сил: 0 из 12.

Истощение!

*Игроки:*

Без сил падаем и громко рыдаем. Стараемся отдохнуть немного.

*Успех: 82*

*Мастер:*

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

Время: 20:05 (день).

Запас сил: 1 из 12.

Состояние нормальное.

*Игроки:*

Излить душу Флаттершай и попросить позвать Дэш для сдачи квеста.

*(Второй реролл)*

гер

*Успех: 100*

*Мастер:*

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

*+1 сытости, +1 запаса сил*

Время: 20:15 (вечер).

Запас сил: 2 из 12.

Сытость: 3 из 10.

*Игроки:*

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

*Приоритет:* 98

*Успех:*  $82 + 10 = 92$

*Мастер:*

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

Время: 20:30 (вечер).

Сытость: 2 из 10.

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

*Игроки:*

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

*Успех:  $62+10 = 72$*

*Мастер:*

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

*+3 опыта.*

Опыт: 18 из 40, 7 уровень.

*Игроки:*

*(1)*

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

*Приоритет: 86*

*Успех:  $66+10 = 76$*

*(2)*

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

*(Реролл)*

*Приоритет: 86*

*Успех:  $38+10 = 48$*

*Мастер:*

*Выбор варианта: 2*

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

Спим 3 +...

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

...часов, посты пока не принимаются.

\*\*\*

И снова вас зовут по имени...

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

День 7.

Место: коттедж Флаттершай.

Время: 3:30 (ночь).

Опыт: 18 из 40, 7 уровень.

Здоровье: 21 из 35.

Запас сил: 12 из 12.

Сытость: -1 из 10.

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

Экипированы подковы.

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

Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды.

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

*Игроки:*

Лопаем яблоко и идём прогуляться в город.

*Успех: 99*

*Мастер:*

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

+2 сытости, +1 здоровья

Место: Понивилль, улицы.

Время: 4:00 (ночь).

Здоровье: 23 из 35.

Запас сил: 11 из 12.

Сытость: 1 из 10.

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

*Игроки:*

Приключение!!!

Идём смотреть ^ \_ ^

Успех: 18

*Мастер:*

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

Время: 4:05 (ночь).

*Игроки:*

Ищем по запаху! Навык исследования во все поля!

*(Реролл)*

Ещё.

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

*Мастер:*

Вы пытаетесь уловить запах странной пони, но тщетно.

Время: 4:10 (ночь).

*Игроки:*

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

*(Второй реролл)*

*Приоритет: 99*

*Успех: 27*

*Мастер:*

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

Место: Понивилль, у "Сахарного уголка".

Время: 4:25 (ночь).

*Игроки:*

Идём в гостиницу.

*Приоритет: 98*

*Успех: 100*

*Мастер:*

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

Место: Понивилль, номер в гостинице.

Время: 4:40 (ночь).

Сытость: 0 из 10.

*Игроки:*

Призываем ЕДУ. МНОГО ЕДЫ.

*Приоритет:* 100

*Успех:*  $14+10 = 24$

*Мастер:*

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

Начинается бой!

Противник: параспрайт, 4/4.

Время: 4:45 (ночь).

Запас сил: 10 из 12.

*Игроки:*

Ох блядь. Копытом его!

*Успех:*  $93+5 = 98$

*Мастер:*

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

Параспрайт пытается залезть к вам в сумку с целью поживиться!

*Успех: 61*

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

Противник: параспрайт, 1/4.

*Игроки:*

Добиваем!

*Приоритет: 100*

*Успех:  $81+5 = 86$*

*Мастер:*

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

Победа!

*Получено 2 ед. опыта.*

Время: 4:50 (ночь).

Опыт: 20 из 40, 7 уровень.

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

*Игроки:*

Опять безуспешно пытаемся скастовать много еды.

*Успех:*  $69+10 = 79$

*Мастер:*

79.

На этот раз вам удаётся создать пару караванов белого хлеба.

*+6 сытости, +1 здоровья*

Время: 4:55 (ночь).

Здоровье: 24 из 35.

Запас сил: 10 из 12. *(не изменился)*

Сытость: 6 из 10.

*Игроки:*

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

*Успех:* 9

Как-то прям повеяло завещаниями и некрологами.

*Мастер:*

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

*Игроки:*

Выпрыгиваем через окно!

*Успех: 6*

*Мастер:*

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

AAAAAAAAA!!!!

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

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

Место: Понивилль, госпиталь.

Время: 7:55 (утро).

Здоровье: 22 из 35.

Запас сил: 12 из 12.

Сытость: 5 из 10.

Вы тяжело травмированы!

*Игроки:*

(Какой эффект от тяжелой травмы?)

Пусть найдут и приведут сюда Твайлайт.

*Приоритет: 87*

*Успех:  $4+10 = 14$*

*(Второй реролл)*

*Приоритет: 99*

*Успех:  $68+10 = 78$*

(Перекиньте мой эпик фейл, кто-нибудь!)

*>Какой эффект от тяжелой травмы?*

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

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

*Мастер:*

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

*Игроки:*

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

*(Второй реролл)*

*Успех:  $45+10 = 55$*

*Мастер:*

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

*Игроки:*

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

Сила тамплиеров, приди!

*Приоритет: 99*

*Успех:  $57+10 = 67$*

*Мастер:*

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

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

Время: 8:00 (утро).

*Игроки:*

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

*Успех:* 28

*Мастер:*

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

*Игроки:*

Спим.

*Приоритет:* 99

*Успех:* 29

*Мастер:*

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

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

Время: 10:00 (утро).

Сытость: 4 из 10.

*Игроки:*

Впадаем в кому до полного оздоровления ноги.

*Приоритет: 100*

*Успех: 79*

*Мастер:*

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

*Игроки:*

*>ладоши*

wut

Зовём врача.

*(Второй реролл)*

Последний реролл.

*Приоритет: 100*

*Успех:  $17+10 = 27$*

*Мастер:*

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

Время: 10:05 (утро).

*Игроки:*

Начать телекинезом осторожно снимать гипс.

*Приоритет:* 98

*Успех:*  $93 + 10 = 100$

*Мастер:*

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

*+1 опыта.*

Время: 10:10 (утро).

Опыт: 21 из 40, 7 уровень.

Состояние нормальное.

*Игроки:*

К Твайлайт. Мне нужно её увидеть. Срочно.

*Успех: 30 = 1*

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

*Мастер:*

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

День 7.

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

Время: 10:25 (утро).

Опыт: 21 из 40, 7 уровень.

Здоровье: 22 из 35.

Запас сил: 12 из 12.

Сытость: 4 из 10.

Состояние нормальное.

Экипированы подковы.

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

Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды.

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

## Глава 14

*Игроки:*

(1)

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

*Приоритет: 100*

*Успех:  $8+10 = 18$*

(2)

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

*(Реролл)*

*Приоритет: 100*

*Успех:  $85+10 = 95$*

*Мастер:*

*Выбор варианта: 1*

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

День 7.

Место: Понивилль, госпиталь.

Время: 10:25 (утро).

Опыт: 21 из 40, 7 уровень.

Здоровье: 22 из 35.

Запас сил: 12 из 12.

Сытость: 4 из 10.

Состояние нормальное.

Экипированы подковы.

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

Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды.

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

*Игроки:*

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

*Успех:*  $82+10 = 92$

*Мастер:*

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

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

Место: Понивилль, библиотека.

Время: 10:30 (утро).

Сытость: 3 из 10.

*Игроки:*

Обнимаем, целуем, рассказываем о произошедшем в гостинице.

*(Реролл)*

Йиииха!

*Успех:*  $48+10 = 58$

*Мастер:*

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

*Игроки:*

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

*(Второй реролл)*

И мой второй реролл.

*Успех: 100*

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

*Мастер:*

В куда?

*Игроки:*

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

*Мастер:*

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

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

*Игроки:*

Бэдлак Дайс, очевидно же.

*Успех: 98*

*(Через 17 секунд после окончания приёма ходов)*

Иван.

*Успех: 98*

*Мастер:*

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

*+5 опыта.*

Время: 10:35 (утро).

Опыт: 26 из 40, 7 уровень.

*Игроки:*

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

*(Второй реролл)*

*Приоритет: 100*

*Успех:  $19+10 = 29$*

*Мастер:*

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

*Игроки:*

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

*Приоритет: 98*

*Успех:  $76+10 = 86$*

Иван?

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

*Мастер:*

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

*Игроки:*

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

"Пойдёшь со мной?"

*(Второй реролл)*

Вот это.

*Успех:*  $7+10 = 17$

*Мастер:*

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

*Игроки:*

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

*Успех:*  $61+10 = 71$

*Мастер:*

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

*Игроки:*

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

*Успех:*  $59+10 = 69$

*Мастер:*

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

*+4 сытости*

Время: 10:50 (утро).

Сытость: 7 из 10.

*Игроки:*

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

*Успех:*  $23+10 = 33$

*Мастер:*

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

*Игроки:*

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

*Успех:  $4+10 = 14$*

*Мастер:*

Дайсы подкачали.

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

*+1 опыта*

Время: 10:55 (утро).

Опыт: 27 из 40, 7 уровень.

*Игроки:*

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

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

*(Реролл)*

*Успех:  $94+10 = 100$*

*Мастер:*

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

*Игроки:*

(1)

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

*Приоритет: 100*

*Успех:  $46+10 = 56$*

(2)

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

*Приоритет: 100*

*Успех:  $85+10 = 95$*

*Мастер:*

*Выбор варианта: 1*

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

*Игроки:*

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

Пойти к Пинки.

*Успех:*  $7+10 = 17$

*Мастер:*

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

*-1 запаса сил.*

Место: Понивилль, "Сахарный уголок".

Время: 11:15 (утро).

Запас сил: 11 из 12.

*Игроки:*

Попробуем разбудить её, только не так, как Твайлайт.

*(Реролл)*

(ну что за сраный день ночь?)

реролл

*Приоритет: 100*

*Успех: 2*

(как бы вообще единицу не выбросить)

*Мастер:*

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

День 7.

Место: Понивилль,

"Сахарный уголок".

Время: 11:20 (утро).

Опыт: 27 из 40, 7 уровень.

Здоровье: 22 из 35.

Запас сил: 11 из 12.

Сытость: 7 из 10.

Статус неизвестен.

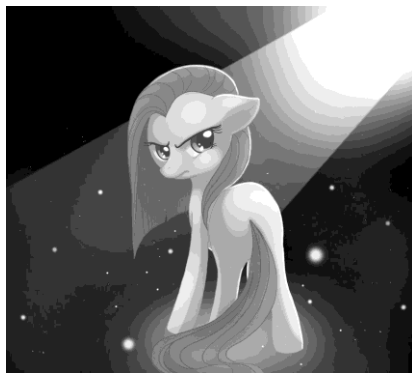
Экипированы подковы.

Навыки: исследователь,

красноречие, искушающая судьбу, крепкая телом, заклинательница.

Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды.

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



## Глава 15

*Мастер:*

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

День 7.

Понивилль, "Сахарный уголок".

Время: 11:20 (утро).

Опыт: 27 из 40, 7 уровень.

Здоровье: 22 из 35.

Запас сил: 11 из 12.

Сытость: 7 из 10.

Статус неизвестен.

Экипированы подковы.

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

Заклинания: телекинез, свет, регенерация, сотворение еды.

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

*Игроки:*

Чмокнуть её в щеку.

*Приоритет:* 99

*Успех:* 90 = 100

*Мастер:*

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

*+1 опыта*

Опыт: 28 из 40, 7 уровень.

*Игроки:*

(1)

Замер делаем и спрашиваем, как дела у Пинки.

*Приоритет: 95*

*Успех:  $21+10 = 31$*

(2)

Чего уж тут, можно без церемоний взять и измерить.

*Приоритет: 95*

*Успех: 57*

*Мастер:*

*Выбор варианта: 1*

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

*Игроки:*

А ты?

*(Реролл)*

РР.

*Приоритет: 98*

*Успех:  $87+10=97$*

*Мастер:*

Таки уже какое проодуктивное действие!

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

Время: 11:25 (утро).

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

*Игроки:*

Какое совпадение, я тоже!

*Приоритет: 99*

*Успех:  $2+10=12$*

*Мастер:*

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

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

*-1 хп, -1 запаса сил*

Время: 11:30 (утро).

Здоровье: 21 из 35.

Запас сил: 10 из 12.

Сытость: 6 из 10.

*Игроки:*

Сбрасываем её с себя.

Выдумываем более безобидную игру для того, чтобы измерить Пинки.

*(Реролл)*

Первый и последний реролл.

*Приоритет: 99*

*Успех: 48*

*Мастер:*

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

*Игроки:*

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

*(Реролл)*

*Приоритет: 99*

*Успех:  $92+10 = 100$*

*Мастер:*

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

*Игроки:*

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

*Успех: 94*

*Мастер:*

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

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

Состояние нормальное.

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

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

*Игроки:*

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

*Успех:*  $13+10 = 23$

*Мастер:*

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

Время: 11:40 (утро).

*Игроки:*

(1)

Предлагаем ей поиграть по другим правилам.

*(Реролл)*

*Приоритет: 99*

*Успех:  $91+10 = 100$*

*(2)*

Подбираем ошейник.

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

*(Реролл)*

*Приоритет: 99*

*Успех:  $54+10 = 64$*

*Мастер:*

*Выбор варианта: 1*

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

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

*Игроки:*

Мы сейчас спустимся вниз и позавтракаем!

IT'S BREAKFAST TIME!

*Успех:  $55+10 = 65$*

*Мастер:*

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

Время: 11:45 (утро).

*Игроки:*

Подбираем бритву и идём к Рарити.

*Успех:* 42

*Мастер:*

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

Место: Понивилль, бутик "Карусель".

Время: 12:00 (день).

*Игроки:*

Привет, Рэрिति! Наконец сделала замеры, вот.

*Приоритет:* 80

*Успех:* 17+10

*(Реролл)*

А дай-ка я тебя реролльну, брат.

*Приоритет: 98*

*Успех: 13+10*

*(Два реролла)*

Ну оче хуёво реролльнул.

*Приоритет: 98*

*Успех: 14+10 = 24*

*Мастер:*

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

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

*+3 опыта*

Опыт: 30 из 40, 7 уровень.

*Игроки:*

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

*Приоритет: 98*

*Успех: 33+10 = 43*

*Мастер:*

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

*Игроки:*

(1)

Теперь – [к] Зекоре.

(Заодно и экспу получим по дороге в лесу.)

*Приоритет: 99*

*Успех: 13*

(2)

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

*(Реролл)*

*Приоритет: 99*

*Успех: 54*

*Мастер:*

*Выбор варианта: 1*

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

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

*-2 запаса сил*

Место: лес Эверфри, дорога.

Время: 12:30 (день).

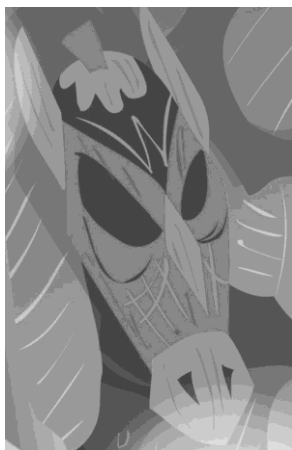
Запас сил: 8 из 12.

Сытость: 5 из 10.

*Игроки:*

Право. По карте там короче.

*Успех: 87*



*Мастер:*

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

Время: 12:40 (день).

*Игроки:*

Улыбаемся и машем, заодно кастуем на себя регенерацию.

*Приоритет: 100*

*Успех: 46*

*Мастер:*

Вы старательно улыбаетесь странному объекту, попутно подлечиваясь магией.

Время: 12:45 (день).

Здоровье: 24 из 35.

Запас сил: 6 из 12.

*Игроки:*

Осторожно продвигаемся вперёд, наблюдая за маской.

*Успех: 12*

*Мастер:*

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

Начинается бой!

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

Место: лес Эверфри, к северу от дорги.

Время: 12:45 (день).

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

*Игроки:*

Пытаемся ударом посильнее приложить маску об ближайший камень.

*Успех: 55*

*Мастер:*

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

Маска вуду внезапно дышит на вас огнём!

*Успех: 35*

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

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

Здоровье: 23 из 35.

*Игроки:*

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

*Успех:  $94+10 = 100$*

*Мастер:*

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

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

В ответ маска создаёт вокруг вас целое облако колючих льдинок!

*Успех: 38*

Они больно режут ваши бока (-2)...

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

Здоровье: 21 из 35.

*Игроки:*

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

*(Реролл)*

Реролл, пожалуй.

*Успех:  $12+10 = 22$*

*Мастер:*

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

В это время маска заставляет облака кружиться над вашей головой!

*Успех: 58*

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

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

Здоровье: 18 из 35.

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

*Игроки:*

"Маска вуду не хочет к Зекоре пустить?"

Тогда ей придётся в кустарнике сгнить!"

"Прожектор" на маску.

*Успех: 91*

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

*Мастер:*

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

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

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

*Успех: 72*

На 666 пост мог бы и крит выпасть, эх.

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

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

Время: 12:50 (день).

Здоровье: 14 из 35.

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

*Игроки:*

Взять и убить её факелом со страшной силой.

*Успех: 69*

*Мастер:*

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

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

*Успех: 11*

Вам, кажется, немного поплохело.

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

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

*Игроки:*

Охуенно, нас прокляли.

Телекинезом впечатать маску в ближайший камень.

*Приоритет: 99*

*Успех:  $2 + 10 - 20 = 1$*

*Мастер:*

-8, ололо.

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

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

*Успех: 40*

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

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

Время: 12:55 (день).

Здоровье: 12 из 35.

Запас сил: 3 из 12.

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

*Игроки:*

Бьём копытом.

*Успех:  $82+5-20 = 67$*

*Мастер:*

Вы сильно бьёте маску копытами (-3).

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

*Успех: 56*

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

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

Здоровье: 9 из 35.

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

*Игроки:*

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

*Приоритет: 99*

*Успех:  $37+10 = 47$*

*Мастер:*

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

Вы бегаєте кругами, на ходу накладывая на себя регенерацию.

В ответ маска поднимает вокруг вас небольшой смерч!

*Успех: 70*

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

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

Здоровье: 6 из 35.

Запас сил: 1 из 12.

Регенерация (2 хода).

*Игроки:*

Прижимаем маску к земле и наносим сильный удар промеж глаз.

*Успех: 50 = 100*

*Мастер:*

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

Победа!

*Получено 10 опыта!*

Время: 13:00 (день).

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

Здоровье: 8 из 35.

Состояние нормальное.

Новый уровень!

Что делать, вроде, все и так знают.

*Игроки:*

Огонь.

*Успех: 96*

*Мастер:*

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

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

Вы стоите посреди поляны, остывая после боя.

Опыт: 0 из 45, 8 уровень.

Здоровье: 14 из 41.

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

*Игроки:*

Собираем маску и идём к Зекоре.

*Успех: 56*

*Мастер:*

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

Место: лес Эверфри, остатки хижины Зекоры.

Время: 13:10 (день).

