



NINJAGO
Masters of Spinjitzu

CHOOSE the PATH

Expanded play experience
rules and adventure





СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ИГРОКИ	8
ПРИКЛЮЧЕНИЕ 1	11
ПРИКЛЮЧЕНИЕ 2	15
ПРИКЛЮЧЕНИЕ 3	19
ПРИКЛЮЧЕНИЕ 4	21
ОПИСАНИЕ ПЕРСОНАЖА	26



ПРАВИЛА

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ИГРУ NINJAGO!

Познакомьтесь с новым способом весело провести время в мире NINJAGO! Вы сможете примерить на себя роль любимого ниндзя и помочь ему разгадывать головоломки и бороться с врагами. Начинаем игру!

Вы новичок в мире ниндзя? Или хотите установить свои собственные правила и сделать игру ещё интереснее? Вот несколько советов и хитростей, которые помогут вам найти свой путь. Выберите правила и идею игры, навыки и характеристики персонажей, сюжеты для битв и приключений. Или же сразу отправляйтесь в одно из четырех увлекательных путешествий. Путь ниндзя может привести вас куда угодно. Вы можете разыграть все или только некоторые сценарии игры, а можете выбрать любимые эпизоды или придумать собственные неожиданные повороты сюжета и интригующие детали. Обязательно распечатайте страницу с профилем персонажа, чтобы он мог воспользоваться всеми своими невероятными навыками в подземельях Синтаро. Готовы бросить кубик и выбрать свой путь?

ЧТО ВАМ ПОНАДОБИТСЯ?

Выберите ведущего. Он знает правила (см. ниже) и будет рассказывать историю. Все остальные должны выбрать персонажей, за которых хотели бы сыграть. Вам также понадобится игровой кубик, который входит в некоторые наборы NINJAGO, а также в настольную игру NINJAGO.



ЧТО ТАКОЕ РОЛЕВАЯ ИГРА?

В такой игре участники примеряют на себя роли своих персонажей. Игроки решают, как нужно поступить их персонажу, и вместе с другими участниками строят планы, ищут ответы на загадки и сражаются со злодеями. Игрой руководит ведущий.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Сценарий ролевой игры называется приключением. Несколько связанных между собой приключений называют кампанией.

В играх NINJAGO проходить приключение до конца необязательно. Игроки могут изменять сценарий, выбирая ходы для своего персонажа и пропуская эпизоды разных приключений. Посмотрите на карту. На ней указаны символы разных приключений NINJAGO.

- Квадраты** — эпизоды из приключения «День Дракона».
- Треугольники** — эпизоды из приключения «Подземелье опасности».
- Круги** — эпизоды из приключения «Гробница Воскресших».
- Шестигранники** — эпизоды из приключения «Выбор».

Например, персонажи могут перебраться через яму с лавой в «Подземелье опасности», а затем отправиться к Башне черепов другим путём. Может быть, они окажутся в пещере с полом из лавы в приключении «Выбор»? Или в украшенном резьбой зале из «Дня Дракона»? Ведущий может позволять игрокам менять маршрут и пропускать шаги.

ИГРОКИ И ВЕДУЩИЙ

В игре участвуют игроки и ведущий. Участник может быть игроком в одном приключении и ведущим — в другом.

Игроки. Игрок исполняет роль ниндзя. В ходе приключений он решает, как будет действовать, и бросает игровой кубик. Так определяется результат каждого действия.

Ведущий. Задача ведущего — управлять игрой. Ему нужно прочитать весь сценарий приключения и исполнять роли тех персонажей, за которых не играют участники. Ведущий должен следить за соблюдением правил, однако он может разрешить игрокам нарушить их, если это нужно, чтобы игра не останавливалась.

Ему нужно быть готовым к тому, что из-за действий участников ему, возможно, придётся изменять сюжет и правила по ходу игры. Роль ведущего похожа на роль рассказчика.

Примечание. Если вы планируете быть игроком, НЕ ЧИТАЙТЕ сценарий приключения, чтобы не испортить себе удовольствие от игры. Читать сценарий полностью нужно только ведущему.

ИГРАЛЬНЫЙ КУБИК

Кубик для игры NINJAGO пятигранный. На гранях кубика изображены разные значки: единица, двойка, тройка, «Сердечко» и «Череп».

Чтобы совершить действие, игрок бросает кубик. Выпасть может одно из следующих значений.

- 1) Если выпадает грань с числовым значением, игрок прибавляет его к нужному навыку или характеристике. Если общее значение равно уровню сложности задачи или выше него, действие считается успешным.
- 2) Если игроку выпадает значок «Сердечко», ему удаётся не просто выполнить задуманное, но и сделать это максимально эффективно.
- 3) Если игроку выпадает значок «Череп», действие заканчивается крупной неудачей.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Каждый персонаж в игре NINJAGO имеет три базовые характеристики. К ним относятся следующие.

ФИЗИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Эти характеристики относятся к любым физическим действиям: от бега и прыжков до Кружитцу. Если у персонажа нет навыка для желаемого действия, он может использовать такую ФИЗИЧЕСКУЮ ХАРАКТЕРИСТИКУ.

ВЫНОСЛИВОСТЬ

Эта характеристика помогает персонажам противостоять ударам и травмам. В основном она используется в бою, но может также пригодиться в ситуациях, когда персонажу требуется продемонстрировать стойкость.

РАЗУМ

Эта характеристика касается всего, что не включает физические действия. Например, поиск подсказок, управление силами стихий, умение убеждать или хитростью заставлять других делать то, что нужно игроку. Если персонажу не хватает смекалки или воображения, он может использовать эту характеристику.



НАВЫКИ

Навыки — это умения, которые персонаж может применять для выполнения действий. Когда персонажу нужно что-либо сделать, он бросает кубик, чтобы посмотреть, сможет ли он использовать свои умения. Если необходимых умений у игрока нет, он использует подходящую характеристику.

Среди навыков — бег, скалолазание, дар убеждения, управление силами стихий, мастерство Кружитцу, боевые искусства, езда на драконе и многие другие. Полный список умений и характеристик приведён ниже. У некоторых существ, например драконов, есть уникальные навыки.

ФИЗИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Скалолазание
Умение уклоняться от ударов
Езда на драконе
Вожделение
Огненное дыхание/полёт
Умение прятаться
Прыжки/пилотирование
Бег
Шквал Кружитцу
Удары Кружитцу
Торнадо Кружитцу
Скрытность
Сила

ВЫНОСЛИВОСТЬ

РАЗУМ

Кузнечное дело
Умение обращаться с компьютерами
Управление силами стихий
Конструирование
Изобретательность/знание языков
Знание механики
Дар убеждения
Наблюдательность
Талант фокусника



БОЕВЫЕ НАВЫКИ

Иногда ниндзя приходится сражаться, чтобы спасти мир NINJAGO. Схемы боя помогают быстро и просто решать, чем закончится сражение в игре.

Стороны сражаются по очереди. Если вы хотите дать ниндзя преимущество в бою, позвольте ему нанести первый удар. Хотите честной схватки? Пусть персонажи обеих сторон перед боем бросят кубик (каждая сторона бросает кубик один раз). Тот, кому выпал лучший результат, может атаковать первым.

Сердца и черепа. Значок «Сердечко» означает, что атака была невероятно успешной. Например, игрок отправил противника в нокаут или нанес ему значительный вред. (Помните, что ниндзя никогда не пытается никого убить). Если участнику выпадает значок «Сердечко», ведущий решает, как именно выражается успех игрока.

Если игроку выпадает значок «Череп», действие игрока не удаётся или приносит плохой результат. Например, в таком случае персонаж может промахнуться или врезаться в стену или другого персонажа. Кроме того, персонаж может поскользнуться и упасть, а затем потратить следующий ход на то, чтобы подняться. Степень неудачи, постигшей игрока, определяет ведущий.



АТАКА

Когда персонаж собирается атаковать, участнику нужно бросить кубик, а затем добавить выпавшее число к нужной ФИЗИЧЕСКОЙ ХАРАКТЕРИСТИКЕ или навыку (см. ниже). Второй участник битвы бросает кубик и прибавляет выпавшее число к своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если результат у нападающего выше, чем у защищающегося, атака удалась. Если общая сумма у нападающего меньше, чем у защищающегося, атака провалилась.

Пример. Кай атакует Воскресшего воина, используя боевые искусства. Ему выпадает 3, а общая сумма составляет 15. Воскресшему воину выпадает 1, а его общая сумма составляет 14. Атака Кая удалась.

Пример. Джей атакует Злого вестника (дракона) с помощью Кружитцу. Ему выпадает 3, а общая сумма для атаки — 14. ВЫНОСЛИВОСТЬ дракона — 21, поэтому ему не нужно бросать кубик. Атака Джея провалилась.

Персонаж может либо использовать навык для атаки (например, «Удары Кружитцу»), либо, если нужного навыка нет, бросить кубик и добавить выпавшее значение к ФИЗИЧЕСКОЙ ХАРАКТЕРИСТИКЕ.

Пример. Ния собирается сразиться с Воскресшим воином. Она решает использовать свой навык «Удары Кружитцу». Когда Ния бросит кубик, она прибавит выпавшее значение к числу своего навыка «Удары Кружитцу».

Пример. Джей собирается напасть на врага и поймать его в сеть. У Джея нет навыка метания сети, поэтому игрок прибавляет выпавшее на кубике значение к подходящей ФИЗИЧЕСКОЙ ХАРАКТЕРИСТИКЕ.

Враг повержен.

СОКРОВИЩА

В каждый из четырёх игровых наборов NINJAGO входит сундучок с тремя сердечками. Персонажи, которые потерпели поражение, могут быстро восстановить силы с помощью сердечка. В начале каждого приключения сундучки автоматически наполняются снова.

УЩЕРБ

Первая успешная атака против игрока наносит ему минимальный урон и не влияет на игру, вторая — оглушает и заставляет пропустить следующий ход. Третья успешная атака «выбивает» игрока на четыре хода.

