

EQUESTRIAN WATCH



Настольная ролевая игра.
Модификация Warhammer
40000 Roleplay: Deathwatch™

ОТ АВТОРОВ

Никто из авторов этого документа не является правообладателем Warhammer 40000™, My Little Pony: Friendship is Magic™, WHRP40K: Deathwatch™ или любой другой интеллектуальной собственности, которая может быть обнаружена в этой работе.

Все права на My Little Pony: Friendship is Magic™ принадлежат Hasbro, все права на WHRP40K: Deathwatch™ принадлежат Fantasy Flight Games.

Иллюстрации, использованные в работе, были выполнены аниматорами и художниками с телеканала Hub, а также упомянутыми ниже и теми, кто пожелал остаться неизвестным.

Эта работа ни в коем случае не может распространяться с коммерческой целью, ни при каких обстоятельствах.

Верстка и дизайн

Zlanomar

Иллюстрации

Anonymous

laaseensLD

Sanity-X

Yogh-art

Zikkrat

Zlanomar

Zyom05

Elslowmo

Плейтестеры

Zlanomar

Binsentsu et al.

Semön-KZ et al.

Дрейко et al.

ENDLESS WAR
is MAGIC
Приятной игры!

СОДЕРЖАНИЕ

Вступительное слово	5
Краткое содержание	6
Создание персонажа	8
Характеристики	8
Расы	8
Прошлое и настоящее	9
Вторичные параметры	10
Стартовый опыт	11
Стартовое снаряжение	11
Мелочи	13
Умения	16
Описания умений	18
Таланты	21
Описания талантов	27
Снаряжение и вооружение	32
Доступность вещей	32
Вооружение	33
Общая информация	33
Оружие ближнего боя	33
Оружие дальнего боя	33
Броня	37
Прочее снаряжение	39
Патроны	41
Реликты	42
Колдовство	44
Заклинания	46
Список заклинаний	46
ПРАВИЛА ИГРЫ	52
Броски	52
Ядро системы	52
Очки судьбы	52
Движение	52
Нагрузка	52
Эффекты гравитации	53
Дружба это магия	53
Лидеры и «лидеры»	53
Испытание дружбы	54
Только дружба, только добро!	54
Радиус действия	54
Поддержка режима	54
Проявления дружбамагии	55
Серии	59
Подготовка к приключению	59



Заключение	60
Тактический бой	61
Атака	61
Дискорд	63
Проклятия племени	64
Порча	64
Тень над Эквестрией	66
Проблемы в волшебной стране	66
Адаптация сеттинга	67
Подготовка героев	68
Кому много дано, с того много спросится	69
Оружие для игр по-крупному	70
Новые реликвии	73
Эквестрия	76
Климат Эквестрии	76
Регионы Эквестрии	77
Обитатели Эквестрии	79
Черты	79
Алмазные собаки	80
Ахуизотль	81
Бизон	81
Вэнити	82
Виндиго	83
Гидра	83
Гриффон	84
Дракон Взрослый	85
Дракон Маленький	85
Дракон Подросток	86
Драконеквус	87
Древесный волк	88
Морской змей	88
Кокатрица	89
Мантикора	89
Медведица	90
Минотавр	91
Найтмар Мун	91
Обыватели	92
Параспрайты	93
Перевертыши	93
Феникс	95
Цербер	95
Листок персонажа	96



ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО

Эта книга — настольная ролевая игра, созданная на базе другой НРИ: Warhammer 40000 Roleplay: Deathwatch©, и вдохновленная My Little Pony: Friendship is Magic©.

My Little Pony: Friendship is Magic — феномен в массовой культуре, возникший на рубеже нулевых-десятих двадцать первого века, обязанный своим происхождением одноименному мультсериалу. Мультсериал повествует о том, как в фэнтезийной стране Эквестрии (лат. Equine — лошадь), группа из шести представителей лошадиных, среди которых есть пони, пегасы и единороги, решает острые социальные и внутрипартийные конфликты, сражается с монстрами, выполняет ответственные поручения и, как ни странно, агитирует за общечеловеческие ценности (дружба, взаимовыручка, ответственность, храбрость и пр.).

Неожиданное качество самого мультсериала (как с идеологической, так и с технической точки зрения) в конце концов вызвало интерес у более широких слоев населения.

Интерес геймдизайнеров к MLP: FiM не в последнюю очередь связан с самим сеттингом, в котором разворачиваются действия мультфильма. Эквестрия — прежде всего страна волшебная, которую преимущественно населяют столь же волшебные существа, наделенные разумом: пони (в рамках игры называемые «пони касты земли»), пегасы и единороги, крупный и мелкий рогатый скот, не принадлежащий к лошадиным, и зачастую незнательный.

В Эквестрии есть урбанизированные зоны, прерии, аномальные участки, горы, болота и воздушные замки, исследуемые главными героями на протяжении всего мультсериала. В стране лошадей водятся типичные фэнтезийные монстры: мантикоры и драконы, гидры, перевертыши и паразитические существа параспрайты, провоцирующие открытые конфликты с обитателями Эквестрии. Также спецификой сеттинга является буквальная зависимость состояния его экологии и климата от настроения, трудолюбия и гармонии самих его обитателей.

Более подробно об этих и многих других вещах будет сказано в соответствующей главе данной книги.

Однако сколь бы ни было высоко качество оригинального шоу и проработанность вымышленного мира, зритель (или читатель) лишен возможности исследовать сеттинг.

Настольная ролевая игра — форма досуга, которая позволяет решить вышеуказанную проблему, используя неограниченный ресурс фантазии участников. Исследование игрового мира происходит сквозь призму восприятия и мышления персонажа, создаваемого игроком. Правила же, встречающиеся в книге, вовсе не призваны ограничивать игроков: они лишь регулируют способы соглашения с воображаемыми событиями во время игры, не более того.

Equestrian Watch — игра, в которой игрокам предстоит взять на себя роль разноцветных сказочных непарнокопытных, ищущих приключений в сказочном сеттинге Эквестрии.

Эквестрия — волшебный мир, полный ярких красок, разумных животных и сказочных существ с развитым социумом, своей цивилизацией, экономикой и политикой. Благополучие этого райского уголка лежит полностью на спинах самих пони: они выращивают сами себе еду, сбрасывают с деревьев листву по осени, убирают снег по весне, разгоняют облака и по расписанию устраивают дожди. Даже небесные светила приводятся в движение благодаря силам двух сестер-аликорнов: существ, сочетающих в себе все качества и признаки обыкновенных обитателей Эквестрии. Естественно, такой порядок неоднократно подвергался испытаниям. В разные исторические эпохи Эквестрия подвергалась вторжению драконов, демонических сил хаоса, духов Дисгармонии и Антипатии, обитателей загробного мира, мятежу принцессы Луны и даже нашествию флота-улья перевертышей. Но благодаря силе Гармонии страна волшебных пони прошла проверку временем, впрочем, кто знает, какие опасности еще уготовлены судьбой? И какая их часть придется на героев вашей игры?



Данная книга поддержит разные стили и жанры игры, тем не менее ориентированные на решение задач и выполнение *квестов*: постановку перед персонажами игроков некоей проблемы, которую необходимо так или иначе решить. Это могут быть как «срезы из жизни» и бытовые ситуации, так и серьезные вызовы способностям: выживание в суровых условиях среды, изгнание монстров, острые социальные конфликты. Это могут быть и отчаянные спецоперации в тылу противника и бесконечные сражения — все зависит от предпочтений игровой группы и логики развития внутриигровых событий.

Важно отметить, что Equestrian Watch не требует ни соблюдения сюжетной последовательности шоу, ни наличия ключевых элементов Warhammer 40000.

Для игры потребуется наличие основной книги (Core Rulebook) от системы Warhammer 40000 Roleplay: Deathwatch®, ввиду того, что Equestrian Watch — лишь модификация оных правил под нужды сеттинга MLP:FiM; ни одно из оригинальных, т.е. не измененных правил, здесь повторяться не будет. Также в данном документе будут отсылки к иным дополнениям от Deathwatch®, где можно посмотреть игромеханическую статистику на некоторых монстрах и дополнительные правила. Вы можете узнать об игре на сайте www.FantasyFlightGames.com

Учтите, что официальный перевод событий, локаций и персоналий из шоу My Little Pony: Friendship is Magic® не использовался при составлении данного документа.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Equestrian Watch разбита на несколько глав:

Вступительное слово

Эту главу вы читаете сейчас: она очень кратко характеризует игровой мир и дает описание всей игры.

Создание персонажа

Глава, посвященная пошаговому созданию игроком своего альтер-эго, посредством которого он будет исследовать Эквестрию.

Умения

Дает описание навыкам как таковым

Таланты

Содержит перечень талантов и способностей, приобретаемых во время игры. Также описывает новые таланты, отсутствующие в оригинальной игре.

Снаряжение и вооружение

Глава описывает всевозможное снаряжение героев: от утилитарных и незаменимых вещей до элементов Гармонии, обречших материальную оболочку.

Колдовство

Глава описывает подсистему колдовства, используемую в Equestrian Watch.

Как в это играть?

Глава, посвященная изменениям в основах игромеханики, особым подсистемам, наподобие «Гармонии» и «морального вреда» и советам начинающим мастерам.

«Тень над Эквестрией»

Эта глава содержит рекомендации по вождению игры в стиле, весьма близком к оригинальному Deathwatch.

Эквестрия и ее обитатели

Последняя глава, где даны игромеханические и описательные характеристики монстрам, среднестатистическим жителям и более подробная информация по сеттингу.





ГЛАВА I

ХАРАКТЕРИСТИКИ

·
РАСЫ

·
БИОГРАФИЯ

·
ВТОРИЧНЫЕ
ПАРАМЕТРЫ

·
СТАРТОВЫЙ ОПЫТ

·
СТАРТОВОЕ
СНАРЯЖЕНИЕ

·
МЕЛОЧИ

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Сотворение протагониста выполняется в несколько этапов.

ЭТАП 1: ОПРЕДЕЛИТЬСЯ С ХАРАКТЕРИСТИКАМИ

Используются все основные характеристики, что и в оригинальном Deathwatch, их смысл остается таким же. Персонажи начинают с 25+2d10 в каждой характеристике.

Можно вместо т.н. «накидки» взять сто очков и распределить их между характеристиками так, как указано в оригинальных правилах.

ЭТАП 2: ВЫБРАТЬ РАСУ (РАЗНОВИДНОСТЬ) ПОНИ

В отличие от Deathwatch, вместо орден космического десанта игроку на выбор предлагаются различные биологические виды из семейства лошадиных, иногда называемые в тексте *расами* и *разновидностями*. Начальные умения подобраны для взрослых особей.

Пони касты земли

Трудолюбивые, милые животные, составляющие основной костяк экономики Эквестрии и большую часть её жителей. Распространены повсеместно, характер дружелюбный. Наиболее адаптивны и способны к преумножению трудностей.

Характеристики: +5 Сила (St), +5 Общительность (Fel), -5 Интеллект (Int)

Умения: одно Базовое умение на выбор, одно Знание тривиального на выбор

Начальные Ранения: 10+1d5

Пегасы

Легкие, воздушные, крылатые лошади и кони из мифов. Быстры, нетерпеливы и исполнительны. Им подчиняются небеса, облака и погодные явления.

Характеристики: +5 Ловкость (Ag), +5 Восприятие (Per), -5 Телосложение (T)

Таланты: парение

Умения: Осмотрительность, Алимантия

Начальные Ранения: 7+1d5

Единороги

Статные, горделивые и исполненные волшебства существа, во лбу которых всевременно торчит завитой рог. Прирожденные лидеры, не лишённые высокомерности, они обладают даром магии, посредством которого могут выполнять как простейшие трюки, так и сложнейшие заклинания, иногда выручающие целые деревни.

Характеристики: +5 Общительность (Fel), -5 Сила (St)

Умения: Корномантия, Праздновать

Таланты: Магический рейтинг 1

Стартовые заклинания: телекинез, свет

Начальные Ранения: 9+1d5

Таблица 1-1: Стартовые характеристики всех разновидностей пони (с учетом начальных модификаторов)

Характеристики	Пони касты земли	Пегасы	Единороги
WS	25	25	25
BS	25	25	25
St	30	25	20
Ag	25	30	25
T	25	20	25
Int	20	25	25
Per	25	30	25
WP	25	25	25
Fel	30	25	30

ЭТАП 3: ПРОШЛОЕ И НАСТОЯЩЕЕ

Перед тем, как продолжить дальше, игровому коллективу вместе с ведущим, предстоит определиться, в каком возрасте начнут их персонажи: в жеребячем, либо будучи взрослыми?

Все **взрослые** пони обладают следующими талантами: WT: melee unarmed, Кьютимарка.

Сверх того, игроку предстоит выбрать для своего персонажа предысторию, которая задаст герою некоторые пределы компетентности и свяжет его с игровым миром.

Без кьютимарки

Пони так и не обрел своего особого таланта. Взрослый пони без кьютимарки (здесь и далее: КМ) воспринимается с налетом презрения. Тем не менее, у них до сих пор остается цель в жизни, что порой подвигает их на самые невероятные и рискованные авантюры.

Великовозрастный: -10 ко всем броскам от Общительности при взаимодействии с пони, имеющими КМ.

Устремленный: +1 к очкам судьбы.

Кьютимарки

Это особый талант вашей пони. То, в чем ее мастерство очевидно и общепризнано. В качестве КМ может быть навык, предмет, маневр. Желательно избегать героев, у которых в качестве кьютимарок выбраны основные характеристики, также старайтесь избегать использования в качестве кьютимарок фундаментальных сил, взаимодействий или сильных эмоций (страх, свет, любовь, разрушение, добро): это прерогатива аликорнов и заведомо эпических героев.

Также постарайтесь не назначать в качестве КМ свойства личности — они работают через Элементы гармонии. Единожды взятый, талант устраняет свойство «без кьютимарки» и все его свойства, однако разученные умения и таланты остаются при протагонисте.

Сельский пони

(Только для пони касты земли). Житель деревни, будь то Понивилль или какой-либо еще провинциальный населенный пункт, сталкивающийся с проблемами неурожая, работающий в аграрном секторе экономики Эквестрии. Деревенские бои составляют большую долю его развлечений.

Суровое детство: +5 телосложение (Т).

Мастеровой: одна специализация Ремесла на выбор (шитье, игра на музыкальном инструменте, сбор урожая, продавец, плотник, резчик, кондитер, курьер).

Драчун: таланты Крепыш, Уличный боец.

Стартовое снаряжение: подковы.

Зебра

Вы — чужак, прибывший в Эквестрию из далеких южных земель или из аномальной зоны Вечновольного леса. Вы имеете жизненный опыт за плечами, равно как и экзотические знания, тем не менее, местные зачастую встречают вас прохладно.

Ненадежный: ваша начальная репутация становится *ненадежной*.

Житейский опыт: +5 к воле (WP).

Тайны дикой природы: Навыки Алхимия: травничество и Выживание.

Придворный единорог

(Только для единорогов). Жить во дворце — привилегия немногих. Однако хорошие манеры, воспитание и жизнь в весьма комфортных условиях сказываются на ваших боевых способностях.

Выдающийся: ваша начальная репутация становится *выдающейся*.

Королевское воспитание: таланты Голос Кантерлота, Связи: Кантерлот

Нестроевой: -5 к умениям ближнего боя и стрельбы (WS и BS соответственно)

Ценитель: умение Оценка

Охранник

Вы — охранник и этим все сказано. По крайней мере формальную строевую подготовку вы прошли и знаете, с какой стороны держать клинок.

Тренированный: Профы: armed melee, basic SP, талант Хвататель.

Не дай себя в обиду: вы получаете умение Уклонения.

Бит, но непобежден: +2 раны.

Стартовое снаряжение: Одно оружие ближнего боя (копье или меч), одно оружие дальнего боя (лук или арбалет).

Исследователь

Когда происходит что-то необычное, все обращаются к вам, либо наоборот, вы находите материал для изучения, куда бы сами ни пошли.

Ботаник: +5 интеллект (Int), -5 сила (St).

Знаток: два Знания необычного, Алхимия и химия: зельеварение.

Чудила

Городской дурачок, местный неадекват, просто пони со странностями — это все вы. Вместо тяжелой работы вы предпочитаете развлекать других, даже если они этого не очень и хотят. Впрочем, чудной вы вовсе не из-за этого, а из-за голосов в голове...

Дар Пинки: таланты Чутье неизбежности Пинки, память Пинки и Профа: pistol flame

Развлекатель: один Перфоманс

Стартовое снаряжение: колпак

Житель Клаудсдейла

(Только для пегасов). Клаудсдейл — кузница погоды во всем регионе близ Кантерлота. Все климатические изменения поставлены на поток и расписаны по плану. Облачный город при всем его великолепии и воздушности — суровое место, выжить в котором может только тот, кто знает свое место и умеет быстро летать.

Прирожденный летун: талант Полет.

Специалист-метеоролог: Знание необычного: Клаудсдейл, одна специализация Ремесла на выбор (радуговарение, дождеполивка, пряжа облаков), одна специализация Вождения на выбор (аэростат, колесница, дирижабль)

Можно начать и **без конкретного прошлого**.

Если РС начинает с **жеребенка**, то он начинает как «Без кьютимарки», только, поскольку это все же дети, не имеет черты *великовозрастный*. Жеребенок может взять до 5 умений или талантов вне зависимости от

их настоящей стоимости (учтите, что прочие требования талантов, наподобие соответствия характеристики или конкретного навыка, сохраняются). Жеребенок имеет размер scrappy. Как только приключения в жеребящем возрасте завершаются, персонаж переходит в среднюю категорию размеров (естественно, этот процесс не скачкообразный, подразумевается, что проходит несколько лет) и получает дополнительный опыт, который можно разменять на новые умения и таланты по стандартным правилам (об этом более подробно в разделе 5 данной главы).

ЭТАП 4: ВТОРИЧНЫЕ ПАРАМЕТРЫ

Очки судьбы

Работают по тем же правилам, что и fate points в оригинальном Deathwatch. Однако помните, что в Equestrian Watch некоторые способности и эффекты называются иначе, в частности, вместо Cohesion test используется Испытание Дружбы, но в игромеханическом плане эти понятия тождественны. Чтобы узнать, сколько очков судьбы будет у вашей пони, бросьте 1d10 и сравните выпавшее число с таблицей 1-2:

Таблица 1-2: Очки судьбы

Результат	Количество очков судьбы
1-6	2
7-9	3
10	4

Элементы гармонии

Элементы гармонии работают по правилам моделей поведения (Demeanors) в оригинальном Deathwatch.

Пони касты земли выбирает себе «Стоическое» поведение.

Пегасы — «Горячность».

Единороги — «Гордость».

Сверх того, каждый персонаж должен выбрать одно свойство личности из нижеследующего списка. Вы можете выбрать любое, либо определить при помощи кубика — это, пожалуй, единственный раз, когда потребуется задействовать не десятигранную игральную кость (например, двенадцатигранную).

Таблица 1-3: Различные модели поведения

Результат	Элемент
1	Смех
2	Лояльность
3	Магия
4	Благородство
5	Честность
6	Доброта
7	Знания
8	Целеустремленность
9	Застенчивость
10	Непредсказуемость
11	Агрессивность
12	Ответственность

ЭТАП 5: СТАРТОВЫЙ ОПЫТ

Пони, завершившие искать приключения в возрасте жеребят, получают 500 единиц опыта.

У взрослых пони, взявшей любую биографию, кроме «без к्यूтимарки», есть 300 очков опыта на распределение, либо на сохранение для дальнейших покупок.

У взрослых пони без биографии или без КМ в доступе аж 1000 единиц опыта.

Опыт подлежит размену на повышения значений характеристик, приобретение и улучшение навыков и разучивание новых талантов, заклинаний и маневров согласно нижеследующим руководствам.

Вместо классово-уровневой механики в Equestrian Watch используется т.н. “pointbuy”, который не ограничивает дальнейшее развитие вашего героя/героини в рамках какой-то специализации.

Умения делятся на две больших категории: базовые и продвинутые, что имеет значение при оценке стоимости приобретения новых умений для вашего протагониста. Первые как правило дешевле, так как вторые требуют специальной подготовки, либо обучения, либо врожденного аффинитета. Каждое из умений можно приобрести, т.е. «взять» и, сверх того, улучшить.

Улучшения проводятся как в Deathwatch по расценкам, указанным в таблице 1-4. Более подробно смотрите главу 2.

Таланты объединены в 4 обширных группы, каждая из которых обозначает простоту таланта в изучении и освоении. Их можно брать непоследовательно, но некоторые таланты требуют соответствия по характеристикам, а иные — других талантов. Общедоступные приемы и маневры, равно как и характерные для соответствующей разновидности пони, стоят дешевле, нежели таланты боя или Гармонии. Пони не могут брать таланты, ассоциированные с чуждой им разновидностью пони: так единорог не может приобретать способности, предназначенные для пегаса.

Расценки на таланты представлены в таблице 1-5, их описание находится в главе 3.

ЭТАП 6: СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

То, что ассоциировано с КМ, всегда есть у персонажа.

Помимо того, что выдается персонажу в согласии с его биографией, у него есть дом в котором живет либо он, либо его семья.

У вашего протагониста может быть оборудование, связанное с его Ремеслом: это могут быть как инструменты, так и продукция.

В режиме игры «Тень над Эквестрией» у героев будет силовая броня и боевой нож.

Помимо тех денег, которые выдаются в начале миссии (серии), у героя есть объекты, суммарная стоимость которых составляет 20 монет. Это его накопленное добро к началу приключений: украшения, мебель, предметы быта, трофеи, которые якобы лежат у него дома и всегда могут быть добавлены к закупаемому перед миссией снаряжению. Остаток от этого изначального капитала можно добавлять к сумме, получаемой перед миссией.

Естественно, использованные в процессе приключений одноразовые вещи не восстанавливаются.

Таблица 1-4: Стоимости приобретения новых умений

Категория	Взять	Мастерство +10	Мастерство +20
Базовые	100	200	300
Продвинутые	200	350	500

Таблица 1-5: Стоимости приобретения новых талантов

Категории	1 уровня	2 уровня	3 уровня	Образцовые
Общие и расовые	100	200	300	500
Боевые и Гармонии	150	300	450	

Таблицы 1-6: Стоимости повышений характеристик для каждой расы пони

Пони касты земли

	Simple	Intermediate	Trained	Expert
WS	100	250	500	750
BS	250	500	750	1000
St	100	250	500	750
Ag	250	500	750	1000
T	100	250	500	750
Int	500	750	1000	2500
Per	250	500	750	1000
WP	500	750	1000	2500
Fel	250	500	750	1000

Единороги

	Simple	Intermediate	Trained	Expert
WS	500	750	1000	2500
BS	250	500	750	1000
St	250	500	750	1000
Ag	250	500	750	1000
T	500	750	1000	2500
Int	100	250	500	750
Per	250	500	750	1000
WP	100	250	500	750
Fel	100	250	500	750

Пегасы

	Simple	Intermediate	Trained	Expert
WS	250	500	750	1000
BS	500	750	1000	2500
St	250	500	750	1000
Ag	100	250	500	750
T	100	250	500	750
Int	250	500	750	1000
Per	100	250	500	750
WP	500	750	1000	2500
Fel	250	500	750	1000

ЭТАП 7: МЕЛОЧИ

Внешний вид

Несмотря на то, что описание внешнего вида не несет никакой игромеханической нагрузки, оно просто обязательно для любого жителя Эквестрии, а для протагонистов — в особенности.

Цвет кожи может быть любым одно-тонным: от серого до ярко-синего или кислотного зеленого, на что хватит фантазии. Желательно, чтобы цвет кожи контрастировал или, наоборот, сочетался с **цветом гривы и хвоста**, где уже нет ограничений ни по количеству используемых цветов, ни по форме. Главное, чтобы он не сливался с телом.

К параметрам внешнего вида можно отнести еще собственно **форму тела**: высоту рога, размах крыльев, прирожденную тучность и высоту в холке.

Кьютимарка рисуется отдельно вручную: на листе персонажа есть поле, отведенное специально под неё.

Демографические параметры тоже имеют значение. Половой дискриминации в Эквестрии нет, поэтому **пол** может быть любым. С **возрастом** сложнее, так как данных о том, сколько лет живут пони Эквестрии, нет. Вы можете использовать человеческие категории возрастов, если вам так удобнее: скажем, «малыш», «ребенок», «подросток», «молодежь», «средний возраст», «старик». Так или иначе, первые и последние группы для игры не годятся.

Цвет и форма глаз не только повышают детализацию персонажа, но и могут расска-

зать что-то о его натуре. Длинные ресницы, их отсутствие, миндалевидные подведенные глаза, выпученные или нахмуренные — все они по-разному характеризуют своих обладателей.

Прочие детали также имеют значение. Наличие шрамов, веснушек, пятен на коже, штифтов в черепе придаст уникальности вашему герою. Возможны и **сверхъестественные особенности**: грива может постоянно развеиваться, как на ветру, даже в закрытых помещениях, либо, наоборот, быть всегда взъерошенной. Ваша кожа может быть постоянно наэлектризованной и потрескивать при контактах с другими пони.

Характер

Помните, что волшебные пони из MLP:FIM — добрые, жизнерадостные и отзывчивые существа, готовые прийти на помощь друзьям в любое время. Во время игры и особенно отыгрыша старайтесь не использовать бранных выражений, однако, в другую крайность (чрезмерную слащавость) впадать не надо: это же все-таки не мультфильм для маленьких девочек.

Несколько наводящих вопросов помогут оживить вашего персонажа и вложить в него немножко души.

Что ваш пони думает о своей родине? Поскольку Эквестрия — страна обширная, подразумевается отношение вашего героя к месту, где он родился. Считает ли он свою деревню глухоманью, из которой необходимо вырваться? Все ли его устраивает? Доволен ли он своим дет-





ством и тем, чем ему приходится заниматься сейчас? Что он думает о своей семье?

Что ваш пони думает о принцессах Селестии и Луне? Прямолинейный вопрос, на который можно дать столь же прямолинейный ответ. Нравятся, не нравятся? Есть ли ощущение трепета и радости при виде старшей и страх при виде младшей? Или все наоборот?

Что ты думаешь о жителях Эквестрии? Что ты думаешь о пегасах, единорогах и пони касты земли? Что ты думаешь об иных животных, типа коров, ослов и птиц? Как ты относишься к заезжим чужакам навроде минотавров или грифонов?

Что значит для тебя Дружба?

Является ли для тебя дружба целью или средством? Считаешь ли ты взаимовыручку чудом, или для тебя товарищество — обыденность? Или необходимость, поскольку ты предпочитаешь действовать в одиночку? Может быть, ответ не относится к этим крайностям?

Чем ты гордишься? Каким-то личностным качеством, типа красоты, грациозности или логики? Умениями, наподобие резьбы по дереву или вышиванию? Тем, что раньше сверстников и сверстниц получил(а) кюти-марку, или тем, что она полностью отражает твои особые таланты?

О чем ты сожалеешь? Это могут быть как простые страхи, так и события прошлого, постоянно всплывающие в памяти: неудачный выбор, упущенная возможность, ранняя утрата, фатальный изъян?

Чего ты жаждешь сильнее всего остального? Постигание тайн мироздания, гедонизм, максимализм, покой, месть, мирская слава или даже всеобщие братство и гармония — это лишь малая часть тех стремлений и мотиваций, которые могут двигать вашего героя.

Friendship is worth fighting for!

Предполагается, что у любого персонажа помимо дома и места рождения обязательно должна быть семья: родители, братья и сестры, племянники или даже дети. Это сделано с целью повысить драматизм некоторых гипотетически возможных внутриигровых ситуаций и интегрировать персонажа в Эквестрию глубже, чем очередной «пони-искатель приключений из далекого далека». Когда герою есть за что сражаться и что защищать — его действия наполняются большим смыслом и целью.

Впрочем, для «Тени над Эквестрией» ведущий вправе пересмотреть это ограничение: потерять родных непосредственно во время вторжения перевертышей куда как трагичнее, нежели спокойная мысль о том, что семья где-то там далеко и безопасно переживает эвакуацию.





ГЛАВА II

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ
ОПИСАНИЯ УМЕНИЙ

УМЕНИЯ

"Well Rainbow Dash, looks like your skills saved us again. Uh, well at least, they saved Soarin's apple pie."

— Спитфаер, Капитан Вандерболтов

Все встречающиеся в Deathwatch умения переименованы, чтобы лучше соответствовать сеттингу Эквестрии. Способности без изменений в описании содержат ссылку на соответствующий оригинальный навык (**skill**), измененные и новые способности сопровождаются пояснениями и текстом.




Базовые навыки

Базовые умения доступны всем. К ним относятся навыки, указанные в таблице 2-1 на странице 16.