*Игроки:*

Исследуем руины, ищем причины пожара.

*Успех:  $14+10 = 24$*

*Мастер:*

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

*Игроки:*

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

*Успех:*  $86+10 = 96$

*Мастер:*

Эпик.

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

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

Время: 13:15 (день).

Омские сны.

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

## Глава 16

### *Sonic Rainboom!*

*Мастер:*

Горящий город рассыпается перед вашими глазами. Обезумевшие пони без кюотимарок мечутся в ужасе. Голос сзади, зовущий вас по имени... Голос? Это же...

Вы вздрагиваете и ударяетесь головой о стенку сундука, в котором лежите. Ваше укрытие освещается лишь несколькими лучиками солнца, просачивающимися через щели в обгорелом полу. А сверху кто-то ходит, и вы слышите писклявый голос: "Тень говорил – иди к обгорелый хижина, лови лошадь! А нету тут никакой лошадь! Мы уже час кругом ходи-ищи – нет лошадь! Плохой этот место, из лесу колдун-лошадь ходи, злой маска ходи, хвост подпаливай! Если Тень такой умный, пусть сам и ищет лошадь!"

День 7.

Место: лес Эверфри, остатки хижины Зекоры.

Время: 17:15 (день).

Опыт: 0 из 45, 8 уровень.

Здоровье: 15 из 41.

Запас сил: 12 из 12.

Сытость: 3 из 10.

Состояние нормальное.

Экипированы подковы.

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

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

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

*Игроки:*

Сидим тихо, прислушиваемся – пока не уйдут.

*Успех: 39*

*Мастер:*

Вы тихо отсиживаетесь в своём укрытии. Сверху больше ничего не слышно – похоже, им надоело вас искать.

Время: 17:25 (день).

*Игроки:*

Накладываем на себя заклинание регенерации, осторожно покидаем наше убежище.

*Успех:  $21+10 = 31$*

*Мастер:*

Вы не слишком удачно подлечиваетесь магией и вылезаете из погребов – вокруг, вроде бы, никого. (+2)

Время: 17:30 (день).

Здоровье: 17 из 41.

Запас сил: 10 из 12.

Сытость: 2 из 10.

*Игроки:*

Ищем следы бродившего, пытаемся определить, кто это был.

*Успех:  $68+10 = 78$*

*Мастер:*

Вы осматриваете следы на золе — это явно были не менее трёх алмазных псов. Судя по отметинам рядом со следами их лап, с собой они тащили немало всякого оружия.

Время: 17:35 (день).

*Игроки:*

Регенерируем и идём по следу.

*Успех:*  $47+10=57$

*Мастер:*

Вы накидываете на себя ещё одно оздоравливающее заклинание и идёте по оставленным псами следам, которые через некоторое время сворачивают с дороги и уходят куда-то на юг, теряясь в лесу. Дорога же уходит на север.

Место: лес Эверфри, дорога.

Время: 17:45 (день).

*Игроки:*

(1)

Побеждаем.

*Приоритет:* 97

*Успех:*  $80 = 100$

(2)

Вернуться к реке, перейти вброд, спустившись по течению и сбив таким образом вероятных преследователей со следа, идти на юг по западному берегу, прячась в тени деревьев и внимательно глядя по сторонам.

*(Реролл)*

...и попутно регенерируя!

*Приоритет: 97*

*Успех: 22 (неясно, был ли применён навык "Заклинательница" – но т.к. магия составляет малую часть действия, мы решили не указывать бонус от этого навыка)*

*Мастер:*

*Выбор варианта: 2*

Вы снова накладываете на себя не особенно эффективную регенерацию и идёте к реке, чтобы сбить следы возможных преследователей. И только вам начинает казаться, что всё тихо, как среди деревьев на другом берегу метрах в ста по течению мелькают псы! Они бегут цепочкой, о чём-то коротко перегавкиваясь – похоже, что прочёсывая лес!

Место: лес Эверфри, река.

Время: 17:55 (день).

Здоровье: 22 из 41.

Запас сил: 6 из 12.

*Игроки:*

Прячемся в ближайшие кусты и затихаем.

*Приоритет: 99*

*Успех: 38*

*Мастер:*

Вы прячетесь в ближайшие кусты, сворачиваясь как испуганный зверёк и стараясь не дышать. Некоторое время кажется, что всё нормально, но вдруг уже довольно близко раздаётся гнусный голос пса: "Ищите лучше гrrрф! Она точно где-то rrrрфф здесь!"

Время: 18:00 (день).

*Игроки:*

(1)

Лежим ниже воды, тише травы.

*Приритель: 100*

*Успех: 49*

(2)

Не отвсечиваем. Ждём, пока пройдут мимо, и сваливаем оттуда.

*Приоритет: 100*

*Успех: 23*

*Мастер:*

*Выбор варианта: 1*

Вы забиваетесь ещё глубже в своё укрытие, несколько раз псы хрустят ветками совсем рядом с вами, но не замечают, однако поиски прекращать явно не собираются. "Есля нада, будим да ночи тута всё абшариваааать!" – визжит один с особенно мерзким голосом.

Время: 18:05 (день).

*Игроки:*

(1)

Создаём кусок мяса, чтобы отвлечь псов их низменными инстинктами, а самой в это время побежать на юг, вдоль реки.

*Приоритет:* 98

*Успех:*  $22+10 = 32$

(2)

Поджигаем кусок одежды или шерсти на ближайшем псе.

*Приоритет:* 98

*Успех:*  $18+10 = 28$

*Мастер:*

*Выбор варианта:* 2

На атаку не похоже, так что пусть будет вполсилы.

Дождавшись, пока к вам подойдёт очередной пёс, вы поджигаете ему загривок магией. "Ррррр-ай!" – вскрикивает он, и парой хлопков тушит шерсть, после чего находит вас взглядом и орёт: "Паррррррни! Я лошадь тут, рррруби!"

Начинается бой!

Противники:

Алмазный пёс, 8/8.

Где-то рядом ходит ещё никак не менее пары десятков.

Запас сил: 5 из 12.

*Игроки:*

Рогом в глаз.

*(Реролл)*

РРРеролл же.

*Приоритет: 100*

*Успех: 84*

*Мастер:*

Вы тыкаете псу в глаз рогом, он успевает увернуться в последний момент, отделавшись разодранной щекой (-2).

В ответ он бьёт вас с ноги в живот!

*Успех: 7*

Из леса рядом выбегает ещё один!

Ваш первый противник, совершив неудачный удар, теряет равновесие и шмякается о землю!

Противники:

Алмазный пёс А, 6/8, встаёт с земли.

Алмазный пёс Б, 8/8, бежит в вашу сторону метрах в двадцати.

Где-то рядом ходит ещё никак не менее пары десятков.

*Игроки:*

Поджигаем всё вокруг и прыгаем в речку. (Надеюсь, что пони умеют плавать.)

*(Реролл)*

Один реролл.

*Приоритет:* 99

*Успех:*  $58+10 = 68$

Вы бросаетесь к реке, поджигая лес вокруг. Разгорелось неплохо, слышны визги псов, а вас вода пока что защищает, но псы мелькают уже и на другом берегу!

Бой окончен, вы сбежали.

Время: 18:10 (день).

Запас сил: 3 из 12.

*Игроки:*

Сплаваемся по течению подальше от толпы.

*Успех:* 1

Хорошая была игра.

*Мастер:*

Вы бросаетесь вниз по течению, но тут вашу шею что-то очень больно оцарапывает, подняв справа от вас целый фонтан брызг! Буквально парой сантиметров левее, и... Обернувшись, вы видите, как на западном берегу псы выкатывают к реке ещё несколько баллист. На восточном берегу пока вроде тихо. Очевидно, что посреди реки вы – идеальная мишень!

-1 XII.

Здоровье: 21 из 41.

*Игроки:*

Сорвать тростинку, прочистить магией, с этой импровизированной дыхательной трубкой залечь на дно и не высовываться часа два-три.

*Успех: 84*

*Мастер:*

Вы срываете полый стебель камыша, зажимаете во рту и ныряете! Вода даёт вам некоторую защиту от вражеских снарядов, и очень вовремя – первая баллиста стреляет! (-20 к роллу против вас, как деф)

*Успех:  $53-20 = 33$*

Сквозь толщу воды дротик всё-таки весьма болезненно впивается вам в бок (-3). Судя по всему, он далеко не последний...

Здоровье: 18 из 41.

*Игроки:*

Это, конечно же, замечательно, но ПРИШЛО ВРЕМЯ ВЫБИРАТЬСЯ НА ВОСТОЧНЫЙ БЕРЕГ И СВАЛИВАТЬ В СТОРОНУ ГОРОДА!

*Успех:  $70 = 100$*

Стоп роллинг! У нас вин, тем более эпик вин ("искусывающая" же).

/me представил себе искусанную судьбу.

Наша не просто искусанная, бро, она, блджд, полуобглоданная и разлагается на ходу, хромя на все четыре ноги.

*Мастер:*

Собравшись с силами, вы выскакиваете на берег, увернувшись от следующего дротика, и припускаете в сторону Понивилля. Похоже, что основные силы псов или остались на другом берегу, или заняты пожаром, но едва ли они про вас так быстро забыли. Вы выбегаете на дорогу, галопом припускаете по ней... Вот и поле разросшихся ядовитых цветов! Что делать – пробежать напролом или снова обойти? Если второе, то с какой стороны?

Место: лес Эверфри, дорога.

Время: 18:20 (день).

*Игроки:*

Если это Poison Joke, то напролом!

Если нет – обходим с юга.

*Успех: 96*

Напролом!

(Пускай ГМ придумывает нам мутацию.)

*Мастер:*

Решив, что жизнь дороже, вы бросаетесь напролом через поле таких невинных с виду синих цветочков и скоро уже оказываетесь вне леса. Похоже, что теперь уже за вами никто не гонится. Из всей этой истории вы смогли извлечь очень

важный урок: стрелы негодяев не останавливаются метром воды, как в приключенческих книгах! Куда же дальше?

+2 опыта.

Место: где-то между лесом Эверфри и Свит Эппл Эйкрз.

Время: 18:30 (день).

Опыт: 2 из 45, 8 уровень.

Сытость: 1 из 10.

Отравление "ядовитой шуткой" – подействует после сна.

*Игроки:*

В библиотеку, очевидно же.

У Твай есть книга, с помощью которой она может нам снять отравление.

*Приоритет: 100*

*Успех: 16*

*Мастер:*

Вы направляетесь в сторону Понивилля, но по пути мимо Свит Эппл Эйкрз вас окликают: "Эй, городская!"

Место: Свит Эппл Эйкрз.

Время: 18:35 (день).

*Игроки:*

(Ну всё, сейчас нам ещё и от АЈ по мордасам достанется.)

"Привет, АЈ! Надеюсь, ты уже не так сильно злишься на меня? Я хотела извиниться..."

*Приоритет: 99*

*Успех:  $27+10 = 37$*

*Мастер:*

"Привет, АЖ! Надеюсь, ты уже не так сильно злишься на меня? Я хотела извиниться..." Она подходит и криво усмехается вам в лицо: "И потому послала вместо себя другую? Причём кого – Флаттершай, ха! Ты даже ничёмнее, чем я думала. Короч, дело такое – в остатках шара у Твайлайт какие-то свёртки с деревяшками внутри валяются. Тяжеленные, паскуды... Если они ей нужны, Макинтош согласен дотащить до библиотеки. Или нам их на дрова пустить? Имей в виду, я это для ней, а не для тебя делаю, если узнаю, что они ей даром не сдались, а Мак зря надрывался – живого места на тебе не оставлю!"

*Игроки:*

Без эмоций в голосе сказать: "А подождать можете? Я у неё узнаю".

*Приоритет:* 98

*Успех:*  $5+10 = 15$

*Мастер:*

Таки 15.

Вы совершенно безэмоционально произносите: "А подождать можете? Я у неё узнаю". – "Толку с тебя..." – Эпплджек смачно сплёвывает вам под ноги, разворачивается и уходит, насвистывая какую-то мелодию.

*Игроки:*

К Рарити за седлом.

*Успех:* 78

*Мастер:*

Вы отправляетесь в бутик к Рарити. Она встречает вас в смешанных чувствах: "Ах, дорогуша, ну я же сказала – завтра! Ещё совсем не готово! В паре мест ещё подшить надо, а у меня всё просто из копыт валится со всеми этими бедами!" – жалуясь, она попутно успевает сделать пару кругов по комнате, хватая и перекладывая швейные принадлежности.

Место: Понивилль, бутик "Карусель".

Время: 18:50 (день).

*Игроки:*

Извини. Может быть, я смогу чем-нибудь помочь?

*Приоритет:* 100

*Успех:*  $75+10 = 85$

*Мастер:*

"Извини. Может быть, я смогу чем-нибудь помочь?" – "Ах, я даже не знаю... Милочка, ты ведь, очевидно, не очень следишь за модой? А для меня это – хлеб насущный, если позволишь такое выражение. И вот представляешь себе, появляется в Кантерлоте некий стилист Фон Шатен и вводит в моду короткие причёски! Гриву, хвост – всё чуть ли не ёжиком, извиняюсь за выражение! Я, как подобает истинному ценителю красоты, критикую его среди всей местной публики, а он, что бы ты думала? Отправляется в турне с бесплатными мастер-классами! В том числе сюда, в Понивилль! Прямо в наш спа-салон! Ах, моя репутация!.. Конечно же, я первым делом встретила его и заявила, что это просто-таки преступление против настоящей моды, в ответ

на что он назначил мне дуэль парикмахеров! Я не особо сильна в искусстве укладки, но была уверена, что смогу победить этого невежественного выскочку, и..." – её губы дрожат. "В общем, мы сделали укладку двум пони-близнецам и показали результаты публике, не сказав, кто кем занимался, и... и... и они выбрали егоооо!" – Рарити пускается в плач. Через несколько минут, чуть успокоившись, она продолжает: "Моя карьера катится под откос, я неведомым образом теряю навыки, и тут такое! Ох, что же мне делать? Ах, зачем я вам всё это рассказываю? Кому теперь есть дело до меня? Я... я ни на что не пригодна!" – она снова заходится плачем.

Время: 18:55 (день).

*Игроки:*

Шу-шу-шу-шу-шу, милочка, была я в этой столице. Так вот, все эти столичные пони – наглые напыщенные снобы. Ты должна понимать, что 95% пони – глупый табун. Твои произведения – для элиты, а не для масс, понимаешь, о чём я?

*Успех:*  $54+10 = 64$

*Мастер:*

"Шу-шу-шу-шу-шу, милочка, была я в этой столице. Так вот, все эти столичные пони – наглые напыщенные снобы. Ты должна понимать, что 95 процентов пони – глупый табун. Твои произведения – для элиты, а не для масс, понимаешь, о чём я?" Она заметно успокаивается от ваших слов, но продолжает драматизировать: "Ах, ну что ты... В том-то весь и трагизм, что все эти пони – мои хорошие знакомые и зачастую постоянные клиенты. Пусть даже они, как ты верно заметила, не смыслят в моде, мне больно смотреть, как их

уродует этот... этот... этот дракон! Да, дракон! Страшный злодей, растлитель нравов! Где это вообще видано, чтобы... ах!" – она закатывает глаза.

*Игроки:*

Ну, здесь я вряд ли смогу как-то помочь. А вот ты мне можешь!

Я сильно поссорилась с АЈ, на ровном месте, ты, как её подруга, должна знать, как можно с ней помириться.

*(Реролл)*

это

*Приоритет: 99*

*Успех:  $86+10 = 96$*

*Мастер:*

"Ну, здесь я вряд ли смогу как-то помочь... А вот ты мне можешь! Я сильно поссорилась с ЭйДжэй, на ровном месте, ты, как её подруга, должна знать, как можно с ней помириться". Рарити ненадолго задумывается: "Эпплджэк... К ней нужен особый подход. Мне уже случалось сталкиваться с её упрямством ранее. Вот что: обрисуй мне в паре слов, что у вас с ней стряслось, а я попробую помочь. Мне как раз не помешает хорошая прогулка на свежем воздухе, а ей, подозреваю – порция здравого смысла. Ох уж эти упрямые земные... ааа-хаха, то есть, я хотела сказать, земные пони ничем не хуже, разумеется, просто они весьма, скажем так, грубы в своих методах, если ты понимаешь меня. Вообще, каждый должен заниматься своим делом. Вот не полез бы, скажем, этот невежественный пегас в область

моды, и не было бы у меня сейчас проблемы. Ты ведь согласна? Да, и что у вас там с Эпплджэк?"

*Игроки:*

Ну... эм... мы с Твайлайт немного выпили и начали делать глупости... всякие. А Эпплджэк это всё увидела. Потом я с ней повздорила немного. И... в общем, она меня ударила. И теперь очень недолюбливает меня.

*Приоритет: 98*

*Успех:  $56+10 = 66$*

*Мастер:*

"Ну... эм... мы с Твайлайт немного выпили и начали делать глупости... всякие, – Рарити слегка приподнимает бровь и слушает дальше. – А Эпплджэк это всё увидела. Потом я с ней повздорила немного. И... в общем, она меня ударила". Тут её прорывает: "О господи, милочка, вот прямо так и ударила? Надеюсь, синяка не осталось? Как она могла?! Это же так недостойно леди! Не то, чтобы я одобряла твои вкусы... нет, не Твайлайт, разумеется, а... в общем, это всё неважно! Я немедленно иду к этой несносной фермерше, и она-то уж у меня попляшет! Если к вечеру она не придёт к тебе извиняться – я не Рарити!" – гордо сказав это, она подхватывает с полки красивый шарфик и направляется к двери.

Время: 19:00 (день).

*Игроки:*

"Постой!" Спросить про пегаса, как описано у внимательного брони. *(несколько игроков до этого пытались спросить про пегаса-парикмахера)*

*Успех:  $74+10 = 84$*

Это не обязательно ТОТ пегас, но это интересно, и чем чёрт не шутит.

*Мастер:*

"Постой!" Вы расспрашиваете Рарити о приезде парикмахера, но она ничего не знает, кроме его имени – Фон Шатен, внешности – лиловый пегас с тёмными волосами, и того, что он внезапно обрёл популярность и сейчас проездом в Понивилле и временно работает в спа-салоне. Это не считая хитрых оскорблений и витиеватых проклятий, которыми она обильно снабжает его описание. "Что-нибудь ещё?"

Время: 19:05 (день).

*Игроки:*

"Если это вся информация что у тебя есть, то всё... Хотя... не найдется у тебя перекусить что-нибудь?"

*Приоритет: 100*

*Успех:  $10 = 1$*

*Мастер:*

"Если это вся информация что у тебя есть, то всё... Хотя... не найдется у тебя перекусить что-нибудь?" – "Это всё, что мне известно, а если хочешь перекусить, посмотри вон в той корзинке, я там оставляла немного листьев салата."