Персонаж, который был «выбит» из игры, может попытаться вернуться в неё, не пропуская четыре хода. Игрок может бросать кубик во время каждого из них. Если ему выпадает значок «Сердечко», персонаж может очнуться. Если этого не произошло, персонаж очнётся после пропуска четырёх ходов.

УМЕНИЕ УКЛОНЯТЬСЯ ОТ УДАРОВ

Персонаж может попытаться увернуться от атаки. Если он решает так поступить, игрок бросает кубик и прибавляет выпавшее число к своему «Умению уклоняться от ударов» (а не к ВЫНОСЛИВОСТИ). Если итоговое значение получается выше, чем у противника, атака не удаётся. Персонаж, уклонившийся от атаки, не может атаковать во время своего следующего хода. Однако он может бегать, прыгать, взбираться на скалы и так далее. Уклониться можно не только от атаки, но и от обрушений и природных бедствий.

СЮРПРИЗЫ

Если нападающему удаётся неожиданно напасть на защищающегося, последний теряет право атаковать первым в командных битвах.

ГРУППОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Персонажи могут объединиться в группу, чтобы повысить свои шансы на успех. Когда это происходит, группа бросает кубик один раз. К общему числу нужно прибавить по одному баллу за каждого участника группы.

Пример. Шесть ниндзя решают вместе атаковать дракона с помощью Кружитцу. Группа бросает кубик и прибавляет результат к сумме игрока с лучшим значением навыка «Кружитцу». Поскольку в атаке участвуют шестеро ниндзя, к итоговой сумме нужно прибавить 6.

Если во время группового хода выпадает «Сердечко» или «Череп», действие автоматически завершается победой или поражением соответственно.

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ

Персонажи могут взаимодействовать друг с другом, не только вступая в схватку. Например, представим, что ниндзя хочет отвлечь Воскресшего воина. Ниндзя может использовать «Талант фокусника» и сравнить значение этой своей характеристики со значением характеристики РАЗУМА скелета.

В таких ситуациях ведущему нужно принимать решения по своему усмотрению, опираясь на здравый смысл. Допустим, Воскресший воин отличается умом и его можно обмануть с помощью небольшого фокуса. Тем не менее трюки не помогут вам убедить его перейти на вашу сторону и сразаться против Колдуна-скелета. Воскресший воин просто недостаточно умен для этого.



ИГРОКИ

КОУЛ (НИНДЗЯ ЗЕМЛИ/ПОВЕЛИТЕЛЬ СТИХИИ ЗЕМЛИ)



В подземельях Синтаро Коулу придётся столкнуться с демонами своего прошлого и выполнить обещание, данное матери — Лили, прежде чем та умерла. Это случилось, когда Коул был совсем юным. Он так и не смог смириться с её кончиной. Когда Коул говорил с ней в последний раз, он пообещал, что она будет им гордиться. В недрах горы Синтаро Коул находит шанс выполнить это обещание. Он узнает о легендарном «Шквале Кружитцу» и использует его, чтобы победить врага, с которым когда-то сражалась его мать. Но сначала он должен стать полноправным лидером команды. Чтобы применить «Шквал Кружитцу», сначала Коул должен возглавить разношерстную группу недотёп из недр горы Синтаро.

ФИЗИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ — 10

Скалолазание — 13, Езда на драконе — 12, Вождение — 11, Умение прятаться — 11, Прыжки — 11, Бег — 11, Шквал Кружитцу — 11, Удары Кружитцу — 12, Торнадо Кружитцу — 11, Скрытность — 11, Сила — 12

ВЫНОСЛИВОСТЬ — 9

РАЗУМ — 10

Управление силами стихий — 11, Дар убеждения — 12, Наблюдательность — 11

Сила стихии

Земля



КАЙ (ОГНЕННЫЙ НИНДЗЯ/ПОВЕЛИТЕЛЬ СТИХИИ ОГНЯ)

Кай оказывается в своеобразном положении: его избирают вождём подземных существ, которые называют себя «геклы». Геклы ещё более темпераментные и импульсивные, чем сам Кай! Они ведут войну с другой подземной расой — мунсами, которые, по их мнению, украли самую драгоценную реликвию геклов — Клинок избавления, волшебный меч из слоновой кости. Кай оказывается прямо в эпицентре событий и вынужден стать голосом разума. Именно он должен помочь расам найти общий язык и объединить их против истинного врага — Колдуна-скелета.

ФИЗИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ — 10

Скалолазание — 11, Езда на драконе — 11, Вождение — 12, Умение прятаться — 11, Прыжки — 12, Бег — 11, Удары Кружитцу — 12, Торнадо Кружитцу — 12, Скрытность — 11, Сила — 11

ВЫНОСЛИВОСТЬ — 9

РАЗУМ — 9

Кузнечное дело — 10, Управление силами стихий — 11, Дар убеждения — 10, Наблюдательность — 10

Сила стихии

Огонь



ДЖЕЙ (НИНДЗЯ МОЛНИИ/ПОВЕЛИТЕЛЬ СТИХИИ МОЛНИИ)

Джей, Ллойд и Ния попадают в плен к племени мунсов и встречаются с их суровой королевой Мартессой, которая быстро влюбляется в Джея. Сначала Джею льстит такое внимание, но ситуация быстро выходит из-под контроля. Королева бросает вызов Ние, чтобы сразиться за руку и сердце Джея. Если Ния проиграет, Джею придётся провести остаток своей жизни под землёй и править народом мунсов. Такая судьба навсегда разлучит его с другими ниндзя.

ФИЗИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ — 10

Скалолазание — 11, Езда на драконе — 11, Вождение — 11, Умение прятаться — 11, Пилотирование — 11, Прыжки — 11, Бег — 11, Удары Кружитцу — 12, Торнадо Кружитцу — 11, Скрытность — 11, Сила — 11

ВЫНОСЛИВОСТЬ — 9

РАЗУМ — 9

Управление силами стихий — 11, Изобретательность — 11, Знание механики — 11, Дар убеждения — 12, Наблюдательность — 11

Сила стихии

Молния



НИЯ (НИНДЗЯ ВОДЫ/ПОВЕЛИТЕЛЬНИЦА СТИХИИ ВОДЫ)

Когда ниндзя разделяются, Ния, Ллойд и Джей попадают в плен к народу мунсов. Его королева Мартесса мгновенно влюбляется в Джея и начинает рассматривать Нию как соперницу в борьбе за сердце ниндзя Молнии. Мартесса вызывает Нию на бой. Ния не может избежать сражения. Она побеждает и выясняет, что теперь должна стать новой королевой народа мунсов. Да здравствует королева Ния! Как и её брат, Ния совсем не хочет кем-то править и понимает, что обязанности королевы куда сложнее, чем ей сначала казалось. Но Ния очень упорна и трудолюбива, поэтому ей удаётся объединить два воюющих племени в борьбе против Колдуна-скелета.

ФИЗИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ — 10

Скалолазание, Езда на драконе — 11, Вождение — 12, Умение прятаться — 11, Прыжки — 11, Бег — 11, Удары Кружитцу — 12, Торнадо Кружитцу — 11, Скрытность — 13, Сила — 11

ВЫНОСЛИВОСТЬ — 9

РАЗУМ — 10

Кузнечное дело — 11, Управление силами стихий — 11, Конструирование — 13, Знание механики — 13, Дар убеждения — 12, Наблюдательность — 11

Сила стихии

Вода

ЛЛОЙД (ЗЕЛЕНЫЙ НИНДЗЯ / ПОВЕЛИТЕЛЬ СТИХИИ ЭНЕРГИИ)

Ллойд уже приходилось сталкиваться с принцессами (например, принцессой Харуми), поэтому он с подозрением относится к принцессе Вании. Он убежден, что она обманывает ниндзя и замышляет предательство. Но на этот раз Ллойд ошибается. Вания — настоящая принцесса и верный друг. Ллойд должен справиться с недоверием и забыть свои подозрения.

ФИЗИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ — 10

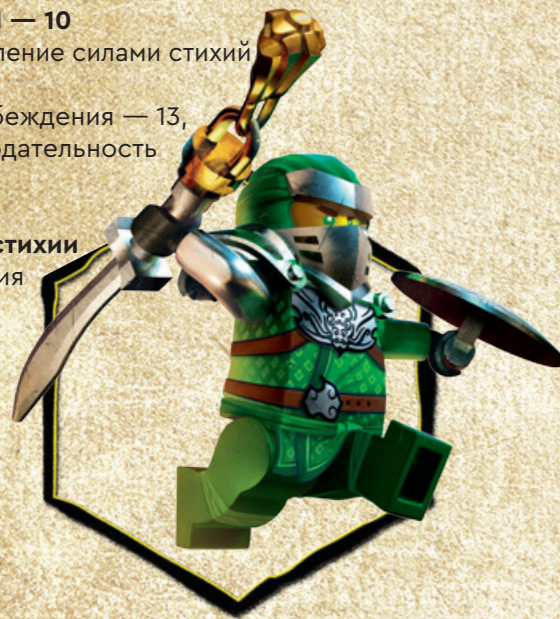
Скалолазание — 11, Езда на драконе — 11, Вождение — 11, Умение прятаться — 11, Прыжки — 12, Бег — 11, Удары Кружитцу — 13, Торнадо Кружитцу — 12, Скрытность — 11, Сила — 11

ВЫНОСЛИВОСТЬ — 10

РАЗУМ — 10

Управление силами стихий — 12, Дар убеждения — 13, Наблюдательность — 12

Сила стихии
Энергия



ЗЕЙН (ТИТАНОВЫЙ НИНДЗЯ / ПОВЕЛИТЕЛЬ СТИХИИ ЛЬДА)

Кай и Зейн отстают от других ниндзя и попадают к геклам в плен. Те приводят их к своему лидеру Галчу, который подозревает, что Кай и Зейн — замаскированные воины на службе у Колдуна-скелета. Чтобы проверить, виновны ли они, он приказал бросить Зейна и Кая в яму с ужасающим существом по имени Мино. Но Зейн обнаруживает, что Мино на самом деле не так страшен — ему причиняют боль доспехи. Зейн освобождает существо от брони, и оно быстро становится послушным и дружелюбным созданием. Зейн даже едет верхом на Мино в бой против Колдуна-скелета.

ФИЗИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ — 10

Скалолазание — 11, Езда на драконе — 11, Вождение — 11, Умение прятаться — 12, Прыжки — 12, Бег — 12, Удары Кружитцу — 12, Торнадо Кружитцу — 11, Скрытность — 12, Сила — 12

ВЫНОСЛИВОСТЬ — 11

РАЗУМ — 10

Умение обращаться с компьютерами — 13, Управление силами стихий — 11, Знание языков — 11, Дар убеждения — 11, Наблюдательность — 12

Сила стихии
Лёд



ПРИКЛЮЧЕНИЕ В МИРЕ НИНДЗЯГО 1

ПОДЗЕМЕЛЬЕ ОПАСНОСТИ

Главная задача. Ниндзя должны пройти через подземелья Синтаро в поисках подсказок, которые укажут на местонахождение Клинка избавления. На этом пути они столкнутся с ловушками и Воскресшими воинами. Потребуется все умения ниндзя, чтобы справиться со этими испытаниями.

ЭПИЗОД 1



Яма лавы

Ниндзя начали свой путь через подземелье.

(Текст необходимо зачитывать вслух.)

Бок о бок вы медленно продвигаетесь по тёмным сырым подземельям. Здесь так темно, что только факелы позволяют разглядеть хоть что-нибудь. Отовсюду доносятся странные скрипы. Возможно, это летучие мыши или крысы. Время от времени пещеры сотрясает рёв дракона.

Если вы хотите дать игрокам прочувствовать всю атмосферу, можете сказать им, что путь им перебежала крыса или над их головами внезапно забила крыльями летучие мыши. В подземелье много поворотов, так что игроки могут как-то отмечать свой путь, чтобы не заблудиться. Если они выразят такое желание, бросьте кубик и прибавьте получившиеся значение к их характеристикам РАЗУМА или «Наблюдательности». Получив любой результат (кроме «Череп»), скажите игрокам, что они видят на стенах чужие метки — кто-то оставил их, чтобы выбраться из подземного лабиринта. Но удалось ли ему вернуться обратно?

По мере того как игроки продвигаются вглубь подземелья, предлагайте им бросить кубик, чтобы получить «Наблюдательность» со значением 12. Успех означает, что они смогут обнаруживать на своём пути различные предметы. Некоторые из них сломаны, но другие могут быть очень полезны, например масляный фонарь, который всё ещё можно зажечь, старые верёвки, часть грубо нарисованной карты и отмычки, которые могут пригодиться позже.



(Текст необходимо зачитывать вслух.)

Вы продвигаетесь всё дальше и дальше и чувствуете, как воздух становится горячее. Скоро вы начинаете чувствовать себя как в бане. Впереди вы видите оранжевое свечение. Неужели в подземелье начался пожар?

Дайте игрокам возможность решить, что делать дальше. Они могут продвигаться группой или отправить одного человека вперёд на разведку. Что бы они ни выбрали, **прочитайте следующий текст вслух:** *Теперь вы поняли, откуда идут тепло и свет. В полу огромная яма, на дне которой кипит лава. Кто-то случайно задевает камень, который падает в раскаленную массу и испаряется, как только попадает в неё.*

Ой-ой-ой... Яму не обойти, так что ниндзя придётся как-то перебираться через неё. У них есть два варианта действий.

Прыгнуть

Отойдите подальше, разбегитесь и перепрыгните через яму. Уровень трудности этого прыжка — 14. Если игрок получает меньшую сумму или ему выпадает череп, то персонажу не удаётся перепрыгнуть яму. Он начинает падать в лаву. Быстро предложите игрокам бросить кубик и использовать получившееся значение с какой-либо ФИЗИЧЕСКОЙ ХАРАКТЕРИСТИКОЙ. Любой результат, кроме значка «Череп», означает, что персонаж смог зацепиться за край ямы и спастись. (У кого-то получается помочь ему выбраться.) Если выпадает «Череп», то персонажу не удаётся ухватиться за край ямы. Другой игрок может успешно перепрыгнуть яму и помочь падающему другу. Чтобы спасти игрока от смерти, вы можете немного отклониться от сюжета или правил. Погибнуть в кипящей лаве в начале приключения совсем не весело.

Перепрыгнуть с помощью верёвки

Если ниндзя нашел верёвку, он может перебросить её через камень над ямой и попробовать с её помощью перепрыгнуть через лаву. Перебросить верёвку через камень наверху просто. Прыжок с верёвкой потребует использования ФИЗИЧЕСКОЙ ХАРАКТЕРИСТИКИ со значением 12. Если игроку выпадает «Череп», верёвка рвётся. В случае неудачи нужно вернуться к варианту прыжка без верёвки (см. выше). Если верёвка рвётся, никто другой не сможет ею воспользоваться.

Когда все перебрались на другую сторону, **прочитайте следующий текст вслух:** *У вас всё получилось! Но ваше путешествие только начинается...*

ЭПИЗОД 2



Мост Судьбы

Главная задача. Ниндзя должны пересечь шаткий старый верёвочный мост, который очень не вовремя рвётся.

(Текст необходимо зачитывать вслух.)

Вы смело продвигаетесь дальше, хотя рёв дракона, кажется, становится всё громче и громче. Вам больше не попадают знаки, оставленные другими путешественниками. Может быть, им не удалось перебраться через лаву или они просто сдались и отправились домой.

Ниндзя приходят к глубокому ущелью. Единственный путь через него — это ветхий верёвочный мост.

(Текст необходимо зачитывать вслух.)

Верёвочный мост настолько стар, что вы задаетесь вопросом, не рассыплется ли он в пыль от одного прикосновения. А ещё он такой узкий, что вам придётся переходить его по одному. В любом случае вряд ли он выдержит вес даже двух людей. Далеко внизу вы видите острые скалы, среди которых что-то движется.

Что ж, удачи! В ущелье живут жуткие ползучие существа, которые обожают такие заброшенные местечки. А может быть, некоторые из них даже забрались на сам мост? Они не представляют никакой угрозы для игроков. Просто кажутся отвратительными.

Поначалу мост должен казаться опаснее, чем он есть. Однако позвольте персонажам перебраться через него без происшествий. Подчеркните, как сильно качает мост, пока они идут по нему, как верёвки вот-вот порвутся и как герои могут в любой момент сорваться на дно пропасти. Это нужно только для атмосферы — пройти мост должны все игроки. Подождите пока все герои не переберутся на твёрдую землю и на мосту не окажется последний персонаж. Когда он пройдет половину пути, **прочитайте следующий текст вслух:**

И вдруг раздаётся хлопок! Старые верёвки не выдерживают и рвутся. Мост обрушивается в пропасть, повисая только на одном её краю.

К счастью, персонажу удаётся ухватиться за верёвки и не упасть на самое дно. Однако теперь ему предстоит долгий подъём. А некоторые из жутких существ на дне ущелья уже заметили его и начали взбираться по разрушенному мосту.

Чтобы выбраться из пропасти по мосту игроку понадобится трижды бросить кубик. Уровень сложности подъёма — 13. Если другие игроки смогут придумать способ помочь (сформируют цепочку или воспользуются силами стихий), то бросать кубик можно будет меньшее количество раз. Если игроку выпадает «Череп», его персонаж падает на дно ущелья. Если выпадает «Сердечко», персонаж тут же может подняться наверх, кидать кубик снова не нужно.

Если у игрока уходит на подъём слишком много времени, поторопите его: скажите, что существа со дна ущелья уже подбираются всё ближе и ближе.

Как только все персонажи доберутся до другой стороны моста, они окажутся перед огромной железной дверью в скале. Дверь заперта. Если ниндзя нашли отмычки в Эпизоде 1, они могут попытаться их использовать. Чтобы открыть замок, нужна ФИЗИЧЕСКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА со значением 13. Ещё они могут разрушить дверь с помощью сил стихий. Любое выпавшее значение, кроме «Череп», позволит им это сделать.

Если они решили использовать силы стихий, подчеркните, что незамеченным это не прошло: Они могли слишком сильно шуметь или повысить температуру воздуха. Это окажется важным событием в Эпизоде 3.

ЭПИЗОД 3



Невероятное злодейство

Главная задача. Ниндзя сталкиваются с отрядом Воскресших воинов, которые намерены отправить наших героев в объятья вечного сна. Если ниндзя удалось открыть замок отмычками, то Воскресшие воины не знают об их приближении. Перейдите к «Сюрпризу». Если ниндзя использовали силы стихий, то Воскресшие воины уже ждут их. Перейдите к «Засаде».

ВОСКРЕСШИЙ ВОИН (10)
ФИЗИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ — 8
Скалолазание — 10, Прыжки — 10, Умение прятаться — 10, Бег — 10, Скрытность — 10, Сила — 9
ВЫНОСЛИВОСТЬ — 13
РАЗУМ — 2

ПРИМЕЧАНИЕ. Когда Воскресший воин побеждён, он рассыпается на отдельные кости. После двух ходов кости собираются вместе, и Воскресший воин снова может сражаться. Воскресшие воины не очень умны, поэтому их легко обмануть. Они физически не так сильны, как ниндзя, но им это не нужно, потому что их слишком много.

Сюрприз

(Текст необходимо зачитывать вслух.)

Завернув за угол, вы видите 10 живых скелетов в большой пещере. Кажется, они не вас не заметили.

Позвольте игрокам составить собственный план. Они могут атаковать сразу же, попытаться выманить Воскресших воинов по одному или пробраться в пещеру незамеченными (им потребуется «Скрытность» со значением 15), прежде чем атаковать своих врагов. Любой из этих способов может сработать. Но герои быстро обнаружат, что, пока кости целы, Воскресший воин может быстро восстановиться и снова вступить в битву.