Продвинутое умения

Продвинутое умения нельзя кидать, если навык не был взят. Тем не менее у некоторых навыков есть т.н. «дефолты» (от англ. default — по-умолчанию): смежные дисциплины и знания, позволяющие выполнить задачу опосредованно.

Множество продвинутых умений имеют теги доступности: какой расе можно их брать, а какой нельзя.

На листе персонажа можно встретить следующие символы:   и  обозначающие доступность единорогам, пегасам и пони касты земли соответственно.

Также есть группы навыков, объединенные в одну большую категорию, в рамках которой нужно специализироваться. В тексте они обозначены символом ‡.

Обратите внимание, что среди навыков отсутствуют некоторые, в частности Literacy, Speak language, Forbidden lore, Interrogation и Logic. Считается, что все обитатели Эквестрии способны к коммуникации, кроме существ из аномальных зон, а чтение и письменность доступны всем разновидностям пони. Это может не относиться к полудиким племенам буйволов и алмазных собак, но игровых персонажей такие тонкости не касаются. Насчет же запретного знания: таких нет, есть лишь знания, которыми действительно тяжело обладать.

Впрочем, ведущий вправе пересмотреть сеттинговые ограничения, если того требует стиль игры.

Время, требующееся на задействование того или иного умения, может варьировать и не совпадать с указанным в оригинальной книге правил. Бывает, что убедить несоглас-

Таблица 2-1: Базовые умения

Название умения	Характеристика	Описание
Осмотрительность	Per	Awareness
Карабкаться	St	Climb
Командовать	Fel	Command
Скрытность	Ag	Shadowing и Silent move
Ловкачество	Ag	Contortionist
Уклонение	Ag	Dodge
Запросы	Fel	Inquiry
Угрозы	St	Intimidation
Подозрительность	Per	Scrutiny
Игры	Per	Gamble
Бег	T	См. текст.
Поиск	Per	Search
Ложь	Fel	Deceive
Плавать	St	Swim
Убеждать	Fel	Charm
Праздновать	T	Carouse

ного можно одной репликой, произносимой буквально пару секунд. А бывает, что на поиск нужного направления в лесу уходит несколько часов.

Таблица 2-2: Продвинутое умения

Название продвинутого умения	Хар-ка	Доступность	Описание
Алхимия и химия ‡	Int	Пегасы, Единороги	Chem-use
Организация	Int	Землепони, Единороги	Долговременное командование, управление проектами, мероприятиями
Оценка	Int	Единороги	Evaluate
Шифры ‡	Int	Все	Ciphers
Взрывотехника	Int	Землепони	Demoliton
Вожделение транспортного средства ‡	Ag	Все	Drive: дирижабль, корабль, самокат, телега, паровоз, аэростат, колесница Pilot: Воздушные шары, орнитоптеры
Читать по губам	Per	Все	Lip Reading
Знание тривиального ‡	Int	Все	Common Lore
Знание необычного ‡	Int	Все	Scholastic Lore
Перевоплощение	Fel	Все	Умение социальной мимики, подражания и введения в заблуждение.
Медицина	Int	Все	Medicae за вычетом специфических вещей, типа Gene-Seed Harvest
Перфомансы ‡	Fel	Все	Performer
Корномантия	WP	Единороги	Магическое ремесло единорогов. Медитативные техники силы контроля рога, знание о принципах магии и пр. смежные вещи
Вскрывать замки	Ag	Землепони	Security
Ловкость рук	Ag	Все	Sleight of Hands
Тактика	Int	Все	Tactics
Выживание	Разно	Пегасы, Землепони	Survival. См. текст.
Техника ‡	Int	Землепони	Tech-use
Ветеринария	Int	Все	Wrangling
Ремесло ‡	Разно	Все	Trade, см. текст.
Алимантия	Ag	Пегасы	Умение отвечающее за способность пегасов управлять гравитацией, создавать ветер, ткать и разгонять облака, контролировать погодные явления

ОПИСАНИЯ УМЕНИЙ

Алимантия

Таинственный навык пегасов, отвечающий за их взаимодействие с окружающим миром. Ходят различные слухи и теории о том, как им удастся зависать в воздухе, ходить по облакам и потолку, иногда даже не обладая способностями к полету и парению. Особая форма магии, называемая алимантией, вероятнее всего, является источником подобных способностей. Ей нельзя научиться, но можно почувствовать: пегасы с рождения обучаются контролировать эту внутреннюю энергию и направлять её на аэроморфинг, изменение гравитации, манифестацию погодных явлений и прочие сверхъестественные приемы.

Алхимия и химия

Специализации. Варение радуги, лекарства, волшебные зелья, травничество, яды.

Дефолты: Ремесло: радуговарение -10, Выживание -20, Медицина -30.

Бег

Навык бега разрабатывает дыхательную систему, позволяет сохранять ритм при долгих перелетах, марш-бросках и утренних пробежках. В общем, дисциплины и упражнения легкой атлетики могут быть реализованы через этот навык. Также бег может быть задействован в качестве особых приемов навыка Acrobatics из оригинальной книги.

Ветеринария

Дефолты: Медицина -10, Убеждать -30.

Вожделение транспортного средства

В это умение вошли изначально разные навыки Drive и Pilot. В рамках сеттинга единственными средствами, управление которых зависит от второго (т.е. Pilot), это связка воздушных шариков, дирижабль, аэростат и карамельный вертолет Пинки. Все остальные т.с., представленные далее: корабль, самокат, телега, паровоз, колесница, — относятся к навыку Drive.

Вскрывать замки

Дефолты: Ловкость рук -30.

Выживание

Речь идет не о простом переживании скверной погоды или попытке провести в Вечновольном лесу одну ночь — худо-бедно с этим правится любой. Умение отвечает за собственно навыки систематической защиты от агрессивных условий среды, жизнеобеспечения в диких условиях, способности к навигации вне цивилизованных районов Эквестрии и выносливость опять-таки при воздействии суровых факторов природы. Проверки этих навыков осуществляются от разных характеристик (Int, Per и T соответственно): владеющим этим навыком пони может прекрасно разбираться в съедобных грибах и ориентироваться по солнцу при высоком интеллекте и восприятии, но при



слабом здоровье не выдержит и нескольких часов в Драконьих горах.

Знание необычного

Специализации. Вечновольный лес, Дискорд, Селестия, монстры, облака, явления, Гармония, Кристалльное королевство.

Знание тривиального

Специализации. Эквестрия, регионы конкретные (Понивилль, Эппульлуза и пр.), жители, погода, история, праздники.

Корномантия

Фактически является аналогом умения Psyniscience, но только для единорогов, то есть это умение управлять магическими потоками, протекающими через рог единорога. Помимо всех тех вещей, за которые отвечает умение в оригинальной игре (обнаружение активных колдовских способностей и их носителей), оно позволяет пробуждать к жизни спящие артефакты и узнавать о них информацию. В некоторых случаях медитативная функция корномантии позволяет контролировать силу рога.

Медицина

Дефолты: Ветеринария -30.

Организация

Умение, отвечающее за координацию действий больших народных масс, других организаций рангом поменьше, планировку работ и прочий менеджмент. Умение организации не применяется при отдаче экстренных приказов и командовании малых групп пони. Это более масштабное умение, нежели command: мыслить стратегически, планировать мероприятия на уровне целого населенного пункта и даже выше, выполнять долгосрочные планы.

Дефолты: Командовать -20, Запросы -10, Тактика -20.

Оценка

Дефолты: Осмотрительность -10.

Перевоплощение

Умение подражать и вести себя как другой пони. Сюда входит как умение наводить

макияж и грим, так и копирование модели поведения. Обычно мало удачно просто бросить Перевоплощение: как правило жертвы обмана могут бросить бросок Подозрительности.

Дефолты: Перфомансы -20.

Перфомансы

Специализации. Гонки, полеты, концерты, шоу, мероприятия, вечеринки, праздники, импровизация.

Дефолты: Перевоплощение -10.

Ремесло

Практически все профессии, известные ныне и исключаящие вышеуказанные. Часть профессий накрепко ассоциирована с определенными разновидностями пони. У этой категории умений нет привязки к конкретной характеристике. В то время как ремесло картографа или кондитера зависят от Интеллекта, другие профессии, наподобие курьера, могут зависеть от телосложения или ловкости.

Скрытность

В это умение вошли изначально разные навыки Shadowing и Silent move. Посредством одного этого умения пони может как неслышно перемещаться, так и прятаться среди элементов окружения.

Тактика

Дефолты: Командовать -20.

Техника

Несмотря на то, что принципы работы техники понятны только индустриальным по своей природе пони из касты земли, единороги могут пытаться «пробудить технику», методом своего магического тыка.

Специализации. Механика, электротехника, оптика, инженерия.

Дефолты: Корномантия -20

Шифры

Специализации. Стандартные коды Кантерлота, внутрипартийный сленг, неформальная лексика, шифр ченджелингов, символы буйволов.



ГЛАВА III

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Описания талантов



ТАЛАНТЫ

"Well, maybe y'all will get your cutie marks when you discover your talent for... Waaah!"

— Эпплджек, инструктируя новобранцев.

Таланты в Equestrian Watch выполняют все те же функции, что и в оригинальной игре, однако подход к их получению изменен, равно как и ассортимент способностей.

Как упоминалось ранее, таланты разбиты на 4 категории. Пони вправе брать таланты из любой категории, если он удовлетворяет их требованиям и у него достаточно опыта на приобретение оной способности. Также помимо категорий сложности они рассортированы на следующие группы.

Общие. Эти таланты доступны любой разновидности пони.

Боевые. Эти таланты связаны с тактическим боем. Как правило, обыкновенный житель Эквестрии не склонен к насилию, кровопролитию и, так или иначе, редко имеет боевой опыт, поэтому таланты этой группы обычно обходятся дороже.

Гармония. Таланты этой группы позволяют постигать новые аспекты дружбамагии, взаимовыручки и лидерства, что встречается далеко не у всех.

Расовые. Связанные с конкретными разновидностями лошадиных, эти таланты позволяют раскрыть их сущность.

Все встречающиеся в Deathwatch таланты переименованы, чтобы лучше соответствовать сеттингу Эквестрии. Способности без изменений в описании содержат ссылку на соответствующий оригинальный талант, измененные и новые способности сопровождаются кратким пояснением, а также полным описанием далее. Некоторые таланты можно брать несколько раз, они обозначены символом †. Как и в случае с навыками, группы талантов обозначены символом ‡.

Таблица 3-1: Таланты первой категории сложности

Категория	Название	Требования	Краткое описание
Боевые	Холодная ярость	Буйство	Battle Rage
Боевые	Снайпер	BS 35	Marksman
Боевые	Трудная мишень	Ag 35	Hard Target, изменены требования
Боевые	Чутье Пинки: угроза	Per 30	Combat Sense, изменены требования
Боевые	Хвататель	—	Quick Draw
Боевые	Моментальная реакция	Ag 40	Rapid Reaction
Боевые	Быстрая перезарядка	—	Rapid Reload
Боевые	Сокрушающий удар	S 40	Crushing Blow
Боевые	Мощный выстрел	BS 40	Mighty Shot
Боевые	Парное оружие †	WS 35 or BS 35, Ag 35	Two-Weapon Wielder



Таблица 3-1: Продолжение

Категория	Название	Требования	Краткое описание
Боевые	Профы †	—	На этой категории сложности с учетом биографии можно взять 3 профы
Боевые	Скорострел	—	Дистанционное вооружение со временем перезарядки в 1/2 действия и меньше получает профиль S/2/-
Боевые	Тактический натиск	—	Berserk charge
Гармония	Пример дружбы	—	Exemplar of Honour
Гармония	Один за всех	Int 40	Combat Formation
Единорог	Заклинание †*	Единорог	Выучить конкретное заклинание.
Единорог	Магический рейтинг †	—	Как psyrating. На этой категории сложности может быть повышен до 3.
Единорог	Магический нюх	Магический рейтинг 1, Корномантия, Per 30+	Warp Sense, изменены требования
Единорог	Самоконтроль	Магический рейтинг, Special	Rite of Sanctioning
Землепони	Уличный боец	—	+2 к повреждениям от всего, что относится к категориям вооружения unarmed и natural attacks
Землепони	Крепыш	T 40	Hardy
Землепони	Неваляшка	T 40	Iron Jaw
Общие	Грациозность †	—	+2 к резисту морального вреда
Общие	Соппротивление †	—	Resistance. На этой категории сложности может быть взят ко двум разным воздействиям.
Общие	Буйство	—	Frenzy
Общие	Кьютимарка	Специальные	Пони получает кьютимарку
Общие	Бодрячком	Per 30	Light Sleeper
Общие	Чувствительность †	—	Heightened Senses
Общие	Богатый	—	Больше бабла доступно
Общие	Внушающая крепость †	—	Sound Constitution
Общие	Мастер на все руки	—	Умения Trade становятся базовыми
Общие	Одаренный	—	Алимантия и корномантия для вашего пони — базовое умение

* Стоимость этого таланта определяется только стоимостью интересующего заклинания

Таблица 3-1: Продолжение

Категория	Название	Требования	Краткое описание
Пегас	Полет 1	Пегас, Парить	Черта Flyer.
Пегас	Парить 1	Пегас	Черта Hoverer (2)
Пегас	Порыв ветра	Пегас	Вызывает усталость. Пегас порывом ветра обдаёт цель, забрасывая ее уличным мусором и песком
Пегас	Пряжа облака	Пегас	Создать облако. Отдых на облаке сопровождается +10 к Т броскам на восстановление сил и усталости.
Пегас	Устранить облако	Пегас	Испытание алимантии с целью устранить некий объем облачных предметов.

Таблица 3-2: Таланты второй категории сложности

Категория	Название	Требования	Краткое описание
Боевые	Быстрая атака	WS 35	Атака идет с бонусом +10, дополнительное попадание за каждые 2 DoS.
Боевые	Пращник	BS 40, Парное оружие	Метание с двух рук идет с -10.
Боевые	Стрельба от крупы	BS 40, Ag 40	Hip Shooting
Боевые	Насмешка	Fel 40	Пони надсмехается над целью. В случае успеха моральный вред увеличен до начала следующего хода.
Боевые	Уверенный выстрел	BS 30	Deadeye Shot
Боевые	Уверенный удар	WS 30	Sure Strike
Боевые	Обезоруживание	Ag 30	Disarm
Боевые	Двойной выстрел	Ag 40, Парное оружие	Dual Shot
Боевые	Двойное лягание	Ag 40, Парное оружие	Dual Strike
Боевые	Профы ≠ 1	—	На этой категории сложности можно взять еще 3 профы
Боевые	Яростная атака	WS 35	Furious Assault
Гармония	Все за одного	—	Double Team
Гармония	Координатор	Fel 30	Master Orator
Единороги	Проводник магии	Магический рейтинг 2, WP 50	Warp Conduit, изменены требования
Единороги	Горячая голова	Буйство	Mental Rage



Таблица 3-2: Продолжение

Категория	Название	Требования	Краткое описание
Единорог	Магический рейтинг †	Магический рейтинг 3	Как psyrating. На этой категории сложности может быть повышен до 6.
Землепони	На ноги!	Ag 30	Leap Up
Землепони	Копыто разрушения	WS 45, Ag 40	Unarmed Master, изменены требования
Землепони	Зализывать раны	—	Autosanguine
Землепони	Коновал	—	Takedown
Общие	Соппротивление †	—	Resistance. На этой категории сложности может быть взят еще ко двум разным воздействиям.
Общие	Чутье Пинки: неизбежность	Int 30	Foresight
Общие	Амбидекстер	Ag 30	Ambidextrous
Общие	Талантливый	—	Talented
Общие	Память Пинки	Int 30	Total Recall
Общие	Искусство падения	Ag 30	Catfall
Общие	Настороже	—	Paranoia
Общие	Энциклопедист	Int 40	Infused Knowledge
Общие	Связи ‡	Fel 30	Peer
Общие	Звукоподражание	—	Mimic
Общие	Карманы	—	Персонаж не ограничен обычными слотами под снаряжение
Общие	Ортопраксия	—	Orthoproxy
Пегас	Призыв молнии	—	Призванное облако начинает бить молниями. При провале алимантии вызывает усталость.
Пегас	Туча	Пряжа облака	Сделайте проверку алимантии, чтобы зарядить облако электричеством. Вне зависимости от броска вызывает усталость.
Пегас	Громовой разбег	—	Thunder charge
Пегас	Продвинутый антиграв	WP 30	Пегас может водиночку поднять предмет такой же категории размеров, как и он сам.

Таблица 3-3: Таланты третьей категории сложности

Категория	Название	Требования	Краткое описание
Боевые	Строй копыт	Ag 35	Wall of Steel
Боевые	Невероятные рефлексy	Настороже	Lightning Reflexes
Боевые	Точный выстрел	BS 40, Уверенный выстрел	Sharpshooter
Боевые	Точный удар	WS 40	Precise Blow
Боевые	Бог войны	WS 30	Combat Master
Боевые	Выбор цели	BS 50	Target Selection
Боевые	Контроль поля боя	BS 40	Independent Targeting
Боевые	Контратака	WS 40	Counter Attack
Боевые	Ангел битвы	WS 40, Ag 50	Preternatural Speed
Боевые	Отбить снаряд	Ag 50	Может отбивать брошенные предметы на излете
Боевые	Профы ††	—	На этой категории сложности нет ограничений
Гармония	Непоколебимость	—	Nerves of Steel
Гармония	Образец для подражания	WP 30	Iron Discipline
Гармония	Бесстрашие	Непоколебим.	Fearless
Гармония	Элемент во плоти	Бесстрашие, Образец для подражания	Changed (длительность Fel bonus) Into the Jaws of Hell
Единорог	Магическое сродство	MP, Special	Warp Affinity
Единорог	Сердце Единорога	Единорог, Fel 40	Call for Vengeance
Единорог	Могучий рог	Единорог WS 40	Натиск увеличивает ПС на 4 за 2 DoS
Единорог	Магический рейтинг †	Магический рейтинг 6	Как psyrating. На этой категории сложности может быть повышен до 8.
Землепони	Отходчивость	WP 40	Персонаж получает ополовиненный моральный вред в области критических повреждений
Землепони	Прочная шкура †	—	Получить natural armor +2
Землепони	Живучесть	Зализывать раны	Prosanguine
Общие	Сопротивление †	—	Resistance. На этой категории сложности может быть взят еще один раз.
Общие	Чутье Пинки: предвидение	Int 40 ЧП: неизбежность	Wisdom of the Ancients
Общие	Бой вслепую	Per 30	Blind Fighting
Общие	Голос Кантерлота	—	Режим голоса, принуждающий жителей к повиновению.
Общие	Железная воля	WP 30, Ортопраксия	Strong Minded, изменены требования



Таблица 3-3: Продолжение

Категория	Название	Требования	Краткое описание
Общие	Хорошая репутация ‡	Fel 50, Связи	Good Reputation
Общие	Королевский Кантерлотский голос	Голос Кантерлота	Feedback Screech
Пегас	Удар на лету	Ag 40, Пегас	Assassin strike
Пегас	Запас энергии	Пегас	Все операции с грозowymi тучами не вызывают усталости ни при каких обстоятельствах.
Пегас	Молниеносная атака	Быстрая атака	Атака с +20 наносит дополнительное попадание за каждый DoS
Пегас	Гнев ветра	Пегас	Сила ветра пригибает к земле существ. Вызывает усталость.
Пегас	Увертка	Ag 40, Уклонение	Step Aside
Пегас	Призыв грозы	Призыв молнии	Молния изменяет профиль на более опасный

Таблица 3-4: Образцовые таланты

Категория	Название	Требования	Краткое описание
Единороги	Подавление хаоса	WP 35	Favoured by the Warp
Единороги	Мощь аликорна	MP, Железная Воля, WP 40	Bastion of Will
Единороги	Сверхъестественная воля	WP 50	Unnatural WP
Землепони	Упертость		Stalwart defence
Землепони	Крупный круп	St 45, T 40	Machinator Array, но без мехадендритов
Землепони	Сверхъестественное телосложение	T 50	Unnatural T
Пегас	Смерть с небес	Пегас, алимантия	Death From Above
Пегас	Торнадо	Порыв ветра	Жуткое по своей силе торнадо, сбивающее других летунов с пути и поднимающее в воздух незакрепленные предметы
Пегас	Сверхъестественная ловкость	AG 50	Unnatural Ag

ОПИСАНИЯ ТАЛАНТОВ

В этом разделе перечислены новые способности и измененные таланты Deathwatch, неочевидные и требующие пояснений.

Богатый

Ваш герой умеет зарабатывать деньги, либо, по крайней мере, контролирует их расход. На начало каждой миссии у вашего персонажа на 20% больше денег, чем ему изначально положено.

Быстрая атака

Пони наносит серию стремительных ударов, в расчете на то, что противник не сумеет отбить их все. Маневр выполняется полным действием, напористость добавляет +10 к WS; пони засчитывает дополнительные попадания за каждые 2 градации успеха (DoS).

Гнев ветра

Бешено махая крыльями, пегас призывает ветер страшной силы, опрокидывающий незакрепленные предметы на землю. Чтобы призвать ветер, пегас проходит проверку алимантии, в случае успеха все цели внутри конуса 15м, исходящего от пегаса, испытывают свою ловкость (+0). В случае провала ловкости цели падают на землю, как если бы их сбили с ног.

Эта способность накладывает на пегаса 1 уровень усталости вне зависимости от успешности попытки.

Голос Кантерлота

Особый тембр голоса, которым придворные и аликорны официально обращаются к своим подданным. Персонаж может «включить режим»: при использовании голоса он получает +10 ко всем броскам угроз и команд, однако получает -10 ко всем остальным проверкам общительности.

Грациозность

Что бы вокруг вас не происходило, ваш стиль остается безупречным. Летают пироги, власти разгоняют толпу из водометов, кто-то сыпет оскорбления в ваш адрес, но вас подобным не смутить. Персонаж получает +2 к защите от морального вреда. Учтите, что этот бонус считается как броня, следовательно,

но, он снимается ПС вооружения, наносящего моральный вред.

Этот талант можно брать несколько раз. Каждый раз он добавляет к защите еще +2.

Заклинание

Ваш единорог разучивает новое заклинание, которое может применить когда угодно (при прочих равных условиях, конечно). Учтите, что сам по себе этот талант ничего не стоит: каждое заклинание обладает своей индивидуальной ценой.

Запас энергии

Вы научились направлять энергию электричества без потерь для собственной жизненной силы. Использование талантов *призыв молнии*, *призыв грозы* и *туча* не вызывает накопления уровней усталости.

Карманы

Никто не знает, как вам это удастся, но, куда бы вы ни пошли, у вас всегда найдется что-то при себе, даже если у вас нет сумок, а рот и копыта уже заняты. Персонаж может брать *с собой* любое количество предметов. Эти предметы не требуют конкретного местоположения, они всегда как бы есть.

Крупный круп

Работает также, как и Machinator arгау, но без особого правила по мехадендритам ввиду их отсутствия в сеттинге Эквестрии.

Кьютимарка

Ваш пони получает кьютимарку. Подробности по ее приобретению вы можете прочесть в главе 1. Наличие КМ позволит вашей героине/герою 1 раз за конфликтную ситуацию применить один из этих эффектов к броску, естественно, связанному с КМ непосредственно:

- Перебросить процентник и принять второй вариант
- Перед броском получить +10
- Добавить, втч. после броска, дополнительную градацию успеха

Мастер на все руки

Несмотря на то, что у пони нет рук, —



это все равно сказано про вашего персонажа. Чем бы вы ни занимались, вам это удастся, хоть и зачастую с трудом. Любые умения Trade становятся базовыми.

Могучий рог

Нельзя недооценивать пробивную силу рога, особенно когда единорог набрал приличную скорость перед столкновением. Каждые 2 градации успеха, засчитанные при успешно проведенном натиске, увеличивают пробивную способность рога на 4.

Молниеносная атака

Серия едва уловимых приемов, застигающая оппонента врасплох. Маневр выполняется полным действием, напористость добавляет +20 к WS; пони засчитывает дополнительные попадания за каждую градацию успеха.

Насмешка

Показное глумление может вывести из равновесия даже самых спокойных тварей. Полным действием пони начинает глумиться над целью, которой необходимо пройти проверку подозрительности (с +0). В случае провала этой проверки целевое существо будет получать на 1d5 морального вреда больше с каждой атаки до начала нового хода пони-провокатора.

Одаренный

То, что для многих загадка, для вас — банальность. Ну или по крайней мере нечто понятное или объяснимое. Ваш пони считает умения корномантии и алимантии базовыми и может их кидать со штрафом, даже если не является единорогом или пегасом соответственно.

Отбить снаряд

Камни — не пули. При должной сноровке можно не только уклониться от летящего булыжника, но и отбить его копытом/оружием ради вящего пафоса. Вместо уклонения ваш пони может использовать парирование против брошенных в него объектов.

Отходчивость

Умение смеяться над собой, равно как и

спасительный пофигизм, могут неожиданно выручить, когда приходится иметь дело с демагогами, провокаторами и прочими злодеями. При получении критического морального вреда уменьшите его в два раза, округлив в большую сторону.

Парить

Не все рождаются прирожденными летунами. Поддержание себя на какой-то высоте над землей и движение в одной плоскости уже достижение для некоторых. Пегас получает черту hover (2).

Этот талант можно брать несколько раз, каждый новый раз он увеличивает значение черты hover на 2.

Полет

Крылья, маховые перья, легкие кости, особая форма магии — все это служит одной цели: полетам! Пегас получает черту flyer, равную его Ag бонусу.

Этот талант можно брать несколько раз, каждый новый раз он увеличивает значение черты flyer на 1.

Порыв ветра

Это одна из самых простых техник, доступных пегасам. Сделав взмах крыльями, он создает порыв ветра, сдувающий пыль с поверхностей и мусор с земли. Чтобы призвать ветер, пегас проходит проверку алимантии, в случае успеха все цели внутри конуса 15м, исходящего от пегаса, получают 1d5+T бонус пегаса морального вреда. Цели могут пробовать увернуться как обычно, без особых плюсов.

Эта способность накладывает на пегаса 1 уровень усталости вне зависимости от успешности попытки.

Пращник

Эту технику демонстрируют деревенские пони, когда им нужно кого-то отогнать, быстро закидав камнями. Метание предметов с двух рук идет со штрафом -10 вместо стандартных -20.

Призыв грозы

Молния из тучи получает профиль: урон 1d10+WP E, ПС WP/2, S/WP/-, 30 м, accurate, shocking, где WP — бонус воли пегаса.



Призыв молнии

Заряженное облако, т.е. *туча*, позволяет испускать электрические разряды в выбранные пегасом-хозяином цели. Чтобы разрядить молнию, пегас должен пройти испытание алимантии. В случае успеха туча выстреливает молнией с профилем: 1d10+3 E, ПС 0, S/-/, 15 м, shocking. Цель может увернуться от молнии, как от атаки.

В случае провала алимантии пегас получает 1 уровень усталости.

Продвинутый антиграв

Волшебная сила алимантии настолько сильна, что распространяется даже на крупногабаритные предметы, находящиеся в контакте с пегасом. Персонаж может транспортировать в передних конечностях один предмет среднего размера, находясь в воздухе. Например, пегас может подобрать с земли единорога и перенести его через забор.

Профы

Название происходит от искаженного английского слова proficiency — знакомство, выучка. По функциям является почти полным аналогом серии талантов Weapon Training.

Профы разбиты на следующие классы и типы:

WT: unarmed melee, armed melee, которые бывают Power, Conventional и Chain — оружие ближнего боя. О типе conventional рассказано в главе 4 («Снаряжение и вооружение»).

WT: thrown — метательное вооружение. Все, что нужно кидать.

WT: pistol, basic, heavy, которые бывают SP, Bolt, Flame, Las, Melta, Plasma — дистанционное вооружение. Вся типология взята из оригинальной Deathwatch.

WT: exotic — особые пушки и установки, которые очень нестандартны или требуют нетривиального обучения.

Пони выбирает себе один тип и один класс, там, где надо, внося дополнительную информацию.

На самом деле такая специализация в MLP:FiM не оправдана, в отличие от Deathwatch, где персонажи — опытные бойцы. Вы вправе объединить все вооружение из типов Las, Melta и Plasma в одну категорию с каким-нибудь понятным названием вроде “Energy”, чтобы пони не приходилось разучивать кучу проф на все случаи жизни. А SP и Bolt тоже объединить в одну группу. Или вообще убрать типы, оставив только классы.

Прочная шкура

Ваш пони толстокожий в прямом смысле этого слова. Плотная шерсть, грубая кожа — мало ли причин? Пони получает +2 в качестве естественной брони.

Этот талант можно брать несколько раз, каждый новый раз он увеличивает значение брони на +2.

Пряжа облака

Самое первое чудо алимантии, доступное пегасам — конденсация облака прямо из воздуха. Помимо самого явления сотворения облака из ниоткуда, оно способно делиться волшебной энергией со своим создателем. Игромеханически этот талант работает как Electrical succor, только требует непосредственного контакта пегаса с облаком.

Сверхъестественная воля

Пони получает черту unnatural WP

Сверхъестественная ловкость

Пони получает черту unnatural Ag

Сверхъестественное телосложение

Пони получает черту unnatural T

Скорострел

Многочарядные пистолеты и двуручные пушки с режимом стрельбы одиночными выстрелами, а также стрелковое однозарядное вооружение, эффективное время перезарядки которого не превышает $\frac{1}{2}$ действия, могут стрелять в режиме S/2/-. При этом однозарядное оружие оказывается разряженным в конце хода пони.



Торнадо

Пегас начинает наворачивать круги с ужасающей скоростью, образуя завихрение, засасывающее в себя все, что не прибито к полу, а также крупные объекты. Чтобы призвать торнадо, пегас проходит проверку алимантии, в случае успеха он воспроизводит эффект психосилы **Tempest wrath** оригинального Deathwatch, с фиксированным радиусом 50 м и стартом в точке, находящейся не дальше 30 м от персонажа. Для поддержания эффекта торнадо, пегас должен каждый ход тратить полное действие, нарезая круги вокруг точки рождения вихря.

Туча

Облако, призванное пегасом при помощи соответствующей техники, может быть заряжено электричеством и превратиться в грозовую тучу. Чтобы насытить облако энергией, пегас проходит проверку алимантии и, в случае успеха, облако получает число зарядов, равное удвоенному WP бонусу пегаса. Любое другое существо, попавшее в тучу, получает урон электричеством $1d10+3/0$ E, shocking, при этом тратится один заряд из общей суммы.

При провале теста алимантии пегас-контроллер облака получает 1 уровень усталости.



Уличный боец

Постоянный участник уличных драк, либо местного клуба лягателей, таинственный защитник слабых, за неимением оружия бьющий хулиганов с разворота копытом в щип, или просто любитель устроить мордобой на празднике — какое-то из этих определений может быть отнесено к вам. Частая практика рукопашного боя привела к тому, что вы знаете, куда бить и с какой силой, чтобы добиться максимального эффекта.

Наносимые вашим персонажем повреждения от копыт, рога и всего вооружения, принадлежащего группе *Natural Weapons*, а также *melee unarmed* увеличено на 2.

Устранить облако

Погодный отдел Клаудсдейла устраивает не только дожди по расписанию, но и солнечные дни. Для этого специально обучен-

ные пегасы разгоняют облака. С этим талантом пегас может разогнать облачный массив величиной с Огромный предмет, +1 размер за каждый DoS.



ГЛАВА IV

СНАРЯЖЕНИЕ И
ВООРУЖЕНИЕ

•
ДОСТУПНОСТЬ ВЕЩЕЙ

•
ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО
БОЯ

•
ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

•
ОРУЖИЕ ДАЛЬНОГО
БОЯ

•
БРОНЯ

•
ПРОЧЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ

•
ПАТРОНЫ

•
РЕЛИКТЫ

СНАРЯЖЕНИЕ И ВООРУЖЕНИЕ

ДОСТУПНОСТЬ ВЕЩЕЙ

Реквизиция

Снаряжение приобретается за деньги в начале миссии. В Equestrian watch вместо реквизиции используется некая сумма золотых, на которую пони закупаются предметами. Величина пула монет зависит от *репутации*, о которой подробнее рассказано чуть далее. Впрочем, ведущий вправе пересмотреть рекомендации и назначить другое стартовое количество монет

Поскольку большая часть приключений носит серийный формат и зачастую пикаресочный, из миссии в миссию вещи не переходят (РС вправе из серии в серию переносить один предмет, желательно ассоциированный с кютимаркой), равно как и остатки нерастраченных монет. Однако на текущую миссию/серию, не обязательно закупаться до отказа — возможно, действие будет проходить в Мэньхеттене или Кантерлоте, где можно потратить золото в случае нужды. Некоторые предметы можно приобретать вскладчину.

Можно не покупать, а сделать самому один предмет перед приключением, бросив соответствующее Ремесло, модифицируемое репутацией героя, что включает в себя покупку расходников и материалов. Если бросок Ремесла был успешен — РС получает предмет, затратив половину его стоимости.

Репутация

В Equestrian watch репутация работает иначе, нежели в Deathwatch. Шесть категорий репутации влияют на стартовое коли-

чество золотых, доступное в начале каждого приключения. Сверх того, чем выше статус пони, тем почтительнее с ней ведут себя обыватели и просители, а слава о её деяниях начинает распроняться дальше. Это выражается в виде модификаторов к броскам Общительности пони, связанных с социальным взаимодействием с жителями Эквестрии.

Поскольку экстраординарные личности должны служить остальным примером, с ростом репутации повышается и значение Гармонии у данной пони.

Все конкретные значения смотрите в таблице 4-1.

Экипировка

Большая часть предметов обладает схожим, но слегка измененным форматом в отличие от оригинальной игры, что сделано для максимальной обратной совместимости. Если вы хотите перенести в игру про пони неуказанные здесь и далее вещи, то вам необходимо принять во внимание следующую информацию.

У снаряжения отсутствует параметр «вес». Вместо этого есть абсолютный лимит вещей, которые вообще можно взять герою.

Для брони, украшений и некоторых реликвий имеет значение, какую часть тела они занимают.

Также отсутствует параметр минимально необходимой славы: вместо неё вы можете использовать *репутацию*, если захотите. В режиме игры «Тень над Эквестрией» пони начинают со значения репутации «Выдающийся».

Таблица 4-1: Модификаторы репутации

Определение репутации	Модификатор Гармонии	Модификатор общения	Стартовый капитал
Изгой	-2	-20	15
Ненадежный	-1	-10	22
Обыватель	0	0	30
Выдающийся	+1	+7	40
Почетный	+2	+14	50
Герой	+3	+20	60

ВООРУЖЕНИЕ

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

В Equestrian watch введена новая категория вооружения: **conventional** — типичное оружие, как историческое, так и современное.

Особые свойства вооружения

Способность **Primitive** не используется, равно как и непримитивная броня.

Способность **Toxic (X)**. Когда цель получает повреждения, они должны кинуть проверку характеристики (Т, если урон можно отнести к физическому или энергетическому, WР — если моральный вред). В скобках указывается штраф, который накладывается к этому броску. Так, запись вида **Toxic (0)** означает, что штрафа нет, а запись в виде **Toxic (2)** — наличие штрафа к броску в -20.

Способность **Felling** в зависимости от типа повреждений может как снимать бонусы с телосложения, так и с воли.

Способность **Flame** не обладает конусом. Вместо этого поражается линия, шириной в 1 метр, длиной в указанную дистанцию. Это не влияет на поражающую способность флейм-оружия по отношению к ордам.

Остальные способности работают по основной книге, это сделано с целью дальнейшей совместимости и добавления в сеттинг нового вооружения так, как того захочет мастер, с минимумом усилий на конверсию.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Бензопила

Двуручная бензопила, изначально предназначенная для распиливания деревьев и бревен, может внезапно пригодиться в ближнем бою. Несмотря на свою изначально прикладную функцию, бензопила требует соответствующей выучки, так как есть разница между жаром битвы и размеренным лесозаготовительным трудом.

Подковы

Утилитарная вещь, защищающая наросты на ногах пони (известные как копыта) от повреждений, сколов и расслоений. Тем

не менее, оказалось, что удар подкованного копыта гораздо болезненнее, вследствие чего подковы используются в качестве оружия самообороны. Подковы не мешают пони взаимодействовать с предметами.

Шлем с рогом

Специальный бардинг для единорогов: шлем с массивным рострумом, вытягивающимся и заостряющимся в области рога. Занимает слот головы.

Шок-кольцо

Кольцо, используемое шутниками для приколов над теми, с кем они здороваются. При контакте с другим существом (как правило, рукопожатии) оно посылает электрический импульс. Использование кольца активно в бою требует особой тренировки.

Топор, Молоток, Ножницы, Меч, Алебарда, Копье, Кнут, Посох — эти вещи и их назначение должны быть интуитивно понятны игрокам и, следовательно, подробно описаны не будут.

ОРУЖИЕ ДАЛЬНОГО БОЯ

Пулемет

Редко встречаемый в Эквестрии предмет, пулеметы часто используются патрулями алмазных собак, устраивающими рейды на удаленные деревни пони.



Таблица 4-2: Характеристики вооружения ближнего боя

Имя	Тип	Класс	Урон	Реп	Свойства	Цена
Подковы	Unarmed	Conv.	+3 I	0		5
Шлем с рогом	Armed	Conv.	+3 I	2		10
Шок-кольцо	Unarmed	Power	1d10 E	0	Shocking	17
Топор	Armed	Conv.	1d10+1 R	1	Unbalanced	15
Молоток	Armed	Conv.	1d10+1 I	0	Unbalanced	10
Ножницы	Unarmed	Conv.	1d5 R	2		5
Меч	Armed	Conv.	1d10 R	1	Balanced	15
Алебарда	Armed	Conv.	2d10 R	2	Unwieldy	22
Копье	Armed	Conv.	1d10 R	2	Метать 10	15
Кнут	Thrown	Conv.	1d10 I	0	Flexible, до 4 клеток	17
Посох	Armed	Conv.	1d10 I	0	Balanced	10
Бензопила	Armed	Chain	1d10+2 R	4	Unwieldy, Tearing	30

Яблоки

О них подробно рассказано в разделе «прочее снаряжение». Яболки могут выполнять роль оружия, если их метнуть в оппонента. Попадание фрукта не сколько причиняет боль (для этого существуют особые ускорители яблок), сколько вызывает негативные эмоции и выводит из равновесия, нанося моральный вред.

Камни

Ничего особенного, камнями с земли можно кидаться. В отличие от яблок наносят физический урон.

Винтовка

Нарезное оружие, друг рейнджеров из прерий и почетной стражи Селестии. Точное, серьезное и надежное.

Дробовик

Гладкоствольная двустволка, с которой часто можно встретить охотников в Вечно-вольном лесу. Оружие не очень точное, но больно бьет.

Револьвер

Одноручный многозарядный пистолет с барабаном, классический револьвер марки Colt, с которыми не расстаются шерифы и грабители дилижансов даже во сне.

Луки

Постепенно выходящее из употребления оружие, к которому до сих пор прибегают бизоны из прерий и некоторые спортсмены.

Арбалеты

Типичное дистанционное оружие, с которым часто можно встретить стражников в провинции.

Водяной пистолет

По большому счету детский пистолетик, которым жеребята обливают друг друга на пляжах и в жаркие дни, в руках взрослого пони может стать суровым оружием возмездия. Особенно если его применить на званом вечере прямо во время выступления или торжественной речи. Репутация облитого может серьезно пострадать.

Водяной шотган

Фактически, укрупненная версия водяного пистолета.

Ведро

Фактически, еще более укрупненное средство для обливания оппонента. Оно однозарядное и дальность потока зависит от метательных характеристик пони, но это компенсируется большим объемом поражающей жидкости.

Таблица 4-3: Характеристики вооружения дальнего боя

Название	Тип	Урон	Pen	Дистанция	Clip	Rld	Цена	Свойства
Метательное (Thrown)								
Яблоки	Thrown	1d5 M	0	SB*3	-	-	1	
Камни	Thrown	1d5 I	0	SB*3	-	-	-	
«Злые шутки»	Thrown	См. текст	-	SB*3	-	-	8	Blast (3)
Пироги	Thrown	1d10-2 M	2	SB*3	-	-	4	
Лассо	Thrown	-	-	10	-	-	10	Snare
Ведро	Thrown	1d10 M	2	SB*2	1	3	5	Flame
Стрелковое (SP)								
Пулемет	Heavy	1d10+3 I	3	60	40	2	40	RoF -/-/5
Винтовка	Basic	1d10+3 I	2	100	6	1	33	Accurate
Дробовик	Basic	1d10+4 I	0	30	2	1	33	Scatter
Револьвер	Pistol	1d10+3 I	1	30	6	2	25	
Лук	Basic	1d10 R	1	30	1	½	10	
Арбалет	Basic	1d10 R	2	30	1	1	20	Accurate
Струйное (Flame)								
Водяной пистолет	Pistol	1d5 M	1	8	10	1	15	Flame
Водяной шотган	Basic	1d10 M	1	12	20	1	20	Flame
Плазменное (Plasma)								
Пушка вечеринки	Heavy	2d10 M	0	15	1	2	40	Blast (1)
Экзотическое (Exotic)								
Шумовая установка	Heavy	1d10+3 M	3	- (на себя)	TB	9-TB	44	Blast (TB), Concussive

Пушка вечеринки

Любимое оружие Пинки, которым можно сбивать оппонентов с ног и дезориентировать их при помощи конфетти и блесок, лезущих в глаза, рот и уши и забивающимися в складки одежды. Также в пушку можно запихивать более серьезные снаряды: шрапнельные яблоки, гранаты и пиротехнику.

Пироги

В качестве оружия — метательный предмет. Фактически, все те же яблоки, но более липкие, жирные и оставляют пятна.

Гранаты из цветка Злых шуток

Бинарный снаряд из порошка пылицы цветка Злых шуток и пропеллента, которые смешиваются после выдергивания чеки, взрывающийся при интенсивном ударе об


поверхность. Взвесь из пылицы, попадая в легкие жертвы, вызывает у нее яркие галлюцинации, случающиеся, если она не выкинет Т с -10. Видения длятся 1d10 раундов. Чтобы определить, какого рода галлюцинации будут преследовать пони ближайшее время, киньте 2d10 и сверьтесь с таблицей 4-4.

Лассо

Незаменимый для пони-скотовода инструмент, которым можно направлять стада потерявших управление коров, ловить беглецов и показывать фокусы с веревкой.

Шумовая установка

Специфическая портативная установка, собираемая из нескольких музыкальных ин-



струментов, что объясняет ее высокую стоимость. Незаменима для зомбирования незнательных животных, разгона толп и подачи сигналов бедствия.

Таблица 4-4: Типовые галлюцинации, вызываемые пылью цветка Злых шуток

2d10 Эффект

- 2 **Параспрайты!** Пони тщетно пытается стряхнуть с себя рой параспрайтов, пожирающих ее гриву и пожитки. В отчаянии пони пытается уничтожить паразитов любым доступным способом, но при этом повреждает себя. Атака текущим оружием по себе автоматически попадает и наносит номинальные повреждения.
- 3-4 **Язык мой враг мой!** Пони чувствует, что не может общаться: либо голос пропал, либо язык распух. Чтобы наладить общение с другими существами, он должен пройти испытание интеллекта с +10.
- 5-6 **Рейнбоукрэш!** персонаж начинает врезаться во все подряд, пытаясь совладать со скоростью и телом. Каждый ход персонаж движется на максимально возможной скорости в направлении, определяемом случайно (при этом его реакции сохраняются). Преждевременно завершив движение, вследствие столкновения с препятствием, пони получит 1d10 повреждений как от падения и потратит остаток хода, пытаясь выбрать новое направление.
- 7-8 **Мои копытааа!** Персонаж видит вместо своих копыт щупальца. Несмотря на то, что в принципе пальцев у пони нет и держать им с точки здравого смысла предметы нечем, пони таки бросает все, что было у него в передних ногах, и садится на землю, офигевая от произошедшего. Персонаж считается оглушенным на все время действия гранаты.
- 9-13 **Извращение сущности.** Самый известный эффект цветка. У персонажа разрывается связь с его КМ: он считает, что проклят и у него все начинает валиться из рук. Все действия, к которым может быть применена КМ героя, на время действия гранат могут быть изменены следующим образом:
- Успешное действие получит на 1 DoS меньше, чем вышло по результату броска
 - Ведущий может заставить игрока перебросить кубики и принять наименьший результат
 - Ведущий может назначить штраф в -10 к броску
- 14-15 **ЗМЕИ!** Персонаж представляет, будто по нему начинают ползать змеи, он начинает крутиться и стряхивать с себя иллюзорных гадов. Персонаж считается оглушенным на все время действия гранаты.
- 16-17 **Злая чародейка!** Персонаж повсюду видит злую чародейку, которая его прокляла. Она появляется в самых неожиданных местах и дразнит героя, в то время как у последнего все растет желание расправиться с ней. Персонаж каждый ход тратит на стрельбу/наскок по вымышленной цели. Если на линии стрельбы/разбега оказываются посторонние — они будут атакованы и могут прореагировать соответственно. Каждый раунд местоположение чародейки меняется (направление определяется случайно при помощи игровых кубов).
- 18-19 **Маленькая!** Персонаж думает, что стал величиной с подкову. В боевой ситуации все оппоненты получают против него рейтинг страха, равный трем (3).
- 20 **ВЫ БУДЕТЕ ЛЮБИТЬ МЕНЯ!** Персонаж впадает в *буйство* и атакует ближайшего к нему субъекта.

БРОНЯ

Помимо отсутствия графы «вес», у брони и носимого снаряжения появляется новый параметр: **защита от морального вреда**. Скажем, существует специальная одежда, которая предохраняет тело пони от грязи, нечистот и мусора лучше, чем одежда повседневная или праздничная. В тексте сокращенно отмечается как «МЗ».

Модификатор

Общительности

(Общ.) — добавляется при социальном взаимодействии. Одно дело: беседовать с Кантерлотским денди, носящим тиау и рубиновые запонки, другое дело — с пони, у которого на голове шутовской колпак.

Каждый элемент одежды/брони может иметь несколько вариаций, настраиваемых отдельно. Так, пони может быть снаряжена в костюме химзащиты, но при этом носить изящную шляпку и армированные накопытники от доспехов стражи принцессы Луны (вопрос, «зачем?» оставлен на совести игрока).

Игромеханические изменения указаны для каждого элемента того или иного сета.

Броня гвардии

Это типичная броня стражника, в которой они щеголяют по улицам Понивилля, Кантерлота и Филлидельфии. Помимо простой экипировки встречаются следующие вариации:

Celestia finest. Бликующий позолоченный доспех отличного качества, но предназначенный для парадов и церемоний, а не активных боевых действий. +2 к АР, -2 к МЗ.



Luna finest. Отличительная броня личной гвардии принцессы Луны, внушающей страх и трепет обывателям. Каждый элемент сета дает +3 к угрозам и навыку командовать, но -3 к остальным проверкам характеристики **Общительность**.

Броня кристаллических пони

Рыцарские доспехи нации кристаллических пони, иногда встречающиеся в Эквестрии. Особая техника выращивания кристаллов иковки дает в результате одну из самых мощных систем личной защиты, о которой знают даже за пределами королевства Каденс. В Эквестрии в обращении ходит только один вариант кристаллических доспехов.

Униформа

Это всевозможные деловые костюмы, мундиры Вандерболтов и даже армейская форма. В зависимости от задач, униформа также может обладать следующими модификациями:

Армированные вкладки. Бывает, что перед курьером или разведчиком встает вопрос личной безопасности, в этом случае он скорее всего выберет укрепленные детали одежды, если ему хватит на них денег. +2 АР, цена возрастает на 5 золотых.

Маскировочный костюм цвета хаки или цветовой схемы засыпанных снегом Драконьих гор. +2,5 к скрытности (грубо говоря, весь сет даст +10 к скрытности, а два элемента — +5), +1 МЗ.

Одежда

Это повседневная одежда, либо рабочая. Можно изменить на:

Спецодежда. Всевозможные дождевики, костюмы химзащиты, ОЗК, накомарники. Несмотря на хорошие защитные качества, появление на публике пони, одетого полностью в спецодежду, не знаменует ничего хорошего. +2 МЗ, +3 к броскам сопротивления токсинам (Т), -4 к Общ.

Статус. Для некоторых пони наличие костюма — сам по себе признак достатка и признания. Не то, чтобы это было дорого, просто понтово. +3 к Общ., -2 к МЗ.



Наряд

Костюм, надеваемый по праздникам, на приемы, аудиенции и торжества. Обычно включает в себя два элемента одежды: на тело и ноги и принципиальных разновидностей не имеет, хотя внешний дизайн может меняться значительно. +10 к Общ. -3 МЗ, +1 репутация.

Колпак

Шутовской или просто праздничный колпак, надеваемый на всякие дни рождения, праздники и фестивали. Вне праздничного контекста смотрится неподобающе, но обычно их носителям на такие мелочи просто наплевать. +5 к перфомансам (шутки, развлечения), -10 к остальным броскам общительности.

Пони может разнообразить свой туалет **аксессуарами и украшениями**, вне зависимости от комплексности брони и тяжести одежды. Однако на одну часть тела может быть нацеплен только один аксессуар.

Прическа

Изящная прическа всегда привлекает внимание в хорошем смысле этого слова, но в случае ее порчи последствия могут быть довольно драматичными. +3 Общ., -1 МЗ.

7 золотых, на голову.

Перо удачи

Перья, добываемые из фениксов и еще более редких птиц. Иногда вместо них используют чешуйки морского змея или даже дракона, которым придали художественное исполнение.

Перо дает +13 бонус от ФП и элементов гармонии вместо +10.

10 монет, одевается на любую часть тела, кроме копыт.

Маска зебр

Яркие маски, символизирующие эмоции и социальные ритуалы племен зебр, надолго остаются в памяти тех, кто их видел, вне зависимости от обстоятельств. При воздействии на толпу пони устраняет/воздействует на одного юнита больше, чем обычно.

12 золотых, на голову.

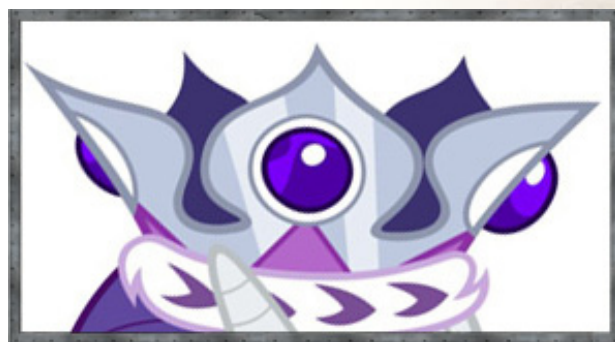


Таблица 4-5: Виды брони

Броня	На что	Показатель брони (AP)	МЗ	Цена (по частям тела)
Гвардейская	Все	3	0	20-10-10-5
Кристалльная	Тело, голова, копыта	6	1	27-17-11
Униформа	Все	2	-1	10-10-5-5
Одежда	Тело, голова, копыта	1	0	12-12-5
Колпак	Голова	0	2	8
Наряд/костюм	Тело, ноги	0	-3	25

Украшения

Каждое стоит 20 золотых и накладывает модификатор -2 к сопротивлению морально-го вреда:

Колье (торс) Для прохождения Испытания Дружбы считается, что ваша гармония на 1 больше.

Тиара (на голову) Когда пони получает очки дискорда, их общее количество снижается на 1 (0 возможен).

Хвостопластика (ноги) +3 к уворачиванию и броскам перформанса.

Художественные накопытники (копыта) +5 к WS во время дуэлей.

ПРОЧЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Сумки седельные

Парные сумки, расположенные по бокам с лямкой на спине. +1 слот под предметы на спину. В каждую влезает до 8 яблок или два пирога, либо предметов сходного размера.



Песочные часы

Позволяют точно отмеривать время в некоторых пределах. От полминуты до 2 часов.

Курица

Курица при резком сдавливании издает неприличный звук. Ее можно тихо подложить целевому пони на сиденье и, если розыгрыш удастся, цель получит 1д10+3 М вреда. Есть разновидности, которые пищат. Ими можно пользоваться для подачи сигналов.

Писчие принадлежности

Набор принадлежностей для составления писем, ведения дневников и записок. В наборе есть несколько свитков, перо, чернила, воск, копирка и клей.

Маск-костюм

Темный облегающий костюм с капюшном на все тело. Дает +20 к скрытности.

Аптечки

Аптечка, в которой есть бинты, средство от ожогов, два шприц-тюбика с обезболивающим, противорвотное средство и антидоты. Дает +20 к умению медицины.

Набор инструментов

Набор любого уважающего себя техника. Содержит много расходников и устройств, среди которых надо отметить молоток и фонарик (их стоимость уже включена). Набор дает +10 к Технике, в компактном виде занимает 1 слот.

Бинокли

Бинокли без цифрового зума. Дают +10 к проверкам наблюдательности, связанным со зрением.

Маноловитель

Особой конструкции капюшон, посох или даже талисман, который дает +1 псирейтинга только для несдерживаемых сил (*unfettered*).

Воздушные шарики

Воздушные шарики, наполненные газом, который легче окружающего воздуха. Хорошая связка шариков, суммарной ценой в 8 золотых, прикрепленная к туловищу пони, даст ей возможность парить, (hover (2)), перебирая ногами в нужном направлении. За доплату в 4 золотых (и соответствующий обвес), пони получит черту Flyer (2). Для осуществления маневров требует броска умения Pilot.

Отвар из цветка правды

Изначально дикий цветок, ныне культивируется Зекорой после случаев возникновения очагов инфекции кьютиоспы в Пони-

вилле. Выпившее зелье животное получает -20 к умению Лгать.

Зелье лечения

Изготовленные многочисленными ма-нуфактурами Кантерлота, эти зелья незаме-нимы при обработке открытых ран, травм и ушибов. Выпитое зелье исцеляет 1d5 ран.

Зелье страсти

Самое простое приворотное зелье, часто используемое кобылками легкого поведе-ния, равно как и всевозможными шпионами и интриганами. Выпивший зелье испыты-вает те же ощущения и эмоции, что и при воздействии на него заклинания «привлече-ния» (втч. требуется бросок воли). Посколь-ку зелье отчуждено от того, кто его варил, и от того, кто его подсовывал, жертва будет слушаться приказов самого первого пони, с которым он провзаимодействует.

Зелье ярости

Еще один подарок Зекоры жителям Эк-вестрии. Отвар из особого растения, кото-рый традиционно выпивали воины племен зебр перед боем, дает состояние *буйства* до конца боя.

Лабораторное оборудование

Переносная лаборатория. В отличие от аптечки она не лечит, но с ее помощью можно провести экспертизу, диагно-стику и анализ проб. Лаборатория дает +20 к химии и алхимии (все), медицине (диагностика, токсикология, экология) и соответствующим Ремеслам.

Оберег

Талисман, фетиш, какой-либо незна-чительный предмет, обладание которым сверхъестественным образом защищает от неудач. Полностью копирует действие пред-мета Charm.

Свиток с заклинанием

Одноразовый свиток с одним заклинани-ем. Просто и понятно. Некоторые заклинания надо учить, чтобы довести их манифеста-цию до автоматизма, а некоторые достаточно прочесть со свитка — и оно будет наколдо-

Таблица 4-6: Прочее снаряжение

Цена	Предмет
17	Аптечки
15	Бинокли
8	Воздушные шары
10	Зелье лечения
16	Зелье страсти
10	Зелье ярости
4	Курица
35	Лабораторное оборудование
33	Маноуловитель
25	Маск-костюм
20	Набор инструментов
8	Оберег
18	Отвар из цветка правды
2	Песочные часы
10	Писчие принадлежности
Цена в опыте/25	Свиток с заклинанием на 1 раз
8	Сумки седельные
4	Факел
7	Фонарь
18	Фотоаппарат
5	Хомут
20	Хрустальный шар с Авгуром
См. вооружение	Яблоки и пироги

вано. Правда, так заклинания не выучить, но свитки созданы не для этой цели, а исключи-тельно ради своевременного использования. Заклинание со свитка колдуется столько же времени, сколько и оригинальный магиче-ский эффект.

Факел

Факелы из палки и завернутой тряпки на одном из концов, смоченной особой горючей смесью. Горят недолго: 1d5-1 часов (мини-мум 1). После израсходования топлива их можно выкидывать.

Фонарь

Фонарь на керосине/масле или карман-ный электрический фонарик. Работает как glow-globe/lamp.

Фотоаппарат

Фотоаппарат, полностью выполняющий функцию пикт-рекордера из оригинальной Deathwatch.

Хомут

Кем-то рассматриваемый как украшение, а кем-то как символ рабства, хомут позволяет перераспределить нагрузку на передний плечевой пояс. Хомут дает +10 на тесты выносливости/силы при взаимодействии с тяжестями.

Хрустальный шар с Авгуром

Шар прорицаний, якобы вещающий из будущего. Пользователь шара может задать вопрос, после чего получит ответ, как от психосилы **Augury**. Хрустальный объект отвечает на 1 вопрос раз в 2d5 часов.

Яблоки и пироги

Вторая валюта Эквестрии. Яблоки используются повсеместно. Ими можно закидывать скверные представления и персон нон-грата, их можно есть и делать из них пищевые продукты. Особые конструкции, разрабатываемые в кузницах Эппллузы и на полигонах Эпплорчард, позволяют разгонять яблоки до умопомрачительных скоростей, тем самым используя фрукты как патроны. О боевых свойствах яблок и негативном воздействии пирогов указано в соответствующих разделах главы. Пони, подкрепившийся яблоками в количестве, равном его Т бонусу, получит +10 к ближайшим Т тестам и медицине. Скушанный пирог даёт +20 к этим попыткам.