Так, куда же я положила эту шляпку?.." Пока Рарити ищет, вы подходите к столу, склоняетесь над корзиной... И следующие пять минут носитесь по комнате со страшными криками, в то время как Рарити пытается отодрать от вашего лица свою кошку. "Ох, прошу прощения, она у меня... несколько норовистая. Ты в порядке? Ну, я тогда пошла". Вы выходите, она закрывает дверь и направляется к ферме.

*-1 ХП, -1 выносливости.*

Место: Понивилль, около бутика "Карусель".

Время: 19:10 (день).

Здоровье: 17 из 41.

Запас сил: 2 из 12.

*Игроки:*

А Дайси идёт к Мэру.

*Приоритет: 98*

*Успех: 34*

*Мастер:*

Вы направляетесь в приёмную мэра. Вас встречает секретарь: "Вы по какому вопросу? Вам назначено? Простите, мэр очень занята, хотите, я попробую записать вас на завтра?"

Место: Понивилль, мэрия.

Время: 19:25 (день).

*Игроки:*

"Рядом с Понивиллем рыскают десятки алмазных псов. У них есть оружие, такое, как баллисты".

*Приоритет: 99*

*Успех:  $96+10 = 100$*



*Мастер:*

"Рядом с Понивиллем рыскают десятки алмазных псов. У них есть оружие, такое, как баллисты". Секретарь несколько секунд смотрит на вас, затем быстро встаёт с места и скрывается за дверью. Вскоре оттуда показывается

мэр, которая с весьма внимательным и озабоченным видом выслушивает весь ваш рассказ о псах, после чего уверенным тоном произносит: "Гражданка – благодарю за проявленную бдительность, обо всём случившемся немедленно будет доложено лично принцессе Селестии! Пока же прошу соблюдать спокойствие и не поднимать панику, небеса над Понивиллем патрулируются отрядами королевских гвардейцев, неподалёку расположены Клаудсдейл и даже сам Кантерлот, нам ничего не угрожает. Ещё раз спасибо за ваше внимание. Теперь прошу меня извинить, мне нужно составить отчёт". Она скрывается за дверью, а вас не покидает чувство, что она совершенно не удивилась и не испугалась вашего рассказа.

*+5 опыта.*

Время: 19:30 (день).

Опыт: 7 из 45, 8 уровень.

Вас мучает голод.

Отравление "ядовитой шуткой" – подействует после сна.

*Игроки:*

ВСПОМИНАЕМ, что у нас с собой ошейник с радиопередатчиком, по которому псам дают команды. Исследуем его, исследуем его ещё раз.

*(Реролл)*

*Приоритет: 99*

*Успех:  $98+10 = 100$*

*Мастер:*

Вы внезапно вспоминаете про одну вещь – найденный у пса ошейник. Тот самый, который всё это время носили с собой, и внимательнейшим образом осматриваете. Сейчас это просто полоска кожи, никак себя внешне не проявляющая, что же могло заставлять его вибрировать и создавать голоса в голове ранее? Как его использовал противник? Ответы, кажется, где-то рядом... Кстати, а из чьей кожи он сделан? Достаточно толстая и грубая, раньше вы такой не встречали... Вопросы, вопросы...

*Игроки:*

В кафе, забираем из дома Твай, ужинаем, рассказываем всё (*спойлер*., поёбушечки).

*(Реролл)*

*Приоритет: 99*

*Успех: 45*

*Мастер:*

Вы направляетесь в кафе. Эх, сводить бы сюда Твай, но она наверняка ещё спит... Меню никак не изменилось с прошлого раза:

*Закуски:*

*Бутерброд с травой – 3 золотых.*

*Маффин – 4 золотых.*

*Кекс фруктовый в ассортименте – 5 золотых.*

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

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

*Напитки:*

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

*Вода с солью, 1 стакан – 3 золотых.*

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

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

Место: Понивилль, кафе.

Время: 19:45 (день).

*Игроки:*

Берём пару кексиков на вынос и идём в библиотеку.

*Успех: 42*

*Мастер:*

Вы берёте пару кексиков с собой и направляетесь к библиотеке. Вам открывает Спайк: "Неважный у тебя видок. Что, опять хочешь втянуть Твайлайт во что-то опасное?"

Место: Понивилль, библиотека.

Время: 20:00 (день).

Инвентарь: пустая книжка, ошейник, морковь\*3, неизвестное зелье, узелок пряных трав, кексик\*2, 8 золотых монет.

*Игроки:*

"Ни в коем случае!"

Улыбнуться Спайку.

"Как дела? А я принесла вам с Твай поесть!"

*Успех:*  $70 = 100$

*Мастер:*

"Ни в коем случае! – улыбаетесь вы Спайку. – Как дела-то? Я принесла вам с Твай поесть!" – "Ну, хоть какая-то от тебя польза", – скорее для виду бурчит он и пропускает вас внутрь. Как раз в это время по лестнице спускается заспанная Твайлайт: "О, привет. Неужели я проспала до вечера? А ты, наверно, опять целый день искала приключений на свою голову? Знаешь, по-моему, твоя кьютимарка совершенно не соответствует твоему образу жизни... Дайси", – она тепло улыбается, произнесла ваше вымышленное имя.

Время: 20:00 (вечер).

Сытость: 0 из 10.

*Игроки:*

"Добрый вечер, соня!"

Накрыть на стол, добавить к кексикам часть запасов Твай, пригласить всех к столу.

*Приоритет:* 99

*Успех:*  $6+10 = 16$

*Мастер:*

Ладно, там с прошлого раза вин был растянутый, ибо некуда было засунуть, и тут всё-таки одна фраза есть, так что можно считать, что +10, лол.

"Добрый вечер, соня!" Спайк накрывает на стол, вы выкатываете кексики, добавляете, он ставит чай и достаёт печенье... Твай явно проголодалась, а уж про молодого дракончика и говорить нечего. Провизия со стола стремительно исчезает, а вы так толком и не поели.

+2 сытости

Время: 20:15 (вечер).

Сытость: 2 из 10.

Отравление "ядовитой шуткой" – подействует после сна.

*Игроки:*

Творим ещё еды, продолжаем банкет.

*Успех:*  $97+10 = 100$

*Мастер:*

"Нет, так не пойдёт!" – заявляете вы и сооружаете вокруг себя целые горы еды! Чего тут только нет – фрукты, овощи, выпечка, сладости, хрустящее сено, и даже парочка самоцветов. Спайк буквально захлёбывается слюной и бросается есть, и даже Твайлайт не может скрыть своего восхищения: "Знаешь, возможно, я была не совсем права касательно создания еды магией. Это может быть очень полезно и перспективно... Мммм... и вкусно!" – добавляет она, обедая гроздь винограда. Ну а вам наконец-то удаётся поесть как нормальной пони.

*+7 сытости*

Время: 20:30 (вечер).

Сытость: 8 из 10.

*Игроки:*

Лень писать что-то новое, поэтому просто рассказываем ей про события сегодняшнего дня.

*(Реролл)*

*Приоритет: 99*

*Успех:  $73+10 = 83$*

*Мастер:*

Наконец-то наевшись и отправив Спайка прибираться в комнате, вы получаете возможность обстоятельно рассказать Твайлайт обо всём, что произошло сегодня. Дослушав, она некоторое время барабанит копытами по столу, затем вздыхает: "Всё-таки ты сумасшедшая – заявиться в лес и... Бррр, от твоих рассказов мурашки по коже. Значит, хижина Зекоры сожжена, а весь лес кишит псами? Хорошо, конечно, что ей удалось спастись, интересно, где она от них прячется... Ещё странно, что её маска напала на тебя. Я напишу обо всём этом принцессе. Да, и про части баллисты надо не забыть. Наверно, ты очень устала, да? Ложилась бы спать, а я пока обмозгую всё это".

Время: 20:40 (вечер).

Инвентарь: пустая книжка, ошейник, морковь\*3, неизвестное зелье, узелок пряных трав, 8 золотых монет.

*Игроки:*

"Хорошо, милая!"

Потыкаться мордочками, лечь спать.

*Приоритет: 98*

*Успех:  $41+10 = 51$*

*Мастер:*

Ну таки 51.

Вы встаёте из-за стола, желаете Твайлайт спокойной ночи и идёте к выделенной вам кровати. Уже улёгшись и закрыв глаза вы слышите, как она входит в вашу комнату. "Дайси, ты уже спишь?" Вы сонно бурчите что-то в ответ, и тогда лиловая единорожка подходит к кровати и тыкается носиком в вашу гриву: "Ты моя непоседа. Спи крепко. Мы обязательно что-нибудь придумаем!" Улыбнувшись ей в ответ, вы засыпаете.

День 7.

Место: Понивилль, библиотека.

Время: 20:45 (вечер).

Опыт: 7 из 45, 8 уровень.

Здоровье: 17 из 41.

Запас сил: 1 из 12.

Сытость: 8 из 10.

Крепкий, спокойный сон.

Отравление "ядовитой шуткой".

Экипированы подковы.

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

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

Инвентарь: пустая книжка, ошейник, морковь\*3, неизвестное зелье, узелок пряных трав, 8 золотых монет.

Да, и парочка роллов.

Сон: 5 +...

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

...поспим от души, после такого-то тыкания носиком.

Пойзон джок, насколько омским его делать:

*Успех: 97*

*Игроки:*

Мы всё-таки мутируем в пегаса!

Скорее в параспрайта.

## Глава 17

Мастер:



Игроки:

(1)

Идём в спа салон и просим заварить отвар от ядовитой шутки.

Приоритет: 91

Успех:  $70 = 100$

(2)

>Господи, нужно срочно выпросить у Твайлайт лекарство от проклятья.

Не надо, мне нравится! Сейчас будет мордочкотыканье в картинках!

----

Регенерируем.

Приоритет: 91

Успех:  $72+10 = 82$

Мастер:

Выбор варианта: 2



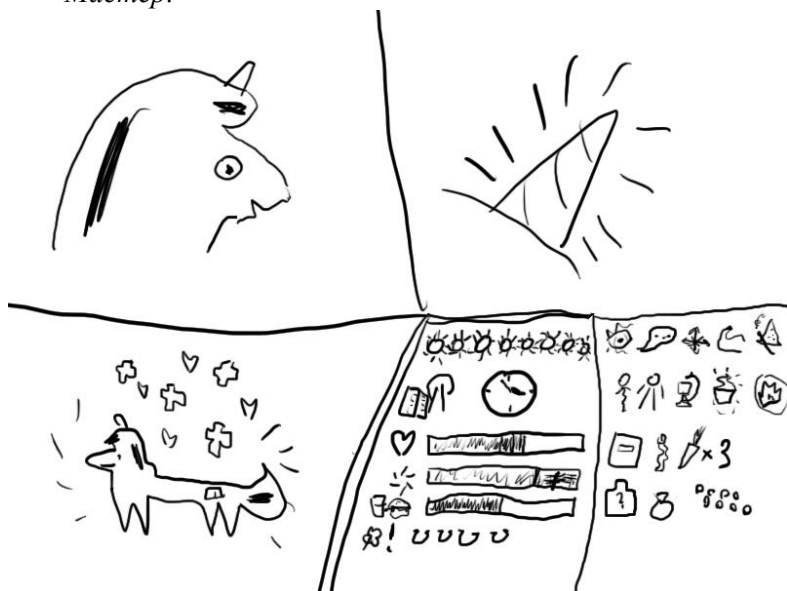
Игроки:

Фигово мы полечились.

Лечимся ещё раз.

Успех:  $68+10 = 78$

Мастер:



Игроки:

(1)

Снова регенерироваться. И всё-таки сделать стойку на передних копытах.

Приоритет: 89

Успех:  $76 + 10 = 86$

(2)

Громко кричим: "Что происходит? У меня что, галлюцинации?"

Приоритет: 89

Успех: 50 = 100

Мастер:

Выбор варианта: 2

Правило про не больше двух раз – это чтобы нельзя было закидать кубиками нежелающего говорить с нами персонажа или ходить между двумя домами час подряд. А хиллов хоть на всю выносливость разом.



Игроки:

(1)

Твайлайт, я ни хрена не понимаю тебя! В этом и заключается проклятие. Попроси Спайка сходить туда, куда ты говоришь, приготовить эту хрень и принести сюда.

Приоритет: 98

*Успех: 60 = 100*

(2)

Я понял! Надо въебать ту траву, которая у нас в пакете, и двигать в СПА-салон к Алоэ!

*Приоритет: 98*

*Успех: 3*

(3)

Ласково потереться об Твайлайт мордочкой в благодарность за такое подробное и наглядное объяснение.

*Приоритет: 98*

*Успех: 57*

Иваны, залогиньтесь.

*Мастер:*

*Выбор варианта: 2*

*Игроки:*

Мне иногда кажется, что у наш рандом умеет думать, у него есть свои семьи и города.

Мастер:



Игроки:

Пришло время идти в спа.

(Реролл)

Приоритет: 100

Успех: 79

Мастер:



Игроки:

Говорим ~~безумной~~ крысеоткрывшему, что почти ни хрена не понимаем, и слёзно просим сделать нам ванну с отваром от Ядовитой Шутки.

(Реролл)

Успех:  $25+10 = 35$

Мастер:



Игроки:

Спрашиваем, когда откроются.

Успех:  $27+10 = 37$

*Мастер:*



*Игроки:*

Пишем копытом на земле: "Вляпалась в Ядовитую Шутку, помогите".

*(Третий реролл)*

*Приоритет: 98*

*Успех: 100*



*Мастер:*



Вы выныриваете из ванны с лекарственным раствором. Ну наконец-то! Кто бы мог подумать, что без такой привычной вещи, как способность воспринимать, мыслить и общаться словами, а не образами, будет так тяжело? Вы вылезаете из воды, наскоро растираетесь полотенцем и благодарите работницу спа. "Платы не надо, это ведь была, по сути, неотложная медицинская помощь", – улыбается вам она.

День 8.

Место: Понивилль, спа.

Время: 5:30 (ночь).

Опыт: 7 из 45, 8 уровень.

Здоровье: 26 из 41.

Запас сил: 8 из 12.

Сытость: 1 из 10.

Состояние нормальное.

Экипированы подковы.

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

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

Инвентарь: пустая книжка, ошейник, морковь\*3, неизвестное зелье, 8 золотых монет.



*Игроки:*

Пикрелейтед.

*Успех: 45*

*Мастер:*

Давайте без графических ходов только.

На радостях вы возвращаетесь к Твайлайт. "Ну как, помогло?"

Место: Понивилль, библиотека.

Время: 5:45 (утро).

*Игроки:*

"Да! Как хорошо, оказывается, всё воспринимать и общаться нормально! А ещё я жутко проголодалась!"  
Заставить Спайка готовить завтрак.

*(Реролл)*

*Приоритет: 100*

*Успех:  $38+10 = 48$*

*Мастер:*

"Да! Как хорошо, оказывается, всё воспринимать и общаться нормально! А ещё я жутко проголодалась!" Твайлайт отпускает ехидное замечание: "Ещё бы, после той травы... Впрочем, Спайк всё равно спит, а ничего готового у меня нет. Да, кстати, вечером, когда ты уже спала, заходила Эпплджек..."

*Игроки:*

"Что она с тобой сделала?!"

*Успех:  $50 = 100$*

*Мастер:*

"Что она с тобой сделала?!" Твайлайт звонко смеётся: "Слово в слово то же самое она спросила про тебя. А так – похоже, что Рарити устроила ей разнос за тот случай на ферме. Но важнее другое – вместе с ней заходил Макинтош и был так любезен, что притащил с собой части баллисты. Извини, пока ты спала, я не удержалась и осмотрела их... Всё-таки это ведь твой трофей".

Время: 5:50 (утро).

*Игроки:*

"Ого, тогда удивительно, что я проснулась без новых синяков... И что именно она хотела? А за баллисту не переживай, я думаю, ты в них разбираешься лучше меня".

*(Реролл)*

*Успех:  $35+10 = 45$*

*Мастер:*

45, выполнено частично.

"Ого, тогда удивительно, что я проснулась без новых синяков... И что именно она хотела?" – "Помириться! Ты слишком строго её судишь. Конечно, она бывает очень упрямой, уж я-то знаю, и едва ли в ближайшее время бросится тебя обнимать, но она наверняка поняла, что была неправа к тебе".

*Игроки:*

"Ну хорошо бы, если так".

Творим еду уже.

*Приоритет:* 98

*Успех:*  $47+10 = 57$

*Мастер:*

"Хорошо бы". Вы, слегка напрягшись, создаёте краюху хлеба и неторопливо съедаете.

Время: 5:55 (утро).

Запас сил: 7 из 12.

Сытость: 4 из 10.

*Игроки:*

"Если честно, то ссора с Эпплджек это не самая приятная вещь... Твоё исследование баллисты дало результаты?"

*(Реролл)*

Броролл.

*Успех:*  $12+10 = 22$

*Мастер:*

"Если честно, то ссора с Эпплджек это не самая приятная вещь... Твоё исследование баллисты дало результаты?" – "А ты сама не хочешь взглянуть?"

*Игроки:*

Нет, потом. Сначала тебе и мне надо поесть.

Создаем еду, рассказываем про мэра и зелье.

*(Перолл)*

Броролл.

*Успех:*  $85+10 = 95$

*Мастер:*

Эпики.

"Нет, потом. Сначала тебе и мне надо поесть". Вы снова, к восхищению Твайлайт, создаёте небольшой пир и рассказываете за едой про странное поведение мэра и зелье. "Насчёт мэра ты, по-моему, слишком мнительна, она просто спокойная пожилая пони. Что же касается зелья... Ну, я могу попробовать примерно определить, что оно должно делать, но вообще это область Зекоры. Интересно, где она сейчас?.." – задумывается Твайлайт, обмакивая тостик в сладкий сироп.

*-1 запаса сил, + 5 сытости, +1 здоровья*

Время: 6:05 (утро).

Здоровье: 27 из 41.

Запас сил: 6 из 12.

Сытость: 9 из 10.

*Игроки:*

> + 5 сытости

What i'm talking about

--

Идём к Рарити.

*Успех: 93*

*Мастер:*

Попрощавшись с Твайлайт, вы решили зайти проведать Рарити и ваше седло. Прождав некоторое время у двери и решив было, что она всё ещё спит, вы вдруг слышите голос сзади: "Ах, дорогуша, вы так рано? Ну ничего, по счастью, я уже закончила". Она выглядит очень усталой и несёт на себе немало свёртков. "Теперь, когда все просто влюбились в этого Фон Шатена, мне приходится работать сутками, чтобы хоть как-то сводить концы с концами, – тяжело вздыхает она, отпирая дверь и впуская вас внутрь, после чего, сгрузив свою ношу, расцветает прямо на глазах: – Впрочем, не будем о грустном, вот твоё новое седло! Ну-ка, примерь, примерь... Ну как?" У вас просто нет слов. Сидит как влитое. "Сделала, как ты и просила – попрочнее, вот тут и тут прошила аж тройным швом, ну а в вопросах дизайна на мой вкус. Помоему, тебе просто идеально подойдут эти чёрные агаты с бриллиантами! Первые называют камнями магии, а вторые так чудно собирают свет! Ну-ка, повернись... О да, я могу без ложной скромности сказать, что это и правда достойное творение! Ну, что скажешь?"