Поскольку ниндзя удалось застать врагов врасплох, Воскресшие воины не могут нанести удар первыми.

Ниндзя выиграют эту битву, только если уничтожат кости или разбросают их так далеко друг от друга, что Воскресшим воинам не удастся быстро восстановиться снова. Ниндзя может применить к костям силы стихий, однако вы можете помешать ему, если захотите сделать игру ещё интереснее. Например, в пещере может быть камень мести, который лишает ниндзя способности использовать силу стихий.

Если ниндзя не может применить силу стихий или игроки не догадаются сделать это, предложите им бросить кубик и использовать «Наблюдательность» (необходимое значение — 14). В случае успеха ниндзя увидят в стене трещину, из которой капает вода. Если они смогут разбить стену, из нее хлынет воды и разбросает кости. Воины не смогут быстро восстановиться, и ниндзя успеют сбежать. Ниндзя может уплыть от Воскресших воинов (ФИЗИЧЕСКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА со значением 11) или использовать «Торнадо Кружитцу», чтобы убрать воду со своего пути (необходимое значение «Торнадо Кружитцу» — 13).

Если кому-то из ниндзя не удастся получить нужное значение, то другим придётся прийти ему на помощь, чтобы друга не унесло водой. Попробуйте разыграть это максимально драматично, позволив игрокам спастись в последнюю секунду.

После того как Воскресшие воины повержены, ниндзя могут перейти к заключительному эпизоду приключения.

Засада

(Текст необходимо зачитывать вслух.)

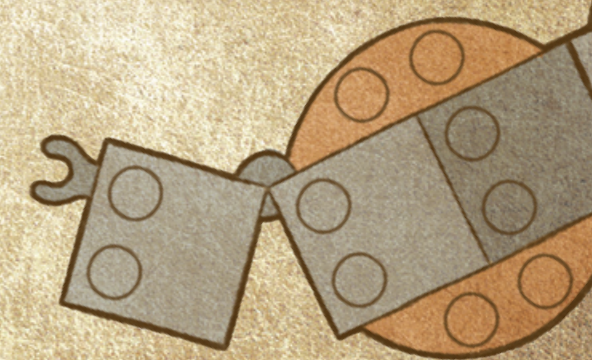
Зайдя за угол, ниндзя оказались в большой пустой пещере. В ней стоит почти полная тишина, только сверху доносится едва слышное поскрипывание.

Если игроки хотят, они могут бросить кубик для характеристики «Талант поисковика» и посмотреть на потолок. Если им выпадет «Сердечко», то вверху они увидят Воскресших воинов, которые висят, держась за прикрепленные к потолку верёвки. Если выпадает другой результат, то игроки увидят лишь темноту.

Если ниндзя обнаружили своих врагов, Воскресшие воины немедленно атакуют их, но эффект внезапности утерян. Если враги остались незамеченными, позвольте ниндзя осмотреть пещеру, а затем устройте атаку Воскресших воинов. Поскольку Воскресшие воины сумели застать противников врасплох, ниндзя не могут нанести первый удар.

Ниндзя выиграют эту битву, только если уничтожат кости или разбросают их так далеко друг от друга, что Воскресшим воинам не удастся быстро восстановиться снова. Ниндзя может применить к костям силы стихий, однако вы можете помешать ему, если захотите сделать игру ещё интереснее. Например, в пещере может быть камень мести, который лишает ниндзя способности использовать силу стихий.

Если ниндзя не может применить силу стихий или игроки не догадаются сделать это, предложите им бросить кубик и использовать «Наблюдательность» (необходимое значение — 14). В случае успеха ниндзя увидят в стене трещину, из которой капает вода.



Если они смогут разбить стену, из нее хлынет воды и разбросает кости. Воины не смогут быстро восстановиться, и ниндзя успеют сбежать. Ниндзя может уплыть от Воскресших воинов (ФИЗИЧЕСКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА со значением 11) или использовать «Торнадо Кружитцу», чтобы убрать воду со своего пути (необходимое значение «Торнадо Кружитцу» — 13).

Если кому-то из ниндзя не удаётся получить нужное значение, то другим придётся прийти ему на помощь, чтобы друга не унесло водой. Попробуйте разыграть это максимально драматично, позволив игрокам спастись в последнюю секунду.

После того как Воскресшие воины повержены, ниндзя могут перейти к заключительному эпизоду приключения.

ЭПИЗОД 4



Между молотом и наковальней

Главная задача. Прежде чем ниндзя узнают, где спрятан меч, им придётся столкнуться с последней ловушкой.

(Текст необходимо зачитывать вслух.)

Вы входите в длинный узкий туннель. Когда вы прошли половину туннеля, порыв ледяного ветра тушит все ваши факелы. Однако скоро темнота рассеивается. Камни на потолке начинают светиться, и бледное сияние заливают тоннель.

Как вы ни стараетесь, факелы зажечь не удаётся. Как только персонажи будут готовы двигаться дальше, **прочитайте следующий текст вслух:** «Берегитесь, проныры! — Голос словно звучит отовсюду. Вы понимаете, он принадлежит Колдуну-скелету. — Вам никогда не удастся найти то, что вы ищете! Вы найдете здесь лишь свою смерть. Я подарю вам призрачную надежду на спасение, вы недостаточно мудры, чтобы меня понять. Что же? Если не будете сражаться вместе, погибните поодиночке».

Голос затихает, и внезапно персонажи слышат гулкий шум, исходящий от стен. Если игроки бросят кубик и используют характеристику РАЗУМ со значением 11, они поймут, что стены не сходятся, а расходятся. Персонажи обсуждают, что же происходит, и вдруг раздаётся оглушительный грохот. Он приближается с противоположных концов туннеля.

Теперь все видят, почему стены раздвинулись: по туннелю мчатся два огромных валуна!

К счастью, туннель достаточно длинный, поэтому шанс на спасение всё же есть. Однако это будет непросто! Остановить массивные валуны с помощью физической силы не удастся. Они крушат все преграды, словно тонкий лед. Игроки применяют силу стихий поодиночке, однако остановить валуны так не получается.

Секрет к победе был заключен в словах колдуна — игрокам нужно сражаться вместе. Если ниндзя используют силу стихий вместе, то смогут разрушить валуны, пока не стало слишком поздно. Если у игроков в этом эпизоде возникли сложности, предложите им бросить кубик и использовать характеристику РАЗУМ. Им необходимо получить значение 12. Если это удастся, напомните им о словах колдуна. Надеемся, это поможет игрокам понять, что нужно объединить силы и нанести удар всем вместе.

А если не поможет? Неужели они обречены? Нет, потому что есть и другой способ, однако он очень опасен. Игроки могут взрывом выбить яму в полу и надеяться, что один из валунов упадёт в неё. Затем игрокам нужно будет перепрыгнуть через яму (необходимое значение «Прыжка» — 15), прежде чем до них докатится второй валун. Ох! Будем надеяться, что так делать не придётся.

Если ниндзя выберутся из этой ловушки, то Колдун-скелет **заговорит снова:**

«Глупцы! Вы лишь откладываете своё поражение. Но от судьбы не убежать. Я дождусь вас в своей Башне черепов, а затем уничтожу Клинками избавления!»

Теперь ниндзя знают, где искать пропавшие мечи. **(Текст необходимо зачитывать вслух.)** Колдун-скелет был так разгневан, что случайно проболтался о том, где скрыты Клинки избавления!

ПРИКЛЮЧЕНИЕ В МИРЕ НИНДЗЯГО 2

ДЕНЬ ДРАКОНА

Чтобы спасти Мастера Ву, ниндзя должны пройти мимо свирепого дракона Колдуна-скелета.

ЭПИЗОД 1



Верните мне моего дракона!

Главная задача. Мастер Ву был захвачен в плен, и ниндзя спешат ему на помощь. Однако перед тем как отправиться в путь, ниндзя могут узнать о драконе Колдуна-скелета кое-что важное, что пригодится им позже.

(Текст необходимо зачитывать вслух.)

Мастер Ву попал в плен! Но геклы предупредили вас, что путь к нему преграждает чудовищный дракон Колдуна-скелета. Вам случалось сталкиваться с препятствиями и раньше, однако с таким сложным — никогда.

Ниндзя начинают эту миссию уже в подземельях Синтаро. Они получают два неожиданных подарка: информацию и полезные предметы. И то, и другое поможет им пережить это приключение.

(Текст необходимо зачитывать вслух.)

Вы входите в огромную сводчатую пещеру, стены которой покрыты странной резьбой. Единственное, что можно разобрать на рисунке, — изображение огромного дракона. Может быть, оно как-то связано с существом, с которым вам предстоит столкнуться. Игрокам необходимо бросить кубик, чтобы попытаться использовать «Наблюдательность» (значение 12).

Если это удастся, то ниндзя заметят, что с потолка стекает лава, уничтожающая резьбу. У ниндзя есть время только на то, чтобы перевести один из рисунков — на правой или левой стене. Ниндзя должны выбрать, на какой стене они хотят сосредоточить своё внимание. (Если ниндзя решат разделить, то лава начнет течь быстрее и времени на перевод не хватит.)

Правая стена

(Текст необходимо зачитывать вслух.)

Давным-давно чудовищный дракон сеял разрушение и хаос в землях народов геклов и мунсов. Только герой из-за горы смог спасти их. Дракон был убит, и снова воцарился мир. Но Колдун-скелет использовал силу Черепа Хазза Д'ура, чтобы вернуть дракона к жизни. Дракон стал скелетом. Он знает, что обязан жизнью Колдуну, поэтому верно служит ему.