ПАТРОНЫ

Когда пони приобретает оружие, к нему автоматически приобретаются соответствующие типичные патроны: для пистолетов пули, яблоки и камни — к рогаткам, вода — для водометов и т.д.

EW не предполагает детального учета патронов со стороны игроков. Есть несколько подходов, реализующих эту концепцию.

1) «Бесконечные патроны». У пони есть патроны всегда, для этого игрок должен занять под них один слот из тех, которые пони носит *с собой*. Однако патроны могут внезапно кончиться, если ведущий посчитает это подходящим к ситуации. Для этого, когда игрок тратит очко судьбы, ведущий бросает 1d10. При результате 6+ патроны действительно внезапно заканчиваются (и появятся только уже после битвы).

2) «Правило трех». Каждый персонаж несет с собой столько амуниции, что в рамках одной игровой сессии он может полностью перезарядить ствол многозарядного оружия только три раза. Количество амуниции для однозарядного оружия назначает ведущий.

Помимо стандартных припасов есть и специфические, обладающие необычными свойствами:

Бронебойные пули и стрелы

Эти боеприпасы обладают улучшенной пробивной способностью (+3), сверх того, вследствие уменьшения калибра или особой заточки наконечника номинальная дистанция стрельбы увеличивается на 20%.

Экстракт радуги

Оружие получает способность sanctified.

Таблица 4-7: Особые боеприпасы

Имя	К чему	Цена
Бронебойные пули и стрелы	SP	5
Несвежие яблоки	Thrown, Bolt	15
Экстракт радуги	Гнев Селестии, Гнев Луны, Ярость Селестии	13
Праздничные принадлежности	Пиротехнический агрегат	5
Соник Рейннук	Пиротехнический агрегат	15
Шутихи «Злые шутки»	Пиротехнический агрегат	10
Помои	Flame	0

Несвежие яблоки

Это снаряжение ведет себя как Metal storm rounds. Цена обоснована тем, что любые гнилые яблоки не годятся, а их целенаправленно никто не собирает в нужных количествах.

Помои

Припас дает свойство Toxic (0). Если оружие уже обладает способностью Toxic (X), то она превращается в Toxic (X+1). Если утилизацию несвежих яблок еще можно как-то объяснить с сеттинговой точки зрения (флора в Эквестрии нуждается в помощи извне), то оправдать пони, обливающую врагов помоями, не может ничто: в следующей серии снизьте репутацию пони на 1.

Праздничные принадлежности

Цена указана только для пиротехнического агрегата. Пушка вечеринки по умолчанию стреляет ими.

Соник Рейннюк

Особые снаряды чрезвычайно разрушительной силы. Статистика полностью повторяет оригинальные Krak missiles.

Шутихи «Злые шутки»

Эффект этих ракет полностью воспроизводит воздействие одноименных гранат, только получает свойство Blast (10) вместо трех (3).

РЕЛИКТЫ

Элементы гармонии

Это качество личности пони, которому придали вещественную форму. Обычно выглядящий в виде кольца или диадемы, такой артефакт удваивает бонус, получаемый от активации собственно элемента гармонии персонажа игрока, и дает +1 к пулу Дружбомагии.

Стоимость: 35 каждый.

Несмотря на то, что элементов всего шесть, они удачно комбинируются и вступают в синергизм и с другими личностными качествами.





ГЛАВА V

О МАГИИ
·
ЗАКЛИНАНИЯ
·
СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ



КОЛДОВСТВО

"... And magic makes it's all complete"

— Твайлайт Спаркл.

Несмотря на то, что Эквестрия — страна волшебная, в рамках системы колдовскими, волшебными и магическими эффектами называются те, которые опосредованы через применение заклинаний и магического рейтинга. Говорящие лошади, и повинующиеся воле пегасов облака — это явления в порядке вещей, которыми никого не удивить.

«Магический рейтинг» для удобства и скорости сокращен до аббревиатуры МР.

Колдовство работает по правилам психо-сил, описанным в разделе Psychic Powers из Deathwatch (стр. 184) главы Psychic Powers, естественно, за вычетом всей флаффовой информации. Среди протагонистов по умолчанию к колдовству склонны единороги. Особая энергия пегасов работает по своим законам и не использует нижеследующую игромеханику.

Опасности варпа случаются в тех же условиях, что и в Deathwatch (стр. 186), однако вместо оригинальных таблиц психических

Таблица 5-1: Психические феномены для магии единорогов

Бросьте Эффект

1d100

01-26	Перенапряжение. На колдовавшего накладывается 1 уровень усталости.
27-33	Истощение. На колдовавшего накладывается 1d5-1 (минимум 1) уровней усталости
34-38	Искажение тепла. В пределах 3d10 метров от колдуна все покрывается инеем
39-43	Искажение звука. Рог единорога испускает тонкий звук, разбивающий стекла и заставляющий всех услышавших его пройти испытание телосложения (+0). В случае неудачи они глохнут на 1d10 раундов.
44-48	Искажение света. До начала следующего хода область вокруг единорога, радиусом в 3d10 метров, заволакивается темнотой, непроницаемой для простых источников света, но отгоняемой магическими фонарями в том или ином виде.
49-53	Искажение ветра. В пределах 3d10 метров от колдуна резкие порывы ветра задувают все факелы. Летающие существа должны пройти тест ловкости (+0), чтобы не потерять высоту и не упасть на землю
54-58	Магический всплеск. Рог выходит из-под контроля единорога. Киньте корномантию (+0) за полдействия. В случае провала на 1d5 раундов пони будет бесконтрольно бегать по полю боя в направлении, каждый ход определяемом случайно.
59-63	Притупление магии. Единорог не может задействовать свои магические способности в течение 1d5 раундов, начиная с этого момента
64-66	Зловещее предзнаменование. Начинает дуть легкий ветерок от колдовавшего. Все проникаются ощущением, что сейчас произойдет что-то нехорошее.
67-70	Twitchy-twitch! Колдовавшего начинает колбасить и плющить. До начала следующего хода он теряет все свои действия, кроме свободных.
71-74	Манифестация Виндиго. Вокруг колдовавшего начинают витать духи зимы и дисгармонии. Все в пределах 3d10 метров от колдуна должны пройти проверку против страха (1).
75+	Опасности варпа. Бросьте процентник еще раз и сверьтесь с таблицей 5-2.

Таблица 5-2: Опасности варпа

Бросье 1d100 Perils of the Warp

01-20	Подобие. Кастер испытывает тот же эффект, что и цель. В случае продолжительного эффекта воздействие обращено в течение 1d5 раундов. Если цель заклинания — сам волшебник, то помимо него такой же эффект испытывает ближайший к нему пони/другой субъект.
21-40	Скверна. В пределах 1d100 метров от колдовавшего все животные и несознательные существа испытывают беспокойство. Персонажи с али- и корномантией могут определить колдовавшего в качестве источника возбуждения животных.
41-60	Разложение. Все растения в пределах 3d10 метров от колдуна моментально засыхают и погибают.
61-70	Магический разряд. Все поверхности наэлектризовываются и начинают потрескивать, волосы и шерсть встают дыбом, сам колдун начинает подсвечиваться зловещим сиянием.
71-79	Магическая отдача. Неконтролируемая сила выводит рог из-под контроля. Единорога тут же откидывает на 1d10 метров назад и, по приземлении он получает повреждения, как от падения с соответствующего расстояния.
80-87	Искажение гравитации. Все в пределах 2d10 метров от колдуна (втч. он сам) подбрасывается в воздух на 1d10 метров, а затем, зависнув на мгновение, падает обратно на землю.
88-91	Манифестация Дискорда. Вокруг колдуна искажается реальность, а сам он на долю секунды приобретает черты драконэквуса. Все существа в радиусе 1d100 м от колдуна проходят проверку против страха (3). Эффект длится 1d5 раундов.
92-95	Катаклизм! Вокруг единорога начинает бить жестокий шторм. Все существа в пределах 5d10 метров от него (втч. сам колдун), должны пройти испытание ловкости (+0), чтобы их не повалило на землю. Вдобавок, молнии начинают бить в радиусе 1d10 метров от центра урагана, нанося всем целям 1d10+5 урона энергией. Пегасы могут попробовать утихомирить шторм, бросив алимантию с -20, иначе он продлится 5 раундов.
96-99	Искажение времени. Время начинает чудить. Колдовавший исчезает на 1d10 раундов, тем самым отправившись в другое время (обычно, все возвращаются не позднее чем через минуту). Сверх того, подвергшийся временному путешествию колдун получает 1d5 пунктов дискорда дополнительно.
00	No-no-no. This. Is. Bad! С кастером происходит настоящая катастрофа. Предположительно его преждевременное старение, разуплотнение. Немаловажен летальный исход кастера.

феноменов и опасностей варпа используются таблицы 5-1 и 5-2, представленные здесь и на следующей странице.

Каждый раз, когда на броске феноменов выпадает 67 и выше, колдовавший получает 1d5 дискорда.

ЗАКЛИНАНИЯ

Фактически, это те же психосилы, но с другим названием. У них такой же формат и переменные, однако другие требования и отсутствуют дисциплины: есть общий список заклинаний, из которого единорог выбирает себе необходимые.

В требованиях указана цена в очках опыта и дополнительные условия, как правило, определенные заклинания.

СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ

Телекинез

Требования: —, 100 для не единорогов

Действие: Свободное

Противодействие: нет

Дистанция: 5м*ПР

Поддержка: да

Заклинание, с которым почти все единороги рождаются и впоследствии применяют в повседневности. Фактически, телекинез дает единорогу новый манипулятор, при помощи которого он взаимодействует с предметами и другими существами на расстоянии. Так, при помощи телекинеза можно на полном скаку что-то достать, переместить или схватить, причем не вступая с объектом в контакт. Размер поднимаемого объекта варьирует в зависимости от магического рейтинга пользователя, см. врезку.

Толчок

Требования: 100, *Телекинез*

Действие: Полное

Противодействие: да

Дистанция: 5м*ПР

Поддержка: нет

Эта продвинутая техника телекинеза позволяет бросать предметы на расстояния и взаимодействовать с многочисленными объектами одним махом. В случае успешного колдовства, цель пролетает расстояние, равное WP колдуна +1 за каждый DoS. При этом живая цель получит урон, как от падения с соответственной высоты.

Свет

Требования: —, 50 для не единорогов

Действие: ½

Максимальный размер поднимаемого/бросаемого предмета для заклинаний *Телекинез* и *Толчок*:

МР	Габариты
1	Puny
2-3	Scrawny
4-5	Средний
6-7	Hulking
8-9	Enormous
10+	Massive

Противодействие: нет

Дистанция: на себя

Поддержка: да

Рог единорога начинает испускать свет, сравнимый по люминесценции с эффектом glow globe/lamp. При манифестации этого заклинания с МР 3+ необходимость поддерживать заклинание каждый ход отпадает: заклинание продлится 1d5 часов.

Трансмorfизм

Требования: 100

Действие: ½

Противодействие: да

Дистанция: 5м*ПР

Поддержка: да

Заклинание изменяет суть вещей, искажая их структуру, форму и высшее предназначение. Так в принципе, при помощи трансморфизма можно отрастить себе клыки, или жабры для того, чтобы преодолеть водную преграду. Можно даже воздействовать на предмет, находящийся в чьем-то распоряжении и исказить его, скажем, испортить прическу чужой пони или превратить пистолет налетчика в букет цветов, но для этого нужно подавить волю владельца.

Ходить по облакам

Требования: 150

Действие: Полное

Противодействие: нет

Дистанция: 5м*ПР

Поддержка: нет

Заклинание позволяет любой бескрылой пони научиться ходить по облакам. Других таинств алимантии и способностей это колдовство не дает. Длительность заклинания



составляет $MP \times 2$ часов, количество целей равно MP колдуна.

Сон

Требования: 100

Действие: $\frac{1}{2}$

Противодействие: да

Дистанция: $5m \times PR$

Поддержка: да

Единорог может погрузить несколько существ в сон, число которых ограничено его маг. рейтингом. Провалившие волю получают штраф к своей воле (WP), равный $10 \times MP$ колдовавшего. Когда воля достигает нуля, цель впадает в сомнамбулическое состояние, как указано в случаях *characteristic damage*, с той лишь разницей, что кошмаров может и не быть и дискорда она не получит.

Трюк

Требования: 100

Действие: $\frac{1}{2}$

Противодействие: нет

Дистанция: $5m \times PR$

Поддержка: нет

Заклинание творит иллюзии. Например, можно создать из воздуха образ говорящего пегаса, превратить вазу в куст, устроить лазерное шоу. В отличие от настоящего искусства трансмутации, создаваемые образы скоротечны и нематериальны. Зритель может кинуть восприятие (Per) с -20, чтобы увидеть истинную природу иллюзорного эффекта.

Проскок

Требования: 100

Действие: Свободное

Противодействие: нет

Дистанция: $1m \times PR$

Поддержка: нет

Единорог исчезает и тут же появляется недалеко от того места, где он только что стоял. Несмотря на простоту заклинания, его можно применить один раз за ход. Заклинание можно наложить на себя, либо на одно целевое существо в пределах дистанции.

Скачок

Требования: 100, *Проскок*

Действие: $\frac{1}{2}$

Противодействие: нет

Дистанция: $10m \times PR$

Поддержка: нет

Как *проскок*, только требует чуть больше времени и позволяет покрыть большее расстояние.

Телепорт

Требования: 100, *Скачок*


Действие: $\frac{1}{2}$

Противодействие: нет

Дистанция: $100m \times PR$

Поддержка: нет

Как *скачок*, только требует чуть больше времени и позволяет покрыть большее расстояние.



Ворота

Требования: 100, *Проскок*

Действие: см. текст

Противодействие: нет

Дистанция: см. текст.

Поддержка: нет

При телепорте в той или иной его форме это заклинание позволяет взять с собой несколько особей, уместяющихся в сферу радиусом 1м*МР, относительно колдуна. Расстояние, на которое может переместиться единорог с друзьями ограничено самой сложной техникой телепорта, которой владеет единорог. На это заклинание затрачивается столько же времени, сколько и на выбранную технику моментального перехода.

Невидимость

Требования: 150

Действие: ½

Противодействие: нет

Дистанция: на себя, касание

Поддержка: да

Единорог, или любой другой целевой пони, начинает странно преломлять вокруг себя свет, за счет чего становится фактически невидимым. Однако его можно услышать, унюхать, потрогать и даже определить по косвенным признакам (отпечатки подков на земле и пр.).



Привлечь

Требования: 200

В результате воздействия этих чар целевые пони начинают испытывать неконтролируемое умиление и желание любить либо самого колдуна, либо назначенную им цель. Заклинание работает как оригинальный **Compel**, с той лишь разницей, что направлено на положительные эмоции и исключает насилие.

Волшебство Пинки: песня против страха

Требования: 100

Это одна из попыток колдунов из Кантерлота попробовать воссоздать способность Пинки к устранению страха у окружающих ее пони. Заклинание работает как оригинальный **Inspire**.

Коротко-волновая телепатия

Требования: 100

Заклинание работает как оригинальный **Short range telepathy**.

Ясновидение

Требования: 150

Заклинание работает как оригинальный **Divination**, с той лишь разницей, что колдуется в течение ½ действия.

Дыхание дракона

Требования: 100

Колдовство, призванное наделить пони способностью к пироэкзаляции, сравнимой с драконьей. Заклинание работает как оригинальный **Avenger**.

Пузырь

Требования: 100

Вопреки названию, эти чары проецируют защитный барьер, который работает как психосила **Force dome**, только у нее радиус 1м*МР и границы пузыря непроницаемы для любых объектов и существ, кроме демонических и бестелесных.

Чутье Пинки: предвосхищение

Требования: 300

Еще одна попытка колдунов из Кантерлота воспроизвести и понять принципы работы особого свойства Пинки: чувствовать приближающуюся опасность и избегать ее. Заклинание работает как оригинальный **Veil of Time**.

Молния

Требования: 100

Единорог выпускает в сторону жертвы разряды молний. Заклинание работает как оригинальный **Smite**.

Нагнать страх

Требования: 200

Заклинание работает как оригинальный **Fear the darkness**.

Крылья

Требования: 400

Чары наращивают целевой пони крылья из прирученного ветра и росы. Игромехани-

чески, они работают как психосила «Крылья Сангвиния». Крылья очень хрупкие и не выдерживают никаких повреждений.

Слово Селестии

Требования: 300

Мощное колдунство, при помощи которого единорог направляет целебную силу нуждающейся в заботе и лечении пони. Заклинание работает как психосила **Glory of Emperor**, только накладывается на 1 цель в пределах радиуса.

Слава Селестии

Требования: 100, *Слово Селестии*

Полная аналогия оригинальной психосилы **Glory of Emperor**.

Сила

Требования: 100

Прямолинейное чародейство, увеличивающее силовые качества целевой пони. Заклинание работает как оригинальный **Might of Heroes**.

Гнев природы

Требования: 400

Воодушевляющее присутствие единорогов, их грациозность и способность к чародейству распространяется не только на других разновидностей лошадиных. При помощи этого заклинания единорог призывает себе на помощь менее сознательных животных, которые набрасываются на обидчика.

Игромеханически это заклинание является аналогом психосилы **Fury of Wolf Spirits**, но длительность его сотворения равна extend (2) и внешне может манифестироваться как рой диких пчел, стаи птиц, своры собак и пр.

Туман

Требования: 100

Окружение единорога завлакивается туманом, настолько плотным, что появляются проблемы с видением, восприятием и общением уже в нескольких метрах друг от друга. Игромеханически заклинание работает как оригинальный **Storm caller**.

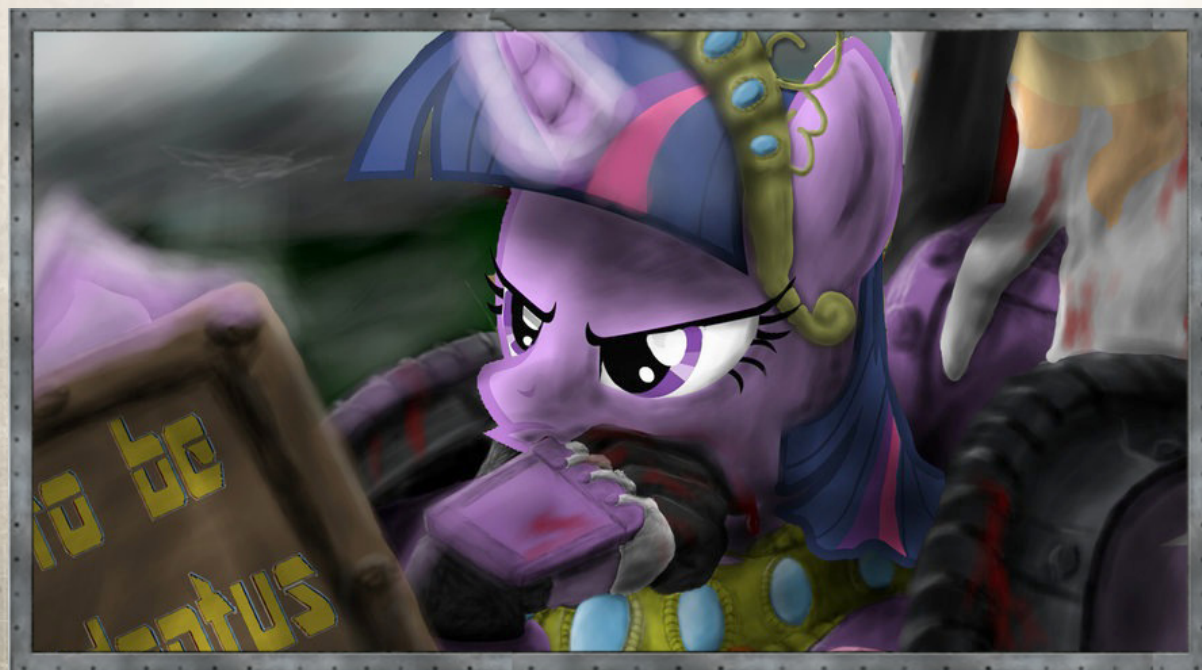


Таблица 5-3: Сводная таблица заклинаний

Название	Требов.	Время	Оппоз.	Дальн.	Подд.	Описание
Телекинез	—	Своб.	нет	5м*МР	Да	Поднимать предметы и взаимодействовать с ними на расстоянии
Толчок	100, <i>Телекинез.</i>	Своб.	да	5м*МР	Нет	Бросать объекты на WP метров, нанося повреждения, одним махом кидать много предметов
Свет	—	½	нет	На себя	Да	Создает свет, как от глоу-лампы При МР 3+ поддержка отключается.
Трюк	100	½	да	5м *МР	нет	Превращает предметы (числом до МР), создает иллюзии
Проскок	100	Своб.	нет	1м*МР	нет	Пони исчезает и появляется рядом
Скачок	100, <i>Проскок</i>	½	нет	10м*МР	нет	Пони телепортируется дальше
Ворота	100, <i>Проскок</i>	См. текст	нет	См. текст	да	Позволяет взять с собой несколько особей, уместающихся в сферу радиусом 1м*МР
Телепорт	100, <i>Скачок</i>	Полное	нет	100м *МР	нет	Пони телепортируется еще дальше
Невидимость	150	½	нет	На себя	да	Невидимый пони, но его можно услышать
Трансморфизм	100	½	да	5м*МР	да	Превращения предметов и искажение их сущности
Ходить по облакам	150	Полное	нет	5м*МР	нет	Длительность МР*2 часа

Название	Требов.	Описание
Ясновидение	150	Как Divination, только длительность ½
Дыхание дракона	100	Как Avenger
Привлечь	200	Как Compel
Месня Пинки против страха	100	Как Inspire
Коротко-волновая телепатия	100	Как Short-range telepathy
Молния	100	Как Smite
Нагнать страх	200	Как Fear the Darkness
Крылья	400	Как Wings of Sanguinius
Сон	100	Как Weaken resolve, только цель получает -10 к WP*МР
Туман	100	Как Storm caller
Слово Селестии	300	Как Glory of Emperor, только на 1 цель в пределах радиуса
Слава Селестии	100, <i>Слово</i>	Как Glory of Emperor
Сила	100	Как Might of Heroes
Гнев природы	400	Как Fury of the Wolf Spirits, только время каста Extend (2)



ГЛАВА VI

ПРАВИЛА ИГРЫ

•
БРОСКИ

•
ДВИЖЕНИЕ

•
ДРУЖБА ЭТО МАГИЯ

•
ПРОЯВЛЕНИЯ МАГИИ
ДРУЖБЫ

•
СЕРИИ

•
ТАКТИЧЕСКИЙ БОЙ

•
ДИСКОРД



ПРАВИЛА ИГРЫ

Содержимое этой главы поворачивает главу Playing the Game из оригинальной книги с учетом соответствующей рубрикации. Однако поскольку многие куски правил повторяются без изменений, в состав этого раздела Equestrian watch также вошла глава Combat, а некоторые изначально присутствующие подглавы были полностью исключены, например, Solo mode abilities.

ОЧКИ СУДЬБЫ

Очко судьбы не может быть потрачено с целью увеличения ранга пони для получения дальнейших бонусов соло-режима ввиду отсутствия обоих этих понятий в Equestrian watch.

ДВИЖЕНИЕ

БРОСКИ

ЯДРО СИСТЕМЫ

Ядро игромеханики не меняется.

Если пони не владеет базовым умением, он вычитает из своего броска характеристики 20. Это отличие от оригинального Deathwatch.

Также помимо бросков умений могут потребоваться броски на действия, не требующие какой-то особой квалификации или отточенных навыков, поскольку список умений конечен, а число внутриигровых ситуаций и задач — нет. Ведущий вправе позволить бросок от характеристики, модифицируемый сложностью, как обычно, если это подходит к текущему моменту.

Содействия можно осуществлять и при помощи дефолтов. В случае же их отсутствия правила по содействиям используются как обычно.

НАГРУЗКА

Пони может носить предметы *на себе* и нести их *с собой*.

Слоты под ношение: голова, торс, ноги, копыта.

Слоты под тасчение: рот, спина, 1-2 руки (1 рука у всех, 2 руки у пегасов при полете и у единорогов за счет рога).

Итого, 4 предмета на себе, 3-4 с собой. Некоторые предметы одежды позволяют взять *с собой* больше, чем четыре.

Несмотря на то, что правила по массе переносимого, поднимаемого и толкаемого груза не применимы в Equestrian watch, пони вполне может оказаться перегруженным. Так, как это указано на 209 странице оригинальных правил.

Такая ситуация случается, когда, допустим, пони предстоит взвалить на себя тяжелую и громоздкую ношу.

Таблица 6-1: Броски характеристик

Характеристика	Примеры бросков
WS	Ударить цель
BS	Выстрелить по цели или что-то в нее бросить
St	Поднять груз, протолкнуться через толпу
T	Сопrotивляться болезни, ядам, отогнать чувство голода
Ag	Балансировать на узкой поверхности, вслепую идти прямо
Int	Догадаться до чего-то, вспомнить полузабытую деталь
WP	Сопrotивляться колдовству, страху
Per	Найти 10 отличий на картинках, найти что-то скрытое
Fel	Вселить уверенность или помириться с кем-то



ДРУЖБА ЭТО МАГИЯ

Помимо характеристик, описывающих героев игры, их уникальных талантов и спецспособностей, у персонажей игроков есть доступ к особому источнику силы: ресурсу Гармонии, который напрямую зависит от слаженности коллектива, их чувства товарищества и дружбы. В какой-то степени можно сказать, что дружба — это магия. Дружбамагия выражается в виде некоего количества очков/пунктов, которые размениваются на разнообразные эффекты, сравнимые со сверхъестественными, а пополняются и убывают в зависимости от уровня дружности группы игровых персонажей. Во многом правила по Гармонии задействуют существующие в Deathwatch правила по Cohesion, но со своей спецификой.

ЭФФЕКТЫ ГРАВИТАЦИИ

Эффекты непривичной для героев игры гравитации применимы только к единорогам и пони касты земли. Считается, что пегасы в состоянии пренебрегать и изменять силы гравитации вокруг себя в случае необходимости.

ЛИДЕРЫ И «ЛИДЕРЫ»

Прежде всего, у игровой партии может не быть лидера в том значении, которое используется в Deathwatch: Гармония считается для каждого игрового персонажа отдельно. Естественно, персонаж с наибольшим значением предпочтителен в качестве лидера и «триггера» моментов истины, связанных с испытаниями дружности протагонистов, однако иногда имеет смысл предоставить шанс показать мощь силы взаимовыручки другому персонажу, например, когда герой с самым большим значением Гармонии был выведен из конфликта. Впрочем, ничто не мешает называть пони, активировавшего силу дружбамагии, «лидером» по аналогии с Deathwatch, хотя это не совсем верно.

Однако она точно также рассчитывается перед непосредственно миссией/серией и на величину Гармонии оказывают влияние факторы, перечисленные в таблице 6-2.

Таблица 6-2: Модификаторы Гармонии

Модификатор	Значение
Бонус общительности целевого пони	Fel bonus
Репутация	См. таблицу 4-1.
Умение командовать	+1*
Командовать +10	+2*
Командовать +20	+3*
Каждые 30 дискорда у целевого пони	-1

*Выбирается наибольший

Помимо вышеуказанных модификаторов непосредственно во время приключений на Гармонию могут оказывать влияние следующие ситуации:

За каждый нерешенный конфликт внутри партии пул очков снижается на единицу.

За каждый сыгранный за текущую игровую сессию элемент гармонии, вне зависимости от удачности связанного с ней действия, пул увеличивается на единицу.

Особое снаряжение: овестественные элементы, флаги, силовая броня, могут увеличивать Гармонию носителя или даже всей игровой группы.

За каждые 10 единиц урона, полученные от вражеского оружия со способностями Blast (X) или Accurate, пул гармонии снижается до -1 в ход (ибо какая разница, сколько выстрелов было пропущено — важен сам факт). «Лидер» может попробовать проигнорировать попадание при помощи успешно пройденного броска общительности (+10), не опосредованного каким-либо навыком, выполняемого свободным действием.

Все способы восполнения утраченных пунктов Гармонии, перечисленные на стр. 212 оригинальной книги, вполне применимы в Equestrian watch.

ИСПЫТАНИЕ ДРУЖБЫ

Обычно «магия дружбы» не проявляется в каждой второй ситуации: ценность взаимовыручки познается в беде и, следовательно, должна пройти проверку. Чтобы

активировать магию дружбы, целевому персонажу надо бросить на 1d10 < значения его Гармонии, что в рамках правил носит название «Испытание дружбы».