*Бонусы седла: снижение всего получаемого урона на 1 и +1 к эффектам всех имеющих численное значение заклинаний.*

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

Время: 6:30 (утро).

Сытость: 8 из 10.

Экипированы подковы, седло.

*Игроки:*

**Показываем Рарити ошейник. Спрашиваем, из какой кожи он сделан.**

*Успех:  $9+10 = 19$*

*Мастер:*

Вы достаёте из сумки и протягиваете Рарити ошейник. "Фу, что это за мерзость? Дорогуша, ты же уже не маленькая, чтобы собирать по помойкам всякий хлам! О, эта застёжка, сделай милость, убери его с глаз моих!" – заламывает копыта она.

*Игроки:*

Чмокаем Рарити в щёку и просим сказать, из какой кожи сделан ошейник.

*Приоритет: 95*

*Успех:  $12+10$*

"Да-да, ужасная безвкусица, я знаю. Всё-таки посмотри повнимательнее, пожалуйста?"

*(Реролл)*

Броролл тебе.

Кровь Христова, Святой Грааль, помоги перебить того поцелуйщика.

*Приоритет: 89*

*Успех:  $40 = 1$*

*(Реролл)*

Вот ему от меня реролл.

*Приоритет: 100*

*Успех:  $36+10 = 46$*

*Мастер:*

"Да-да, ужасная безвкусица, я знаю. Всё-таки посмотри повнимательнее, пожалуйста?" – "Послушай, я полночи работала, а вчера ещё и ходила учить уму Эпплджэк, я сделала тебе отличное седло и даже не дождалась благодарности. Я не знаю, что в тебе нашла Твайлайт, но пожалуйста, если тебя не затруднит, покинь мой магазин и дай моим глазам хоть немного отдохнуть от уродства, заполняющего окружающий мир", – эмоционально произносит она и принимается разворачивать свои свёртки.

Место: Понивилль, бутик "Карусель".

Время: 6:30 (утро).

*Игроки:*

"Ладно, спасибо за седло, до встречи".

В библиотеку.

*Успех:  $25+10 = 35$*

*Мастер:*

"Ладно, спасибо за седло, до встречи". Вы выходите из бутика и направляетесь в сторону библиотеки. Но в тот момент, когда вы проходите мимо здания спа, в котором уже побывали сегодня, вы слышите шум крыльев за спиной.

Место: Понивилль, улицы.

Время: 6:35 (утро).

*Игроки:*

Резко разворачиваемся и ослепляем преследователя форсированным светом.

*Успех:*  $34+10 = 44$

*Мастер:*

Вы быстро поворачиваетесь и слепите приземлившегося пегаса ярким светом рога... "Ай! Ты что, совсем сдурела?" Дэш что-то стремительно прячет в седельную сумку и теперь трёт глаза копытом.

Запас сил: 5 из 12.

*Игроки:*

"Тьфу, блин, перепугала меня до смерти, так и зайкой стать не долго. Ты чего тут забыла в такую рань? И как успехи с погодным репортом?"

*(Второй реролл)*

*Приоритет:* 99

*Успех:*  $42+10 = 52$

*Мастер:*

"Тыфу, перепугала меня до смерти, так и зайкой стать не долго. Ты чего тут забыла в такую рань? И как успехи с погодным репортом?" – "С погодой? Хреново всё с погодой! Эти ослы заявили, что одного снимка недостаточно, это может быть оптическим обманом и ещё какую-то лабуду в этом духе. Прямо как будто специально! Но у тебя ведь нет времени делать ещё один?"

*Игроки:*

Если сможешь достать летучую колесницу, сделаю. Шар нам сжёг один террорист.

Кстати, я почти вышла на его след. Помоги поймать, а. Это важно.

*(Четвёртый реролл)*

Напоследок.

*Успех:  $4+10 = 14$*

*Мастер:*

"Если сможешь достать летучую колесницу, сделаю. Шар нам сжег один террорист..." Дэш фыркает: "Колесницу? Может, тебе ещё собственный облачный дом? Такие вещи абы кому не положены. Но можно и без неё обойтись, если ты согласишься".

*Игроки:*

"Ты намекаешь на то, чтобы я сделала снимок погоды? Но как я смогу это сделать без каких-либо приспособлений?"

*Успех:*  $53+10 = 63$

*Мастер:*

"Ты намекаешь на то, чтобы я сделала снимок погоды? Но как я смогу это сделать без каких-либо приспособлений?" – "Ха! Сразу видно, что ты не знаешь округи. На запад-северо-запад отсюда есть такое место – Драконья Гора. Не бойсь, никакого дракона там нет, мы его уже выгнали, но вот гора эта настолько высоченная, что если забраться на верхушку, облака снизу проплывают, как будто летишь! И как раз отличный обзор на Эверффри с другой стороны. Эх, был бы у меня ещё и такой снимок, подтверждающий, что с погодой непорядок, эти охламоны бы уже никак не отделались! С двух сторон сразу-то видно всё насквозь! Тогда бы мы вот так их прижали!"

Время: 6:40 (утро).

*Игроки:*

Окей, разберёмся. Но помоги сейчас взять террориста тёпленьким. Это очень важно и не терпит отлагательств. Он чуть не убил пегаса-курьера и сжёг шар, ты не можешь оставить меня с ним наедине.

*Приоритет:* 100

*Успех:*  $78+10 = 88$

*Мастер:*

"Окей, разберёмся". – "Я знала, что на тебя можно положиться!" – Дэш радостно улыбается и лезет в сумку за "картографом". Вы же тем временем продолжаете: "Но помоги сейчас взять террориста тёпленьким. Это очень

важно и не терпит отлагательств. Он чуть не убил пегаса-курьера и сжег шар, ты не можешь оставить меня с ним наедине". Дэш замирает: "Какого... террориста? Кто он? У тебя есть доказательства?"

Инвентарь: пустая книжка, ошейник, морковь\*3, неизвестное зелье, "картограф погоды", 8 золотых монет.

*Игроки:*

Доказательств пока нет, но в любом случае я хочу с ним хотя бы поговорить, и было б хорошо, если бы ты меня подстраховала, к тому же у нас есть свидетель – тот самый курьер, как думаешь, реально его найти?

*Приоритет:* 99

*Успех:*  $71+10 = 81$

*Мастер:*

"Доказательств пока нет, но в любом случае я хочу с ним хотя бы поговорить, и было б хорошо, если бы ты меня подстраховала". Дэш с готовностью кивает: "Веди, я прикрою". Уже в пути вы добавляете: "К тому же у нас есть свидетель – тот самый курьер, как думаешь, реально его найти?" – "Можно попробовать. Ты знаешь его имя? Место работы? Кьютимарку? Хоть что-нибудь?"

Время: 6:45 (утро).

*Игроки:*

Насчёт курьера не волнуйся. Просто пробьём у почтовиков данные курьера, доставлявшего такой-то заказ для Твайлайт. И в больнице тоже все данные есть.

*Приоритет: 99*

*Успех:  $88+10 = 98$*

*Мастер:*

Я не пони, это ход? И в чём он заключается?

"Насчёт курьера не волнуйся. Просто пробыём у почтовиков данные курьера, доставлявшего такой-то заказ для Твайлайт. И в больнице тоже все данные есть", – Дэш кивает, а вы как раз дошли до спа-салона.

*Игроки:*

Хватаем нежно и допрашиваем деликатно забавного пегасика Фон-Как-Его-Там.

*(Реролл)*

Кого рероллить-то? Ну, ок, себя.

*Успех: 95*

*Мастер:*

"Ладно, он должен быть здесь, – показываете копытом на здание спа вы. – Пегас-парикмахер, Фон... как же его?.." – "Фон Шатен" – безучастным голосом подсказывает Дэш. "Ага!" Вы заходите внутрь салона и проходите в дверь парикмахерской, Дэш остаётся в засаде за дверью. Внутри ещё никого нет по причине раннего времени, а вся комната заставлена букетами цветов. Ко многим приложены открытки со словами любви к Фон Шатену. "О, йа видеть ранний клиент?" – произносит с сильным акцентом выходящий из-за горы цветов черногривый пегас с лиловой шёрсткой. Он такая милашка! Вы просто не можете оторвать взгляда от его

прекрасно сложенного тела, широких, величественных крыльев, искрящихся глаз... Ваш взгляд неумолимо соскальзывает на его весьма аппетитный круп с кютимаркой в виде ножниц. Его нежный голос вливается в ваше сознание: "Прошу, присаживайтесь, йа сделать вам свой фирменный ультра-короткий причёска!" Как красиво он говорит, только подумать! Вы делаете шаг к креслу и замираете на месте. Что, чёрт побери, с вами такое? Как вы могли так о нём думать? Присмотревшись, вы осознаёте, что перед вами весьма нескладно сложенный коверкающий слова жеребец – совершенно не в вашем вкусе. Как же тогда?.. "Ну же, фроляйн!" – он ловко щёлкает ножницами в воздухе, улыбаясь всё шире и шире.

*Игроки:*

Так, поняша, я не в настроении стричься. Мне надо, чтобы ты прояснил мне кое-что. Где ты бываешь по ночам, как такое чучело, как ты, может нравиться стольким пони, что у тебя за мерзостный акцент, откуда ты вообще взялся, засранец? И даже не пытайся сбежать, лучшие лётчики уже взяли тебя под купол. Некуда тебе бежать. Настоятельно советую во всём сознаться. Или...

*Ведём себя крайне угрожающе, и в конце зажигаем маленький такой файрболл и медленно приближаем его к пегасику.*

*(Реролл)*

Кришна, тамплиеры!

*Успех:  $51+10 = 61$*

*Мастер:*

"Я не в настроении стричься. Мне надо, чтобы ты прояснил мне кое-что. Где ты бываешь по ночам, как такое чучело, как ты, может нравиться стольким пони, что у тебя за мерзостный акцент, откуда ты вообще взялся, засранец? И даже не пытайся сбежать, лучшие лётчики уже взяли тебя под купол. Некуда тебе бежать. Настоятельно советую во всём сознаться. Или..." В ответ он хохочет: "Сильный, сильный воля, фролайн. Что ж, так будет даже интересней!" Вы уже хотите создать в воздухе шарик огня, когда он обращается к кому-то у вас за спиной: "Рэйнбоу, милая, не стесняться! Мы тут уже тебя ждём!" Радужногривая пони бочком входит в комнату, доставая из седельной сумки букетик: "Шатен... Это тебе..." Её взгляд кажется пустым, а голос – мёртвым. Зловещий пегас снова смеётся: "Рейнбоу, ты видишь эта маленький негодница? Сейчас ты её убивать для меня, ферштейн?" Дэш вздрагивает и поднимает на вас полный боли взгляд: "Н-н-н... Ахххррр... Как скажешь, любимый!" Она делает шаг вперёд...

День 8.

Место: Понивилль, спа.

Время: 6:45 (утро).

Опыт: 7 из 45, 8 уровень.

Здоровье: 27 из 41.

Запас сил: 5 из 12.

Сытость: 8 из 10.

Драматический стоп-кадр.

Экипированы подковы, седло.

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

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

Инвентарь: пустая книжка, ошейник, морковь\*3, неизвестное зелье, "картограф погоды", 8 золотых монет.

## Глава 18

*Мастер:*

"Я не в настроении стричься. Мне надо, чтобы ты прояснил мне кое-что. Где ты бываешь по ночам, как такое чучело, как ты, может нравится стольким пони, что у тебя за мерзостный акцент, откуда ты вообще взялся, засранец? И даже не пытайся сбежать, лучшие лётчики уже взяли тебя под купол. Некуда тебе бежать. Настоятельно советую во всем сознаться. Или..." В ответ он хохочет: "Сильный, сильный воля, фролайн. Что ж, так будет даже интересней!" Вы уже хотите создать в воздухе шарик огня, когда он обращается к кому-то у вас за спиной: "Рэйнбоу, милая, не стесняться! Мы тут уже тебя ждём!" Радужногривая пони бочком входит в комнату, доставая из седельной сумки букетик: "Шатен... Это тебе..." Ей взгляд кажется пустым, а голос – мёртвым. Зловещий пегас снова смеётся: "Рейнбоу, ты видишь эта маленький негодница? Сейчас ты её убивать для меня, ферштейн?" Дэш вздрагивает и поднимает на вас полный боли взгляд: "Н-н-н... Ахххrrrr... Как скажешь, любимый!" Она делает шаг вперёд...

"Дэш?" – вы пятитесь, пока не оказываетесь прижатой к стене. "Лишь тень Её!" – шутливо салютует вам ножницами Фон Шатен, заходя с другой стороны.

Начинается бой!

Противники:

Фон Шатен, ???/???

Рейнбоу Дэш: 54/54, глубокая подавленность – не наносит критических ударов и не применяет абилок.

День 8.

Место: Понивилль, спа.

Время: 6:45 (утро).

Опыт: 7 из 45, 8 уровень.

Здоровье: 27 из 41.

Запас сил: 5 из 12.

Сытость: 8 из 10.

Состояние нормальное.

Экипированы подковы, седло.

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

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

Инвентарь: пустая книжка, ошейник, морковь\*3, неизвестное зелье, "картограф погоды", 8 золотых монет.

Эпичная боссовская музыка (*ссылка на iamnotacleverpony - Hydra Pulse*), сам не знаю, нах я эти треки пощу.

*Игроки:*

Поджигаем крылья и гриву, очевидно же.

*Успех:*  $55 + 10 = 65$

*Мастер:*

65 – слабый вин, но не забываем бонус от седла.

Вы усилием мысли опаляете спину парикмахера (-4). Не похоже, чтобы он уж очень болезненно на это отреагировал: "Аха-ха, ты научиться ещё и такому? А как ты собираться атаковать меня, если не видеть?" Сказав это, он исчезает!

Дэш, сжав зубы, бьёт вас копытом.

*Успех:* 14

Вы успеваете увернуться.

Противники:

Фон Шатен, -4/??? (показывается количество выбитых ХП).

Рейнбоу Дэш: 54/54, глубокая подавленность — не наносит критических ударов и не применяет абилкок.

Запас сил: 3 из 12.

*Игроки:*

Выливаем зелье на Дэш, надеясь, что это приведет к снятию гипноза.

*Приоритет: 99*

*Успех: 93*

*Мастер:*

Так, пока пишу, ознакомьтесь с абилками Дэш.

Перки: Полёт, Крепкая телом.

Абилки:

Подчинение погоды: создаёт маленькую дождевую тучу над выбранным персонажем.

Гром среди ясного неба: создаёт грозовое облако и резким ударом копыт выбивает из него молнию, попадающую в выбранного противника, 2 энергии.

Спектральный смерч: закручивает воздух мощным торнадо, наносящим урон и затрудняющим действия всех противников вокруг, эффективность зависит от размеров противника. 3 энергии.

Правосудие свыше: взлетает вверх и в сторону, пропуская ход и оставаясь в это время недоступной для любых воздействий, после чего разгоняется и стремительно обрушивается на врага, + 3 урона и двойной ролл на атаку без ответного со стороны противника. 2 энергии.

Неповторимый трюк: ловкая атака, от которой невозможно увернуться, наносящая дополнительно 2 урона, 1 ед. энергии.

Радужная аура: создаёт вокруг себя радугу, в течении 3 ходов восстанавливающую ей и вам по единице запаса сил. Прерывается выполнением любой другой абилки.

Манёвр уклонения: взлетает повыше и делает бочку, оставаясь полностью неуязвимой для следующего хода врага.

Вы хватаете бутылку с неизвестным зельем, зубами вырываете пробку и плещете им на Дэш. Жидкость внутри густая, пенящаяся и... по запаху вы понимаете, что это жидкое мыло! "Ай! – трясёт головой Дэш, которой попало в глаза. – Это что, мыло?" Пустое место рядом с вами гнусно смеётся, но Дэш продолжает говорить, и её голос постепенно оживает: "Да ты хоть знаешь, во что оно превращает мои волосы?! Чтобы цвета оставались яркими, надо использовать только шампунь из... Э-э-э, ха-ха, то есть..." Она понимает, что сболтнула лишнего, и неловко осматривается по сторонам, быстро становясь мрачной и серьёзной: "Постой-ка... Что я сейчас делала? Как я его назвала... а?!" Она с круглыми глазами берёт принесённый ею букет и читает приложенную к нему открытку. От гнева её начинает бить мелкая дрожь: "ЧТООО?! «Самому сексуальному жеребцу Эквестрии»?! Сексуальному?! ЖЕРЕБЦУ?!" Она комкает открытку вместе с букетом, бросает под ноги и грозно орёт:

"ФОН ШАТЕН! ТЕБЕ КОНЕЦ!!!" Не хотели бы вы сейчас встать у неё на пути. "Оу... шайсэ!" – судя по всему, к этому ваш враг был совсем не готов.

И тут вы замечаете, как некоторые из ножниц, в изобилии лежащих на столике у зеркала, взлетают в воздух!

Рейнбоу Дэш присоединяется к группе!

Противники:

Фон Шатен: -4/??? (показывается количество выбитых ХП).

Заколдованные ножницы А: 4/4.

Заколдованные ножницы Б: 4/4.

Инвентарь: пустая книжка, ошейник, морковь\*3, "картограф погоды", 8 золотых монет.

Рейнбоу Дэш.

Здоровье: 54 из 54.

Запас сил: 12 из 12.

Сытость: 9 из 10.

Состояние нормальное.

Навыки: полёт, крепкая телом.

Способности: подчинение погоды, гром средь ясного неба, спектральный смерч, правосудие свыше, неповторимый трюк, радужная аура, манёвр уклонения.

*Игроки:*

Радужную ауру на Дэш даблроллом.

*Успех: 77 и 69 = 77.*

Телекинезом разбрасываем пудру по комнате, даблролл.

*Успех: 22 и 40 = 22 (т.к. 40 приравнивается к 1)*

*Мастер:*

Дэш пинками опрокидывает несколько ваз с цветами, взлетает на пару метров и с силой плюхается в получившуюся лужу: "Так, источник влаги есть, сейчас мы надерём ему круп!" Вокруг неё загорается небольшая радуга!

Вы находите банку с пудрой и бросаете её туда, где, предположительно, должен прятаться Фон Шатен – поднимается целое облако, но там никого. "Промазаль, фроляйн!" В воздух между тем поднимаются ещё ножницы!

Заколдованные ножницы А налетают на вас!

*Успех: 90 и 66 = 90*

Заколдованные ножницы Б пытаются с разгону воткнуться в бок Дэш.

*Успех: 37 и 47 = 47*

Дэш успевает увернуться, а вот вас они довольно болезненно режут! (-2)

Противники:

Фон Шатен, -4/???, невидимость.

Заколдованные ножницы А, 4/4.

Заколдованные ножницы Б, 4/4.

Заколдованные ножницы В, 4/4.

Заколдованные ножницы Г, 4/4.

Здоровье: 25 из 41.

Запас сил: 4 из 12.

Сытость: 8 из 10.

Рейнбоу Дэш.

Радужная аура (2 хода).