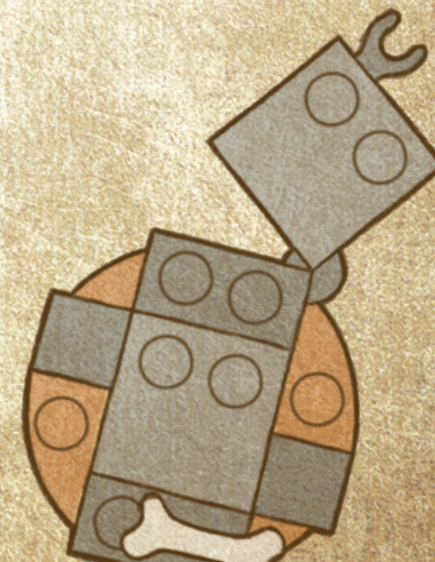
Левая стена

Чтобы расшифровать узор, игроку нужно бросить кубик и получить значение навыка РАЗУМ не ниже 11. Понять сообщение удастся и в том случае, если игроку выпадет «Сердечко».

(Текст необходимо зачитывать вслух.)

Став скелетом, дракон приобрел ещё большую мощь. Он никогда не устаёт, обладает невероятной силой и дышит огнём. От его рёва дрожат горы.

Ищем полезные приспособления



Игрокам нужно бросить кубик для характеристики «Наблюдательность» (необходимое значение — 11), это поможет им понять, что вокруг разбросано множество предметов. Некоторые из них разбиты, а вот другие целы и невредимы. В качестве предметов можно использовать детали LEGO. Дайте игрокам время, чтобы, при желании, они могли построить что-то, что защитит их от дракона. Если на это требуется слишком много времени, поторопите игроков, сказав, что до них доносится угрожающий рёв дракона. Как только ниндзя будут готовы, перейдите к Эпизоду 2.

ЭПИЗОД 2



Побеждён ли дракон?

Главная задача. В битве против дракона победа вовсе не гарантирована.

(Текст необходимо зачитывать вслух.)

Рёв сотрясает землю под ногами. От него крошатся скалы, осыпаясь каменным дождём. Сомнений быть не может: это логово дракона Колдуна-скелета. Ничего страшнее ниндзя в жизни не видели. Однако им нужно спасти Мастера Ву, а значит, придётся бросить дракону вызов.

ДРАКОН КОЛДУНА-СКЕЛЕТА
ФИЗИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ — 18
Огненное дыхание — 20, Полёт — 19,
Сила — 20
ВЫНОСЛИВОСТЬ — 11
РАЗУМ — 7

Бой

Ниндзя начинают бой с определённым набором основных преимуществ и «слабых мест».

Преимущества

- 1) Ниндзя быстрые и ловкие. У них есть возможность уклониться от атаки дракона (см. «Уклонение» в разделе «Правила»).
- 2) Они превосходят дракона численностью. Разбежавшись в разные стороны и раздражив зверя, они могут запутать и разозлить его.
- 3) Силы стихий позволяют ниндзя атаковать дракона на расстоянии и противостоять его огненному дыханию.

Слабые места

- 1) Дракон намного сильнее, чем ниндзя. Любая успешная атака дракона наносит ниндзя серьёзный ущерб. Если во время атаки дракона на кубике выпадет «Сердечко» или во время уклонения ниндзя на кубике выпадет «Череп», ниндзя автоматически проигрывают.
- 2) Огненное дыхание дракона может расплавить броню, инструменты и оружие.

У ниндзя есть выбор: сразиться с драконом или попробовать его обмануть (например, можно попробовать убедить дракона, что Колдун-скелет хочет уничтожить его, как только воплотит свои планы в жизнь). Дракон очень силен, но он не настолько умный, чтобы его нельзя было обмануть.

Бой — совсем другое дело. Ниндзя могут попробовать атаковать вместе, использовать силы стихий, чтобы замедлить дракона, или продемонстрировать своё мастерство Кружитцу. Если в отряде есть Коул и он использует Шквал Кружитцу, он автоматически получает +10 очков к атаке. В противном случае ниндзя будет очень сложно даже ранить дракона, при этом любая атака дракона может сократить количество героев и продолжительность боя.

Если ниндзя собрать что-то для защиты от дракона или атаки, при любых обстоятельствах позвольте им это использовать. Если они используют своё изобретение для защиты или ведут себя излишне самонадеянно, заставьте дракона расплавить изобретение своим дыханием. Если предмет, собранный ниндзя, настолько эффективен в бою, что, кажется, будто дракон вот-вот падёт, можно запретить его использование, чтобы продлить бой и сделать его ход более непредсказуемым.

Пусть бой продолжается некоторое время. Если становится понятно, что ниндзя проигрывают, позвольте дракону игнорировать их в течение нескольких ходов, как будто они не заслуживают его внимания. Вы также можете использовать землетрясения или извержения лавы, чтобы замедлить бой, если есть основания считать, что он может закончиться не в пользу героев.

Если ниндзя побеждают, можно использовать эти же приёмы, чтобы победа не была для них слишком лёгкой. Мы же хотим, чтобы они почувствовали, что действительно заслужили её.

Если ниндзя удастся обмануть дракона...

(Текст необходимо зачитывать вслух.)

Воспользовавшись тем, что дракон отвлёкся, вы проскальзываете мимо него и скрываетесь в другом туннеле. Надеюсь, что вам удастся спасти Мастера Ву и найти другой выход отсюда прежде, чем дракон обнаружит, что его обманули. Вряд ли вам захочется встретиться с этим драконом снова.

Переходите к Эпизоду 3.

Если ниндзя удастся победить дракона в бою, **прочитайте следующий текст вслух:**
Зарычав в последний раз, дракон падает на каменный пол. Всё кончено. Вы победили. Неужели? Вы так плохо разбираетесь в магии, которая вернула этого дракона к жизни. Вряд ли он долго будет приходить в себя. Нет времени праздновать: нужно спасти Мастера Ву и отправиться навстречу новым приключениям.
Переходите к Эпизоду 3.

Если на кубике не выпадают нужные числа и всё идет не так, как хотелось бы игрокам, вы можете принять решение, что ниндзя проиграли в этом приключении. В этом случае они будут «выбиты» из игры. Дракон забросит их на самый верх огромной горы своих «сокровищ» (в основном, это просто мусор, забытый кем-то в подземелье).

(Текст необходимо зачитывать вслух.)

Вы просыпаетесь в пахнувшей плесенью пещере на самом вершине огромной кучи металлолома. Звучит удивительно, но все вы живы. Для того чтобы пройти мимо дракона и выполнить миссию, вам придётся потратить немного драгоценного времени.

Если ниндзя всё ещё хотят спасти Мастера Ву, то они могут повторить попытку. Как будет разворачиваться события игры, зависит только от вас. Вы можете разыграть бой с драконом ещё раз или усыпить его и позволить ниндзя использовать навык «Скрытность» (значение 14), чтобы проскользнуть мимо дремлющего зверя. Если ниндзя удастся обмануть дракона или победить его в бою, переходите к Эпизоду 3.

ЭПИЗОД 3



Ву вас тоже

Главная задача. Ниндзя необходимо освободить Мастера Ву из хитроумной ловушки. Время работает против них...

(Текст необходимо зачитывать вслух.)

Пройдя через логово дракона, вы находите пещеру, где держат Мастера Ву. Возможно, вы ожидали увидеть своего наставника запертым в клетке, свисающей с потолка, или подвешенным над раскалённой лавой, или плавающим в бассейне с акулами. Но Колдун-скелет действительно проявил редкую изобретательность.

Почти всю пещеру занимают огромные песочные часы, подвешенные к потолку. Их верхняя часть заполнена песком, который быстро сыплется вниз. В нижней части часов сидит связанный Мастер Ву. Песочные часы висят над ямой с острыми металлическими шипами на дне.

Попросите игроков сделать бросок для характеристики РАЗУМ (значение 12). В случае успеха ниндзя разгадают секрет ловушки: когда весь песок пересыплется вниз, песочные часы упадут на шипы и разобьются. Если принять во внимание количество песка и скорость, с которой он сыплется вниз, у ниндзя есть около четырёх минут, чтобы спасти Мастера Ву.

А теперь самое интересное. Если в Эпизоду 2 ниндзя удалось победить дракона лишь со второй попытки, у них будет всего две минуты, чтобы спасти Ву. Лучше поторопиться.

Если ниндзя не уверены, что смогут вовремя достать Ву из песочных часов, они должны смягчить его падение. Огонь может расплавить шипы. А ледяной столб — удерживать песочные часы в воздухе. Возможно, Ния частично заполнит пещеру водой, чтобы Ву приземлился в воду, а не на твёрдый камень.

Если ниндзя хотят вытащить Ву из песочных часов, им необходимо забраться наверх, используя любые опоры на стенах камеры (три броска для навыка «Лазание», значение 13), залезть внутрь песочных часов (один бросок для навыка «Прыжок», значение 14) и затем несколькими ударами Кружитцу разбить стекло. Этот план может сработать, но всегда помните о времени. Несколько неудачных бросков кубика, и спасать будет некого. Когда Ву будет на свободе, лучше бежать от этих песочных часов как можно быстрее. Они вот-вот упадут и разобьются на миллионы осколков.

Когда миссия по спасению будет завершена, **прочитайте следующий текст вслух:**
Наконец-то ниндзя и Мастер Ву снова вместе. Теперь вы готовы к любым испытаниям, которые придумает для вас Колдун-скелет.

Награда

Дайте игрокам несколько кубиков LEGO, которые их персонажи смогут использовать, чтобы собрать то, что пригодится для выполнения следующих заданий кампании.



ПРИКЛЮЧЕНИЕ В МИРЕ НИНДЗЯГО 3

ГРОБНИЦА ВОСКРЕСШИХ

Ниндзя попадают в самую гущу бегущего в панике стада минотавров и оказываются в гробнице, где полно Воскресших воинов, которые совсем не любят гостей.

(Текст необходимо зачитывать вслух.)

Благодаря обезумевшему стаду минотавров вам удалось выбраться из своих камер в Подземелье Синтаро. Вы свободны! Есть только одна проблема: минотавры всё ещё бегут!