Успешно инициировавший «испытание дружбы» пони получает доступ к списку эффектов дружбамагии, которые реализуются за трату соответствующего ресурса. Ресурс Гармонии не восстанавливается в течение серии/приключения/миссии, но может быть выполнен согласно вышеуказанным рекомендациям, а также за счет особых талантов, либо с соизволения ведущего.

ТОЛЬКО ДРУЖБА, ТОЛЬКО ДОБРО!

Вместо режимов “Solo mode” и “Squad mode” используется один абстрактный режим, во многом напоминающий «взводный», с большим перечнем эффектов и маневров.

РАДИУС ДЕЙСТВИЯ

Все друзья «лидера» могут получить выбранный бонус/эффект, если изначально находятся в некоей зоне вокруг инициатора испытания, радиус коей варьирует в зависимости от величины самой Гармонии. В тексте далее эта дистанция зачастую обозначается словом «радиус».

Таблица 6-3: Зона поддержки

Гармония	Радиус
1-3	Движение за полное действие
4-7	Бег
8+	Тройной бег

ПОДДЕРЖКА РЕЖИМА

Когда запас Гармонии будет полностью исчерпан, пони-инициатор не сможет активировать новые маневры и проявления дружбы. Однако он сможет поддерживать текущую силу/эффект до конца текущей сцены/конфликта. Также пони-инициатор может



добровольно прервать действие силы, а также не тратить весь доступный ему ресурс и сохранить его на будущее. При выведении «лидера» из конфликта/боя текущий эффект дружбамагии исчезает, но последнее значение его гармонии сохраняется и может быть активировано после по ситуации, однако потребуется больше удачи на «испытании дружбы».

ПРОЯВЛЕНИЯ ДРУЖБОМАГИИ

Способности и маневры, перечисленные в этом разделе, копируют структуру маневров и способностей, представленных в разделе Squad mode abilities оригинальной книги.

Однако обратите внимание, что эффекты дружбамагии не требуют от «лидера» обладания конкретной репутацией, а их улучшения не привязаны к ранговой системе Deathwatch.

Зона безмятежности

Действие: полное

Цена: 3

Поддержка: да

Описание: Пони образует вокруг себя зону отчуждения, величина которой определяется стандартно, в пределах которой не действует чужая магия, а любой магический эффект подавляется в ней. Никакая демоническая сущность или дух дисгармонии не может проникнуть через барьер.

Sonic Rainboom

Действие: полное

Цена: 5

Поддержка: нет

Описание: Эта сила доступна только пегасам. «Лидер» или назначенный им дру-



гой пегас за свой ход пролетает расстояние, равное его бегу, увеличенному пятидесятикратно (скорее всего тем самым оказавшись вне пределов распространения ауры Гармонии и далеко от своих друзей). Развиваемой тем самым скорости хватает на то, чтобы преодолеть звуковой барьер и при полете создать радужный шлейф, в точке перехода распускающийся величественным цветком. Создаваемый полетом грохот глушит всех свидетелей, если они не пройдут испытание телосложения (+10), а порыв ветра прибывает к земле тех, кто оказался в пределах 10 метров от траектории полета (испытание ловкости с +0). Вид радуги зачаровывает существ: они должны кинуть волю с -10, иначе будут оглушены на 1d5 раундов.

Экзорцизм

Действие: полное

Цена: 6

Поддержка: нет

Описание: «Лидер» активирует всю доступную группе силу Гармонии и направляет ее на искаженное злобой и хаосом существо. Злая сущность (как правило это касается чужаков, духов и созданий с чертой daemonic) должна пройти испытание воли с -10 и при провале должна исчезнуть, либо покинуть тело, в которое она вселилась.

Группа пони может доплатить еще очков Гармонии: за каждое очко цель получит дополнительный штраф в -10 к данному испытанию WP

Как ты смеешь?!

Действие: реакция

Цена: 1

Поддержка: нет

Описание: «Лидер» или назначенный им пони, наблюдая обиды своих товарищей, обращается в бесстрашного защитника, готового нести возмездие при любой степени угрозы. Целевой пони впадает в буйство до конца конфликта, сверх того, он получает +10 к попыткам угрожать.

Снятие заклинаний

Действие: ½

Цена: 2

Поддержка: нет

Описание: Пони снимают с цели наваждение, проклятие или любой другой кол-

довской эффект. Если колдовской эффект активно поддерживается, то контролирующий заклинание субъект должен пройти испытание своей алимантии или корномантии (любого другого умения, связанного с колдовством) с +0, чтобы сохранить его.

Успокоение погоды

Действие: полное

Цена: 2

Поддержка: да

Описание: Ходят разные слухи о природе жизненной силы самой Эквестрии. Одна из самых распространенных теорий считает, что все погодные аномалии и несчастья случаются из-за собственно нехватки дружбы между её обитателями. Отдавая частичку своей Гармонии в пользу земли, пони восстанавливают среду обитания. Все модификаторы погоды (туман, дождь, холод, жара), втч. сверхъестественной, устраняются в пределах радиуса, определяемого как обычно.

Третий шанс

Действие: свободное

Цена: 1

Поддержка: нет

Описание: Позволяет разменять единичку Гармонии в пользу какого-то конкретного пони: перебросить результат «плохого», с точки зрения игрока, броска, задействовавшего очко судьбы. Результаты переброшенного броска принимаются как окончательные и дальнейшему перебрасыванию не подлежат.

Аватар дружбамагии

Действие: свободное

Цена: 1

Поддержка: нет

Описание: Эта сила доступна только единорогам. Единорог может поднять свой магический рейтинг за счет чувства долга и ответственности перед товарищами. МР повышается на 1 до конца хода.

МР можно поднять дополнительно на n за n очков Гармонии.

Ведомые совершенством

Действие: свободное

Цена: 1

Поддержка: нет

Описание: Быть примером для других



— важный аспект дружбы. Указать на пример, а уж, тем более, ему соответствовать — достойно почтения. Для активации этой способности «лидер» номинирует образцового пони (втч. себя), любой другой пони до начала следующего хода «лидера» сможет использовать для испытаний характеристики образца вместо своих, если того пожелает.

Перегруппировка

Действие: разное (см. текст)

Цена: 2

Поддержка: нет

Описание: Вовремя перегруппироваться — умение, спасающее жизни. Этот маневр позволяет в ход инициатора всем пони в пределах радиуса подвинуться на свое полное движение.

Также если этот маневр выполняется в ответ на какое-то действие, т.е. реакцией — пони подвигаются на свой Ag-бонус.

Враг не пройдет!

Действие: ½

Цена: 4

Поддержка: да

Описание: Пони находят в себе силы сражаться и удерживать позицию, несмотря на свое меньшинство. В пределах радиуса все пони получают +20 к умению ближнего боя, силы и телосложения, вдобавок «лидер» назначает оппонента, будь то индивидуальный противник или целая орда — этот противник обязан как можно быстрее ввязаться в рукопашную с пони.

Чутьё Пинки: тайминг

Описание работает как **Tactical Spacing**, только без графы **improvement**.

Отступать некуда

Действие: полное

Цена: 4

Поддержка: да

Описание: Иногда бывает такое, что не остается ничего, кроме как сражаться, чтобы продать свою шкуру подороже, или, сбившись со счета секунд и противников, ожидать прибытия подкреплений. «Лидер» обозначает область, которую он вместе с товарищами будет защищать до последнего. Пони, которые будут удерживать позицию (т.е. не будут

двигаться), получают +4 к показателю своей брони, смогут уклоняться от вооружения со свойством **Blast (X)** без смещения и получают +10 к умению стрельбы. Вдобавок, «лидер» может начать координировать атаки, тратя на приказы ½ действия: остальные пони получают дополнительно +10 к умению стрельбы, еще +2 к броне и +10 к увороту.

Утешение в объятьях

Действие: реакция

Цена: 2

Поддержка: нет

Описание: Самая надежная опора — это туловище друга, готовый защитить и принять на себя часть ударов судьбы, какими бы они ни были. В чем бы это не выражалось: от отсутствия до буквального прикрытия: настоящие друзья придут на помощь в любое мгновение. Этот маневр позволяет распределить прошедший по одной пони моральный вред на всех, находящихся в пределах радиуса.

Тактика тимбервольфов

Описание работает как **Pack Tactics**, только без графы **improvement**.

Невероятное превозмогание

Действие: реакция

Цена: 1

Поддержка: нет

Описание: Эта сила доступна только пони касты земли. Как известно, «земляные» пони славятся своим упорством. Эта способность возводит упорство ради общего дела в абсолют. Вне зависимости от количества повреждений и степени серьезности ранений пони продолжает сражаться, не ведая боли. До начала своего следующего хода пони игнорирует все отрицательные эффекты, связанные с критическими повреждениями, вдобавок, он может перебрасывать результаты испытаний своего телосложения и воли.



Таблица 6-3: Эффекты дружбамагии

Название	Действие	Цена	Подд.	Описание
Зона безмятежности	Полное	3	Да	Буббл дает иммунитет к магии в пределах оного, демоны не могут пройти сквозь
Соник рейнбум	Полное	5	Нет	(Пегас) Пегас ускоряется в 50 раз. Грохот глушит (тест T+10), порыв ветра прибывает к земле (тест Ag), вид зачаровывает существ (воля с -10), иначе оглушение
Экзорцизм	Полное	6	нет	Злая сущность бросает WP с -10 и при провале должна выйти из тела/исчезнуть. -10 к WP за каждое дополнительное очко гармонии
Как ты смеешь?!	Реакция	1	Нет	Целевой пони впадает в <i>буйство</i> до конца энкаунтера, +10 к угрозам
Снятие заклинаний	1/2	2	Нет	Колдовской эффект слетает. Владелец активно поддерживаемого эффекта бросает WP, и при провале с него слетает энчант.
Успокоение погоды	Полное	2	Да	Все модификаторы погоды (туман, дождь, холод, жара) устраняются в радиусе Гармонии
Третий шанс	Свободн.	1	Нет	Реролл плохого броска с ФП
Аватар дружбамагии	Свободн.	1	Нет	(Единорог) +1 MP за 1 на 1 раунд
Ведомые совершенством	Свободн.	1	Нет	Лидер номинирует образец, целевой пони кидает кубики от характеристик образца
Пере-группировка	Разно	2	Нет	Фуллмув не в свой ход, реакцией – на полмува не в свой ход
Враг не пройдет!	1/2	4	Да	+20 WS, T и S. Один противник обязан ввязаться в ближний бой.
Чутье Пинки: тайминг	Полное	1	Да	Любой пони может передать свои реакции другим, при этом потеряв их на свой ход
Отступать некуда	Полное	4	Да	Ластстенд. +4 AP, +10 BS, уклонение без смещения неподвижным пони. Командир приказами может дать еще +10 BS, +10 к уклонению и +2 AP
Утешение в объятьях	Реакция	2	Нет	Любой нанесенный реципиенту моральный вред распределяется на всех персонажей игроков в радиусе
Тактика тимбервольфов	Свободн.	2	Нет	Пони может реакцией отвлечь цель, которую проатаковал другой пони. Первая атака в следующий ход не может быть парирована целью
Невероятное превозмогание	Реакция	1	Нет	(землепони) Землепони игнорирует отрицательные воздействия критов до конца хода, перебрасывает WP и T

СЕРИИ

Приключения в Equestrian watch носят серийный формат, что вполне отвечает духу мультипликационного шоу. Каждая серия — цельный и самостоятельный сюжет, состоящий из архетипичных элементов: фабулы, развития сюжета, кульминации, развязки и прочих. Фактически в рамках каждой серии персонажам игроков предстоит решить одну большую проблему, либо, расследуя события, поставить некую глобальную задачу, а затем решить её соответственно. Сюжеты могут быть вплетены тематически или хронологически в единую кампанию, могут быть отрезаны друг от друга в пространстве и времени, а иногда даже причинно-следственно. В метаигровом плане одно такое приключение может занять несколько игровых сессий, равно как и внутриигровые события могут растянуться на несколько дней, но принцип остается: один главный квест — одна серия.

Серийный формат предполагает, что между сериями так или иначе проходит некоторое количество внутриигрового времени, за которое персонажи игроков восстанавливают все свои ресурсы, получают новые способности и улучшают старые. Причем сама продолжительность этой паузы с точки зрения внутриигровой логики не имеет значения. Как и в Deathwatch серию можно разбить на три больших этапа:

Подготовка к приключению. Эта часть игрового процесса посвящена получению персонажами снаряжения для последующего приключения, номинированию лидера, если это необходимо, и постановке перед героями игры некоей задачи или проблемной ситуации, которую необходимо решить так или иначе.

Непосредственный экшен. Эта часть игрового процесса должна быть интуитивно понятна: протагонисты исследуют внутриигровую ситуацию и решают задачи, сопутствующие или внезапно возникающие у них на пути или параллельно разворачивающимся основным событиям.

Заключение. Сия часть посвящена «разбору полетов» между игроками. Как правило, ведущий раздает очки опыта персонажам игроков, сами игроки составляют письмо Селестии от лица своих героев и, возможно,

готовятся к новым приключениям, если того требуют сюжетные зацепки.

ПОДГОТОВКА К ПРИКЛЮЧЕНИЮ

Брифинг

Обзор тех проблем и событий в которых поучаствуют герои игры. Это может быть как прямолинейные приказы свыше, что может быть наиболее приемлемо для «Тени над Эквестрией», так и более завуалированные описания ситуаций: «в Мэньхеттене поселился дракон, отбившийся от основной массы мигрантов». Для поддержания конкретных стилей игры ведущий вообще может ограничиться фабулой и предложить игрокам исследовать их текущую ситуацию так, как они посчитают нужным.

Как уже отмечалось в предыдущем разделе, партия может обойтись без номинирования лидера.

О принципах закупки сообщалось в главе «снаряжение», ассортимент предметов сильно зависит от выбранного стиля игры.

Все присутствующие здесь рекомендации исходят из того, что персонажи игроков — уже собранная команда, дружность которой будет подвергаться всевозможным испытаниям. Если вы начинаете игру впервые, создав героев/героинь с нуля, то возможно, имеет смысл начать игру со «сведения»: того, как протагонисты ищут друг друга и объединяются ради выполнения некоей задачи.

Введение новых персонажей взамен старых имеет смысл осуществлять во время подготовки, а связи с прошлыми героями объяснять ретроспективно. Гораздо сложнее ввести нового персонажа во время непосредственных приключений, поскольку требует определенного драматического напряжения, либо обоснования и даже подгона фактов, впрочем, иногда типичная «случайная встреча» может идеально ввести в игру нового персонажа.



Подраздел «Осложнения миссий» из оригинальной Deathwatch имеет значение только если вы играете в «Тень над Эквестрией». Для приключений в стиле шоу MLP:FiM данные рекомендации по добавлению дополнительных проблем просто не имеют смысла.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

После того, как главный конфликт будет исчерпан, проблема решится, а дым рассеется, приключение начнет путь к своему завершению: останется только добраться до безопасного места, устроить обнимашки и доложить квестодателю об исходе его просьбы.

Письмо

Одним из самых важных элементов шоу MLP:FiM является рефлексия одной из героинь по поводу произошедших событий, выполненная в форме письма принцессе Селестии. В этих письмах героини, давая оценку свершившимся событиям, делились своими взглядами на разнообразные аспекты дружбы, взаимопомощи, отваги и чести. Герои игры Equestrian watch в процессе своих приключений также подвергают проверке на прочность свои представления о товариществе и учатся коллективному взаимодействию, что, конечно же, также может служить хорошим материалом для составления письма принцессе Селестии.

Один из игроков, как правило это номинированный лидер, а может быть, кто-то другой, определяемый всем коллективом игроков (хорошими критериями выбора будет собственно задействование/отыгрыш личностных качеств своего протагониста, продуктивная внутриигровая активность, открытие для себя чего-то нового и пр.), берет листок бумаги и составляет краткий отчет слов на 100-200. В нем должен быть раздел о событиях, в которых его команда приняла участие с заметками о том, как кто себя проявил с хорошей стороны, а также раздел о том, какой урок о дружбе вынес он сам или вся его команда.

Награды

После оформления этого письма персонажи игроков получают награду, выражен-

ную адекватно ситуации и успешности предприятия.

Ведущий выдает игрокам очки опыта, на которые их персонажи могут приобрести новые способности и улучшить старые. В зависимости от общего опыта увеличивается и кредитоспособность протагонистов. За креативность в составлении письма Селестии можно также добавить опыта или дать какой-нибудь игромеханический бонус к следующему приключению.

Настоятельно не рекомендуется сводить всю наградную систему к очкам опыта. Герои могут получать новый статус, славу и общественное признание, обзаводиться новыми знакомствами и контактными лицами, которые представят в будущем какие-нибудь услуги, приятными мелочами, которые не имеют игромеханической поддержки, но очень желанны игроками. Так, амбициозного кузнеца из Понивилля смогут пригласить работать в Кантерлот между миссиями: мелочь, а приятно.



ТАКТИЧЕСКИЙ БОЙ

Общая концепция полностью копирует таковую из Deathwatch. Бой ведется на исчерпание одной из сторон ресурса своих ранений, для упорядочивания заявок игроков и очередности выполнения действий их персонажей используется такая условность как «инициатива», определяемая как обычно. Бой разбит на раунды, в каждом раунде каждый персонаж, будь то индивидуал или толпа, обладает своим ходом, за один ход пони может сделать от одного до нескольких действий, длительность которых фиксирована.

Фазы битвы, а также перечень легитимных действий не перетерпели никаких изменений.

АТАКА

Некоторые дистанционные атаки пегасов, опосредованные через грозовые облака, вместо бросков характеристики BS позволяют ему применить свою *алимантию*, так как не задействуют зрительно-моторной координации пегаса.

Праведная ярость

Учтите, что в Equestrian watch этот традиционный для Warhammer Roleplay элемент персонажей игроков более не является обязательным: теперь праведная ярость исключительно опциональна, однако её возможность должна быть обговорена в игровом коллективе заблаговременно.

Безоружный бой

По умолчанию, копыта и рога наносят 1d5–3+SB физических повреждений: Impact и Rending соответственно, свойство primitive не применяется для этих атак.

Природные атаки монстров (**Natural attacks**) также не являются примитивными.

Боль и унижение

Когда причиняемый персонажем игрока критический урон переходит за 6 (втч. моральный, см. далее), пони-РС получает 1d5 Дискорда. Считается, что статисты после израсходования своих штатных ранений не умирают, а разбегаются в разные стороны/

отрубаются/сдаются, поэтому за выведение статистов из конфликта, сколько бы конкретно повреждений протагонист не нанес, он не получит очки дискорда. Тем не менее за сознательное лишение жизни ведущий вправе наказать игрока.

Образцы добра и гармонии

Не следует забывать, что шоу MLP:FiM при всей его grimdarkовости посвящено высоким личностным качествам, поиску компромиссов и доброте, поэтому тяга к грубостям, членовредительству и лишению жизни даже не совсем разумных существ — отвратительные свойства, однозначно порицаемые и недопустимые в Эквестрии. Когда цель атаки пони-РС умирает/получает 9+ на критических моральных повреждениях, атакующий получает сразу +10 очков дискорда вместо 1d5.

Впрочем, ведущий вправе пересмотреть это правило и отказаться от него, если оно конфликтует с выбранным игровой группой стилем игры и материалом приключений «Тень над Эквестрией», — в конце концов, этот режим ставит пони перед ни с чем не сопоставимыми опасностями и ужасами. С другой стороны, использование этого правила позволит иначе взглянуть на возникающие проблемы и пересмотреть методы их решения.

Моральный вред

Equestrian watch использует новый тип повреждений в дополнение к имеющимся: моральный. Это все оскорбления, обливания, валяние в грязи и мусоре и прочие зачастую неприличные и неприятные воздействия на цель. Моральный вред наносит повреждения ранам цели и записывается в общий пул ранений, но в качестве характеристики, снижающей его эффективность, используется бонус WP (вместо T для всех физических и энергетических воздействий). Все остальные бонусы к защите от морального вреда считаются броней и, как следствие, подлежат снижению от бронебойности соответствующих пушек.

Моральный вред обладает своей таблицей критических повреждений, не зависящих от места попадания оскорбления, в чем бы оно ни выразилось. Однако, место



попадания атаки может иметь значение: гораздо легче расстроить единорога-модницу в дождевике, испортив ей прическу, нежели пытаться окатить ее круп из водяного пистолета.

Таблица 6-4: Моральные критические эффекты — Общие

Критические повреждения	Критические эффекты
-------------------------	---------------------

1	Цель осознает, что, возможно, была неправа и, возможно, нужно поговорить с агрессором, чтобы избежать дальнейшего унижения. Агрессор получает +10 к следующему социальному взаимодействию с целью.
2	Цель дезориентирована вследствие намокшей одежды или слоя торта, мешающего видеть и забивающегося в уши. Цель получает -10 ко всем броскам на 1d5-1 раундов (минимум 1). Если попадание пришло в голову, то цель слепнет на 1 ход.
3	Цель просто поражена таким отношением к себе. Оглушение на 1 ход.
4	Цель вымотана и явно деморализована. Она получает 1d5 уровней усталости и оглушение на 1d5 ходов.
5	Цель не может понять подобной жестокости, у нее уже начинаются нервные расстройства и упадок веры в Дружбу. Она получает -20 ко всем броскам от общительности (Fel) до следующего приключения.
6	Цель впадает в паническое состояние. Проходит проверку страха с -20. В случае невосприимчивости к страху, см. значение 5.
7	Репутация цели разрушена, вследствие такого позора она получает -1 к своей репутации до следующего приключения. Поскольку репутация неигровых персонажей редко имеет значения, считается, что цель убегает в неизвестном направлении и вернется, скорее всего, уже в следующей серии.
8	Пережитый целью позор не сопоставим ни с каким из кошмаров. Цель сразу кидает по таблице шока (9-7) из Deathwatch с +30. В случае невосприимчивости к страху, см. значение 7.
9	Цель уже никогда не будет такой, что была раньше. Горький опыт публичного унижения снижает силу гармонии и веру в духовные ценности жителей Эквестрии. Цель получает +10 Дискорда. Поскольку неигровой персонаж не обладает счетчиком Дискорда, можно считать его выбывшим из игры.
10+	Все то же самое, но вместо увеличения шкалы Дискорда на 10 цель должна сжечь ОС, иначе она выбывает из игры навсегда: исчезает в неизвестном направлении, впадает в кататонию, сходит с ума.

ДИСКОРД

Дискорд, это совокупность всех противоречий, внутривидовых разладов, и отрицательных эмоций, разрушающих единство пони и силу их Гармонии. Дискорд — это остаточное влияние духов дисгармонии и демонических сущностей хаоса на игровых персонажей. Дискорд — это рефлексия протагонистов по поводу всех пережитых ими ужасов и событий, выпадающих из их картины восприятия мира. Дискорд — это отчаяние и безумие.

Фактически, правила по дискорду полностью повторяют правила по Безумию (Insanity) из Deathwatch, втч. механизм отслеживания очков этого счетчика (таблица 9-8 оригинальных правил) и частоты проявлений, однако изменены принципы накопления этого показателя и манифестация последствий. Во-первых, пони получают очки дискорда (1d5) дополнительно к эффектам бросков, превышающим 101 по таблице шока, а после значения 141 получают 1d5+3 дискорда. Во-вторых, по понятным причинам на пони не действуют «проклятия примарха», вместо этого пони получает прогрессию психических расстройств, связанных с их расой/разновидностью и для простоты называются «проклятиями племени».

Вместо ПТСД (battle traumas) на героев Equestrian watch оказывают влияние состояния, противоположные качествам элементов гармонии. Для простоты эта категория расстройств названа «элементами дисгармонии»:

- Бешенство Флаттершай
- Тайна Эпплджек
- Разум Пинки
- Высокомерие Рарити
- Педантичность Твайлайт
- Лень Рейнбоу Дэш

При случайном выборе элемента дисгармонии опять-таки потребуется другой способ рандомизации результата, отличный от d10. Простая шестигранная игральная кость подойдет для этого оптимально.

Пони — не космические десантники. Пони подвержены страху и накапливают очки дискорда, порожденного страшными вещами.

Бешенство Флаттершай

Работает так же, как и изъясн **Battle Rage**. Если вы не используете праведную ярость, то триггером бешенства может послужить активация КМ.

Тайна Эпплджек

Персонаж начинает разочаровываться в своих компаньонах и товарищах, все больше и больше убеждаясь в том, что окружен безрукими и лентяями. Все, что делается коллективно, либо он смог бы сделать в одиночку, либо просто сделал бы лучше. Один раз за серию персонаж обязан выполнить часть основного квеста лично причем по собственной инициативе, либо переключиться на второстепенные задачи и взять их решение полностью на себя, не советуясь с остальными и не позволяя им вмешиваться в работу.

Разум Пинки

Персонажа начинают мучить фантомные личности и голоса в его голове. Расстройство работает как **Ancestral Spirits**.

Высокомерие Рарити

Ощущение собственной крутости, исключительности или просто воздействие духов Виндиго приводит к тому, что пони начинает испытывать чувство недоверия к другим разновидностям пони, как это было в доисторические времена. Пони получает -20 ко всем проверкам общительности, когда имеет дело с другими расами пони, будь то даже сопартницы, и будет избегать помощи от оных, впрочем, в случае необходимости его просьбы будут носить ультимативный характер.

Педантичность Твайлайт

Никому ничего нельзя поручить, все надо делать самому и трижды все перепроверить. Расстройство обладает сходством с проявлением ПТСД **Endless Redemption**, с той лишь разницей, что не привязано к чет-



кой структуре «целей миссии», но предполагает активное вмешательство героя во все события и действия партии. Например, вместо целей протагонист может фиксироваться на средствах, постоянно проверяя готовность окружающих и их снаряжение.

Лень Рейнбоу Дэш

Если есть задача, её может решить кто угодно другой, её и БУДЕТ решать кто-то другой. Когда партия поручает такому персонажу что-либо, он должен найти любой способ это поручение не выполнять, будь то придумывание нелепой отмазки или активное ничегонеделание, наплевав на последствия. Никаких кубиков кидать не надо — отыгрывайте!

ПРОКЛЯТИЯ ПЛЕМЕНИ

Проклятия Земли

Способность управляться с флорой Эквестрии и высокая резистентность пони касты земли к негативным погодным явлениям есть результат их высокой приспособляемости и умению выживать, зачастую любой ценой. Проклятие касты земли превращает мирного пони в дикое животное, от которого остаются только инстинкты.

Первый уровень. Животная натура проявляется нездоровым блеском в глазах и зачастую неразумным поведением. Пони получает -10 ко всем проверкам общительности с другими пони, но его коммуникативные способности с неразумными существами (грызуны, птицы) не претерпевают изменений.

Второй уровень. Упертость пони начинает граничить с безрассудством. Каждый раз, когда пони понадобится отступить от противника или передислоцироваться во время боя, ему/ей потребуется пройти проверку воли (-20). В случае неуспеха пони остается на своей позиции.

Третий уровень. Забота о целостности своей шкуры начинает занимать в поведенческих алгоритмах пони касты земли первое место. Пони отказывается делиться с товарищами своим провиантом, патронами, но в то же время и не инициирует опасные действия в отрыве от коллектива.

Проклятие Гроз

Пегасы, некогда весьма воинственные существа, до сих пор обладают самым прямолинейным характером среди всех разновидностей пони, иногда граничащим с агрессивностью. В кризисные моменты их прошлое проступает и вызывает к кровопролитию и расправам. Это проклятие полностью копирует манифестацию Черной ярости Кровавых Ангелов (**Black Rage**).

Проклятие Гордыни

Единороги, которых захлестнула волна тщеславия и неоправданного высокомерия, считают себя высшей кастой (или расой), постоянно игнорируют приказы и не выносят непочтительного отношения к себе. Естественно, это не способствует увеличению Гармонии и приводит к постоянным конфликтам и сепаратистским настроениям.

Первый уровень. Непомерное тщеславие приводит к тому, что единорог начинает искать славы где угодно и любому поступку придавать особую значимость. Когда оппонент бросает вызов или насмехается над единорогом, тот должен пройти испытание воли (+0), чтобы не ввязаться с ним в спор или бой.

Второй уровень. Исключительная натура единорогов зачастую не сколько возвышает их над другими существами, сколько просто выводит за рамки общества. Если единорог становится целью дружественного эффекта сил Гармонии, например, находясь в пределах радиуса поддержки дружбомагии, инициированных не им самим и не дружественным единорогом, — он не получит бонусов.

Третий уровень. Прирожденные лидеры и любители покомандовать, единороги не потерпят над собой любой другой власти, кроме, пожалуй, аликорнов. Если единорог не выбран в качестве лидера, то значение Гармонии текущего лидера снижено на 2.