*Игроки:*

Пускаем более фокусированную волну огня в то место, где пудры не было.

*Приоритет: 99*

*Успех:  $55+10 = 65$*

*Мастер:*

Ход за Дэш мой: спектральный смерч.

*Успех: 99*

Вы посылаете волну огня в место рядом с тем, где была рассыпана пудра. "Паршивый маленький ведьма!" – судя по комментарию, кому-то припекло (-4).

Дэш, оглядывая подлетающие со всех сторон ножницы, замечает: "Эй, а с каких пор пегасы научились колдовству? Хотя, куда тебе до ЭТОГО!" Взлетев, она начинает быстро-быстро наматывать круги по комнате, и скоро смерч подхватывает и разбрасывает по углам все заколдованные ножницы. Судя по отборной ругани, Фон Шатену даже досталось (-4 и лёгкое головокружение на -10 ко всем броскам на ход).

"Вы думать, что победить? Ха, я только рад, теперь я убить сразу две несносных пони!" Фон Шатен появляется из ниоткуда за спиной у Дэш, нанося подлый удар ножницами в спину!

*Успех:  $86-10 = 76$*

"Ах ты гад!" – она хватается за бок (-6).

Противники:

Фон Шатен, -12/???

Запас сил: 2 из 12.

Рейнбоу Дэш.

Здоровье: 48 из 54.

Запас сил: 9 из 12.

Состояние нормальное.

*Игроки:*

*Приоритет: 100*

Твай бьёт супостата копытами в голову (сил мало).

*Успех:  $87+5 = 92$*

Дэш – тучку над ним, пока снова не исчез.

*Успех: 61*

*>Твай*

Кто подложил тамплиерам мухоморов в обед? Кто, я спрашиваю?

Тьфу, я перенервничал, Дайси, а не Твай.

*Мастер:*

**Мы МУТИРУЕМ В ТВАЙЛАЙТ!**

Вы подбегаете к появившемуся супостату и бьёте копытом прямо в рожу! Тот хватается за разбитое лицо и истошно визжит, отскакивая назад (-4 и вынужденная оборона). В это время Дэш собирает в воздухе тучку и поливает его дождём.

Противники:

Фон Шатен, -16/???, оборона, промок до нитки!

Время: 6:50 (утро).

*Игроки:*

Бросаем в гада ножницы телекинезом.

*Успех:*  $85+10-20 = 75$

Дэш кастует молнию на противника.

*Успех:*  $91-20 = 71$

*Мастер:*

Был бы дабл эпик, но у него оборона, -20 нашим роллам.

Вы подхватываете телекинезом ножницы и со всей силы запускаете в него (-2). Дэш подлетает к нему сверху, быстро создаёт тучу и вышибает из неё молнию. Та со страшной силой бьёт в промокшего пегаса! (-6)

В ответ он бросается кромсать вас ножницами!

*Успех:* 98

Вы пытаетесь оттолкнуть его, но он буквально располосовывает вам всю грудь: "Скоро кто-то умирать, фроляйн!" (-6)

Противники:

Фон Шатен, -24/???, промок до нитки!

Здоровье: 19 из 41.

Запас сил: 1 из 12.

Рейнбоу Дэш.

Запас сил: 7 из 12.

*Игроки:*

Радужную ауру на Дэш.

*Успех: 53 и 10 = 53*

Достать из сумки три морковки, телекинезом втыкаем по морковке в каждый глаз Шатена и одну – по самую кьютимарку.

*Успех: 6+10 и 91+10 = 100*

*Мастер:*

Дэш отскакивает назад, снова зажигая над собой прекрасную радугу, придающую вам уверенности. Ободрённые, вы достаёте из сумки три морковки и загоняете их во все глаза этому уроду! (-5 и 3 хода слепоты на -20 к роллам физики).

"Шайсеэ!" – пискляво кричит он и исчезает! В ту же секунду пара ножниц, валявшихся на полу, снова взлетает в воздух.

Противники:

Фон Шатен, -29/???, невидимость, промок до нитки!

Заколдованные ножницы А, 4/4.

Заколдованные ножницы Б, 4/4.

Рейнбоу Дэш.

Запас сил: 8 из 12.

Радужная аура, 2 хода.

*Игроки:*

Осматриваемся в поисках верёвки или чего-нибудь, чем можно связать этого попаданца.

Дэш пытается отбить ножницы in ten seconds flat!

*(Реролл)*

*Успех:  $46+10 = 56$*

*Успех: 73*

*Мастер:*

Вы осматриваете комнату в поисках верёвки или чего-то подобного, но тщетно. Да и откуда бы посреди парикмахерской взяться верёвке? Тут только кресла, зеркала, баночки со всякими средствами для ухода за волосами и много-много цветов.

Дэш подскакивает к ножницам и сильно бьёт, но, похоже, тут как и с параспрайтами... (-1)

В воздух взлетают ещё ножницы! "Ауй, глубоко застряла! Сейчас вы пожалесть!"

Одни заколдованные ножницы режут Дэш.

*Успех: 48*

Другие в это время летят вам в бок!

*Успех: 89*

Дэш уворачивается, а вот вам снова достётся! (-2)

Противники:

Фон Шатен, -29/???, невидимость, промок до нитки!

Заколдованные ножницы А, 4/4.

Заколдованные ножницы Б, 3/4.

Заколдованные ножницы В, 4/4.

Заколдованные ножницы Г, 4/4.

Здоровье: 17 из 41.

Запас сил: 2 из 12.

Рейнбоу Дэш.

Запас сил: 9 из 12.

Радужная аура, 1 ход.

*Игроки:*

Дэш использует спектральный смерч.

*Успех: 11*

Мы разбрасываем цветы по комнате.

*Успех: 74*

*Мастер:*

Дэш снова закручивает смерч, но на этот раз далеко не так эффективно (по -1 и -10 на роллы следующего хода всем мелким). Вы хватаете пару букетов цветов и разбрасываете вокруг – никакого результата.

"Ты меня не видеть, фроляйн!" – издевательски произносит голос у вас за спиной, после чего...

*Успех: 55*

Заколдованные ножницы А пытаются перерезать горло Дэш!

*Успех:  $86-10 = 76$*

Заколдованные ножницы Б втыкаются ей в бок.

*Успех:  $9-10 = 1$*

Заколдованные ножницы В кромсают вас!

*Успех:  $91-10 = 81$*

Заколдованные ножницы Г летят вам прямо в глаз!

*Успех: 52-10 = 42*

Одни из ножниц промахиваются и с размаху втыкаются в стену, где и остаются торчать, вторые ранят Дэш (-2), а ещё одни – вас (-2). И в этот момент за вашей спиной появляется Фон Шатен, полоснув вас по крупу! (-3)

Противники:

Фон Шатен, -29/???, промок до нитки!

Заколдованные ножницы А: 3/4.

Заколдованные ножницы Б: 3/4.

Заколдованные ножницы В: 3/4.

Здоровье: 12 из 41.

Рейнбоу Дэш.

Здоровье: 46 из 54.

Состояние нормальное.

*Игроки:*

Дэш хватает кресло и размахивает во все стороны, используя его в качестве щита от ножниц.

Мы внимательно наблюдаем за следами на полу и цветах (ободранные лепестки прилепятся к мокрым ногам же), швыряя картограф в подозрительное место.

*(Реролл)*

*Приоритет: 100*

*Успех: 73*

*Успех: 5 (неясно, был ли применён бонус на исследование)*

*Мастер:*

Окей, **не** пропускаю омский пост, если вам это так не нравится, наслаждайтесь результатом. Особенно порадовало действие, направленное против инвиза, когда босс уже проявился.

Дэш хочет схватить кресло, но оно прикручено к полу! Впрочем, от пары атак за ним, возможно, удастся спрятаться (считаю за деф). Вы смотрите на следы на полу. Зачем – вы и сами не знаете.

Фон Шатен вонзает ножницы вам в бок!

*Успех: 37*

Заколдованные ножницы А преследуют Дэш.

*Успех: 75-20 = 55*

Заколдованные ножницы Б режут вас!

*Успех: 13*

Заколдованные ножницы В пытаются ударить вас в живот!

*Успех: 59*

Вы вскрикиваете от боли, отскакивая от кровожадного пегаса (-2), а в это время заколдованные ножницы сильно царапают ваше брюхо (-1). Дэш, кажется, тоже слегка досталось (-1). "Хватит жевать сопли, ну-ка вломим ему!"

Противники:

Фон Шатен, -29/???, промок до нитки!

Заколдованные ножницы А, 3/4.

Заколдованные ножницы Б, 3/4.

Заколдованные ножницы В, 3/4.

Здоровье: 9 из 41.

Рейнбоу Дэш.

Здоровье: 45 из 54.

*Игроки:*

Мы вешаем на себя реген.

*Успех:*  $36+10 = 46$

Дэш пробивает молнией по Скайвинду Фону-Шатену.

*Успех:* 26

*Мастер:*

Вы подлечиваетесь магией, а Дэш в это время бьёт молнией мерзко смеющегося пегаса (-3).

В ответ он с разворота бросает ей в шею ножницы!

*Успех:* 81

Заколдованные ножницы А кромсают её!

*Успех:* 100

Заколдованные ножницы Б впиваются вам в бок.

*Успех:* 52

Заколдованные ножницы В царапают вас.

*Успех:* 31

Дэш вскрикивает от боли, вырывая из себя импровизированный метательный снаряд (-5), и тут ножницы врезаются ей в крыло, вырывая с мясом несколько маховых перьев! "Борода Селестии!" (-2 и статус). В это время одни из ножниц, охотящихся за вами, тоже достигают цели (-1).

Противники:

Фон Шатен, -32/???, промок до нитки!

Заколдованные ножницы А, 3/4.

Заколдованные ножницы Б, 3/4.

Заколдованные ножницы В, 3/4.

Запас сил: 0 из 12.

Истощение!

Регенерация (3 хода).

Рейнбоу Дэш.

Здоровье: 38 из 54.

Запас сил: 7 из 12.

Неспособность летать, 2 хода.

*Игроки:*

Разбиваем зеркало, хватаем телекинезом осколки и  
метаем их в Фон-Шатена.

РД переёбывает с вертухи копытом Шатену.

*(Реролл)*

шанс

*Приоритет: 100*

мы

*Успех: 26*

Дэш

*Успех: 97*

Да! Больше острых предметов в воздухе при нулевом  
запасе сил и противнике с телекинезом!

*Мастер:*

Вы подбегаете к зеркалу и бьёте в него копытом. По стеклу идут трещины, но ни одного куска так и не выпадает. Дэш в это время, мельком глянув на своё попорченное крыло, подскакивает к Фон Шатену и несколько раз остервенело бьёт его копытом! (-4). Вырвавшись от неё, он снова растворяется в воздухе: "О, я уверять вас, меня тут нет!" Пара ножниц взлетает с пола...

Заколдованные ножницы А царапают Дэш.

*Успех: 68*

Заколдованные ножницы Б летят на вас!

*Успех: 36*

Заколдованные ножницы В врезаются вам в бок!

*Успех: 69*

Вам с Дэш снова достаётся от гадких ножниц (по -1).

Противники:

Фон Шатен, -36/???, промок до нитки!

Заколдованные ножницы А, 3/4.

Заколдованные ножницы Б, 3/4.

Заколдованные ножницы В, 3/4.

Заколдованные ножницы Г, 4/4.

Заколдованные ножницы Д, 4/4.

Время: 6:55 (утро).

Истощение!

Регенерация (2 хода).

Рейнбоу Дэш.

Здоровье: 37 из 54.  
Неспособность летать, 1 ход.

*Игроки:*

Блеать, мы этого засранца уже 600 постов мочим!

Уходим в защиту (правда, как именно – хз).

*Успех: 84*

Дэш использует радугу.

*Успех: 88*

*Мастер:*

Дэш снова вызывает радугу, а вы встаёте в защитную стойку. Тем временем ножниц становится ещё больше! Они висят в воздухе целой стаей!

Заколдованные ножницы А бросаются на Дэш!

*Успех: 90*

Заколдованные ножницы Б колют её в живот.

*Успех: 64*

Заколдованные ножницы В царапают вам бок!

*Успех:  $77-20 = 57$*

Заколдованные ножницы Г пытаются отрезать ваше ухо!

*Успех:  $64-20 = 44$*

Заколдованные ножницы Д влетают в вас с разгона.

*Успех:  $89-20 = 69$*

"Вы думать, что можете убить Фон Шатен? Ха-ха, вы попробовать и посмотреть! Скоро ждать сюрприз!" Сам он

пока что появляться не спешит, зато его ножницы снова ранят Дэш (-3) и вас (-2).

Противники:

Фон Шатен: -36/???, невидимость, промок до нитки!

Заколдованные ножницы А, 3/4.

Заколдованные ножницы Б, 3/4.

Заколдованные ножницы В, 3/4.

Заколдованные ножницы Г, 4/4.

Заколдованные ножницы Д, 4/4.

Заколдованные ножницы Е, 4/4.

Заколдованные ножницы Ж, 4/4.

Здоровье: 8 из 41.

Запас сил: 1 из 12.

Истощение!

Регенерация (1 ход).

Рейнбоу Дэш.

Здоровье: 34 из 54.

Запас сил: 8 из 12.

Радужная аура (2 хода).

*Игроки:*

ЛОМАЕМ ЕМУ КРЫЛЬЯ!!!

*Приоритет: 100*

Мы, левое крыло.

*Успех: 60 = 100*

Дэш, правое крыло.

*Успех: 17*

*Мастер:*

Переполнившись гневом, вы подбегаете к Фон Шатену и со всей силы ломаете ему крыло! (-3 и статус)

"Ай, как нехорош!" – он отскакивает в сторону, осматривая неестественно вывернутую конечность и всё сильнее пошатываясь. "Что ж, вы меня победить. Это было весел! Ха-ха-кхх... – он закашливается, сплёвывает кровью и продолжает: – Но теперь я вынужден вас покидать. Ауфидерзейн!" Его окружает вихрь ножниц, не позволяющий вам подойти, в то время, как его силуэт подёргивается тёмным дымком... но проходят секунды, и ничего не происходит. Постепенно на его лице появляется выражение тревоги, вскоре сменяющееся откровенным страхом: "Не мочь быть! Я не понимать?! Как ты?.." Он в ужасе отшатывается от вас: "Ты... Ты!..", после чего падает, схватившись за сердце. Вокруг него на пол дождём сыплются ножницы. Дэш осторожно подходит к лежащему на полу пегасу и шевелит его ногой – никакой реакции. Тогда она пинает его посильнее, куда может дотянуться – этим местом оказывается круп – и отшатывается: "Его кьютимарка!" Вы подходите и выглядываете из-за плеча подруги – символ ножниц осыпается с его лиловой шерсти серебряной пылью и вскоре пропадает вовсе. "Да что тут, чёрт побери, происходит?" – негодует Дэш, хватая зловещего пегаса за грудь, но тут же выпускает и поворачивается к вам: "Знаешь... по-моему, он умер".

Бой закончен, Фон Шатен погибает! Получено 20 опыта.

Рэйнбоу Дэш покидает отряд.

Время: 7:00 (утро).

Опыт: 27 из 45, 8 уровень.

Запас сил: 3 из 12.

*Игроки:*

"Ага, бывает".

С покерфейсом осматриваем труп.

*Успех:*  $14+10 = 24$

*Мастер:*

"Ага, бывает", – вы спокойно осматриваете труп, но у покойного, похоже, вообще не было седельной сумки. Дэш подходит к вам, нервно махая хвостом: "Да, кажется, теперь я понимаю, как тебе удалось сойтись с Твай всего за пару дней".

*Игроки:*

Тащим труп в библиотеку.

*Успех:* 66

*Мастер:*

Надо ввести правило на -10 к первому роллу любых действий вида "\*" в библиотеку".

Вы хватаете труп за ноги и тащите по направлению к выходу, но он очень тяжёлый, а силы покидают вас вместе с напряжением битвы. "Слушай, я не хочу сказать, что этот гад не заслужил подобного, но что ты собираешься с ним делать? Ты же не хочешь тащиться по улице с трупом? – Дэш подходит к вам поближе. – Да ты и сама выглядишь – краше в гроб кладут!"

Время: 7:05 (утро).

Олсо, я всю дорогу не считал защитный стат седла, лол. Ладно, всё равно бы победили (*думаю*), сейчас выхилю нахаляву, значит.

Так, один ролльчик.

*Успех: 63*

*Игроки:*

Ох-хо-хо. ГМ кидает кубики – плохая примета.

"Интересно было бы попробовать добраться до больницы самостоятельно. Новый опыт, знаешь ли. А то обычно меня туда приносят. Сообщи о произошедшем... м-м-м, куда следует сообщать в таких случаях".

*Успех:  $44+10 = 54$*

*Мастер:*

"Интересно было бы попробовать добраться до больницы самостоятельно. Новый опыт, знаешь ли. А то обычно меня туда приносят. Сообщи о произошедшем... м-м-м, куда следует сообщать в таких случаях". Дэш задумывается: "Ну, формально он не гражданин Клаудсдейла, но ведь и не Понивилля всяко. Так что труп, по идее, должны осмотреть и похоронить пегасы. Хотя по мне, так лучше бы из него чучело сделать. – она брезгливо смотрит на тело. – Он же какой-то драный колдун! А что он со мной... бррр. Так, знаешь что, давай не будем гнать и попробуем подумать, что как. А чтобы ты не отбросила копыта от кровопотери в процессе, дай-ка я тебе помогу!" Она достаёт из сумки аптечку и принимается бинтовать вас. Закончив и осмотрев

дело копыт своих, она гордо произносит: "Да, я ещё и так умею!"

+21 ХП.

Время: 7:15 (утро).

Здоровье: 28 из 41.

Недавняя перевязка (сойдёт к 9:15).

*Игроки:*

ГМ, а ты нас починил на результат этого (*ссылка на ролл Мастера*) ролла, делённый на три?

*Мастер:*

Лол, а и правда, но нет, формула вообще другая.

Алсо меня пугает упорство, с которым вы хотите таскать труп по улицам, показывать его знакомым и проводить вскрытие.

*Игроки:*

Дэш, давай не будем никуда ничего сообщать. Сбегай за Пинки, а я пока посторожу труп. Надо провести аутопсию, пока шухеру не навелось. Она умеет, я знаю.

*Приоритет: 99*

*Успех:  $34+10 = 44$*

*Мастер:*

"Дэш, давай не будем никуда ничего сообщать. Сбегай за Пинки, а я пока посторожу труп". Дэш неуверенно переминается с ноги на ногу: "Ты уверена, что это хорошая

идея? Ладно я, я во время гонок на всякое насмотрелась, но Пинки? Как она к этому отнесётся, да и, хе-хе, есть у неё одна проблема с головой. Ты когда-нибудь начинала свой день привязанной к кровати?"

*Игроки:*

Просто скажи ей, что мы будем играть в весёлую игру.