У игроков есть выбор: они могут попробовать остановить стадо или оставить всё как есть и попытаться ускользнуть от обезумевших минотавров. Если они решат остановить стадо, переходите к Эпизоду 1. Если они решат сбежать, переходите к Эпизоду 2.

ЭПИЗОД 1



Паника!

(Текст необходимо зачитывать вслух.)

Обезумевшее стадо минотавров — одно из самых страшных зрелищ, которые только можно себе представить. С оглушающим топотом они мчатся по узким туннелям, в панике не замечая ничего вокруг и сотрясая своими копытами каждый уголок подземелья. Бегущее в панике стадо — одна из тех вещей на свете, которые остановить труднее всего, но ниндзя не боятся сложной работы.

МИНОТАВР
ФИЗИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ — 16
ВЫНОСЛИВОСТЬ — 18
РАЗУМ — 2

Дайте игрокам немного времени, чтобы самостоятельно придумать, как остановить стадо. Некоторые идеи точно не сработают.

- 1) Вежливо попросить. Хотя минотавры и не очень умны, их нельзя обмануть или заставить что-то сделать, потому что они не понимают человеческого языка, за исключением некоторых основных команд. К тому же, сейчас у них совсем нет настроения кого-то слушать.
- 2) Встать перед ними. Они вас просто затопчут.
- 3) Использовать силу стихий. Силы стихий очень эффективны в большинстве ситуаций, однако здесь неожиданное появление огня, энергии или льда только ещё больше напугает минотавров.

Ни ничто не мешает ниндзя опробовать эти варианты. Но они не помогут достигнуть желаемой цели. Впрочем, не стоит их отговаривать. Со временем минотавры успокоятся сами.

Обратите внимание игроков, что они попали в эпицентр абсолютного хаоса. Огромные существа, не разбирая дороги, несутся через тесное подземелье. Будете стоять на одном месте слишком долго — вас растопчут. Побежите в неправильном направлении — превратят в ниндзя-блин.

Вполне возможно, что ниндзя придумают уникальный и невероятный план спасения. Не мешайте им его воплощать. У этой задачи есть несколько решений. Если игроки не могут ничего придумать, предложите им вспомнить, что они знают об паническом бегстве. Если один из участников играет за Зейна, бросать кубик не нужно. В противном случае попросите игроков сделать бросок для характеристики РАЗУМ (значение 11).

Если бросок удачен, **прочитайте следующий текст вслух:**

Вы вспоминаете, что лучший способ остановить обезумевшее стадо — попробовать остановиться вожака. Кто-то должен прыгнуть на спину вожаку минотавров, схватить его за рога и заставить его затормозить.

Для этого опасного задания тебе нужен один доброволец-ниндзя. Другие должны будут поддерживать его или её и быть готовыми повторить попытку, если первая закончится неудачей. Сначала выбранному ниндзя необходимо добраться до вожака, прыгая по спинам бегущих минотавров. Попроси игрока сделать несколько бросков для навыка «Прыжок» (значение 14). Если на кубике выпадет «Череп», это значит, что ниндзя упал и оказался среди бегущих минотавров... что ж, он больше ничем не сможет помочь.

Когда ниндзя доберётся до вожака, ему нужно будет бросить кубик для навыка «Сила» (значение 14), чтобы заставить существо повернуть. Пусть ниндзя выполнят бросок, только когда справа или слева появится пещера, куда можно направить стадо. В противном случае они просто врежутся в стену. Разреши игрокам сделать несколько ходов, если первая попытка будет неудачной. Если в любой момент этого Эпизода на кубике выпадет «Череп», значит, что минотавр сбросил ниндзя, и теперь кто-то другой из игроков должен снова оседлать его.

Если ниндзя удалось заставить вожака повернуть, **прочитайте следующий текст вслух:**

Получилось! Вам удалось заставить вожака повернуть, и теперь минотавры, вбежавшие за ним в большую пещеру, и постепенно останавливаются. Уже можно было бы праздновать победу, если бы не одно обстоятельство: пещеру, в которой вы сейчас находитесь, со следующей должен соединять мост, но этот мост разрушен. Ниндзя и минотавров направляются напрямик в пропасть.

Самое время братья за дело другим ниндзя. Они должны как можно скорее восстановить мост. Ты можешь попросить игроков сделать несколько бросков для ФИЗИЧЕСКИХ ХАРАКТЕРИСТИК (значение 12) или дать им кубики LEGO, из которых они должны будут в кратчайшие сроки построить мост. В случае успеха ниндзя пересекут мост вместе со стадом минотавров, которые стали гораздо спокойнее. В случае неудачи ниндзя придётся спрыгнуть со спин минотавров до завершения этой «поездки». Когда ниндзя пересекут ущелье, переходите к Эпизоду 3.

ЭПИЗОД 2



Обвал

Главная задача. Ниндзя решили не останавливать обезумевшее стадо. Все действия имеют последствия.

(Текст необходимо зачитывать вслух.)

Вам удалось ускользнуть от бегущего в панике стада. Это хорошая новость. Плохая новость заключается в том, что обезумевшие и неуправляемые минотавры обрушили опоры, поддерживающие свод подземелья. Посмотрите вверх.

Если ниндзя посмотрят на потолок, они увидят огромные быстро разрастающиеся трещины. Вся эта часть подземелья вот-вот обрушится. У ниндзя теперь есть два выхода.

- 1) Попробовать остановить обвал или, по крайней мере, защитить себя, используя силы стихий. Назначьте для характеристики «Управления силами стихий» значение 14, однако, если персонажи игроков действительно очень рационально используют свои возможности, дайте им передохнуть и помогите одержать победу.
- 2) Попробовать покинуть зону обрушения. Для этого игрокам потребуется сделать несколько бросков для навыка «Бег» (значение 13) и, возможно, ещё несколько бросков для навыка «Прыжок» (значение 14). Не позволяйте ниндзя останавливаться, не оставляйте им времени на раздумья: они должны действовать в спешке. Дайте им почувствовать, что время уходит. Их пульс должен биться чаще.

Вы можете разыгрывать события этого Эпизода столько раз, сколько захотите. Если почувствуете, что игроки теряют интерес или слишком устали, завершите историю с обвалом и переходите к Эпизоду 3.

ЭПИЗОД 3



В гробнице

Главная задача. Ниндзя попадают в гробницу как раз в тот момент, когда пробуждается новый отряд Воскресших воинов. Как не вовремя!

(Текст необходимо зачитывать вслух.)

Вы все выжили и даже почти целы. Убегая от обвала, вы попали в большую пещеру, которая напоминает гробницу. Однако это совсем не место упокоения мёртвых или территория для отдыха. Воскресшие воины пробудились в своём склепе. А по выражению их лиц хорошо видно, что они терпеть не могут рано вставать.



Из-за ниндзя Колдун-скелет решил, что ему нужно больше Воскресших воинов, и использовал свою магию, чтобы поднять этих парней из могил. Воскресшие воины ещё плохо понимают, что происходит, а это значит, что ниндзя могут атаковать первыми. Звучит здорово, потому что мертвецы значительно превосходят их по численности.

ВОСКРЕСШИЙ ВОИН (24)
ФИЗИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ — 8
Скалолазание — 10, Прыжки — 10,
Умение прятаться — 10, Бег — 10,
Скрытность — 10, Сила — 9
ВЫНОСЛИВОСТЬ — 13
РАЗУМ — 2

ПРИМЕЧАНИЕ. Когда Воскресший воин побеждён, он рассыпается на отдельные кости. После двух ходов кости собираются вместе, и Воскресший воин снова может сражаться. Воскресшие воины не очень умны, поэтому их легко обмануть. Они не так сильны физически, как ниндзя, но значительно превосходят героев по численности.

Этот эпизод полностью посвящён битве. Ниндзя могут и должны использовать своё знание Кружитцу, силы стихий и любые другие средства атаки и обороны, которые только смогут придумать. Если они не разработают план действий и не будут работать в команде, то рискуют оказаться отрезанными друг от друга и проиграть этот бой. Разыгрывая этот эпизод выберите соответствующий темп: необходимо, чтобы игроки торопились и чувствовали напряжение. Если игрокам нужно бросить кубик, но они не могут сделать это достаточно быстро, они упускают возможность для удара и атакуют Воскресшие воины.

Конечно, это не означает, что игроки-ниндзя не могут использовать свою смекалку. Например, у них может возникнуть гениальная идея заманить скелетов на мост, который они только что построили, чтобы обрушить его и отправить своих врагов в прямиком на дно ущелья. Поощряйте такой творческий подход.

Можно дать им возможность собрать что-нибудь во время боя, что поможет им победить. Приготовьте несколько кубиков LEGO, из которых игроки могут вместе что-нибудь собрать.

Умение Воскресших воинов возрождаться — их главное преимущество, которое делает этот бой очень сложным для ниндзя. Это же умение является и их «слабым местом». Каждый воин может возрождаться только из своих костей. Поэтому, если игроки разбросают кости и смешают их, например, с помощью урагана Кружитцу, они успеют сделать ещё несколько ходов, прежде чем скелеты вновь встанут на ноги.

В конце концов, ниндзя должны выиграть этот бой, конечно же, если не наделают глупостей. Бой не должен быть быстрым или лёгким: игроки должны чувствовать радость от заслуженной по праву победы. Когда бой будет окончен, **прочитайте следующий текст вслух:**
Всё кончено. В какой-то момент показалось, что вам ни за что не удастся выйти из этого боя живыми. Вы чувствуете гордость за свою команду, но к ней примешивается и грусть: в конце концов, Воскресшие воины не просили себя воскрешать и превращать в оружие. Они заслужили покой. Может быть, когда-нибудь вы забудете о сражениях, но пока существуют такие тираны, как Колдун-скелет, вы должны продолжать бороться со злом. Пришло время встретиться со злым волшебником лицом к лицу.