ПОРЧА

Концепция порчи (corruption) в Equestrian watch не используется. Все случаи подверженности порче ведущий либо вправе игнорировать, либо приравнять её к дискорду.





ГЛАВА VII

ПРОБЛЕМЫ В
ВОЛШЕБНОЙ СТРАНЕ

Кому много дано, с
того много спросится

Оружие для игр по-
крупному

НОВЫЕ РЕЛИКВИИ



ТЕНЬ НАД ЭКВЕСТРИЕЙ

В оригинальном Deathwatch персонажи берут на себя роли членов команды сверх-элитного подразделения космического десанта, выполняющего опаснейшие и тяжелые миссии в тылу врага и иногда даже на передовой. Данная модификация была бы неполной, если бы не существовало возможности поставить персонажей-пони перед аналогичными по сложности, опасности и ответственности задачами. Маленьким отрядом держать оборону против несметных стад бизонов, охотиться на драконов, изгонять порождений Дисгармонии и охранять саму принцессу Селестию от покушений ассасинов королевы Кризалис.

Если вы считаете, что игра в ее текущем варианте не предоставляет достаточного вызова способностям ваших героев, используйте нижеследующие указания. Учтите, что объекты, субъекты и гипотетические события, описанные в этом разделе, не имеют ничего общего с каноничным образом героев МЛП и сеттингом Эквестрии так, как он изначально подан.

«Тень над Эквестрией» предполагает появление в Эквестрии проблем с большой буквы, серьезных Проблем, решить которые могут только настоящие герои: сильные, способные, отважные и, что немало важно, отлично работающие в команде. С одной стороны было бы правильным с идеологической точки зрения взвалить решение таких конфликтов и ситуаций на плечи простых обитателей.

В таких испытаниях они проявят свой героизм, чувство товарищества и силу Гармонии, которая вероятнее всего сыграет ключевую роль. Этот подход осуществим, хоть и требует большей подготовки, в особенности для ведущего игры. С жанровой же точки зрения есть задачи, которые созданы как раз для состоявшихся героев, обладающих нужными ресурсами и на которых возлагаются определенные ожидания.

О том, как создать таких героев, каково их место в Эквестрии, каков спектр возможных проблем и их масштаб, и рассказывает в этой главе.

ПРОБЛЕМЫ В ВОЛШЕБНОЙ СТРАНЕ

Здесь собраны возможные варианты развития событий, на основе которых ведущий может придумать приключения, последовательность модулей или даже полноценную кампанию.

Луч света в темном царстве

Спустя ровно 1000 лет с тех пор, как Селестия заточила свою младшую сестру на луне, принцесса Луна вернулась, одержимая сущностью Найтмар Мун, чтобы погрузить Эквестрию во мрак ночи. Шесть отважных пони отправились в Вечновольный лес, но так и не вернулись. Неизвестно, сколько времени прошло с их отбытия, может, несколько дней, может, уже недели. Миньоны принцессы Луны терроризируют пони, возникают культы, начинается гражданская война, а солнце так и не показывается из-за горизонта.

Silvester Tenebrae

Вечновольный лес всегда был аномальной зоной по всем понятиям, однако в этот раз творится что-то странное. Он растет, он действительно РАСТЕТ, отбирая плодородные земли у фермеров, искажая погоду и разрушая экосистему волшебной страны пони. Лес привлекает к себе всевозможных существ и ассимилирует старых, порождая невероятно опасных и диковинных тварей, опустошающих города и тиранящих мирных жителей.

Опять параспрайты!

В этот раз неудачные эксперименты с магией превратили их в жутких существ, поглощающих все: и предметы, и флору, и фауну. Ходят слухи, что параспрайты научились извлекать генную информацию из поглощенной биомассы и получать новые свойства, вплоть до колдовских способностей.

The Winter is coming...

Наступают холода. В этот раз Эквестрия становится жертвой заговора загадочной

принцессы Мистерии, которая, преследуя свои цели, пытается поссорить все разновидности пони между собой. Для этого она призывает духов холода, хаоса и недоверия, многие из которых обретают плотскую оболочку. По всей стране возникают очаги недовольства, проходят мятежи на волне сепаратистских настроений, случаются акты саботажа и вандализма в кузницах погоды.

Драконья охота

Драконы нарушают древний пакт с Селестией и проходят сквозь Эквестрию буквально. Часть драконов, как это всегда случается, начинает заниматься грабежом, к мародерству подключаются и менее сознательные существа, типа алмазных собак. Многие города лежат в руинах, что накладывается на неурожай. Остановить нашествие драконов, или, по крайней мере, предотвратить еще больший вред — задача первостепенной важности.

Второй раз в виде фарса

Кто-то воспользовался элементами гармонии по недогляду М6 и, вследствие злоупотребления артефактами, драконеквус Дискорд снова вырывается на свободу, на сей раз решивший добавить немножко разрушения и насилия. Перед персонажами встает чрезвычайно насущная проблема: отыскать элементы гармонии, отобрать их у хулиганов и изгнать Дискорда опять.

Великий пожиратель

Осознав свою неудачу и подумав над дальнейшей стратегией, Кризалис отдает приказ о прямом наступлении флотов-ульев перевертышей на Эквестрию. Рои существ форсируют границы пустошей и, если не будут остановлены, обращены в бегство или задержаны, — кровавые бои за Эквестрию начнутся уже на ее территории.

М6

М6 — секретная организация, учрежденная сестрами-аликорнами в честь шести носительниц элементов гармонии, изменивших ход истории в сказочной стране. Организация призвана охранять элементы и защищать Эквестрию от угроз извне.

АДАПТАЦИЯ СЕТТИНГА

Вышеуказанные зарисовки предлагают основу для приключений и развития сюжета, но не объясняют, откуда у жителей Эквестрии такое грозное оружие,

В этом подразделе перечислены некоторые допущения игрового мира и варианты развития альтернативной истории Эквестрии, приводящие к появлению у её обитателей технологий Империиума из вселенной Warhammer 40000 и прочих черт, не характерных для MLP:FiM. Вы вправе пользоваться этими зарисовками или скомбинировать их в нечто химерическое, более подходящее духу вашей игры.

In the grim darkness...

Это случилось несколько тысяч лет назад. Эквестрия — бывший мир Империиума, который был затянута в варп и подвергся чудовищным изменениям вследствие этого. В результате катаклизма началось демоническое вторжение, а нормальные граждане Империиума мутировали в пони и прочих лошадеобразных существ. Отбив нападение слуг Тзинча, Примарис псайкер Селестия и астропат Луна принимают контроль над всей планетой при помощи своей психической энергии и ретрансляторов, впоследствии названными «элементами гармонии». Теперь они поддерживают порядок и не позволяют демонам вторгнуться в Эквестрию вновь.

Попаданцы

Боевая баржа с истребительной командой Караула смерти попадает в варп-аномалию в процессе путешествия по Имматериуму, в результате чего на корабле случается авария: разрушается поле Геллера, не выдержав нагрузки. Большая часть экипажа погибает, тех, кому повезло, ждет необратимая мутация в пони и приземление на мир, еще не приведенный к Согласию: Эквестрию, по всей видимости, населенный такими же «счастливчиками». Поскольку некогда грозные Астартес теперь представляют собой лишь бледную тень самих себя, им потребуется поддержка местных, чтобы выжить среди опасных ксеносов, не сойти с ума и, возможно, отправиться назад. К счастью, в архивах Кантерлота обнаруживается

СШК, благодаря которой жители Эквестрии могут производить на нужды истребительной команды священные болтеры и огнеметы, работающие на экстракте радуги.

Взгляд в будущее

Действие разворачивается спустя еще одну тысячу лет, когда Эквестрией будет осуществлена космическая программа, будут разработаны особые бронескафандры и появится вооружение, пригодное для космических сражений и боев на других планетах. По своим ТТХ оно может повторять образцы из вселенной Warhammer 40000.

Конь-спирация

Особое снаряжение и силовые доспехи действительно являются частью реалий современной Эквестрии, которая за фасадом дружбы и гармонии готовит сверхмощное оружие для отражения нападения устойчивых к магии существ. Яблокометы разрабатываются и тестируются на секретных полигонах Эпплорчард. Лучевое оружие и установки по фокусировке лучей солнца производится Флимом и Флэмом, обеспечи-

вая проживание этих авантюристов. А секрет производства силовой брони хранится в библиотеке столицы Кристальной империи. У сестер-аликорнов есть несколько трофейных образцов, добытых после успешно проведенной кампании против короля Сомбры, но производство возможно только из редких материалов, залегающих на территории Кристальной империи.

ПОДГОТОВКА ГЕРОЕВ

В этом подразделе собраны идеи того, как адаптировать игровых персонажей к серьезным проблемам и катастрофам с точки зрения сеттинга. Откуда в Эквестрии взялись такие существа и почему решать проблемы предстоит именно им?

Полузабытое прошлое

Вариант, который логически вытекает из истории с *попаданцами*: ваши персонажи: бывшие члены истребительной команды Караула смерти, в результате прямого воздействия варпа превращенные в пони и выброшенные в Эквестрию. Импланты поч-



ти все заглохли, оружие адаптировано под анатомию лошадиных, но за плечами опыт нескольких столетий кровавых сражений и рефлексy, отточенные бесконечными тренировками. Такие пони могут решить исход битвы, просто давая тактические советы генералам, или взяться за выполнение важной миссии в тылу врага.

Естественно, поскольку катаклизмы и вторжения случаются довольно редко, а ныне даже деревенские жители могут прогнать дракона, то Селестия бережет экс-Астартес на случай действительно полного «аншлага», держа их в стазисе, чтобы они не сошли с ума от безделья.

Экспериментальный образец

Королевство кристальных пони выращивает сверхсолдат из самых редких драгоценных камней. Ваш разум яснее сапфира, в жилах течет рубиновая кровь, голос порожден резонансом чистейшего кварца, а удар копытом крошит алмазы. К сожалению, производство таких пони требует огромных средств и времени, а поскольку Кристальная Ярмарка не проводилась больше тысячи лет подряд — процесс замедлился еще сильнее. Однако в связи с улучшением обстановки в регионе, ученые под управлением принцессы Каденс могут завершить разработки в срок. Как раз к началу беспорядков.

Экстраполяция

Самый простой вариант: персонажи просто достигли следующего этапа в своей жизни. В каждой ситуации открывая для себя новые стороны дружбы и взаимопомощи, постигая тонкое влияние Гармонии и накапливая житейский опыт, некогда простые пони, наконец, раскрыли в себе весь потенциал. Они в принципе не изменили своей натуре, не постарели и не отказались от кюти-марок — они просто знают, что способны на большее. Сестры-аликорны отчаянно нуждаются в любой помощи, поэтому сейчас пробил звездный час для ваших героев.

Гармония in the shell

Персонажи — духи элементов гармонии, что как раз объясняет их сродство к самим элементам и не вызывает их отторжения при надевании. Как это произошло — не так уж и важно. Может быть, духи переродились в

вашей оболочке, если брать события, развивающиеся в будущем. Может быть, это какая-то прихоть самих элементов: покидать одни тела и вселяться в другие. Может быть, ваши персонажи — клоны Твайлайт, Рэрити и прочих героинь, спроектированные Селестией или Луной в тщетной попытке создать устойчивое вместилище духов дружбамагии. Кто знает?

КОМУ МНОГО ДАНО, С ТОГО МНОГО СПРОСИТСЯ

«Тень над Эквестрией» помимо изменений в сеттинге предполагает сдвиг в уровне силы главных героев игры, имеющий игромеханическое описание.

Чтобы пони лучше соответствовали поставленным перед ними задачам, измените их параметры согласно нижеописанным рекомендациям. Однако основные изменения касаются ассортимента средств для устранения проблем, больше тяготеющих по эффективности ко вселенной Warhammer 40000, нежели My Little Pony: Friendship is Magic.

- Все характеристики увеличиваются на 5 бесплатно
- Собираемые с нуля персонажи увеличивают стартовый опыт на 2000. Те же протагонисты, которые получили это «повышение» уже в процессе игры, добавляют меньшую сумму, определяемую ведущим.
- +7 ранений каждой пони.
- Бесплатные Профы на armed melee Conventional, bolt pistol, bolt basic (либо объединенные в какие-то иные группы, скажем, вместе с SP-оружием)
- Каждый пони получает бесплатно боевой нож и особый доспех, представляющий вершину производства персональных защитных средств в Эквестрии.
- Общедоступное оружие из таблиц 4-2 и 4-3 более не актуально для героев, поскольку монстры и им сопутствующие бедствия уже не могут быть побеждены при помощи копий и револьверов: тут требуются более мощные средства. Пони получают доступ к нижеследующим предметам (см. таблицы 7-1, 7-2 и описания в тексте) причем объект, с

которым ассоциирована их кьютимарка, достаётся бесплатно.

- Статус пони повышается как минимум до *выдающихся*.

Многие виды вооружения напрямую заимствованы из оригинального Deathwatch с учетом отсутствия некоторых параметров, о которых говорилось в главе «Снаряжение и вооружение».

ОРУЖИЕ ДЛЯ ИГР ПО-КРУПНОМУ

"It's time to call in the big guns."

— Рейнбоу Деш, перед разворачиванием Пинки-сирены.

Рогатка

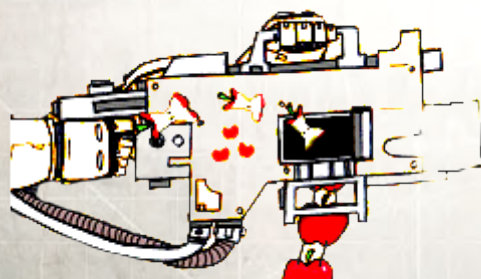
Особая боевая рогатка, снабженная гиро-стабилизаторами и патронником особой конструкции, её натяжение способно разогнать яблоко или камень так, что он разлетится на осколки, буквально взорвавшись при столкновении с поверхностью. За основу взят **Astartes Bolt Pistol**.

Ускоритель яблок (Эпплорчард паттерн)

Особый аппарат, успешно испытанный на полигонах Эпплорчард, позволяющий запускать яблоки в цели с поразительной скоростью. При сравнимой с рогаткой поражающей способности бьет дальше и обладает автоматическим режимом стрельбы. За основу взят **Astartes Bolter (Godwyn pattern)**.

Ускоритель яблок Сквизи 6000

Более тяжелая модификация простого ускорителя яблок. За основу взят **Astartes Heavy Bolter**.



Яблокомет

Штурмовой яблокомет позволяет добиться невиданной скорострельности. Устройства прекрасно зарекомендовали себя во время боев за Эппллузу, при помощи которых местное население успешно отражало нападения полудиких бизонов. За основу взят **Astartes Storm Bolter**.

Гнев Луны

Во многом сходное с Гневом Селестии оружие, но более миниатюрное и не настолько обжигающее, как и подобает младшей сестре Луне. За основу взят **Astartes Infernus Pistol**.

Ярость Селестии

Одно из самых страшных орудий, доступных оборонному комплексу Эквестрии. Эта установка черпает саму энергию солнца, а выдаваемые ей сгустки плазмы настолько горячи, что способны буквально испарить пораженные объекты в течение нескольких секунд. За основу взята **Astartes Heavy Plasma**.

Водомет

Типовое средство для разгона толп недовольных, утихомиривания диких животных и тушения пожаров. За основу взят **Astartes Flamer**.

Тяжелый водомет

Более тяжелая вариация стандартного водомета. За основу взят **Astartes Heavy Flamer**.

Гнев Селестии

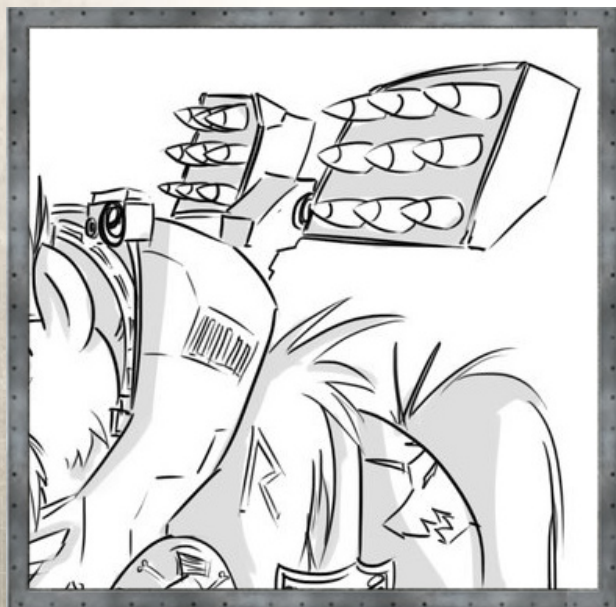
Экспериментальная установка, излучающая поток частиц, который, проходя сквозь череду призм и линз, созданных из самых чистых сапфиров и топазов, на выходе дает луч столь нестерпимо яркого и обжигающего света, что может буквально плавить камень и толстые листы металла. За основу взят **Astartes Lascannon**.

Пиротехнический агрегат

Либо монтирующийся на спину, либо таскаемый как пушка, аппарат имеет гнезда для хранения ракет и петард, запускаемых

Таблица 7-1: Особое вооружение для «Тени над Эквестрией»

Название	Тип	Дист.	Урон	Pen.	Clip	Rld.	Цена	Свойства
Стрелковое (Bolt, SP)								
Рогатка	Pistol	30 m	2d10+5 X	5	14	Full	5	S/3/—, Tearing
Ускоритель яблок (Эшплорчард паттерн)	Basic	100 m	2d10+5 X	5	28	Full	5	S/2/4, Tearing
Ускоритель яблок Сквизи 6000	Heavy	150 m	2d10+10 X	6	60	Full	20	—/—/10, Tearing
Яблокомет	Basic	100 m	2d10+5 X	5	60	2 Full	20	S/2/4, Storm, Tearing
Лучевое (Melta, Las)								
Гнев Луны	Pistol	10 m	2d10+8 E	13	4	Full	35	
Гнев Селестии	Heavy	300 m	6d10+10 E	10	6	2 Full	30	
Громовой воздухозаборник	Heavy	100 m	См. текст		4	2 Full	40	См. текст
Плазменное (Plasma)								
Ярость Селестии	Heavy	150 m	2d10+11 E	10	16	5 Full	30	Blast (1), Volatile
Струйное (Flame)								
Водомет	Basic	20 m	2d10+2 M	3	6	2 Full	10	Flame
Тяжелый водомет	Heavy	30 m	2d10+6 M	6	10	2 Full	15	Flame
Пинки-сирена	Basic	40 m	2d10+12 M	6	—	—	30	Flame
Экзотическое (Exotic)								
Умиротворение Каденс	Exotic	200 m	1d10 M	0	6	2 Full	20	Accurate, Felling (1), Toxic (0)
Голос Каденс	Pistol	30 m	1d10+8 E	8	12	3 Full	25	S/2/—, Concussive
Пиротехнический агрегат	Heavy	250 m	См. текст		2	8 Full	10	См. текст



при помощи замыкания электрической цепи в электропатроне. За основу взят **Astartes Cyclone Missile Launcher**, для удобства отнесенный к категории тяжелого вооружения.

По умолчанию агрегат комплектуется пестардами и дымовыми снарядами, всю аммуницию можно посмотреть в разделе «Патроны» на стр. 41.

Умиротворение Каденс

Особое устройство, излучающее в сторону цели мощный поток любви и гармонии. За основу взят **Astartes Sniper Rifle**, только наносящий моральный вред. Способность Felling вполне применяется к воле цели.

Голос Каденс

Как и все аликорны, Каденс также владеет королевским голосом Кантерлота и, судя по этому артефакту, принцесса названа так не зря. Фактически, «голос Каденс» представляет собой устройство для воспроизведения звука, способное создавать чрезвычайно мощный резонанс в облучаемом предмете. За основу взят **Astartes Plasma Pistol**, с той лишь разницей, что вместо способности **Volatile** он имеет способность **Concussive** — столь высока громкость излучателя, что он просто валит с ног.

Силовая подкова

Любимые подковы пони касты земли. Эти армированные и тяжелые подковы приличной толщины окружены силовым полем, добавляющим немало разрушительной силы к и так неслабому удару копытом пони из касты земли. За основу взят **Astartes Power Fist**.

Грозовое копыто

Накладка на копыто, любимая пегасами и часто используемая Вандерболтами во время боевых вылетов. Это копыто обладает прекрасными режущими свойствами, сверх того, оборудованное силовым полем. За основу взят **Astartes Lightning Claw**.

Пилорог

Насадка на рог единорога, позволяющая кромсать жертву, или выполнять рубящие удары рогом. За основу взят **Astartes Chainsword**.



Силовая броня, выдаваемая героям игры на этом уровне сложности, является силовой броней в общепризнанном понимании этого словосочетания: тяжелый бронированный экзоскелет, напичканный электроникой и кучей подсистем, с источником питания. Броня обладает следующими свойствами:

- АР 10 в торс, в другие места — 8
- +20 силы
- Чувствительность: +10 к восприятию от зоркости и слуха
- Герметичность
- Магнитные копыта
- Вокскастер
- Подавление отдачи: броня компенсирует отдачу стрелкового вооружения, относящегося к категории **basic** и позволяет стрелять им с одной руки
- Оглушение длится не более 1 хода
- Есть источник питания, запасов которого *должно* хватить на одну серию
- +4 к защите от морального вреда

У доспеха может быть своя история за дополнительные 10 монет. История брони раскрывается также, как и в **Deathwatch**, см. стр. 161-162.

Боевой нож

Доступный с самого начала приключений, этот «нож» будет острее некоторых мечей, стоящих на вооружении регулярной армии Эквестрии. За основу взят **Astartes Combat Knife**. Цена указана за дополнительные ножи, задействованные в течение серии.

Крозиус Старсвирла

Почетное оружие, ритуальный посох самого Старсвирла Бородатого, которым он отгонял Аватаров Конstellляций во времена правления Дискорда, когда еще большая часть созвездий еще не заняла свои места на ночном небосводе, а бесцельно бродила по Эквестрии.

Таблица 7-2: Особое оружие ближнего боя

Имя	Тип	Класс	Урон/Рен.	Свойства	Цена
Пилорог	Armed	Chain	1d10+3/4 R	Balanced, Tearing	5
Силовая подкова	Unarmed	Power	1d10+6/6 E	Balanced, Power Field	20
Грозовое копыто	Unarmed	Power	1d10+6/8 E	Power Field, Special, Tearing	30/45
Боевой нож	Armed	Conv.	1d10+2/2 R	—	3 (экстра)
Крозиус Старсвирла	Armed	Conv.	2d10+1/0 I	Unwieldy	5
Силовой молоток	Armed	Power	2d10+5/8 E	Power field, Concussive, Unwieldy	30
Психорог	Armed	Conv.	1d10+2/2 R	Balanced, Force weapon	25

НОВЫЕ РЕЛИКВИИ

Громовой воздухозаборник

Эта реликвия доступна только пегасам. Необычный воздухозаборник, крепящийся между лопатками, не слишком сильно влияет на аэродинамику и скорость перелетов пегасов. Данное устройство увеличивает сродство крылатых пони с погодными явлениями и грозами в частности, позволяя призывать себе на помощь буйство стихий во всем их гневе.

Экипированный воздухозаборник превращает профиль молний, вызываемых пегасом из тучи, в профиль от оригинального **Conversion Beamer**, описание которого находится на 152-153 страницах *Deathwatch*. Стоимость — 40. При взаимодействии с воздухозаборником пегас задействует свое умение алимантии, нежели BS. Вне зависимости от количества зарядов в грозовой туче, через воздухозаборник может быть пропущено только четыре, после чего потребуется его перезарядить.

Пинки-сирена

Сирена, воспроизводящая записанные восторженные реплики Пинки Пай в случайном порядке. Говорят, что никакое разумное существо не в состоянии выдержать весь монолог Пинки, который, к слову, длится не так уж много: минут 30. Сирена работает от батарей силовой брони, поэтому не требует подзарядки во время миссии. Цена сирены составляет 30.

Психорог

Эта реликвия доступна только единорогам. Особая насадка на рог из психоактивного материала, проводящая и накапливающая магическую энергию владельца на кончике рога. За основу взят **Astartes Force Sword** со всеми тонкостями Force weapons. Стоимость реликвии 25.

Силовой молоток

Несмотря на название, это скорее можно назвать кувалдой. За основу взят **Astartes Thunder Hammer**, его стоимость — 30.

Тактический Джаггернаут Армор

Эта реликвия доступна только пони из касты земли. ТДА — пик разработок оборонного комплекса Эквестрии в области персональной защиты, вследствие своего чудовищного веса и габаритов она используется исключительно пони из касты земли. Она обладает всеми вышеуказанными параметрами силового доспеха и вдобавок получает все особые свойства терминаторской брони, указанные на 164 стр. оригинальной книги правил *Deathwatch*, за вычетом флаффовой информации и необходимости обязательно монтировать специальное оружие. АР ТДА равен 14 на все части тела. Стоимость реликвии составляет 60.



Флаг Эквестрии

Флаг, символизирующий единство племен и двух сестер-аликорнов, хранящих порядок движения небесных светил. Отряд пони получает +2 к стартовому запасу Гармонии. Наличие знаменосца в пределах видимости и слышимости последователей и иных дружественных неигровых персонажей позволяет оным перебрасывать результаты проверок страха, а сам знаменосец получает +10 к броскам общительности, но -4 к защите от морального урона: горе тому, кто допустит измарать эту священную реликвию. Стоимость флага — 45.





ГЛАВА VIII

ОПИСАНИЕ ЭКВЕСТРИИ
·
КЛИМАТ
·
РЕГИОНЫ
·
ОБИТАТЕЛИ ЭКВЕСТРИИ
·
ЧЕРТЫ СУЩЕСТВ



ЭКВЕСТРИЯ

История My Little Pony: Friendship is Magic разворачивается в Эквестрии, земле, населенной волшебными говорящими пони и другими существами, наделенными разумом. Эквестрия — королевство, совместно управляемое двумя сестрами: принцессами Селестией и Луной, его столица — наскальный город Кантерлот. Точная география и геополитическое окружение неизвестны, только общие представления: на востоке находятся пустоши перевертышей, с Эквестрией также граничит королевство расы кристаллических пони.

Сама же история сеттинга покрыта мраком тайны. Грубо говоря, хронологию можно разбить на пять крупных этапов:

Объединение пони

Это время, когда разные расы пони, в тщетной попытке избежать глобального похолодания отправляются на поиски обетованной земли. В этот временной период происходит осознание влияния силы дружбы и Гармонии на окружающую действительность. Новообетенная земля называется Эквестрией, племена пони объединяются.

Правление Дискорда

Об этом периоде почти ничего не известно. Драконеквус по имени Дискорд «управлял» эквестрией до появления аликорнов.

Правление сестер-принцесс

В этот период найдены и задействованы овеществленные элементы Гармонии, при помощи которых аликорны изгоняют драконеквуса и перенимают контроль над Эквестрией до тех пор, пока Луне не надоедает роль принцессы второго плана.

1000 лет правления Селестии

При помощи все тех же элементов гармонии принцесса Селестия изгоняет принцессу Луну на одноименный спутник, однако это не проходит даром: возрастает нагрузка на старшую сестру, а первая резиденция принцесс-аликорнов становится центром аномальной зоны, впоследствии ставшей Вечновольным лесом. Селестия переезжает на новое место,

возникают новые города Эквестрии. Элементы гармонии забыты и потеряны.

Возвращение Луны — по настоящее время

За этот довольно маленький временной период произошло очень много значимых для Эквестрии событий. В частности, неудавшийся мятеж принцессы луны, одержимой демонической сущностью Найтмар Мун, заражение Понивилля и Филлидельфии параспрайтами, атака флотов-ульев перевертышей на Кантерлот, возвращение Дискорда к жизни и его повторное изгнание. Даже монстры из Вечновольного леса и просто сказочные существа стали появляться чаще, чем ранее.

Были опять найдены и активированы элементы гармонии, однако более они не связаны с принцессами-аликорнами.

КЛИМАТ ЭКВЕСТРИИ

Благополучие страны волшебных пони полностью зависит от трудовой деятельности ее обитателей. Пони касты земли обладают аффинитетом к растительному миру: только им удастся выращивать семена и управлять циклами размножения покрытосеменных. Пегасам повинуются облака, дожди и прочая метеорология, о чем неоднократно говорилось выше. До того, как сестры-принцессы приняли на себя контроль над движением небесных тел по небосводу, долготой дня управляли единороги. Характер климата определяется таким эфемерным свойством сообщества пони как Гармония. Чем выше гармония, тем стабильнее ситуация в Эквестрии. Во времена разладов, междоусобиц и прочих конфликтов сама земля и погода подвергается значительным изменениям: начинаются заморозки, выпадает неконтролируемый снег, растения погибают и не плодоносят. В случае более серьезных напастей: вторжения демонических сил, для примера, могут начаться совершенно абсурдные вещи: локальные замедления времени, искажение гравитации, деструкция солнечных циклов.