*Приоритет:* 99

*Успех:*  $51+10 = 61$

*Мастер:*

"Просто скажи ей что мы будем играть в весёлую игру",  
– Дэш странно смотрит на вас, но пожимает плечами и выходит на улицу. Вскоре вы слышите за дверью озорной голос Пинки, и вот она входит: "Дэши сказала, что у тебя есть для меня сюрприз! О, о, а почему этот жеребец лежит на полу?"

*Ожидая её, вы чуть-чуть отдохнули.*

Время: 7:35 (утро).

Запас сил: 4 из 12.

Сытость: 7 из 10.

*Игроки:*

"Это и есть сюрприз".

Улыбаемся.

"Можешь его обследовать?"

*Успех:*  $8+10 = 18$

*Мастер:*

Вы улыбаетесь: "Это и есть сюрприз – можешь его обследовать?" Пинки подходит к телу и смотрит на него. Проходит пара минут, и вы решаете проверить, как у неё дела. "Пинки, ты..." – трогаете вы её за плечо, а в следующую секунду обнаруживаете себя лежащей на полу, а над вами возвышается уже знакомая зловещая пони с прямыми волосами, бодро щёлкающая ножницами: "Привесееет, Дайси!"

Время: 7:40 (утро).

*Игроки:*

Орать о помощи.

*Успех: 31*

*Мастер:*

Вы, отбиваясь от обезумевшей пони, орёте на помощь – и в комнату и правда кто-то врывается! Обернувшись, вы видите, что это – отряд королевских гвардейцев в полном боевом облачении. За их спинами маячит Дэш: "Нет, убийца – не эта розовая, а та, что снизу. Осторожнее с ней, у неё крыша вообще напрочь сорвана!"

*Игроки:*

Закономерно.

Спасибо за игру, Трикси, давайте спать?

Это была самооборона! Тот лиловый пегас пытался нас убить!

*Успех:  $8+10 = 18$*

*Мастер:*

"Это была самооборона! Тот лиловый пегас пытался нас убить!" Но стражники даже не слушают вас – несколько ударов копытом в живот, кандалы на все четыре ноги, мешок на голову... Вас выводят из здания спа – вы ничего не видите, но, судя по гаму, вокруг уже собралась приличная толпа. Вы можете различить отдельные выкрики вроде "Убийца!", "Почему Фон Шатена? Ты завидовала ему, сволочь?" или "Позор рода пони!" Потом крики внезапно затихают и вы слышите цокот чьих-то копыт. Похоже на то, что идут двое. "...Значит, это всё – правда?" – вы узнаете голос Твайлайт! "Тва!.." – начинаете вы, но тут же получаете копытом по рёбрам. Вы слышите, как она подходит к вам ближе, а другой голос сзади предостерегает её: "Твайлайт Спаркл, не подходи слишком близко. Я знаю, что ты к ней чувствовала, но теперь тебе лучше забыть это, как страшный сон" – "...Да, принцесса", – отвечает столь милый вам голос, после чего его обладательница разворачивается и убегает в слезах. "Наконец-то мы нашли эту сумасшедшую. Доставьте её в моё подземелье как можно быстрее. В цепях, – раздаёт указания второй голос, после чего тихо-тихо говорит вам – очевидно, его обладательница подошла вплотную: – Вот вы и попались, суки. И чего вам в своём континууме не сидится, мартышки лысые?"

Вы вскрикиваете и просыпаетесь на копытах у Рейнбоу Дэш: "Да, я ещё и так умею! Хотя с обезболивающим, похожему, перестаралась, что-то тебя совсем вырубил".

Время: 7:15 (утро).

Запас сил: 3 из 12.

Сытость: 8 из 10.

*Игроки:*

"Да я и сейчас не очень хорошо соображаю..."

Уснуть крепким исцеляющим сном.

*Приоритет: 100*

Успех: 85 (неясно, был ли применён навык  
"Красноречие")

Алсо, спасибо, Трикси! Я спать.

*Мастер:*

"Да я и сейчас не очень хорошо соображаю..." Вы поворачиваетесь поудобнее и засыпаете в обнимку с Дэш.

День 8.

Место: Понивилль, спа.

Время: 7:15 (утро).

Здоровье: 28 из 41.

Запас сил: 3 из 12.

Сытость: 8 из 10.

Недавняя перевязка (сойдёт к 9:15).

Экипированы подковы, седло.

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

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

Инвентарь: пустая книжка, ошейник, "картограф погоды", 8 золотых монет.

>Трикси же не бросил дайс на то, сколько мы спать будем!

Ас ю виш.

1 +...

Результат броска: 2 из 3, всего  $1+2 = 3$  часа.

*Игроки:*

Если, конечно, проснёмся там, где уснули, а не где-нибудь ещё.

(Например, в тюремной камере, где нам объяснят, что история с "обезболивающим" нам привиделась из-за того, что сильно ударили в голову при аресте. а теперь встать, суд идёт.)

Йоу, пёс, мы слышали, что вам нравятся рояли в кустах.

С нашим ГМом не приходится тужить.

## Глава 19

*Мастер:*

Спали вы недолгим, беспокойным сном, и ваш обычный кошмар тоже получился каким-то тусклым и бесцветным. Открыв глаза, вы решаете осмотреться... "Не вертись ты, полежи спокойно, повязки собьёшь. Ты вообще когда-нибудь слышала о поддержании себя в форме? На тебе живого места нет! Я всю аптечку на тебя извела, и этого даже на половину твоих болячек не хватило!" Дэш берёт зубами из тастика смоченное чем-то приятно пахнущим полотенце и прикладывает к вашей спине. "Хорошо, что у них тут всякие клёвые припарки есть. Не переживай, тебя-то уж я как-нибудь на ноги поставлю... — она морщится и вылизывает свежую рану на своём боку. — Да, кстати, и это... как тебя звать-то? Что-то совсем из головы вылетело со всей этой вознёй".

День 8.

Место: Понивилль, спа.

Время: 10:15 (утро).

Опыт: 27 из 45, 8 уровень.

Здоровье: 33 из 41.

Запас сил: 9 из 12.

Сытость: 7 из 10.

Состояние нормальное.

Экипированы подковы, седло.

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

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

Инвентарь: пустая книжка, ошейник, "картограф погоды", 8 золотых монет.

*Игроки:*

Зови меня Дайси, и спасибо большое...

Кастуем реген на Дэш.

*(Реролл)*

А мне вот это нравится.

*Успех:  $16+10 = 26$*

*Мастер:*

"Зови меня Дайси, и спасибо большое..." – вы накладываете на Дэш регенерацию, но получается откровенно слабенько, так что это даже она понимает и смеётся: "Дайси, медик из тебя, как... Впрочем, может, и ты не совсем безнадежна. Хочешь, я могу тебя научить... но с одним условием?" – она лукаво смотрит на вас.

Запас сил: 7 из 12.

*Игроки:*

Научи падать в обморок от болевого шока хотя бы раз в трое суток, а не каждые несколько часов. Кстати, это ведь ты просила меня измерить погоду, а не э-э... кто-то?

*Успех:  $31+10 = 41$*

*Мастер:*

"Кстати, это ведь ты просила меня измерить погоду, а не э-э... кто-то?" Дэш удивлённо наклоняется к вам: "Конечно! Я ж тебе всё объяснила про ветер. Погоди, или ты думала, что я уже несколько дней..." – она не договаривает и морщится.

*Игроки:*

Тогда что это за чёртова игла была встроена в этот твой картограф, и почему ты меня о ней не предупредила? Было больно, знаешь ли.

*Приоритет: 100*

*Успех:  $71+10 = 81$*

*Мастер:*

"Тогда что это за чёртова игла была встроена в этот твой картограф, и почему ты меня о ней не предупредила? Было больно, знаешь ли". – "Хе-хе-хе... Извини, это у нас такой обычай – перворазников не предупреждать. Вообще, достаточно поклонить какую-нибудь палочку, выкусить пару волосков, прилепить к ней и сунуть её вместо копыта, срабатывает так же. А вообще это нужно для... ну... в общем, точно не скажу, как-то связано с определением того, кто делал снимок. Наши погодные машины основаны на древних технологиях – сама знаешь, там хрен поймёшь, что для чего наворочено. Да и не тебе говорить про боль, ты же уже большая девочка. А судя по состоянию твоей шкурки, на тебя разве что пианино не роняли".

Время: 10:20 (утро).

*Игроки:*

"Кое-чему научить? Звучит заманчиво". Подняться на ноги.

*Приоритет: 100*

*Успех:  $1+10 = 11$*

*Мастер:*

Договорив, Дэш снова поворачивается к тазику. "Ладно, так о чём ты говорила? Кое-чему научить? Звучит заманчиво", – вы встаёте и чувствуете, как какая-то из её повязок рвётся вместе с коркой запёкшейся крови. "Да говорила же я тебе, лежи смирно! Что за шило у тебя под хвостом?"

-3 ХП.

Здоровье: 30 из 41.

*Игроки:*

"Какая есть". Пожимаем плечами и предоставляем Дэш возможность спокойно нас обработать. "Так о чём ты хотела со мной поговорить?"

*Успех:*  $81 + 10 = 91$

*Мастер:*

"Какая есть, – пожимаете плечами вы и возвращаетесь на кушетку, на которой лежали до этого. – Так о чём ты хотела со мной поговорить?" Дэш немного ворчит, осматривая вас, а затем продолжает: "Я могу научить тебя основам первой помощи – нас всех в лётных школах этому учат, ведь случись что с погодным патрульным в каком-нибудь Закрупинске, куда его занесёт, до врачей не добраться. Ну, и практики у меня было достаточно – гонки, сама понимаешь, травмы и всё такое. Думаю, тебе с твоим стилем жизни это будет очень полезно".

*Игроки:*

Будет, это точно, а что за условие?

*Приоритет: 98*

*Успех:  $84+10 = 94$*

*Мастер:*

"Будет, это точно, а что за условие?" Дэш усмехается и отвечает озорным тоном: "Тренироваться будешь на мне! Ну что, по копытам?"

*Игроки:*

"По копытам!" С чего начнём?

*Успех:  $31+10 = 41$*

*Мастер:*

За что люблю бои – там хоть понятно, что делать с какой градацией фейла.

"По копытам!" Дэш коротко и чётко объясняет основы, после чего вручает вам бинт и начинает показывать на себе, комментируя ваши действия фразами вроде: "Так, вот тут посильнее... сильнее... да!" К концу процедуры ваши щёки горят. "Так, ну что я тебе скажу... – она встаёт и с разных сторон осматривает своё забинтованное копыто. – На удивление неплохо для новичка. Ты точно раньше этим не занималась?"

Получен навык "медик": способность восстанавливать здоровье вне боя с помощью перевязки и обработки ран. Занимает 10 минут и восстанавливает (кол-во потерянных ХП)\*(процент успешности действия), но не менее 5 ХП. После применения накладывает двухчасовой статус, не

позволяющий производить повторную перевязку и приводящий к потере половины вылеченного здоровья в случае получения боевого урона. Требуется и расходует аптечку для применения, она может быть заменена импровизированными бинтами (любой достаточно крупный и чистый кусок ткани), но тогда лечение будет в 2 раза слабее. Кроме того, заклинание регенерации восстанавливает дополнительно 1 ХП в момент наложения.

Время: 10:35 (утро).

Сытость: 6 из 10.

Навыки: исследовательница, красноречивая, искушающая судьбу, крепкая телом, заклинательница, медик.

*Игроки:*

- Не уверена... Я же говорила про потерю памяти?

И ТУТ НАБРАСЫВАЕМСЯ НА НЕЁ И ЦЕЛУЕМ.

*Приоритет:* 99

*Успех:*  $75 + 10 = 85$

*Мастер:*

"Не уверена... Я же говорила про потерю памяти?" – "Ах да..." – Дэш задумывается, и тут вы толкаете её на кушетку и целуете в шею. Она на секунду закрывает глаза от удовольствия, но потом быстро отстраняет вас мягким, но настойчивым движением копыта: "Чёрт, я хотела тебя подразнить, но ты меня уделала! Эх, если б не Твай... Но у вас с ней всё серьёзно, я же вижу. А я никогда не подвожу друзей, так что... Короче, жаль, что я так долго подозревала тебя чёрт-те в чём и в итоге проворонила свой шанс". Она

встаёт и кладёт вам копыто на плечо: "Надеюсь, у тебя с ней получится лучше, чем у меня".

Время: 10:40 (утро).

*Игроки:*

(я же говорил, что Дэш лесбиянка)

"Дэши, я всё понимаю... Но тут ТРУП, КОТОРЫЙ УЖЕ НАЧИНАЕТ ГНИТЬ, и лучше нам избавиться от него".

*Успех:*  $70 = 100$

*Мастер:*

"Дэши, я всё понимаю... Но тут ТРУП, КОТОРЫЙ УЖЕ НАЧИНАЕТ ГНИТЬ, и лучше нам избавиться от него". – "А, ты про этого уроды... Вот же ж, никогда бы не подумала, что смогу совершить убийство и так спокойно об этом говорить, но... – она мрачнеет. – Он это заслужил. Я раньше думала, что больше всего на свете люблю гоняться и побеждать, но вот сейчас поняла кое-что важное – больше всего я люблю свободу. Почему, собственно, меня и бесит вся эта история с кьютимарками. Но этот гад, то, что он делал с окружающими – это верх подлости. Я не знаю, в чём ещё он там был замешан, каким местом колдовал, почему у него не было марки и что ему было нужно, но вот за те несколько часов, когда я его... в общем, если бы этот паразит сейчас был жив, я бы убила его ещё раз! Что же до тела, тут вообще странная история: пока ты спала, я сгоняла к нашим, и они прислали отряд стражи. Целый отряд гвардейцев, прикинь? А дальше ещё круче – те пришли, быстренько всё тут осмотрели, запихнули этого мерина в чёрный мешок и так же быстро молча свалили. Сказали только, что нам беспокоиться не о



"Прости, Дэш, но... это уже перебор. Я очень хорошо отношусь к тебе, но массаж – это слишком интимно. Спасибо тебе, давай лучше выберемся наружу и просто подышим воздухом. Мне приятно твоё общество". – "Ты уши не моешь по утрам? Я же сказала, я никогда не подведу Твай. Ну, раз не хочешь массаж, тебе же хуже! – она махает хвостом у вас перед носом и направляется к двери. – Давай, пошли, хороша уже притворяться умирающей!"

*Игроки:*

Ладно, Дэш. Не переживай. Есть альтернативный способ развития наших отношений. Пойдём соберём всех у Рарити и обсудим строительство дирижабля. Идёт война, Понивиллю нужно мощное воздушное судно для защиты. Я думаю, что мы сможем построить дирижабль совместными усилиями. А потом я буду делать тебе массажик сколько хочешь. :3 По копытам?

*Успех:*  $8+10 = 18$

*Мастер:*

Вы с ней выходите на улицу. "Дэш, а давай соберём всех наших друзей и построим дирижабль? Идёт война..." Она с лёгким ужасом смотрит на вас: "Чёрт, с обезболивающим я точно переборщила. Ой, а что это?" – она удивлённо показывает куда-то в небо. Вы поворачиваетесь, и тут она стремительно подскакивает, зарывается носом в вашу шерсть и делает глубокий вдох, после чего сразу взлетает на несколько метров и только тогда выдыхает: "Ахххх... Всё-таки ты потрясно пахнешь. Ну, бывай!" – после чего исчезает в небе.

*Игроки:*

"Ненормальная..." – тихо говорим мы и отправляемся рассказывать Рэрити, возможно, лучшую новость в её жизни, новость про смерть её конкурента. Хех.

*Приоритет: 98*

*Успех: 38*

*Мастер:*

"Ненормальная..." – трясёте головой вы и направляетесь в бутик. Всё-таки идти вам поначалу тяжело. Дойдя же до "Карусели", вы видите огромную очередь, протянувшуюся через половину улицы...

*-1 запаса сил*

Место: Понивилль, у "Карусели".

Время: 11:00 (утро).

*Игроки:*

Орём "РААААРИТИ, ЭТО ЯЯЯЯ" на всю улицу громче сирены дирижабля, пытаюсь привлечь её внимание. Остальным поням в стиле Пинки объясняем, что мы тут вип-персона.

*(Реролл)*

*Успех:  $83+10 = 93$*

*Мастер:*

Вы громко-громко кричите Рарити, что это вы, стараясь перебить гомон толпы. Она высовывается из дверей: "О, это ты! Заходи, заходи! Так, не толпитесь, пропустите!" Толпа

недовольно раздвигается, пуская вас внутрь. Стоит вам зайти, Рарити просто визжит от восторга, прижав к лицу копыта: "Дорогуша, ты чудо, ты меня буквально спасла! Когда я услышала от одной знакомой, что Фон Шатен срочно уехал после встречи с какой-то единорожкой, я сразу поняла, что это была ты, но что началось потом! Все пони, обезображенные этим чудовищем, как по команде осознали свою ошибку – разве не удивительно? И куда они обратились за помощью? Ко мне! Если бы я брала с них полную цену, я бы смогла за день заработать достаточно, чтобы переехать в Кантерлот, но это было бы низко, так что я объявила скидки!" – говоря всё это, она с помощью телекинеза работает разом над тремя париками разной степени готовности. "Восстанавливать порушенную красоту – мой священный долг! Особенно теперь, когда они все поняли свою ошибку и признали мою правоту. Извини, что не могу уделить тебе больше времени, но ты сама видишь – работы неупроторот! Да, кстати, а что ты такое ему сказала?"

*+5 опыта*

Место: Понивилль, бутик "Карусель".

Опыт: 32 из 45, 8 уровень.

Запас сил: 6 из 12.

*Игроки:*

"Пусть это останется моим секретом, хорошо? Может, я и потеряла память, но мои навыки убеждения остались теми же. И наверно, я достойна хоть какой-то похвалы, а, Рэрити?" (хитрая рожа ИТТ)

*Приоритет: 98*

*Успех:  $59+10 = 69$*

*Мастер:*

Чего-то я не поня, чего ты от неё хочешь?

"Пусть это останется моим секретом, хорошо? Может, я и потеряла память, но мои навыки убеждения остались теми же. И наверно, я достойна хоть какой-то похвалы, а, Рарити?" Она мило улыбается вам: "Что ж, справедливый ответ. У дамы должны быть свои тайны, и ты и правда заслужила мою благодарность! Вот, держи. И заходи как-нибудь потом ко мне, посплетничаем! А теперь, если ты позволишь, мне надо найти одну..." – она нагибается к нижней полке шкафа и что-то сосредоточенно ищет.

*+2 опыта, +10 золота.*

Опыт: 34 из 45, 8 уровень.

Инвентарь: пустая книжка, ошейник, "картограф погоды", 18 золотых монет.

*Игроки:*

На рынок, покупать шмотки и самозарядные луче­мёты.

*Успех: 62*

*Мастер:*

Вы решаете заскочить на рынок. Ассортимент там успел несколько измениться:

*Яблоки – 1 золотой штука.*

*Узелок с пряно пахнущими травами – 2 золотых.*

*Снотворное – 3 золотых.*

*Дротики игральные "Юникорн Павер" – 3 золотых штука.*

*Аптечка "Мегахелс" – 6 золотых.*

*Солнечные очки "Диал" – 8 золотых.*

Место: Понивилль, рынок.