Награда

Если игроки успешно завершили это приключение, дайте им несколько кубиков LEGO, которые они смогут использовать для выполнения следующих заданий.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ В МИРЕ НИНДЗЯГО 4

ВЫБОР

ЭПИЗОД 1



Смертельно опасное путешествие по старым пещерам

Главная задача. Ниндзя необходимо перебраться из одной части пещеры в другую. Звучит просто? Да, просто очень опасное, просто очень коварное и просто захватывающее приключение.

(Текст необходимо зачитывать вслух.)

Вы попадаете в пещеру, которая кажется естественной. Возможно, это подземелье было частично построено вокруг сети естественных пещер. С потолка свисают огромные сталактиты. Пол сложен из грубого камня. Здесь не заметно ни ловушек, ни следов Воскресших воинов.

Если игроки хотят в этом убедиться, разрешите им сделать бросок для характеристики «Наблюдательность» (значение 11). В случае успеха игроки получают подтверждение, что место, где они находятся, действительно является тем, чем кажется: огромной пустой пещерой. Из неё есть три выхода: один позади них и два впереди.

Позвольте ниндзя немного пройти вперёд, достаточно далеко, чтобы они не смогли просто выбежать из пещеры в случае опасности. Разрешите им бросать кубик, чтобы снова воспользоваться характеристикой «Наблюдательность». Заставьте их почувствовать, что вокруг что-то происходит, что-то гнетущее и тревожное. Однако как бы они ни пытались обнаружить опасность, они не смогут ничего понять. Хотя они обязательно заметят, что внутри невероятно жарко...

Лава на полу

Когда они пройдут половину пути...

(Текст необходимо зачитывать вслух.)

Внезапно пол начинает подниматься под ногами. В скале появляются сначала небольшие, а потом и более крупные трещины, как будто кто-то или что-то пытается вырваться из-под земли.

Пусть игроки скорее сделают несколько бросков для ФИЗИЧЕСКИХ ХАРАКТЕРИСТИК (значение 12). В случае неудачи ниндзя потеряют равновесие и упадут. Заставьте их снова сделать бросок для этой же характеристики (значение в данном случае не важно), чтобы встать на ноги. Не забывайте, что сейчас им кажется, будто они стоят посреди огромного бушующего океана камней.

(Текст необходимо зачитывать вслух.)

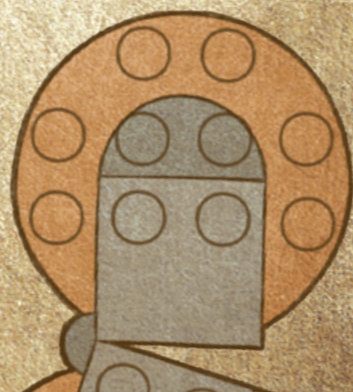
Трещины в каменном полу становятся всё шире и шире. Внизу вы видите лаву! Оказалось, что пещера находится над магматическим очагом, а теперь и вы тоже.

Самый очевидный способ спасения — выбежать из пещеры. И это нужно сделать поскорее, потому что начинается настоящее землетрясение. Если медлить, может обрушиться потолок или камни завалят входы. Не говоря уже о том, что пол вот-вот превратится в множество мелких островков, плавающих в море лавы.

Какие самые простые выходы из этой ситуации могут найти ниндзя?

Убежать. Для того чтобы добежать до любого из выходов, ниндзя нужно (а) прыгать через потоки лавы между каменными обломками и (б) пытаться сохранить равновесие. В такой ситуации даже ниндзя придётся потрудиться, чтобы не упасть, иначе можно сгореть заживо. Попросите игроков сделать много бросков для навыков «Бег», «Прыжок» и ФИЗИЧЕСКИХ ХАРАКТЕРИСТИК (с все возрастающим значением уровня сложности), но не позволяйте им покинуть пещеру, даже если на кубике выпадет «Сердечко».

Подпрыгнуть. Некоторые сталактиты спускаются достаточно низко, чтобы ниндзя могли подпрыгнуть и ухватиться за них. Если они хотят попробовать этот путь, нужно сделать бросок для навыка «Прыжок» (значение 14). Но что они будут делать, когда окажутся наверху? Если они хотят перепрыгнуть с одного сталактита на другой, то для успешного спасения игрокам нужно несколько раз выбросить «Сердечко» на кубике. И, естественно, из-за землетрясения сталактиты начинают обрушаться.



Собрать то, что поможет спастись.

Если хотите, можно разложить по пещере различные детали, чтобы дать ниндзя возможность собрать что-нибудь, что поможет им выйти из затруднительного положения. Дайте им несколько кубиков LEGO и немного времени на сборку!

Конечно же, здесь перечислены далеко не все возможные способы решения этой задачи. Игроки могут предложить собственную идею или технику, не описанную нами. В этом случае сделайте всё возможное, чтобы использовать её и помогите ниндзя воплотить их план в жизнь. Его успех зависит только от бросков кубика и смекалки игроков (и, конечно, от ведущего).

Как поддерживать интерес игроков?

Что делать, если игроки действительно хорошо играют, и им вот-вот удастся покинуть пещеру? Сделайте игру ещё немного опаснее.

- Начните обрушать свод пещеры.
- Пусть языки пламени вырываются из-под пола.
- Один из ниндзя может оказаться отрезанным от остальных на обломке скалы. Предложите другим игрокам спасти его.
- Лишите ниндзя их сил стихий, обрушив одну из стен пещеры и обнажив жилу камня мести.
- Пытаясь выбежать из пещеры, ниндзя могут оказаться участниками другого, придуманного вами приключения НИНДЗЯГО, которое может стать началом новой кампании!

Когда ниндзя доберутся до двух выходов, находящихся на противоположной стороне пещеры, **прочитайте следующий текст вслух:**

У вас всё получилось! Возможно, вам больше не за что не захочется ходить в жаркую сауну, но вы выжили. Одно можно сказать наверняка: вернуться тем же путём, которым вы попали сюда, уже не получится. Вы снова должны выбрать. Из пещеры есть два выхода: один находится справа от вас, а другой — слева. Какой вы выберете?

Если игроки выберут правый выход, переходите к Эпизоду 2. Если игроки выберут левый выход, переходите к Эпизоду 3.

ЭПИЗОД 2



Да здравствуют победители!

Главная задача. Ниндзя победили Колдуна-скелета, и теперь их встречают, как героев. К сожалению, они совсем не помнят, как победили.

(Текст необходимо зачитывать вслух.)

Как только вы проходите через этот выход, всё темнеет у вас перед глазами. Вы чувствуете головокружение, тошноту и вот-вот упадёте в обморок. Что происходит? После нескольких долгих, как вечность, мгновений, вам становится лучше, и вы открываете глаза. Вы находитесь в красивом обеденном зале. Длинный стол уставлен изысканными блюдами. Из открытых окон доносятся голоса людей, выкрикивающих ваши имена. Когда сознание проясняется, вы видите, как принцесса Вания и несколько стражей Синтаро бросаются к вам.

Вания выглядит очень взволнованной. Она спрашивает ниндзя о их самочувствии и предлагает им присесть и отдохнуть. Битва была нешуточной, но они выжили. Самое время рассказать ниндзя о том, как они изменились. Один из них теперь хромот. У второго сломана рука. А у третьего повязка на голове. Все они очень устали. У них болит всё тело. Когда они пытаются что-то спросить или возразить, но Вания уверяет их, что теперь всё будет хорошо. Они победили Колдуна-скелета и освободили Синтаро, однако заплатили за это очень высокую цену. Мастер Ву пал в бою, а ниндзя были тяжело ранены. Синтаро перед ними в неоплатном долгу, поэтому Вания просит героев остаться и помочь ей править королевством.

Что же происходит на самом деле?

В этот раз Колдуну-скелету действительно удалось победить. Он создал невероятно реалистичную иллюзию, чтобы убедить ниндзя, что они уже выиграли битву. Он рассчитывает, что гордость и впечатлительность заставят героев поверить в это. Однако всё, что происходит, — часть коварного плана колдуна, который хочет заставить ниндзя уничтожить самих себя.

Подходящий конец для предателей

Разыграйте следующую ситуацию. Жители Синтаро просто обожают ниндзя. Стол ломится от вкуснейших яств, люди на улицах танцуют от счастья, а ниндзя чувствуют себя величайшими героями на свете. Единственное, что омрачает их жизнь, — отсутствие Мастера Ву, который уже никогда не сможет разделить с ними радость победы. Вания объясняет, что Ву в одиночку сражался с небольшой армией Воскресших воинов, когда предатели-геклы атаковали его с тыла. Ву погиб как настоящий герой. Если ниндзя начинают расспрашивать об истории гибели Ву, попросите их бросить кубик для характеристики РАЗУМ (необходимое значение 13).

В случае успеха герои начинают замечать некоторые необычные детали. Например, несмотря на то что все едят, еды на столе не становится меньше. А когда они пытаются выглянуть в окна, чтобы взглянуть на толпу, то не могут никого и ничего разглядеть: всё как будто подернуто дымкой. Когда герои высказывают свои сомнения вслух, Вания продолжает убеждать их, что, должно быть, они ещё не оправились после битвы.

(Текст необходимо зачитывать вслух.)

В этот самый момент один из стражей подбегает к Вании и что-то шепчет ей на ухо. Она поворачивается к вам и говорит: «Коварные геклы, убившие Мастера Ву, наконец-то, пойманы. По законам Синтаро, их судьба в ваших руках. Вы можете проявить милосердие и освободить их, несмотря на совершённое ими ужасное преступление, или дёрнуть за шнур, свисающий с потолка, чтобы сбросить их в пропасть».

Да, вы можете разрешить игрокам снова сделать несколько бросков для характеристики РАЗУМ, чтобы ниндзя могли видеть сквозь иллюзию. Однако предполагается, что этот эпизод станет испытанием характера ниндзя. Если они проявят милосердие, иллюзия разрушится. Если они дёрнут за шнур, пол раскроется у них под ногами и они полетят вниз.