РЕГИОНЫ ЭКВЕСТРИИ

Обитаемые регионы

Кантерлот — изначально дворцовый комплекс, расположен на склоне горы и, соответственно, с этим связаны особенности его планировки. Кантерлот играет роль культурно-досугового, образовательного, административного и магического центра для всех жителей страны. Большая часть единого Эквестрии проживают в этом городе. Сообщение Кантерлота с другими городами налажено исправно: обычно за день можно добраться из столицы в любой другой населенный пункт.

В Кантерлоте помимо собственно резиденции принцесс-сестер также есть магическая академия, сады и лабиринт, железнодорожная станция, вокзал колесниц, гарнизон королевской стражи, личная библиотека Селестии, воздушный стадион, верфь для дирижаблей и бесчисленное множество развлекательных заведений, магазинов и офисов.

Статус города привлекает к нему большую часть всех единого Эквестрии.

Мэньхеттен — "культурная столица" Эквестрии, второй по величине город, население смешанное. Теоретически, добраться до него можно пешком из Понивилля.

Клаудсдейл — облачный город пегасов, погодная кузница столичного региона Эквестрии (предположительно в районе Филлидельфии есть своя «фабрика погоды»).

Знаменит помимо производственных мощностей облачным Колизеем, где проводятся состязания летунов. Вследствие населенности исключительно пегасами, в своих границах имеет все образовательные заведения для них: от яслей до школ и тренировочных лагерей.

Понивилль — деревня, расположенная в относительной близости от Кантерлота у подножья горы. Основное население — земные пони, которые некогда и основали данный населенный пункт. Некогда единственный импортер радужных яблок и субпродуктов из оных. Местное население по большей части занято в аграрном комплексе: пони выращивают овощи, зерновые культуры, готовят пищевые продукты. В Понивилле есть бутик модной одежды («Карусель»), кондитерская, центральная библиотека, ветлечебница, госпиталь, часовая башня, ратуша, железнодорожная станция и уголья Эпплорчард, часть из которых отдана под полигоны для испытания новых типов вооружения. Также есть всевозможные лавки по продаже скобяных изделий, перьев, мебели и кухонной утвари, спа салон и кафе. Город снабжает энергией дамба, также возведенная земными пони. Понивилль находится весьма близко к Вечновольному лесу, что также делает его весьма важным стратегическим объектом.

Эпплуза — деревня, основанная пони-переселенцами в пустошах





за крайне сжатые сроки: населенный пункт был застроен и заселен менее чем за год. Имеет прямое железнодорожное сообщение с Понивиллем, местное население выращивает яблоки на территориях, отобранных у бизонов.

Узловая станция Додж — еще одно поселение в прериях, выстроенное вокруг железнодорожной станции. До нее можно добраться из Кантерлота в несколько этапов. Местное население выращивает вишню и производит из нее пищевые продукты.

Хуфингтон — еще одна деревня на границе Эквестрии и Вечновольного леса, удалена от Понивилля, точное расстояние неизвестно.

Филлидельфия, Сталлионград, Лас-Пегасус, Балтмер, Троттингем. Эти города упоминаются, но никаких территориальных, производственных и экономических подробностей о них неизвестно.

Малонаселенные и необитаемые участки

Вечновольный лес — регион Эквестрии, по всем признакам являющийся аномальной зоной: тут не производится детальное управление климатом, животные предоставлены сами по себе, погода не контролируется пегасами. Вполне возможно, что зона Вечновольного леса — эксперимент Селестии по созданию самоуправляемой экосистемы: лес вышел из-под контроля Селестии после неудавшегося мятежа принцессы Луны и последующего переезда старшей сестры в Кантерлот. Теперь в лесу остались лишь заброшенные руины древнего королевского замка. Может быть, это результат утраты связи сестер с Элементами гармонии, кто знает?

Зону населяют мифические существа, как правило, агрессивные и не демонстрирующие наличие сознательной деятельности. Впрочем, некоторые чужестранцы находят в этом аномальном регионе себе убежище.

Считается, что Вечновольный лес — место ссылки для пони, навлекших на себя гнев принцесс-сестер.

Лес Вайттейл — этот лес вполне под контролем магии всех обитателей Эквестрии. Деревья используются как источник смолистых веществ.

Болото Фроггиботтом — «свалка» для излишков биоматериала неподалеку от Понивилля. Сюда, например, переселяют поголовья лягушек в случае их перенаселения, Болото весьма обширно и занимает большую территорию, в нем даже водится гидра.

Ущелье Гастли — находящийся по соседству с болотом каньон, обитаемый карьерными угрями. Более ничем не привлекателен.



ОБИТАТЕЛИ ЭКВЕСТРИИ

«... В день свадьбы принцессы Каденс флот перевертышей в составе шести ульев: Дагон, Левиафан, Торраск, Ктулху, Бегемот и Нага, а также два роя: Кракен и Горгона, появились на траверсе Кантерлота. Первое ударное воздушное соединение насчитывало 50 перевертышей «Синистид», 40 «Госсамеров» и 81 пикирующий перевертыш... Это знать надо, если ты учился в 6 училище! Это классика, ####! Сколько перевертышей? Сколько перевертышей, скотина!?...»

— Капитан королевской стражи во время лекции младшему командующему составу.

В данной главе рассказывается об обитателях Эквестрии и пришлых существах, даны игромеханические параметры существ для разыгрывания боевых сцен и конфликтов, исход которых может быть решен посредством системы.

Если вы хотите адаптировать существ из оригинальной Deathwatch или её дополнений, то помните, что прежде всего они пригодятся для режима «Тень над Эквестрией». Монстры вселенной Warhammer 40000 очень опасны сами по себе, тем более в сказочном мире, где насилие и разрушение чрезвычайно редкие и из ряда вон выходящие явления. Если не изменять стат-блоки, то монстр будет просто непобедим для партии начинающих пони и им потребуется искать оригинальные способы его устранения. Ведущий вправе модифицировать нижеуказанных существ иначе, чем предложено в стат-блоках, поскольку разнообразие конкретных видов животных и их характеристик превышает обозначенные здесь усредненные значения.

Учтите также, что в отличие от персонажей игроков, существа и монстры не обязаны полностью соответствовать требованиям некоторых талантов: у многих созданий есть имманентные характеристики, зачастую невозможные с точки зрения здравого смысла, но все-таки наличествующие.

ЧЕРТЫ

Все черты (**traits**) из основной книги вполне применимы, кроме сеттингозначимых: при обработке статблоков исключите из перечней черт **Tyranid**, **Synapse Creature**, **Instinctive Behaviour**, **Improved natural weapons** и **Shadow over warp**.

Черта **Hover** работает через соответствующий талант и по-умолчанию равна 2.

Черта **Flyer** работает через соответствующий талант и по-умолчанию равна **Ag** бонусу существа.

From Beyond дает иммунитет к моральному урону.

Размер пони (Size) — средний (**medium**), относительно него габариты всех иных существ и измеряются.

Черта **Bestial** добавляет +3 к сопротивлению морального вреда, т.к. несознательные животные не имеют статуса, живут в естественной среде, не всегда чистой, но все же осознают неприятность обливания холодной водой и могут действительно испугаться громкого хлопка или неожиданного попадания конфетти в ухо или глаз.

Черта **Водный** обозначает существо, живущее в водной (реки, озера) или приводной среде (болота, ручьи). Существо невосприимчиво к обливаниям из водомета.

Считается, что монстры по умолчанию имеют *профы* на соответствующее им природное оружие.

Аликорны не рассматриваются в данном перечне. Считается, что королевских кровей аликорн, будь то принцессы, королева перевертышей или даже создательница Кристаллических пони, — сущность абсолютно неуничтожимая и сеттингообразующая. Каждый аликорн отвечает за какое-то проявление установленного порядка вещей в Эквестрии. Так, принцессы Селестия, Луна и Каденс отвечают за такие фундаментальные силы как Свет, Тьма и Любовь. Никакого аликорна нельзя уничтожить или высмеять: его можно заточить, обмануть, связать, либо прогнать, но нельзя избавиться от него полностью.

В Эквестрии водится множество существ, среди них в частности встречаются следующие:

АЛМАЗНЫЕ СОБАКИ

Разумные собаки, обладающие стойким аффинитетом к драгоценным и поделочным камням. Существуют в нескольких формах: бипедальные существа, занимающиеся обработкой камней и управлением банд, и четырехпалые собаки, выполняющие собственно выработку драгоценных камней, рытье туннелей и охранные функции.

Верховная алмазная собака

WS	BS	St	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
40	20	46	35	30	31	25	25	20

Движение: 3/6/9/18 **15 Ран**

Умения: Осмотрительность (Per), Уклонение (Ag), Угрозы (St), Техника (Int), Оценка (Int).

Таланты: Профы (basic SP, Bolt, Las; Pistol SP, Bolt, Las; armed conventional), Уличный боец, Яростная атака, Крепыш, Неваляшка, Обезоруживание.

Черты: Sturdy, Unnatural Toughness (x2), Burrower (3), Auto-stabilised, Natural attacks (лапы).

Броня: Жилетка (Тело AP 2 M3-1)

Оружие: Арбалет (Basic 1d10+0/2 R; 30 m; 1 Clip; 1 Full; accurate). Реже рогатка (Pistol; 30 m 2d10+5/5 X; 14 Clip; 1 Full; S/3/-, Tearing) Когтистые лапы (1d10+6/2 R).

Снаряжение: Сияющие камушки, драгоценности, фонарик.

Бронепес

WS	BS	St	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
40	—	40	30	40	18	45	30	—

Движение: 8/16/24/48 **10 Ран**

Умения: Осмотрительность (Per) +10, Выживание (Разно) +20, Скрытность (Ag) +10.

Таланты: Чувствительность (нюх, слух), Коновал, Уличный боец.

Черты: Bestial, Natural Weapon (Челюсти), Burrower (4), Armor-plating, Unnatural Speed

Броня: все 2.

Оружие: Укус (1d10+6/0 R)

Снаряжение: нет.

Орда: бронепсы вполне могут сформировать орду.



АХУИЗОТЛЬ

Мифический монстр, обитатель джунглей. Внешне напоминает собаку с обезьяньей ладонью на конце хвоста и передними конечностями, способными к манипуляции. Обладает садистскими наклонностями, жесток и властолюбив. Повелевает дикими тропическими животными, как правило, хищниками.

WS	BS	St	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
44	31	45	41	41	31	34	31	28

Движение: 5/10/15/30

12 Ран

Умения: Ловкачество (Ag), Убедить (Fel), Осмотрительность (Per), Карабкаться (St) Скрытность (Ag) Уклонение (Ag), Выживание (Разно) +20, Ветеринария (Int) +10.

Таланты: Яростная атака, На ноги!, Сопротивление (страх), Быстрая атака, Один за всех, Профы (Basic SP, thrown).

Черты: Size (Hulking), Natural Weapon (челюсти), Unnatural Perception (x2), Unnatural Strength (x2), Auto-stabilised, Ancestral blessing.

Броня: нет.

Оружие: Укус (1d10+8/0 R), Лук (Basic 1d10+0/1 R; 30 m; 1 Clip; ½ действия)

Снаряжение: кошачий свисток, украшение на одну часть тела (определяется случайно).

Магия: см. далее.

Особые правила:

Ancestral blessing. Ахуизотль может провести ритуал для существ, которыми он управляет. Прошедшие ритуал животные получают бонус +2 к наносимым повреждениям от природных атак, который длится число раундов, равное WP бонусу ахуизотля и активируемое по его желанию. Ритуал может быть выполнен один раз в день.

Кошачий свисток. Могущественный артефакт древней цивилизации ахуизотлей, этот кошачий свисток позволяет призвать на помощь свистевшему хищников из джунглей.

Свисток работает как психосила **Fury of Wolf Spirits** с МР 4, только призывает крупных хищных кошек и может быть задействована один раз за конфликт.

БИЗОН

Обитатели пустынных частей Эквестрии, бизонов можно считать в некоторой степени аборигенами прерий. Традиционалисты и парнокопытные, эти существа недолюбливают понаехавших в их родные края пони, возможно также из-за актов геноцида в прошлом, когда армии Селестии отбирали новые земли огнем и мечом. Типичный бизон крупнее, сильнее и массивнее среднестатистической пони, однако менее хитер и более прямолинеен. Бизоны не чураются набегов и грабежей даже в настоящее время, более спокойное.

WS	BS	St	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
25	20	42	45	21	21	31	31	20

Движение: 2/4/6/12

15 Ран

Умения: Осмотрительность (Per), Выживание (Разно) +10, Подозрительность (Per), Ремесло (одно бытовое) (Int).

Таланты: Профы (Basic SP, thrown), Громовой разбег, Буйство, Тактический натиск.

Черты: Brutal charge, Natural armor, Natural Weapons, Stampede.

Броня: all 2

Оружие: Рога (1d10+4/0 I), Лук (Basic 1d10+0/1 R; 30 m; 1 Clip; ½ действия).

Снаряжение: традиционные украшения, сумки.

Орда: бизоны вполне могут сформировать орду.



ВЭНИТИ

Антипод Рарити, сущность, призванная к жизни посредством темного колдовства, единорог, воплощающий в себе полную противоположность элемента Гармонии: силу Жадности. Вэнити тщеславна, эгоистична, жестока и глуха к просьбам других, для нее все имеет цену в драгоценных камнях, если это не унижительная работа: от участия в конкурсах красоты до лишения кого-то жизни. Вэнити любит общественное внимание, ради которого может пойти на сомнительной ценности и морали действия, но она точно не будет тратить силы на что-то пустяковое.

Существуют иные антиподы элементов гармонии: Моргенштерн, Эпплрот, Пейл-слот, Колдрейдж и Блэквомит, но их появление в Эквестрии либо носило случайный характер, либо на проверку оказывалось преувеличенными слухами.

WS	BS	St	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
43	43	35	35	40	35	40	50	27

Движение: 5/10/15/30

20 Ран

Умения: Осмотрительность (Per), Командовать (Fel) +10, Уклоняться (Ag) +10, Угрозы (St) +20, Знание необычного (элементы гармонии, Дискорд, легенды, темная магия) +10, Знание тривиального (магия, Эквестрия), Оценка (Int) +10, Корномантия (WP) +20, Подозрительность (Per), Праздновать (T) +20, Плавать (St).

Таланты: Профы (Pistol SP, Bolt,

Melta, Las; Basic SP, Bolt, Las; Armed melee: Force, Conv., Chain), Бесстрашие, Чувствительность (зрение, слух, запах), Хвататель, Быстрая перезарядка, КМ (в виде зеркальца), Быстрая атака, Грация (2), МР 5, Самоконтроль.

Черты: Dark Sight, Daemonic, Touched by Fates (2), Дискорд, Аура восхищения.

Броня: Силовая броня (Тело 10, все остальное — 8; МЗ 4 на все).

Оружие: Психорог (1d10+10/7 R; Balanced, Special), Рогатка (30m; 2d10+5/5 X; 14 Clip; 1 Full; S/3/—, Tearing).

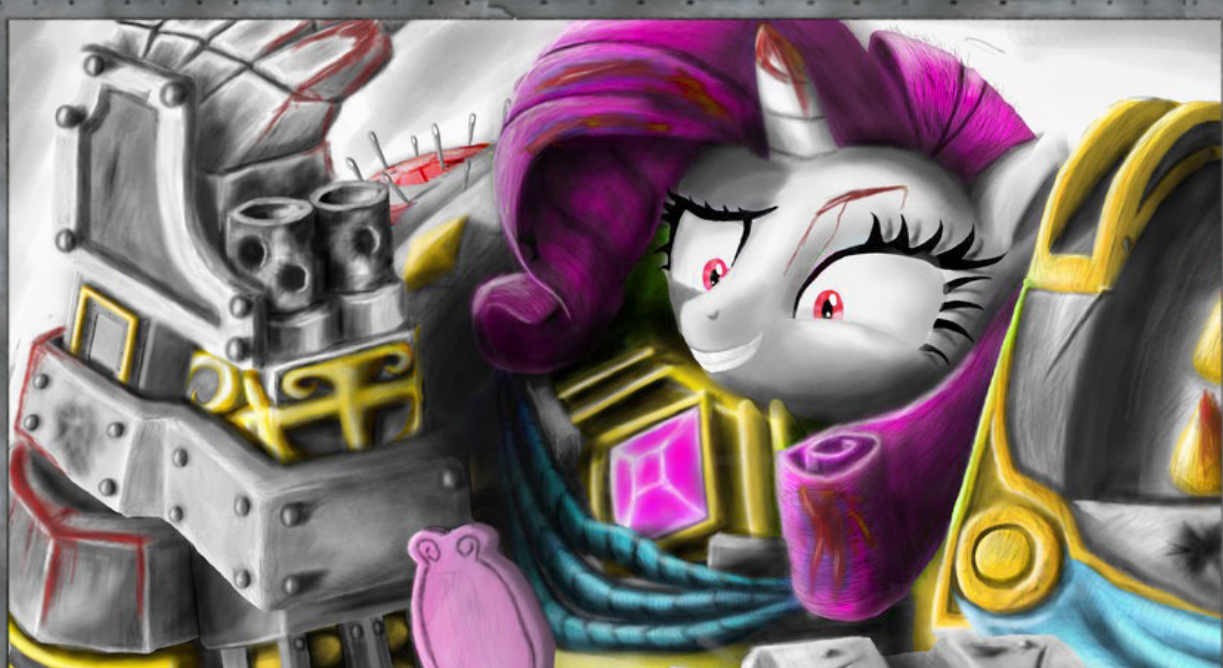
Снаряжение: сумки, 28 яблок, зеркальце, набор с косметикой.

Магия: Свет, Телекинез, Сила, Молния, Нагнать страх.

Особые правила:

Аура восхищения. Вэнити при всей её отталкивающей и порочной натуре обладает необъяснимой аурой, заставляющей слабых пони видеть в ней идеал, которому сложно отказать, тем более поднять на неё руку. Все противники Вэнити в пределах 5 метров от нее получают штраф –20 к WS, BS и броскам WP против Вэнити.

Дискорд. Вэнити обладает расстройством «Высокомерие Рарити» и всеми стадиями проклятия Гордыни.



ВИНДИГО

Духи дисгармонии и беспорядка, существовавшие еще с доисторических времен. Виндиго подкрепляются отрицательными эмоциями пони, в частности ненавистью и недоверием, и не выдерживают тепла и Гармонии, эти духи манифестируются в виде призрачных коней, явление которых сопряжено с заморозками, похолоданием и неконтролируемыми осадками. Полное исчезновение этих духов никогда не было подтверждено.

WS	BS	St	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
31	—	10	31	37	31	44	41	—

Движение: 7/14/21/42

13 Ран

Умения: Корномантия (WP), Бег (T).

Таланты: MP 4, Парить, Полет (+3).

Черты: Unnatural speed, Incorporeal, Fear 1 (disturbing), Daemonic, From Beyond, Магия холода, Size (Hulking).

Броня: нет.

Оружие: Копыто льда (1d10+1/0 E; Warp weapon)

Снаряжение: нет.

Магия: Дыхание дракона, Туман (см. особые правила).

Особые правила:

Магия холода. Духи дисгармонии никогда не учились в магических академиях: они просто насылают холод, вот и все. Виндиго не умеет ни сдерживать свою магию, ни *толкать*. При манифестации любого заклинания случается психический феномен «искажение тепла», сопровождающийся также гибелью окружающих растений, как указано в опасности варпа «разложение» (см. табл. 5-1 и 5-2 соответственно).

Заклинания *дыхание дракона* и *туман* с оригиналами связаны только исключительно игромеханически, внешне они выглядят как призванный изниоткуда снежный буран.

Виндиго никогда не получает урона или усталости от воздействия льда или холода.

ГИДРА

Гигантское химерическое существо, с туловищем земноводного и несколькими головами, перемещается всего на двух ногах и обладает массивным хвостом для уравнивания массы тела. Обитает в болотах, прожорливо, но туповато; появление гидры всегда сопровождается выделением зловонных испарений и газов. В окрестностях Фроггиботтом водится одна четырехголовая гидра. Неизвестно, обладают ли эти существа разумом, но восприятие мира у каждой из голов разное. Также неизвестно, существуют ли в Эквестрии гидры с иным количеством голов. Согласно преданиям, существо моментально затягивает свои раны и способно восстановить утраченные головы во мгновение ока.

WS	BS	St	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
35	25	70	65	22	10	35	45	—

Движение: 5/10/15/30

100 Ран

Умения: Осмотрительность (Per), Карабкаться (St), Плавать (St) +10, Выживание (Разно), Скрытность (Ag).

Таланты: Амбидекстер, Тактический натиск, Бог войны, Сопротивление (Страх), яростная атака, Чувствительность (Звук), Невалышка, Двойное лягание, Парное оружие (ближний бой).

Черты: Brutal Charge, Dark Sight, Fear 3 (Horrifying), Multiple Arms, Natural Armour (Плотная кожа), Regeneration (5), Size (Massive), Sturdy, Unnatural Strength (x2), Unnatural Toughness (x3) Bestial, Toxic (3 m), Водный, Нетопливая, Головы гидры, Natural weapons (челюсти).

Броня: все 6.

Оружие: 4-ре Головы гидры (1d10+14 R; Pen 3; Flexible, Snare, Toxic).

Снаряжение: нет.

Особые правила:

Головы гидры. Голова это не толькоместилище разума, но и инструмент взаимодействия гидры с окружающим миром. Для головы гидры вполне приемлема характеристика «она в неё ест». У существа, живущего в болоте Фроггиботтом, их четыре, каждую можно выщеливать отдельно. У головы 20 ра-



нений, размер Hulking и отдельное сознание, все остальные черты вполне применимы к голове (например, регенерация или видение в темноте). Можно околдовывать каждую голову отдельно, но чтобы зачаровать гидру целиком, нужно заработать 3 DoS на встречном испытании воли (opposed WP test).

Неторопливая. После каждой атаки гидра должна тратить ½ действия на изготовление оружия (головы в данном случае).

Toxic. Гидра распространяет вокруг себя зловоние и ядовитые испарения, собранные в складках кожи с болотных глубин. Любое существо в 3 метрах от гидры получает повреждения как от черты Toxic.

ГРИФФОН

Обитатели Эквестрии, не относящиеся к лошадиным. Грифоны представляют собой химерических существ, передняя часть которых представляет собой орла, а задняя часть — льва. Встречаются довольно редко, обычно живут на периферии, либо в Клаудсдейле, поскольку, как и все крылатые существа, способны ходить по облакам и жить в воздушных условиях.

WS	BS	St	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
41	20	31	31	41	26	31	31	20

Движение: 4/8/12/24

15 Ран

Умения: Алимантия (Ag), Перфомансы (воздушная хореография) (Fel), Знание необычного (Грифоны) (Int), Уклонение (Ag).

Таланты: Быстрая атака, Удар на лету, Бог войны, Парить, Полет (+2).

Черты: Natural attacks (Когти).

Броня: нет.

Оружие: Когти (1d10+5/2 R; Tearing).

Снаряжение: нет.



ДРАКОН ВЗРОСЛЫЙ

Взрослый дракон по всем повадкам и свойствам похож на восточно-европейского дракона-собрата. Огромный, ленивый, обладает приличного размера фондом драгоценных камней и золотых самородков, иногда ювелирных украшений. Демонстрирует ярко-выраженное территориальное поведение, на проблемы остального мира, как правило, ему пофиг. Характер скверный, несговорчивый.

WS	BS	St	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
60	32	68	70	44	35	42	20	10

Движение: 7/14/21/42

31 Ран

Умения: Ловкачество (Ag), Оценка (Int) +20, Подозрительность (Per) +10, Осмотрительность (Per) +10, Карабкаться (St), Угрожать (St) +10, Бег (T).

Таланты: Смерть с небес, Бесстрашие, Настороже, Чувствительность (зрение), Коновал, Парить, Полет (+13).

Черты: Dark Sight, Fear 3 (Horrifying), Natural Armour (чешуя), Natural Weapons (Когти, шипы на хвосте), Size (Massive), Unnatural Toughness (x2), Unnatural Strength (x2).

Броня: все по 6.

Оружие: Когти (1d10+12/0 R), Шипы на хвосте (1d10+12/4 I; Flexible, Concussive).

Снаряжение: драгоценных камней гора, 2d5 ювелирных украшений и элементов одежды, подходящих для пони (см. страницы 37—38), золотые монеты.

Магия: Дыхание дракона.

Особые правила:

Дыхание дракона. Дракон вправе сам выбрать силу дыхания, выбрав любой МР от 1 до 7, однако, после каждого успешного выдоха ему потребуется время на отдышку, равное МР-3 раундов (минимум 1). Однако дыхание — врожденная способность, нежели проявление колдовства. Дракон никогда не вызывает психических феноменов при его применении.

Дракон вправе задействовать BS вместо модифицированного броска воли.

ДРАКОН МАЛЕНЬКИЙ

Фактически, детеныш полноценного дракона, особым образом преждевременно вытаскиваемый из яйца на стадии, когда у него еще не сформированы крылья. Недоразвитых дракончиков используют в качестве прислуги в Кантерлоте благодаря особым магическим способностям и небольшим размерам: им не позволяют расти, ограничивая их поведение и врожденную жадность.

WS	BS	St	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
45	20	25	30	55	10	40	30	40

Движение: 2/4/6/12

9 Ран

Умения: Поиск (Per), Праздновать (T), Оценка (Int), Знание тривиального (два знания на выбор) (Int), Уклонение (Ag).

Таланты: На ноги!, Трудная мишень, Одаренный.

Черты: Dark Sight, Natural Armour (чешуйки), Natural Weapons (шипы на хвосте), Size (Scrawny).

Броня: все по 2.

Оружие: Шипы на хвосте (1d10+2/1 R; Flexible).

Снаряжение: повседневная одежда или наряд, пара драгоценных камней

Магия: Дыхание дракона, Длинноволновая телепатия.

Орда: дракончики вполне могут сформировать орду.

Особые правила:

Дыхание дракона. Дракончик вправе сам выбрать силу дыхания, выбрав любой МР от 1 до 3, однако, после каждого успешного выдоха ему потребуется время на отдышку, равное МР раундов. Однако дыхание — врожденная способность, нежели проявление колдовства. Дракончик никогда не вызывает психических феноменов при его применении.

Дракон вправе задействовать BS вместо модифицированного броска воли.

Длинноволновая телепатия. Работает как психосила **Long-range telepathy** из оригинального Deathwatch с МР от 1 до 3. Для отправки сообщения оно должно быть сожжено в драконьем пламени.

ДРАКОН ПОДРОСТОК

Фактически, маленький дракон, который развивался нормально и немного подрос. По своему уровню развития представляют собой тинейджеров, а по повадкам несильно отличаются от дворовой шпаны: заносчивы, ленивы, склонны к стадному поведению, поиску легкой наживы, самоутверждению за счет окружающих и отрицанию норм поведения. Типичный дракон-подросток уже гораздо крупнее взрослой пони, сильнее и, что немаловажно, уже полностью контролирует свое огненное/ледяное дыхание.

WS	BS	St	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
35	45	30	55	50	25	30	30	25

Движение: 6/12/18/36

15 Ран

Умения: Ловкачество (Ag), Осмотрительность (Per), Уклонение (Ag), Выживание (Разно), Угрозы (St) +10, Праздновать (T), Карбаться (St), Бег (T).

Таланты: Искусство падения, Трудная мишень, Настороже, Соппротивление (страх), Парение, Полет (+0).

Черты: Dark Sight, Natural Armour (чешуя), Natural Weapons (Когти, шипы на хвосте), Unnatural Senses (зрение), Unnatural Strength (x2), Size (Hulking).

Броня: все по 4.

Оружие: Когти (1d10+6/0 R), Шипы на хвосте (1d10+6/4 I; Flexible).

Снаряжение: нет.

Магия: Драконе дыхание.

Орда: драконы-подростки вполне могут сформировать орду.

Особые правила:

Дыхание дракона. Дракон-тинейджер вправе сам выбрать силу дыхания, выбрав любой MP от 1 до 5, однако, после каждого успешного выдоха ему потребуется время на отдышку, равное MP-1 раундов (минимум 1). Однако дыхание — врожденная способность, нежели проявление колдовства. Дракон никогда не вызывает психических феноменов при его применении.

Дракон вправе задействовать BS вместо модифицированного броска воли.



ДРАКОНЕКВУС

Демоническая сущность, заключенная в оболочку химерического существа, собранного из частей тел различных животных. Драконеквус обладает подобием билатеральной симметрии, имеет четыре конечности, хвост, рога и голову на длинной шее — это, пожалуй, все, что о нем можно сказать определенно: каждая часть тела взята от отдельного животного: даже рога могут быть взяты от оленя — левое, а от антилопы — правое. Драконеквы обладают настолько сильными способностями к магии, что буквально каждое их действие сопровождается каким-нибудь трюком, а их воля может изменять реальность. Их ход мыслей непостижим, а хаотическая натура не поддается логическому анализу. Один такой драконеквус, вырвавшись на свободу, в состоянии превратить всю Эквестрию в хаотическую кашу из фантазмов, фигур Реутенсварда, невозможных существ и противоречивых погодных явлений, сопровождающихся массовыми психозами и сумасшествием.