Время: 11:15 (утро).

*Игроки:*

Покупаем аптечку и солнечные очки (в стратосфере очень яркое солнце!).

*Успех: 29*

*Мастер:*

Вы покупаете аптечку и стильные солнечные очки (иммунитет к ослеплению и стильный внешний вид!). На рынке нынче не протолкнуться, и товары буквально исчезают с полок на глазах... Куда дальше?

Время: 11:20 (утро).

Экипированы подковы, седло, очки.

Инвентарь: пустая книжка, ошейник, "картограф погоды", аптечка, 4 золотых монеты.

*Игроки:*

Наверно, я покажусь предсказуемым... НО МЫ ИДЁМ В БИБЛИОТЕКУ!

*Успех: 60 = 100*

*Мастер:*

Бля, как? Как можно эпично пойти в библиотеку? Это всё равно что эпично почистить зубы. Ладно, раз уж сегодня у нас день поебушечек...

Вы уже чисто на автопилоте идёте в библиотеку и тихо поднимаетесь в комнату Твайлайт. Она копается в груде книг и не замечает вас. Несколько секунд полюбовавшись линиями её тела, вы деликатно стучите в дверной косяк. "О, здравствуй! – тепло улыбается вам она и подходит потереться носами. – Давай выйдем на балкон? Я так устала читать разные версии по сути одних и тех же книг в попытках выискать крошечные несоответствия, что мне, наверно, стоит немного развеяться. А как у тебя дела?"

Место: Понивилль, библиотека.

Время: 11:35 (утро).

Сытость: 5 из 10.

*Игроки:*

"Как скажешь, Твай..."

Трёмся мордашками и идём с ней на балкон.

(А в чём соль дирижабля? Стим-панкеров дохуя?)

*Приоритет: 100*

*Успех:  $47+10 = 57$*

*Мастер:*

"Как скажешь, Твай..." Ещё раз потерявшись о её мордашку, вы выходите на балкон. Свежий ветерок треплет вашу гриву. "Жаль, что наше первое свидание так глупо закончилось. Как думаешь, может, стоит повторить?" – задумчиво спрашивает она, прижавшись к вам и глядя вдаль.

*Игроки:*

Прекрасная мысль. Слушай, Твай. А вызови-ка нам ту летающую колесницу, на которой ты приехала в Понивилль. Прокатимся под ночным небом высоко-высоко, с такой-то романтикой. И заодно я расскажу тебе кое-что интересное. :3

*Приоритет: 95*

*Успех: 57+10*

*Мастер:*

Пропущено по сверхзнанию ГГ – она первый эпизод сериала не смотрела и знать подобного не может.  
*троллфейс.нни*

Так что роллим.

*Игроки:*

С-сука, ладно.

Прекрасная мысль. Слушай, Твай. А вызови-ка нам какой-нибудь романтический ДИРИЖАБЛЬ из Кантерлота. Прокатимся под ночным небом высоко-высоко, с такой-то романтикой. И заодно я расскажу тебе кое-что интересное. :3

*Приоритет: 94*

*Успех: 29+10 = 39*

*Мастер:*

39 – фейл. *покерфейс.нни*

"Прекрасная мысль. Слушай, Твай, идея: РОМАНТИЧЕСКИЙ ДИРИЖАБЛЬ!" – "Ой! – вздыхает она, заметив бинты на вашем теле. – Тебя опять по голове приложили? Где болит? Дай поцелую, и сразу пройдет!"

*Игроки:*

"Да, сегодня был тяжелый день... Приласкай меня, пожалуйста, мне тебя так не хватало... Здесь, сейчас, только я и ты. Это будет наше лучшее свидание..."

*Приоритет: 98*

*Успех:  $53+10 = 63$*

*Мастер:*

Поебушечки, поебушечки всюду!

"Да, сегодня был тяжелый день... Приласкай меня, пожалуйста, мне тебя так не хватало... Здесь, сейчас, только я и ты. Это будет наше лучшее свидание..." Вы несколько мгновений смотрите друг другу в глаза, и она дарит вам слегка неловкий, но очень чувственный поцелуй: "Дайси..."

Время: 11:40 (утро).

*Игроки:*

Как ты относишься к тому, чтобы подняться на вершину Драконьей горы? Понивилль будет как на ладони. Я думаю, что это будет очень романтично.

*Успех: 100*

*Мастер:*

"Как ты относишься к тому, чтобы подняться на вершину Драконьей горы? Понивилль будет как на ладони. Я думаю, что это будет очень романтично". Твайлайт восхищённо смотрит на вас: "Да, ты всегда непредсказуема! Но Драконья гора? Это же так далеко... И Понивилль оттуда почти не

видно! Откуда у тебя постоянно берутся такие странные мыс..." Твайлайт отрывается от вас и украдкой показывает копытом в небо: "Сделай вид, что просто стоишь рядом, я стесняюсь делать это при посторонних". Вы бросаете взгляд вверх – какой-то пегас улетает от библиотеки, прячась за облаками и стараясь держаться между вами и солнцем. Что-то в нём вам не нравится. "Всё, улетел, – снова прижимается к вам Твайлайт. – Ну так что, ты и правда хочешь отправиться в такой поход?"

*Игроки:*

Подожди, но я же недавно убила его!

*(Реролл)*

Гуро ИТТ.

*Успех:  $82+10 = 92$*

*Мастер:*

"Подожди, но я же недавно убила его!" – чешете вы копытом затылок. "...А? Ты узнала ту пони, которая сейчас над нами пролетела? Надо сказать, что мне она почему-то тоже показалась странной..."

*Игроки:*

"Прости, Твайлайт, я не хотела вываливать на тебя всё сразу вот так, но, видимо, придётся. Похоже, опасность, которая нам грозит, ближе, чем мне казалось, я боюсь за тебя..." Отводим Твай подальше от окон и рассказываем о походе в спа.

*Успех:  $82+10 = 92$*

*Мастер:*

"Прости, Твайлайт, я не хотела вываливать на тебя всё сразу вот так, но, видимо, придётся. Похоже, опасность, которая нам грозит, ближе, чем мне казалось. Я боюсь за тебя..." Вы заводите Твайлайт в дом и рассказываете про события в спа. "И он что, в самом деле заставил Дэш напасть на тебя? Дэш? Элемент верности?.. И левитировал разом целую кучу объектов, а ещё становился невидимым – пегас?!" Твайлайт начинает мерить комнату шагами. "Нет, нет, нет, это никак не могут быть шаманские практики вроде Зекориных. Что-то мне похожее попадалось в книгах, когда я искала упоминания к्यूтимарок... хм, и его марка как раз исчезла... Я обязательно проверю! А ты!.. – она тыкает копытом вам в грудь. – Во-первых, никогда больше не смей скрывать от меня подобное... Да, я поражена, я шокирована, борода Селестии! Но гораздо важнее понять, что за сила противостоит нам, чем задумываться над допустимостью насилия в моменты, когда тебя хотят зарезать!" Она немного успокаивается и продолжает: "Так, а во-вторых, осмотри, наконец, обломки этой проклятой баллисты и скажи, что об этом думаешь. Одна голова хорошо, а две лучше, знаешь ли".

Время: 11:45 (утро).

*Игроки:*

"Ох, Твай, спасибо, я так боялась, что оттолкну тебя этим рассказом!"

Нежно кусаем её за ушко и бежим осматривать остатки баллисты.

*(Четвёртый реролл)*

*Приоритет: 98*

*Успех:  $3+10 = 13$*

*Мастер:*

И откусываем ей нахуй ухо, крик боль магическая контратака КРОВЬ КИШКИ ГОВНО МОЗГ НА СТЕНУ БРЫЗНУЛ КУСКИ ОБГОРЕЛОГО МЯСА НА ПОЛУ ГЛАЗА ВЫТЕКЛИ ДРУЖБА ПРОЁБАНА (а вообще +10 у нас и на общение и на просмотр всё-таки).

"Ох, Твай, спасибо, я так боялась, что оттолкну тебя этим рассказом!" – вы кусаете её за ушко, но слегка не рассчитываете силу. "Ууууй!" – жалобно взвизгивает она, одарив вас таким взглядом, что слова оказываются не нужны. Прикусив губу, вы убегаете осматривать проклятые обломки, но как будто бы и не видите их – перед глазами у вас стоит лицо Твай. Наконец, вы не выдерживаете и приходите к ней извиниться.

*Игроки:*

"Извини, я не знаю, что на меня нашло... Ты такая страстная... Ой, я, кажется, должна осмотреть баллисту, пока-пока", – и идём осматривать ЭТУ ХРЕНОВУ БАЛЛИСТУ, ПОКА ТВАЙЛАЙТ ЕЩЕ ЖИВА.

*(Реролл)*

Там опять ассасин!

*Успех:  $84+10 = 94$*

*Мастер:*

"Извини, я не знаю, что на меня нашло... Ты такая страстная... Ой, я, кажется, должна осмотреть баллисту..."

Она, чуть улыбнувшись, отмахивается от вас, давая понять, что инцидент исчерпан, а вы возвращаетесь к обломкам и внимательным образом их изучаете. Вам удаётся понять следующее. Машина явно была изготовлена с использованием грубых инструментов, части как попало подгонялись друг к другу. Тетива сделана из конского волоса, деревянные части – из лёгких лиственных деревьев, вроде тех, что растут в лесу Вайттейл. Сбоку на борту выбит номер – судя по нему, их выпускают в очень больших количествах! Баллиста снабжена примитивным прицелом, не позволяющим рассчитывать поправку на дальность, а, скорее, рассчитанным на быстрое наведение на глаз, и свободно вращается, позволяя целиться чуть ли не вертикально вверх. Некоторые технические решения кажутся ну слишком уж хитрыми для псов, но машина явно не рассчитана для использования пони. Пора бы поделиться своими соображениями с Твай.

*+5 опыта.*

Время: 11:50 (утро).

Опыт: 39 из 45, 8 уровень.

Игроки:

*>Пора бы поделиться своими соображениями с Твай.*

DO IT.

*Приоритет: 100*

*Успех:  $73+10 = 83$*

*Мастер:*

Вы возвращаетесь к Твайлайт и сухо пересказываете факты. "Ну ты сама-то поняла? Это не осадные машины, это

зенитные орудия массового производства. И использовать их могут только псы, – Твайлайт вздыхает. – Это, конечно, неприятно, но есть и хорошая сторона – пока я этого не поняла, я боялась, что врагом могут быть... ну... тоже пони. Или, скажем, грифоны. А теперь мы, по крайней мере, точно знаем, на что способен противник. У них нет своих сил в воздухе, поэтому они хотят лишить нас этого преимущества. И только подумай – не откладывай ты так долго осмотр этой штуки, ты могла бы сразу догадаться, что этот вводящий моду на короткие причёски парикмахер напрямую связан с врагом! Но кто он, и каким образом... Ахrrrr, мы всё время на полшага позади!" Вы подходите к лиловой пони, чтобы как-то утешить её, но замечаете у неё за спиной огромную кобру, распутившую капюшон и готовую наброситься! Даже не успев толком понять, что делаете, вы отталкиваете подругу с дороги, и ядовитые зубы вонзаются в вашу ногу. Точным ударом другого копыта вы ломаете гадине хребет, поворачиваетесь к тонко взвизгнувшей при виде вцепившейся в вас змеи Твайлайт и проваливаетесь в темноту.

День 8.

Место: Понивилль, библиотека.

Время: 12:00 (день).

Опыт: 39 из 45, 8 уровень.

Здоровье: 30 из 41.

Запас сил: 6 из 12.

Сытость: 5 из 10.

Страшное отравление!

Экипированы подковы, седло, очки.

Навыки: исследовательница, красноречивая, искушающая судьбу, крепкая телом, заклинательница, медик.

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

Инвентарь: пустая книжка, ошейник, "картограф погоды", аптечка, 4 золотых монеты.

*(после окончания главы Мастером было принято решение в дальнейшем игнорировать ходы на получение летательных аппаратов и/или осадных орудий)*

## Глава 20

### *Джважды юбилейная*

*Мастер:*

Вы снова как будто плаваете в каком-то буром океане, давящем на вас со всех сторон. Но теперь вам кажется, что вы тонете в нём... тонете...

И приходите в себя оттого, что Твай накрывает ваши губы своими! Не разобравшись толком, вы отвечаете на её немного странный поцелуй – и она отскакивает в другой угол комнаты, глядя на вас в изумлении. Вы замечаете, что она вся взъерошена и заплакана. Тем временем к ней успевает вернуться дар речи: "Ты что, притворялась?!" Вы непонимающе качаете головой, и её следующая фраза буквально кладёт вас на лопатки: "Я полчаса боролась за твою жизнь после того укуса, на ходу перепробовала кучу заклинаний, но ничего не помогало, а потом... а потом ты перестала дышать!" Она бросается обнимать вас: "Я думала, что ты умираешь!"

День 8.

Место: Понивилль, библиотека.

Время: 12:30 (день).

Опыт: 39 из 45, 8 уровень.

Здоровье: 30 из 41.

Запас сил: 6 из 12.

Сытость: 4 из 10.

Состояние нормальное.

Экипированы подковы, седло, очки.

Навыки: исследовательница, красноречивая, искушающая судьбу, крепкая телом, заклинательница, медик.

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

Инвентарь: пустая книжка, ошейник, "картограф погоды", аптечка, 4 золотых монеты.

*Игроки:*

Больше змей не было? Кажется, кто-то к нам равнодушен. В плохом смысле.

*Успех:*  $67+10 = 77$

*Мастер:*

"Больше змей не было? Кажется, кто-то к нам равнодушен. В плохом смысле". – "Ты даже не представляешь, насколько! – сквозь слёзы счастья отвечает обнимающая вас единорожка. – Я читала про этих змей в книгах, они водятся на тысячи километров южнее отсюда. Она никак не могла попасть сюда сама! И от её яда у нас не могло быть антидота, поэтому я даже не попыталась бежать за помощью, а сразу стала пробовать магию... – она начинает рыдать с новой силой. – Но она не помогала, и когда ты... перестала дышать..." Через некоторое время она успокаивается и улыбается: "Ну ты меня и напугала, конечно. Я пытаюсь ей сделать искусственное дыхание, а она меня целует!" Твайлайт трясёт головой: "Как ты себя чувствуешь-то хоть?"

*Игроки:*

"Вроде всё в порядке, надеюсь, это не аукнется в будущем... И к тому же после того, как у меня срослась кость за несколько часов, я уже ничему не удивляюсь".

*(Реролл)*

*Приоритет:* 99

*Успех:  $84+10 = 94$*

*Мастер:*

"Вроде всё в порядке, надеюсь, это не аукнется в будущем... И к тому же после того, как у меня срослась кость за несколько часов, я уже ничему не удивляюсь". Твайлайт кивает: "Да, ты полна сюрпризов. Интересно было бы провести полное обследование! Ой, я, конечно, не в том плане, что хотела бы тебя вскрыть и изучить", – хихикает она, успокаиваясь. "Но сама посуди – ни в одной книге не сказано о том, чтобы кто-то из пони мог так быстро оправляться от тяжёлых ранений или яда... Хммм... Но в то же время неопасные для жизни раны на тебе так быстро не затягиваются..." Твайлайт задумчиво осматривает вас: "Слушай... извини, можно я возьму у тебя пару волосков для исследования? Просто любопытно проверить кое-что".

*+1 опыта.*

Время: 12:35 (день).

Опыт: 40 из 45, 8 уровень.

*Игроки:*

Для тебя – сколько угодно. ~~Из какого места?~~

*Приоритет: 100*

*Успех:  $37+10 = 47$*

*Мастер:*

"Для тебя – сколько угодно!" Она наклоняется к вам и выкусывает пару волосков. "Ай!" – "Извини... так..." Твайлайт направляется к своему столу с химикатами, по

дороге зевая: "Сколько же я всего за эти полчаса сколдовать успела, что так перенапряглась?"

*Игроки:*

"Тебе помочь? Постой, а не могло моё старнное исцеление вытянуть из тебя силы?! Как ты себя чувствуешь?"

*Приоритет: 95*

*Успех: 1+10*

"Я потом сделаю тебе расслабляющий массаж".

Поделиться, наконец, подозрениями о том, что мы и Фон Шатен – существа одной природы.

*(Ролл)*

Дайсы к этому посту.

*Приоритет: 96*

*Успех: 73+10 = 83*

*Мастер:*

"Я потом сделаю тебе расслабляющий массаж, – подходите вы к Твайлайт. – Слушай, Твай, такое дело..." Вы излагаете ей появившуюся у вас теорию о том, что вы имеете нечто общее с покойным Фон Шатеном. Она, внимательно выслушав вас, отвечает: "Ну... Конечно, судя по твоему описанию, он тоже делал вещи, на которые неспособны другие пегасы, и... но у него же, как ты сказала, не было кьютимарки! – показывает она копытом на ваш круп. – К тому же он был подлецом и делал страшные вещи, а ты... –

она осекается, но быстро продолжает с усмешкой: – А ты просто немного сумасшедшая!"

*Игроки:*

"Спасибо за комплимент... но, Твайлайт, я ничего не помню, я даже не знаю, что обозначает моя кюотимарка! Кто знает, может, я была ужасной пони до амнезии... и иногда мне кажется, что лучше будет, если я никогда не вспомню былое", – и расспрашиваем про её исследование.

*Успех:*  $18+10 = 28$

*Мастер:*

"Спасибо за комплимент... но, Твайлайт, я ничего не помню, я даже не знаю, что обозначает моя кюотимарка! Кто знает, может, я была ужасной пони до амнезии... и иногда мне кажется, что лучше будет, если я никогда не вспомню былое". – "Да-да, ага... – невпопад отвечает лиловая пони, покачиваясь, после чего встряхивается: – Ой, что-то я совсем засыпаю, извини. Что ты там про кюотимарку говорила?"

*Игроки:*

"Эх, ничего особенного. Твайлайт, мне кажется, тебе стоит отдохнуть. Но сначала нам таки стоит обсудить положение дел, и я всё ещё хочу узнать, зачем именно тебе мои волосы".

*(Реролл)*

*Приоритет:* 100

*Успех:*  $57+10 = 67$

*Мастер:*

"Эх, ничего особенного. Твайлайт, мне кажется, тебе стоит отдохнуть. Но сначала нам так стоит обсудить положение дел, и я все ещё хочу узнать, зачем именно тебе мои волосы". Видно, как её охватывает внутренняя борьба, но в итоге она сдаётся и отвечает: "Ну... как бы это сказать... в общем, у меня родилось дикое предположение, что ты, возможно, не совсем пони. Нет-нет, послушай, я ничего не утверждаю, просто существуют заклинания, способные... в общем, забудь, это просто моя тяга к изучению всего непонятного", – она снова отчаянно зевает.

Время: 12:40 (день).

*Игроки:*

"Расскажи поподробнее об этом. Знаешь... мне и самой пару раз приходила в голову эта мысль... Если сможешь хоть что-то узнать, сообщи мне, какая бы ни была правда".

*Успех:*  $98+10 = 100$

*Мастер:*

"Расскажи по подробнее об этом. Знаешь... мне и самой пару раз приходила в голову эта мысль... Если сможешь хоть что-то узнать, сообщи мне, какая бы ни была правда". – "Ну, в книгах встречаются упоминания самых разных волшебных существ, способных принимать другие формы, а также заклинаний, которые могут приводить к подобным превращениям. Старайся не думать об этом напрасно, в любом случае эта магия не воздействует на личность изменяемого. Даже если – если! – с тобой и произошло что-то подобное, ты была собой и до этого, и останешься собой,

если заклинание убрать. Магия в данном случае меняет только форму. И даже если вдруг окажется, что ты не пони... да нет, это я так, теоретически... но всё равно даже тогда я не перестану тебя... О, ха-ха, смотри, я чуть не плеснула сюда чистой кислоты! – она осторожно опускает свои химические склянки, которыми только что оперировала, на стол. – Что-то я уже совсем глупости выдумываю, всё-таки надо спать. Добавлю только магическую защиту от змей на весь дом... – она зеваёт, колдуя что-то с закрытыми глазами, после чего улыбается: – Ой, я так скоро до кровати не дойду".

12:45 дня.

*Игроки:*

Помогаем Твайлайт добраться до кровати, желаем приятных снов и идём искать дохлую змею.

*Успех: 62*

*Мастер:*

Вы доводите засыпающую на ходу Твайлайт до кровати, укладываете и осматриваетесь в поисках дохлой змеи. Она лежит в углу комнаты.

*Игроки:*

(1)

Желаем Твай хорошо выспаться (*тырк мордочкой*), берём змею и отправляемся с ней к Флаттершай.

*Приоритет: 85*

*Успех: 49*

(2)

Кладём змею рядом с Твай. Ложимся рядом со змеей.

*(Реролл)*

*Приоритет: 85*

*Успех: 43*

*Мастер:*

*Выбор варианта: 1*

"Крепких снов!" – вы трётесь носом о мордочку спящей единорожки, вздыхаете, забираете с собой труп змеи и идёте к Флаттершай. Вы долго стучите в дверь коттеджа, но никто не открывает.

Место: коттедж Флаттершай.

Время: 13:15 (день).

*Игроки:*

Заглянуть в окно, постучать ещё.

*(Третий реролл)*

реролл же

*Приоритет: 98*

*Успех: 98*

*Мастер:*

Вы заглядываете в окно – на подоконнике сидит Ангел, напряжённо всматривающийся куда-то вдаль и не обращающий на вас внимания. Выглядит он каким-то осунувшимся. И вообще, если подумать, питомцы живой

тут пегасочки все как-то притихли – птицы, нахохлившись, молча сидят на ветках, кролики сбились в кучу посреди комнаты... Что-то тут не так!

*Игроки:*

Привлекаем внимание кролика, чтобы открыл дверь. Пытаемся узнать, что произошло с Флаттершай.

*(Реролл)*

*Приоритет: 99*

*Успех: 64*

*Мастер:*

Вы стараетесь привлечь внимание кролика, но от него, кажется, ничего не добиться – он просто сидит и смотрит в одну сторону.

*Игроки:*

Возвращаемся к двери, выносим её в стиле АЖ и заходим внутрь.

*(Реролл)*

И ещё разок.

*Успех: 21 (возможно +5 на атаку копытами?)*

*Мастер:*

Вы подходите к двери и со всей силы лягаете её! Она оказывается очень прочной, зато из приделанной снизу маленькой дверки высовывается Ангел, грустно крутит лапкой у виска и прячется обратно.

*Игроки:*

Покраснели от гнева и идём вокруг дома, чтобы найти ещё один способ попасть внутрь.

*Успех: 80 = 100*

*Мастер:*

Вы, разозлившись, обходите дом-дерево вокруг в поисках другого входа и замечаете какой-то объект, движущийся в сторону Понивилля. Подбежав ближе, вы понимаете, что это заколдованная маска Зекоры! Она летит зигзагами, подёргиваясь, и не обращает на вас внимания. Выглядит она серьёзно повреждённой...

Время: 13:20 (день).

*Игроки:*

Отлавливаем маску телекинезом, если попытается атковать – добиваем и бежим туда, откуда она прилетела.

*(Реролл)*

*Успех: 40 = 1*

*Мастер:*

Проблем?

Вы ловите маску телекинезом. Несколько секунд упорно подёргавшись в направлении города, она, кажется, понимает, что причина остановки – вы, и атакует!

Начинается бой!

Противник: маска вуду, 5/20 ХП, 4/10 энергии.

Маска вуду запускает в вас шариком огня!

*Успех: 66*

Он больно опаляет ваш бок! (-3)

Противник: маска вуду, 5/20 ХП, 2/10 энергии.

Здоровье: 27 из 41.

Запас сил: 5 из 12.

*Игроки:*

Быстро, решительно сжигаем.

*Приоритет: 100*

*Успех:  $17+10 = 27$*

*Мастер:*

Вы со всей силы пытаетесь заставить маску гореть, но её лишь слегка обжигает (-2).

В ответ она запускает в вас созданной с помощью магии сосулькой!

*Успех: 32*

Та разбивается вдребезги о ваше седло, не нанеся урона!

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

*Игроки:*

Хахаха. А теперь – мощный брык задними копытами.

*Успех:  $95+5 = 100$*

*Мастер:*

Мощным ударом ног вы разбиваете её в щепки прямо влёт! И замечаете, что во рту маски был зажат локон розовых волос!

Победа!

*Получено 2 опыта.*

Время: 13:25 (день).

Опыт: 42 из 45, 8 уровень.

*Игроки:*

(1)

О НЕТ, ЧТО ТЫ СДЕЛАЛА С ПИНКИ, УРОДЛИВАЯ  
МАСКА?

*Приоритет: 100*

*Успех: 30 = 1*

(2)

Бежим туда, откуда она прилетела.

*Приоритет: 100*

*Успех: 53*

*Мастер:*

*Выбор варианта: 2*

Вы взбегаєте на холм, чтобы взглянуть, откуда же она прилетела – сомнений нет, откуда-то с холмов к северу от Эверффри. Судя по всему, она двигалась из леса сначала на север, а оттуда уже взяла курс на Понивилль.

*Игроки:*

Превозмогая усталость, отправляемся спасать Флаттершай.

*Успех: 24*

*Мастер:*

Вы бросаетесь в сторону леса, по пути окончательно запыхавшись от бега по холмам. Вот и первые деревья. Но что же делать дальше? Вы понятия не имеете, откуда прилетела маска – следов-то они не оставляют...

Место: северная граница леса Эверфри.

Время: 13:40 (день).

Запас сил: 0 из 12.

Сытость: 3 из 10.

Утомление.

*Игроки:*

Отдыхаем, переводим дух, осматриваемся.

*Приоритет: 99*

*Успех: 11*

*Мастер:*

Вы останавливаетесь и некоторое время внимательно всматриваетесь вглубь леса. Никого не видно.

Время: 13:45 (день).

*Игроки:*

Залезаем на ближайший холм, оттуда осматриваем окрестности, прислушиваемся.

*(Второй реролл)*

*Приоритет: 99*

*Успех:  $21+10 = 31$*

*Мастер:*

Вы с трудом влезаете на ближайший холм и смотрите на лес оттуда. По-прежнему не видно ничего интересного. Страшно палит солнце, а на небе всего несколько облаков.

Время: 13:50 (день).

*Игроки:*

Возносим молитву Селестии и двигаемся в лес на юг, осматриваясь и прислушиваясь.

*(Реролл)*

гг

*Приоритет: 98*

*Успех: 1*

*Мастер:*

Рольну кой-чего.

*Успех: 62*

Тишину леса нарушает крик: "Огонь!" В следующую секунду страшная боль пронзает вашу спину и могучий удар откидывает вас в сторону, а всё тот же голос раздаёт команды: "Давайте, пошевеливайтесь, убейте уже её, наконец!" Среди деревьев начинают мелькать псы!

Здоровье: 20 из 41.

*Игроки:*

Бежать, бежать ради своей жизни! Использовать все возможные укрытия – в сторону фермы.

*(Реролл)*

Реролл!

*Приоритет: 98*

*Успех: 52*

*Мастер:*

Вы бросаетесь бежать, лавируя среди деревьев, гортанные выкрики псов остаются чуть позади, но тут дорогу вам пересекает ручей!

*Игроки:*

Ну ручей же не река! Флаттрешай вон по нему пешком топала.

Вброд и дальше!

*(Реролл)*

гг

*Успех: 52*

алсо Флаттершай же

*Мастер:*

Вы бросаетесь вброд и бежите всё дальше. Деревья постепенно редуют. Кажется псы отстали.

Место: опушка леса Эверфри.

Время: 14:00 (день).

*Игроки:*

Идём на ферму Эплов.

*Успех:*  $80 = 100$

*Мастер:*

Вы бросаетесь к Свит Эппл Эйкрз. Когда её сады уже становятся чётко различимы, вы оглядываетесь назад и видите скользящую по земле тень. Подняв голову, вы замечаете высоко-высоко в небе пегаса, прячущегося за облака. Больше он не показывается, а вы тем временем доходите до фермы. Вам открывается картина того, как Макинтош пытается повалить засохшую яблоню, впрягшись в привязанный к её стволу трос, а Эпплджэк помогает ему, пинками расшатывая дерево.

Место: Свит Эппл Эйкрз.

Время: 14:15 (день).

*Игроки:*

Не сбавляя темпа бьём копытами в дерево и вне зависимости от того, упало или нет, говорим АЈ: "Нет времени на это, похоже, Флаттершай попала в беду!", а затем быстро пересказываем ей случившееся у дома ФШ и в лесу.

*(Реролл)*

А это прикольное.

*Приоритет:* 98

*Успех:*  $56+10 = 66$

*Мастер:*

Вы с разбегу валитесь к корням дерева и говорите удивлённым Эпплам: "Нет времени на это, похоже, Флаттершай попала в беду!" После чего пересказываете ваши опасения насчёт псов. "Псы в Эверфри? Но где именно?" – крепко хватая вас Эпплджэк.

*Игроки:*

Вот там прям за бугорком, с баллистой. Надо что-то делать!!!!

*Успех:*  $81+10 = 91$

*Мастер:*

"Вот там, за теми холмами. Они вооружены! Надо что-то де..." – ваш язык заплетается от усталости. Эпплджэк с Макинтошем переглядываются: "Эпплблум! А ну бегом сюда, доведи тётю до дому и уложи в койку, она на ногах не стоит. Мак, пойдём!" Отодвинув вас с дороги и в буквальном смысле бесцеремонно заткнув копытом в ответ на ваши попытки спорить, земная пони бросается в сторону леса. К вам подходит её младшая сестра: "Пойдём?"

*Игроки:*

Я только на полчаса вздремну... Нужно идти спасать мир, опять...

Пока не свалились с ног от усталости – идти с Эпплблум в дом, отдохнуть.

*Приоритет:* 99

*Успех:*  $68+10 = 78$

*Мастер:*

Вы понуро тащитесь в дом вслед за жеребёнком и быстро засыпаете. (3 +...

*Результат броска: 1 из 5, всего  $3+1 = 4$  часа.*

)

День 8.

Место: Свит Эппл Эйкрз.

Время: 14:15 (день).

Опыт: 42 из 45, 8 уровень.

Здоровье: 20 из 41.

Запас сил: 0 из 12.

Сытость: 3 из 10.

Спим.

Экипированы подковы, седло, очки.

Навыки: исследовательница, красноречивая, искушающая судьбу, крепкая телом, заклинательница, медик.

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

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

## Комментарии

*стр. 15...inb4...*

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

*стр. 15 ...лишний ствол...*

См. комментарий к стр. 97 второго тома.

*стр. 16 ...особая, уличная магия...*

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

*стр. 20 ...омич...*

См. комментарий к стр. 7 второго тома.

*стр. 20 ...лишний ствол...*

См. комментарий к стр. 97 второго тома.

*стр. 36 ... биопроблемы...*

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

*стр. 39 ...Шигорату...*

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

*стр. 39 ...бамплимита...*

См. комментарий к стр. 163 первого тома.

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

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

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

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

*стр. 41 ...Киров...*

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

*стр. 41 ...сам себя не соберёт...*

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

*стр. 44 ...хитрый план...*

Популярная на имиджбордах фраза, связанная со старым демотиватором "Хитрый план: катить колесо". Означает, собственно, хитрый план. Иронично может подразумеваться, что план переусложнённый и ненадёжный, либо, наоборот, что он представляет собой что-то невероятно простое (хотя не всегда очевидное).

*стр. 45 ...блджад...*

См. комментарий к стр. 13 второго тома.

*стр. 46 ...глава 13...*

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

*стр. 47 ...блеать...*

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

*стр. 50 ...кулфейс...*

Обычно то же, что троллфейс – популярная картинка, изображающая лицо успешного интернет-тролля.

*стр. 50 ...сажать семена...*

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

*стр. 57 ...блеат...*

См. комментарий к стр. 47.

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

Фраза с картинки с оригинальным Вояком/Воджаком (Wojak, Feel-guy), где он стоит в окружении других Вояков, утешающих его. В оригинале "We all know that feel, bro". Сам Вояк-фейс изначально связан с фразой "This feel when no gf" – "То чувство, когда нет девушки". Картинка Фил-гая была изначально запощена на Краутчане приблизительно в первой половине 2010 года. Один из неймфагов Краутчана, поляк с ником Wojak, позже заявил, что является автором оригинальной картинки.

*стр. 68 ...джве...*

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

*стр. 68 ...местных...*

Т.е. регулярных посетителей доски "Графомания и ролевые игры", называемых "графами". Некоторые из них открыто заявляли о своём недовольстве засильем понифанатов. ПРПГ резко повысила посещаемость доски и привела на неё много "посторонних" людей, да ещё и вызвала появление других игр-подражателей (из-за чего количество игр по пони было ограничено модерацией до максимум двух одновременно).

*стр. 68 ...блеать...*

См. комментарий к стр. 47.

*стр. 77 ...не смотрел...*

Игры с примитивным геймплеем с упором на катсцены в /vg/ были прозваны "кинцом". Впрочем, некоторые игры действительно сознательно делают упор на сюжет и

интерактивные катсцены — они относятся к жанру "интерактивное кино". К таким играм относят и "Фаренгейт" 2005-го года (в Северной Америке издана под названием "Indigo Prophecy").

*стр. 91 ...2 поебушечники...*

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

*стр. 92 ...it's breakfast time!..*

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

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

В характере Пинки проламывать четвёртую стену.

*стр. 93 ...двачевать капчу...*

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

*стр. 94 ...оче...*

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

*стр. 97 ...улыбаемся и машем...*

См. комментарий к стр. 178 первого тома.

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

Противник продолжил кастовать за счёт очков здоровья.

*стр.108 ...Sonic Rainboom!..*

Подзаголовок шестнадцатой главы – это название шестнадцатой серии первого сезона.

*стр. 110...побеждаем...*

Бессмысленный ход почему-то не был отбракован Мастером. Но в конце ход всё равно проиграл – поэтому неясно, как бы он был обыгран.

*стр. 112 ...ниже воды, тише травы...*

Так в оригинале. Правильно "Тише воды, ниже травы".

*стр. 116 .../me...*

Во многих программах-чатах и онлайн-чатах эта команда вставляет в текст ник отправившего. В переносном смысле – используется вместо местоимения "Я".

*стр. 121 ...95% пони – глупый табун...*

Пародируется фраза "95% людей – идиоты". Первоисточник распространения в качестве мема неясен, фраза была сильно популяризована статьёй на lurkmore, где в качестве источника указан, видимо, Д. Пучков.

*стр. 124 ...лиловый пегас с тёмными волосами...*

Внешность Фон Шатена – пародия на original character по имени Скайвинд, чей автор заказывал у художников романтические картинки с парой Скайвинд-Рейнбоу Дэш. Присвоение Рейнбоу каким-то ОС было замечено и неодобрительно встречено частью сообщества, вплоть до ненависти к создателю ОС.

*стр. 127 ...исследуем его, исследуем его ещё раз...*

Из пасты про Шиндовз: "ПЕРЕУСТАНОВИ ЕГО [Windows], ПЕРЕУСТАНОВИ ЕГО ЕЩЕ РАЗ".

*стр. 138* ...мне иногда кажется, что у наш рандом умеет думать, у него есть свои семьи и города...

Пародируется фраза из копрофильской копияпасты "Вован": "Мне вообще кажется, что какашки, умеют думать, у них есть свои семьи, города, чувства..."

*стр. 139*

На картинке город Омск.

*стр. 142*

Намёк на мем – картинку с лётчиком с подписью "Я нихуя не понял". Изображение изначально взято с американского плаката времён Второй мировой войны, лицо лётчика выражает фрустрацию. Если кто-то нихуя не понял, он может сказать про себя "Я лётчик". Кажется, существует и понифицированный вариант картинки с лётчиком (нет, не в исполнении Мастера). Кроме того, позже появился вариант мема с улыбающимся показывающим большой палец лётчиком, с подписью "Я всё понял!"

*стр. 167* ...попаданца...

Возможно, игрок придерживался теории, что Фон Шатен – гость из иного мира?

*стр. 178* ...с покерфейсом...

Непроницаемое лицо игрока в покер. В данном случае, вероятно, имеется в виду его конкретное изображение из интернет-комиксов.

*стр. 180* ...Дэш, давай не будем никуда ничего сообщать...

Начиная с этого хода (или чуть позже) Мастер, возможно, намеренно перестал отбраковывать несоответствующие сеттингу и бредовые действия (которых стало слишком много), чтобы проучить игроков, уже заранее решив, что это будет обёрнуто в сон.

*стр. 185* ...йоу, пёс, мы слышали, что вам нравятся...

Мем с ведущим американской версии передачи "Тачку на прокачку" ("Pimp my ride") на MTV, рэпером Xzibit. Возник предположительно на форчане не позднее 2008 года. Общий вид: "Yo dawg, I heard you like X, so we put a X in your X so you can X1 while you X1". Изначально происходит от характерных фраз ведущего. Используется, когда какой-либо объект/явление находится внутри другого такого же объекта/явления. Например: "Yo dawg, I heard you like emulators, so we put an emulator in your emulator so you can emulate while you emulate". В данном случае – сон внутри сна, причём каждый раз это "рояль в кустах" от Мастера.

*стр. 185* ...с нашим ГМом не приходится тужить...

Пародируется фраза из казачьей песни "Любо, братцы, любо".

*стр. 187* ...кто-то...

У части игроков существовала теория, что Дэш длительное время находилась под майнд-контролем Фон Шатена, в том числе и когда давала погодный квест.

*стр. 196, стр. 202* ...ИТТ...

In this thread, в этом треде.

*стр. 222* ...бежать, бежать ради своей жизни...

Скалькировано выражение "Run, run for your life!"