WS	BS	St	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
54	53	65	65	54	78	65	71	54

Движение: 8/16/24/48

100 Ран

Умения: Осмотрительность (Per), Убеждение (Fel) +20, Шифры (все) (Int) +20, Командовать (Fel), Знание тривиального (абсолютно все) (Int) +20, Ложь (Fel) +20, Уклонение (Ag), Знание необычного (все) (Int) +10, Угрозы (St) +20, Корномантия (WP) +10, Подозрительность (Per), Поиск (Per), Алимантия (Ag) +10, Игры (Int) +20.

Таланты: Бог войны, Быстрая атака, Молниеносная атака, Сопротивление (магия), Ортопраксия, Железная воля, Магический нюх, MP 7, Парить (+12), Карманы.

Черты: Daemonic, Daemonic Presence, Dark Sight, Fear 3 (Horrifying), From Beyond, Size (Enormous), The Stuff of Nightmares, Natural Weapons (Когти и зубы), Unnatural Intelligence (x3), Unnatural Willpower (x2), Warp Instability, Unnatural Strength (x2), Воплощение беспорядка, Магическая сущность, Twists and turns.

Броня: нет.

Оружие: Когти и зубы (1d10+12/0 R; Tearing).

Снаряжение: при себе может быть что

угодно, кроме элементов гармонии и прочих реликвий Эквестрии.

Магия: все (см. особые правила).

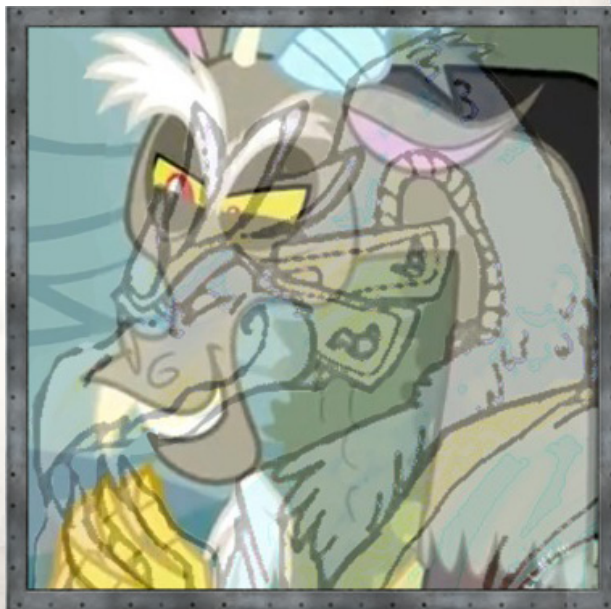
Особые правила:

Daemonic Presence. Все персонажи в пределах 20 метров от драконеквуса получают штраф -20 ко всем броскам воли (WP).

Воплощение беспорядка. Аватар хаоса и дисгармонии, Драконеквус постоянно нашептывает страшные вещи, указывая пони на их недостатки, плохую кооперацию, предвещая поражения и намекая на предательство. Во время боя с Драконеквусом значение Гармонии партии снижено на число, равное количеству персонажей игроков в этой партии, как если бы внутри группы были нерешенные конфликты.

Магическая сущность. Драконеквус знает все заклинания из данной книги, оригинального Deathwatch и даже из любой другой книги, совместимой системно. Драконеквус не может сдерживать свою мощь и колдовать в безопасном режиме. Он всегда запускает вокруг себя psychic phenomena вне зависимости от результата бросков.

Twists and turns. Драконеквус при всем его могуществе не имеет доступа к очкам судьбы или моделям поведения, однако может использовать очки судьбы других персонажей: когда кто-нибудь тратит очко судьбы с какой бы то ни было целью, Драконеквус излечивает себя на 1d10 ран, однако получает 2d10 ранений, игнорирующих его демоническую сущность и модификатор телосложения, когда становится свидетелем сжигания очка судьбы.



ДРЕВЕСНЫЙ ВОЛК

Обитатели Вечновольного леса, особые волки, полностью состоящие из растительных материалов: древесины и лигнина. Обладают всеми повадками обыкновенных волков: стайная охота, вой, территориальное поведение. Их цикл размножения тесно связан с процессом созревания т.н. «искровых яблок».

WS	BS	St	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
40	—	40	30	40	18	45	30	—

Движение: 8/16/24/48

12 Ран

Умения: Осмотрительность (Per) +20, Скрытность (Ag) +20, Шифры (волчий вой) (Int) +10.

Таланты: Чувствительность (слух, запах), Коновал, Уличный боец.

Черты: Bestial, Natural Weapons (челюсти), Unnatural Toughness (x2), Strange physiology.

Броня: нет.

Оружие: Зубы (1d10+6/2 R).

Снаряжение: нет.

Орда: древесные волки вполне могут сформировать орду.



МОРСКОЙ ЗМЕЙ

На самом деле это существо вовсе не обязано жить исключительно в море. Обитатели крупных водоемов: рек в Вечновольном лесу или озер, являются на самом деле духами воды, которые обрели физическую оболочку. Внешне выглядят как огромные драконы в восточном стиле: с длинными змееобразными телами, гривой и короткими конечностями. Их настроение контролирует приливы, отливы, «спокойность» воды в обитаемых ими водоемах. Их характер миролюбивый вопреки распространенному мнению — эти существа вполне вменяемы и с ними можно договориться.

WS	BS	St	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
15	—	60	60	30	15	25	35	50

Движение: 6/12/18/36

50 Ран

Умения: Плавать (St) +20, Выживание (Разно), Ловкость рук (Ag), Убеждать (Fel) +10, Перфомансы (Fel) +10.

Таланты: Бог войны, Яростная атака, Чувствительность (тактильная, слух), Быстрая атака, Грация (5), Координатор, Насмешка, Профы (Basic Flame, thrown).

Черты: Dark Sight, Natural Weapons (коготки), Sonar sense, Natural Armour (чешуя), Size (Massive), Unnatural Senses (Water sense), Водный, Неженка.

Броня: все 4.

Оружие: Коготки (1d10+6/6 R), Обливания (Basic; 30m; S/-/-; 2d10+2/6 M; 1 Clip; Rld —; Blast (4), Flame).

Снаряжение: нет.



Особые правила:

Неженка. Речной змей получает -20 ко всем броскам угроз и против угроз, а весь причиненный ему моральный вред, прошедший сквозь защиты, удваивается.

КОКАТРИЦА

Сказочное существо, представляет собой птицу с хвостом ящера и головой курицы. Обладает псайкерской активностью, применяемой с целью защиты собственного гнезда, либо в моменты стресса: взглядом, способным превратить живое существо в камень. Эффект психосилы может быть снят только самой кокатрицей. Обладает зачаточным интеллектом, способна понимать разумную речь.

WS	BS	St	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
25	—	26	31	31	20	31	41	25

Движение: 2/4/6/12 **10 Ран**

Умения: Поиск (Per), Скрытность (Ag), Уклонение (Ag), Карабкаться (St).

Таланты: Парение, Полет (+0), MP 2

Черты: Natural Armor (чешуйки), Size (Scrawny)

Броня: все по 2.

Оружие: Клюв (1d5+1/1 R).

Снаряжение: нет.

Магия: Окаменение (см. особые правила).

Особые правила:

Окаменение

Требования: —

Действие: Extend (2)

Противодействие: да

Дистанция: 5м*ПР

Поддержка: нет

Взгляд кокатрицы способен обратить любое живое существо в камень. В случае провала воли целевое животное выбывает из игры, превратившись в каменную статую. Обрато стать существом из плоти и крови оно может только, если его расколдует сама кокатрица. В случае разрушения статуи или гибели кокатрицы вернуть жертву к жизни не сможет ничто.

МАНТИКОРА

Существо с головой и туловищем льва, кожаными крыльями, как у летучей мыши, и хвостом скорпиона. Хищное, территориальное и крайне опасное животное: использует хвост по назначению: впрыскивает в тело жертвы яд.

WS	BS	St	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
55	—	60	50	41	17	31	31	17

Движение: 6/12/18/36 **25 Ран**

Умения: Осмотрительность (Per), Карабкаться (St), Плавать (St) +10.

Таланты: Бесстрашие, Настороже, Быстрая атака, Парное оружие (ближний бой), Парение, Полет (+0).

Черты: Dark Sight, Fear 1 (Disturbing), Natural Armour (хитин, шкура), Natural Weapons (когти, жало), Improved Natural Weapons (когти, жало), Size (Enormous), Toxic (жалo).

Броня: Хитин (ноги 8), Шкура (голова, торс, крылья, «копыта» — 2).

Оружие: Жало (Melee 1d10+9/3R; Flexible, Snare, Toxic), Когти (1d10+6/3 R).



МЕДВЕДИЦА

Одни из нескольких Аватаров Созвездий, проецирующих свои астральные тела на ночной небосвод. Обитают в Вечновольном лесу, впрочем, там же наверняка встречаются другие аватары. Не исключено, что Вечновольный лес не является их единственным ареалом обитания: возможно в катакомбах под Кантерлотом заключено еще несколько аватаров созвездий, воля которых сломлена и они проецируют свои астральные тела из чувства повиновения перед королевскими сестрами.

Медведицы демонстрируют все повадки медведей в своем поведении, внешне также напоминают медведей, но с длинными хвостами, сами по себе огромного размера, полупрозрачны, вполне осязаемы. От нападения малой медведицы может пострадать целая деревня, такая как Хуфингтон, что уж говорить о большой...

Малая

WS	BS	St	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
75	25	66	51	48	18	48	55	20

Движение: 7/14/21/42 **40 Ран**

Умения: Осмотрительность (Per), Карабкаться (St) +10, Подозрительность (Per).

Таланты: Бодрячком, Бог войны, Чувствительность (все), Ангел битвы, Быстрая атака, Профы (thrown).

Черты: Brutal Charge, Daemonic, Fear 4 (Terrifying), Dark Sight, Size (Massive), Unnatural Strength (x3), The Stuff of Nightmares, Bestial, Natural weapons (укус).

Броня: нет.

Оружие: Укус медведицы (1d10+18/4 R; Felling (1)).

Снаряжение: нет.

Большая

WS	BS	St	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
75	25	71	55	38	33	48	75	30

Движение: 7/14/21/42 **55 Ран**

Умения: Осмотрительность (Per), Карабкаться (St) +10, Подозрительность (Per) +10, Угрозы (St) +20.

Таланты: Бодрячком, Бог войны, Чувствительность (все), Ангел битвы, Быстрая атака, Профы (thrown), Уличный боец, Неваляшка, Бесстрашие.

Черты: Brutal Charge, Daemonic, Fear 4 (Terrifying), Dark Sight, From Beyond, Size (Monumental), Unnatural Strength (x3), The Stuff of Nightmares, Unnatural Toughness (x3), Touched by the Fates (3), Natural weapons (укус).

Броня: нет.

Оружие: Укус медведицы (1d10+23/6 R; Warp weapon).

Снаряжение: нет.



МИНОТАВР

Сказочный монстр с головой быка и туловищем гуманоида. Как правило, минотавры — чужестранцы, которые приезжают в Эквестрию с какой-то деловой целью. По отношению к себе часто используют третье лицо в разговоре, обладают прекрасными силовыми качествами, бипедальны. Характер агрессивный, упрямый, быстро могущий вылиться в приступ насилия, однако минотавры редко демонстрируют фанатизм.

WS	BS	St	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
45	20	49	49	33	23	28	28	40

Движение: 4/8/12/24

35 Ран

Умения: Командовать (Fel) +10, Ремесло (одно любое) (Int) +20, Угрозы (St), Перфомансы (Fel) +10, Организация (Int).

Таланты: Профы (Armed melee: Conv. Exotic; Basic SP, Bolt; Pistol SP, Las), Сокрушающий удар, Уличный боец, Яростная атака, Крепыш, Неваяшка, Талантливый (Перфомансы, организация), Насмешка.

Черты: Auto-stabilised, Brutal Charge, Fear (1), Size (Hulking), Sturdy, Unnatural Strength (x2), Natural Weapons (poga).

Броня: нет.

Оружие: Poga (1d10+10/4 I). Арбалет (Basic 1d10+0/2 R; 30 m; 1 Clip; 1 Full; accurate). Топор (1d10+11/1 R; Unbalanced).

Снаряжение: микрофон, набор для грима, профессиональные инструменты.



НАЙТМАР МУН

Демоническая сущность, вселяющаяся в особой королевских кровей, до момента вселения нематериальна, недетектируема и неосязаема. Происхождение неизвестно, возможно, дух или проклятие, воплотившееся в форме демона или морока, до сих пор встречалось единожды: вселившись в принцессу Луну, наделив её сверхъестественной силой, и попытавшись устроить переворот. Найтмар Мун — искаженная сущность принцессы Луны, крайне опасна, амбициозна, обладает впечатляющими колдовскими способностями.

WS	BS	St	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
46	30	43	33	40	41	30	46	50

Движение: 4/8/12/24

20 Ран

Умения: Осмотрительность (Per), Убеждение (Fel) +10, Уклонение (Ag) +10, Командовать (Fel) +20, Корномантия (WP) +10, Алимантия (Ag) +10, Знание тривиального (все) (Int) +20, Знание необычного (сестры-принцессы, магия, ритуалы) (Int).

Таланты: MP 5, Самоконтроль, Мощь Аликорна, Непокосибимость, Молниеносная атака, Быстрая атака, Увертка, Голос Кантерлота, Королевский кантерлотский голос, Кьютимарка (месяц в облаке), Парение, Полет (+4), Тактический натиск.

Черты: Daemonic, Daemonic Presence, Fear (2), From Beyond, Strange Physiology, Warp Instability, Phase, Touched by Fates (3).

Броня: Особый комплект брони Luna Finest, возможна силовая броня.

Оружие: Шлем с рогом (1d5+4/2 R)

Снаряжение:

Магия: Свет, Телекинез, Толчок, Молния, Туман, Сон, Нагнать страх.

Особые правила:

Daemonic Presence. Все противники Найтмар Мун в пределах 10 метров от оной получают штраф -10 ко всем броскам воли (WP).

Кьютимарка. Символ на крупе Найтмар Мун связан с Ночью, Тьмой и Светом Луны. Эффекты КМ могут быть приурочены к условиям, в которых находится Найтмар Мун.



ОБЫВАТЕЛИ

Жители Эквестрии, относящиеся к лошадиным. Труженики, празднующие... просто обитатели.

Пони касты земли

WS	BS	St	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
31	31	41	31	31	26	31	31	36

Движение: 3/6/9/18

13 Ран

Умения: Осмотрительность (Per), Знание тривального (одно на выбор) (Int), Ремесло (одно любое) (Int).

Таланты: КМ, Внушающая крепость (1).

Черты:

Броня: нет.

Оружие: Копыто (1d5+4/0 I).

Снаряжение: инструменты.

Пегас

WS	BS	St	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
31	31	36	26	41	31	36	31	31

Движение: 4/8/12/24

9 Ран

Умения: Осмотрительность (Per), Уклонение (Ag), Алимантия (Ag), Бег (T).

Таланты: КМ, Парение, Полет (+0)

Черты:

Броня: нет.

Оружие: Копыто (1d5 +0/0 I).

Снаряжение: нет.

Единорог

WS	BS	St	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
31	31	26	31	31	36	31	41	31

Движение: 3/6/9/18

11 Ран

Умения: Корномантия (WP), Праздновать (T), Командовать (Fel).

Таланты: КМ, MP 2, Заклинание.

Черты:

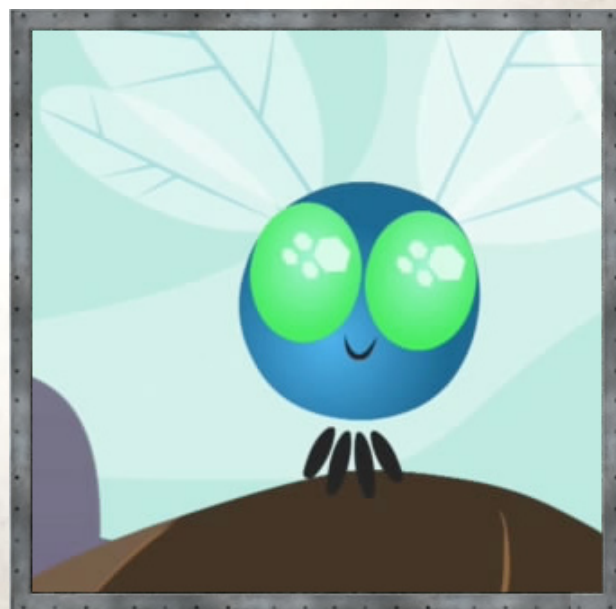
Броня: Тело, голова, копыта 1, -2 МЗ

Оружие: Рог (1d5-1/0 R).

Снаряжение: Одежда статусная.

Магия: Телекинез, Свет, еще одно заклинание стоимостью 100 оп.

Орда: любые обитатели вполне могут сформировать орду.



ПАРАСПРАЙТЫ

Название является контаминацией слов Parasite (англ. паразит) и Sprite (лесной дух, фея). Симпатично и очень мило выглядящие существа, отличающиеся чудовищной прожорливостью и скоростью воспроизводства, пользуются своим внешним видом, чтобы паразитировать в местах проживания пони. На существ очень необычно влияет музыка, вводя их в состояние транса.

WS	BS	St	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
35	—	25	15	50	10	30	30	—

Движение: 2/4/6/12

4 Раны

Умения: Уклоняться (Ag), Скрытность (Ag).

Таланты: Бесстрашие, Чувствительность (запах), Парение, Полет (+5)

Черты: Dark Sight, Natural Weapons (Укус), Size (Puny), Overwhelming (Horde), Strange Physiology, Биоморфы.

Броня: нет.

Оружие: Укус (1d10-1/3 R; Tearing).

Снаряжение: нет.

Орда: параспрайты представляют угрозу обычно в виде орд.

Особые правила:

Биоморфы. В результате воздействия магии или мутаций, вызванных качеством поглощаемой биомассы, параспрайты могут получать новые качества, берущиеся из нижеследующего списка:

- Получают черту **Armor Plating**
- Получают черту **Toxic**
- Атаки получают способность **Power field**
- Таланты **MP 2** и до двух **заклинаний** суммарной стоимостью 350 оп.
- Получают черту **Regeneration (2)**

Наличие биоморфов у параспрайтов полностью опционально.

ПЕРЕВЕРТЫШИ

Пониобразные существа с чертами и повадками насекомых (элементы морфологии, разум улья), не являющиеся подданными Эквестрии. Монстры извне, они лишены индивидуальности, но способны копировать облик и голоса пони, создавая полнейшую иллюзию реципиента и получая нечто вроде свободы воли. Представляют собой эмоциональных паразитов: энергетических вампиров, питающихся заботой и любовью тех, в чье окружение они встроились.

В пределах вида присутствует диморфизм (возможно даже больше), зависящий от роли и статуса перевертыша в колонии. Так простые рабочие особи — самые многочисленные и мелкие, трутни уже больше, а королевы перевертышей обладают всеми свойствами аликорнов и, в отличие от остальных разновидностей, обладают полной свободой выбора.

Трутни заняты распространением влияния Кризалис и соревнуются между собой за право спаривания с матками перевертышей из других роев. Трутни крупнее и сильнее обыкновенных перевертышей, помимо мимикрии обладают колдовскими способностями и служат ретрансляторами воли Кризалис там, где до нее очень далеко. Они в какой-то степени обладают свободой воли, но как правило подчиняются приказам своей матки и зачастую просто не умеют мыслить стратегически.

Перевертыш обыкновенный

WS	BS	St	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
30	33	32	30	40	10	40	30	—

Движение: 4/8/12/24

9 Ран

Умения: Ловкачество (Ag), Уклонение (Ag), Карабкаться (St), Перфомансы (имитация работы)* (Fel), Ложь* (Fel), Перевоплощение (Fel)*.

Таланты: Звукоподражание, Смерть с небес, Парение, Полет (+6), На ноги!, MP 1.

Черты: Dark Sight, Natural Armour (хитин), Natural Weapons (Когти и зубы),

Броня: все по 1.

Оружие: Когти и зубы (1d10+3/3 R).

Снаряжение: нет.

Магия: Принять форму.

Орда: перевертыши вполне могут сформировать орду.

Особые правила:

Принять форму

Требования: —

Действие: ½

Противодействие: нет

Дистанция: 3м*ПР

Поддержка: да

Колдовство перевертышей, эффект, определяющий их сущность. При помощи этого заклинания перевертыш копирует внешний вид одного существа в пределах радиуса. Также перевертыш может использовать значение характеристики Fel жертвы вместо своей.

* Используется значение Fel скопированного перевертышем существа.

Перевертыш трутень

WS	BS	St	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
30	45	45	45	27	35	45	60	45

Движение: 3/6/9/18

32 Ран

Умения: Осмотрительность (Per), Корномантия (Per) +10, Перфомансы (имитация работы) (Fel), Ложь (Fel) +10, Перевоплощение (Fel) +10, Командовать (Fel).

Таланты: Непокколебимость, Магический нюх, МР 3, Звукоподражание, На ноги!, Парение, Полет (+3), Одаренный.

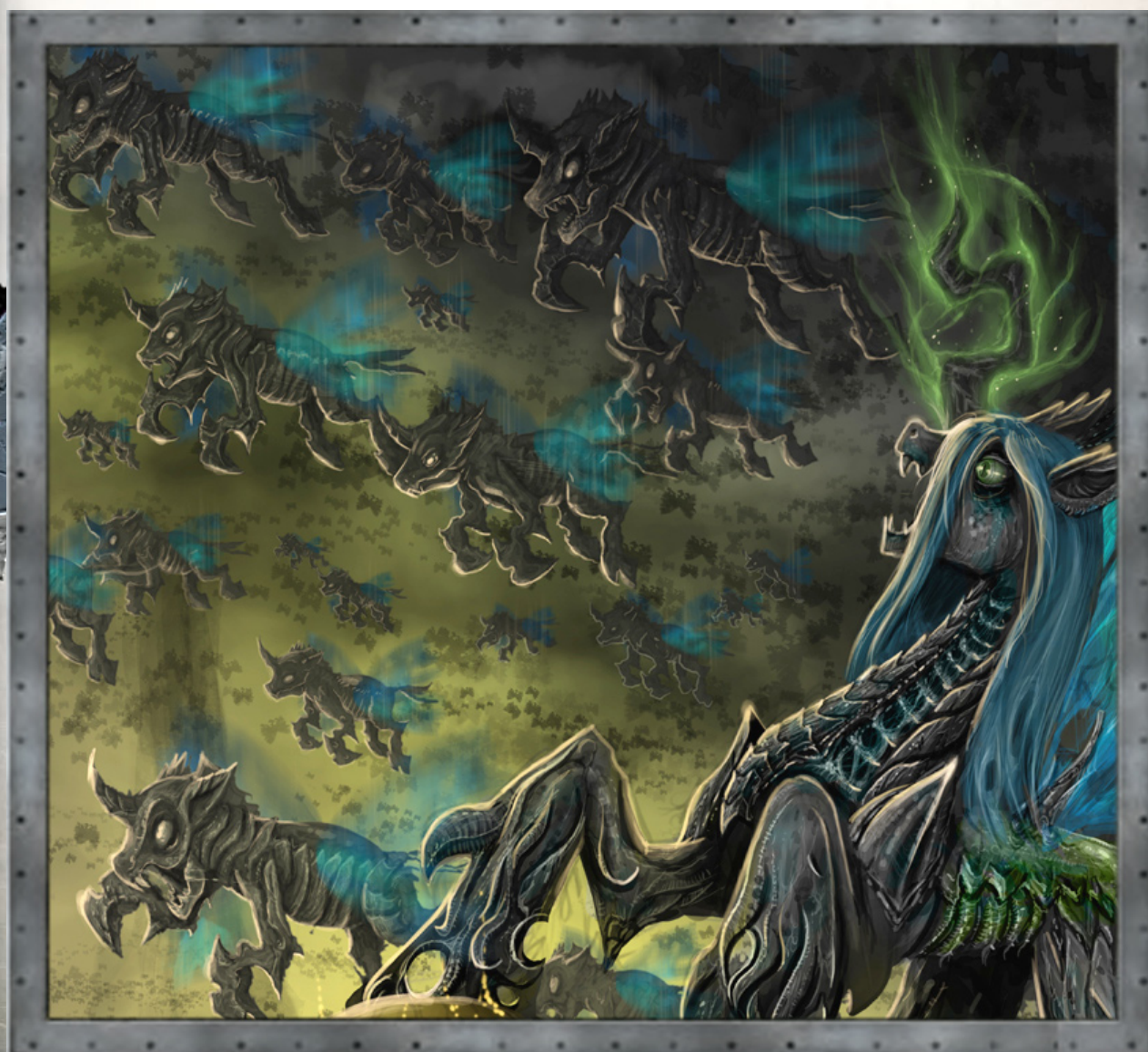
Черты: Dark Sight, Fear 1 (Disturbing), Size (Hulking), Unnatural Strength (x2), Natural Weapons (por), Natural Armour (укрепленный хитин).

Броня: все по 3.

Оружие: Por (1d10+8/2 R).

Снаряжение: нет.

Магия: Оригинальные психосилы **Mask of shadows**, **Hypnotic gaze**, **Warp lance**, Свет, Телекинез и Принять форму.



ФЕНИКС

Волшебная огненная птица, жизненный цикл которой связан со сбросом перьев, самосожжением и последующим перерождением. Феникс обычно носит яркую расцветку в теплых тонах: преобладают оранжевые, красные и желтые перья. Птица обладает сверхъестественными способностями, связанными с пирокинезом и испусканием света. Популяция фениксов обычно контролируется хищниками, однако взрослая особь в состоянии защитить себя и свое потомство.

WS	BS	St	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
35	—	18	26	45	25	40	25	25

Движение: 2/4/6/12

6 Ран

Умения: Осмотрительность (Per) +20, Ловкость (Ag).

Таланты: МР 3, Парение, Полет (+4).

Черты: Size (Puny), Перья, Bestial, Магия огня.

Броня: нет.

Оружие: Когти (1d5-2/0; Tearing).

Снаряжение: 12+2d5 перьев.

Магия: Свет, Avenger, Плащ огня.

Особые правила:

Перья. Колдовство феникса не вызывает психических феноменов. Вместо них феникс теряет перья в количестве, равном задействованному МР для колдовства. Когда у феникса не остается перьев, он умирает, самовоспламеняясь и сгорая до пепла, после чего восстает через 2d5 минут.

Магия огня. Феникс иногда не получает вреда или усталости от воздействия огня или жары.

Плащ огня

Требования: —

Действие: Свободное

Противодействие: нет

Дистанция: на себя

Поддержка: да

Феникс в случае опасности может нагреться до нескольких сотен градусов по цельсию, тем самым поджигая вещи в прямом контакте с собой. Все существа, дотрагивающиеся до птицы или находящиеся на соседних клетках с оной, получают 1d10*МР Е вреда с ПС 0.

ЦЕРБЕР

Мифический трехглавый гигантский пёс, стерегущий врата загробного мира. Каждая голова цербера обладает своей психикой и характером, впрочем, все из них довольно послушны. Цербера контролирует принцесса Селестия, тем не менее, случалось, что животное сбегало со своего поста.

WS	BS	St	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
65	—	70	50	30	15	45	20	25

Движение: 6/12/18/36

66 Ран

Умения: Осмотрительность (Per), Карабкаться (St), Плавать (St) +10, Бег (T)+10

Таланты: Настороже, Непокколебимость, Быстрая атака, Молниеносная атака, Коновал, Буйство, Парное оружие (ближний бой), Амбидекстер.

Черты: Dark Sight, Fear 3 (Horrifying), Natural Armour (демоническая шкура), Multiple Arms, Burrower (2) Unnatural Strength (x2), Daemonic, Size (Massive), Bestial, Natural Weapons (челюсти). Трехголовый.

Броня: все по 3.

Оружие: Три укуса (2d10+14/0 R).

Снаряжение: нет.

Особые правила:

Трехголовый. У цербера три головы со своим мироощущением и сознанием, каждую можно выцеливать отдельно. У головы 15 ранений, размер Hulking и отдельный разум, все остальные черты вполне применимы к голове (например, регенерация или видение в темноте). Можно околдовывать каждую голову отдельно, но чтобы зачаровать цебера целиком, нужно заработать 2 DoS на встречном испытании воли (opposed WP test).





Пол _____ Возраст _____