Если ниндзя решат освободить геклов...

(Текст необходимо зачитывать вслух.)

Принцесса Вания, другие высокопоставленные гости и вся комната начинают расплываться у вас перед глазами. В следующий момент обеденный зал полностью исчезает, а вы оказываетесь в очередной пещере в подземельях. Все ваши травмы исчезают. Всё это было иллюзией, которая, к счастью, закончилась. В пещере раздаётся громовой голос Колдуна-скелета: «Вы выжили, ниндзя, но всё, что вам удалось доказать, — это то, насколько вы слабы. Уничтожить вас будет удовольствием для меня».

Если ниндзя дёрнут за шнур...

(Текст необходимо зачитывать вслух.)

Внезапно пол уходит из-под ваших ног. Вы падаете вниз в темноту всё дальше и дальше, и вам совсем не за что ухватиться. Возможно, вы только что сделали свою самую большую ошибку...

Если в сундуках с сокровищами игроков остались Сердечки, они могут использовать их, чтобы выжить. В противном случае решение принимает ведущий. Вы можете придумать способ для чудесного спасения игроков в последний момент (может быть, на их пути окажется уступ, на который они смогут вскарабкаться); или решить, что ниндзя будут падать вечно, поэтому, чтобы продолжить игру, игроки должны будут выбрать новых персонажей. Можно сделать падение частью иллюзии.

Если ниндзя решат дёрнуть за шнур, то они не получат награды за это приключение. Им повезёт, если они выживут. Если ниндзя проявят снисхождение, то получат награду в конце приключения. Переходите к Эпизоду 4.

ЭПИЗОД 3



Что случилось со старым добрым НИНДЗЯГО?

Главная задача. Ниндзя снова оказываются в НИНДЗЯГО Сити, где они встречают знакомого... который принимает их за мошенников.

(Текст необходимо зачитывать вслух.)

Как только вы проходите через этот выход, всё темнеет у вас перед глазами. Вы чувствуете головокружение, тошноту и вот-вот упадёте в обморок. Что происходит? После нескольких долгих, как вечность, мгновений, вам становится лучше, и вы открываете глаза. Лучше бы вы этого не делали. Всё, что вы видите вокруг, — обломки зданий и горы мусора. Вы больше не в подземелье. Но где же вы? А потом видите их: такие знакомые места, которые узнаете в любом состоянии. Вы дома. Вы в НИНДЗЯГО Сити.

Попросите игроков сделать бросок для характеристики «Наблюдательность». При любом результате, за исключением «Череп», ниндзя находят на земле газету. На ней указана дата выпуска, которая наступит только через две недели. Каким-то образом ниндзя перенесли в ближайшее будущее!

Что же происходит на самом деле?

Всё это — иллюзия, созданная Колдуном-скелетом, чтобы сломить дух ниндзя. Он хочет убедить их, что всё, что они делают в Синтаро, приведёт лишь к гибели и разорению мира НИНДЗЯГО, поэтому им лучше всего будет сдаться. Что ж, стоит попробовать...

Все снова вместе и всё... хорошо?

(Текст необходимо зачитывать вслух.)

Пробираясь через руины, вы видите людей, которые роются в мусоре в поисках еды и разбирают обломки своих домов, пытаются найти уцелевшие вещи. Что же здесь могло произойти? Когда вы в последний раз были в НИНДЗЯГО Сити, это был процветающий и оживлённый мегаполис. Сейчас он лежит в руинах.



Вдалеке вы видите какого-то старика, направляющегося в вашу сторону. Когда он подходит ближе, вы узнаете его: это же Мастер Ву. Вот только выражение лица у него совсем не добродушное. Ву выглядит очень злым.

Старый мастер бросается к ниндзя и требует объяснить, кто они такие. Их ответам он не верит. Ву настаивает, что его ниндзя пропали без вести во время последней битвы с Колдуном-скелетом в Синтаро. Он уверен, что персонажи игроков — самозванцы. Героям необходимо доказать, что они не врут и действительно являются теми самыми ниндзя. Они могут использовать Кружитцу, продемонстрировать силы стихий или рассказать что-то, о чём известно только им и Мастеру Ву. Убедить Ву не составит труда. Он всего лишь иллюзия, а чтобы уловка Колдуна-скелета сработала, он должен ответить на вопросы ниндзя. Когда Ву окончательно убеждается, что нашёл «своих» ниндзя, он спрашивает, как им удалось выжить. Затем ему приходит в голову гениальная мысль. Он просит ниндзя подробно рассказать о последней битве в Синтаро (чего они, конечно же, сделать не могут).

(Текст необходимо зачитывать вслух.)

«Вот единственное объяснение, — говорит Ву. — Вы из прошлого. Каким-то образом вам удалось переместиться в будущее. Если бы вы могли снова вернуться в прошлое, то, возможно, исправили бы свои ошибки. И мир был бы спасён».

Какие ошибки? Как они могут их исправить?

Ой....

Ву объясняет, что ниндзя нашли Клинки избавления и столкнулись со своим врагом в Башне Колдуна-скелета. Однако они недооценили его силу. Последовавшая за этим битва была ужасной и разрушительной. Они дрались в Синтаро, потом в НИНДЗЯГО Сити, потом снова в Синтаро, сея вокруг хаос и разрушения. Ниндзя погибли в том бою. Что стало с Колдуном-скелетом, неизвестно.

(Текст необходимо зачитывать вслух.)

«Это моя вина, — говорит Ву. — Я учил вас бороться со злом и верить, что в конце концов вы обязательно победите. Но оглянитесь вокруг. Стоила ли победа всего этого? Может быть, для мира было бы лучше, если бы в этот раз вы остались в стороне и ничего не делали?»

Конечно, вы можете разрешить игрокам сделать несколько бросков для характеристики РАЗУМ, чтобы узнать, могут ли ниндзя разрушить иллюзию. Однако смысл этого эпизода заключается в том, чтобы заставить игроков сделать нравственный выбор. Продолжат ли они сражаться с Колдуном-скелетом, зная, что это приведёт к такому будущему? А, может, они откажутся от борьбы? Какую цену они готовы заплатить, чтобы остановить зло?

(Текст необходимо зачитывать вслух.)

Мир вокруг начинает расплываться у вас перед глазами. Вы чувствуете, будто вас тянет назад. В следующий момент вы вновь оказываетесь в подземелье. Вам предстоит великая битва... или нет?

Что же делать?

У ниндзя должно остаться чувство неуверенности в том, действительно ли всё, что они видели, произошло на самом деле. В любом случае, всё это должно дать им пищу для размышлений. Дайте игрокам немного времени, чтобы обсудить, что они будут делать дальше.

Если ниндзя решат всё же остановить Колдуна-скелета, неважно, каким способом, они получат награду за это приключение. Переходите к Эпизоду 4. Если они решат сдаться, то им будет необходимо спасти Мастера Ву (если они этого ещё не сделали) и вернуться в НИНДЗЯГО Сити. Вы можете выдать им награду, хотя в ней уже нет особой необходимости. Герои не смогут перейти к Эпизоду 4.

ЭПИЗОД 4



Остановите Землю — я сойду

Главная задача. У ниндзя есть всего один шанс, чтобы помешать планам Колдуна-скелета в надежде остановить его навсегда.

(Текст необходимо зачитывать вслух.)

Вы выбрали не самый лёгкий путь, который к тому же кажется бесконечным. Вы чувствуете, что должны были бы уже дойти до центра земного шара. И всё время слышите голос Колдуна-скелета, насмехающегося над вами. «Вы избежали многих моих ловушек, — говорит он, — но все равно опоздали: вы уже не сможете остановить меня. Через несколько мгновений моя власть станет безграничной, и ничто не сможет мне помешать!»

Игроки попадают в пещеру, которая выглядит как тронный зал. На троне восседает призрачная фигура Колдуна-скелета. В руках она держит призрачный глобус. Глобус медленно вращается по часовой стрелке.

Когда ниндзя входят в зал, сработала последняя ловушка Колдуна-скелета. Её цель — персонаж игрока, который взял на себя роль лидера в этом приключении. (Посмотрите прямо на этого игрока.

(Текст необходимо зачитывать вслух.)

Внезапно вокруг тебя вырастают стены из кристаллов. Прежде чем ты успеваешь что-то сделать, ты оказываешься внутри прозрачной капсулы... и воздух уже на исходе.

Другие ниндзя видят, как на передней стенке капсулы появляются буквы. Прямо над ними возникает светящаяся надпись: «Познай самого себя!».

Что происходит? Из букв нужно составить кодовое слово или слова, которые помогут вам открыть капсулу. Надпись «Познай самого себя!» — подсказка. Ответ на загадку прост: ниндзя.

Задание кажется лёгким, но это не так. Как только ниндзя введут все пять букв, капсула начнёт снова уходить под землю, забирая с собой пленника. Дайте ниндзя столько попыток, сколько необходимо. Всё время они должны слышать самодовольный голос Колдуна-скелета, который их дразнит. Когда они, наконец, найдут правильный ответ, он язвительно похвалит их за их мудрость и заставит поспешить на помощь своему другу, пока не стало слишком поздно. Не странно ли, что Колдун-скелет так сильно радовался их успеху и так торопил их, когда они разгадывали головоломку? Надеемся, что ниндзя заподозрят что-то неладное прежде, чем успеют ввести последнюю букву слова «ниндзя». В противном случае, к невероятному удовольствию своего врага, они потеряют одного игрока.

Если ниндзя поймут, что их пытаются обмануть, и остановятся, камера откроется, и их друг будет свободен.

Независимо от результата **прочитайте следующий текст вслух:**

«Это одна из моих самых безобидных ловушек, — слышится голос Колдуна-скелета. — Я придумал её, чтобы потратить ещё чуть-чуть вашего драгоценного времени. Хотя это уже не имеет особого значения: вы больше не сможете меня остановить, как не можете остановить вращение земного шара».

Пока вращается Земля

Последняя фраза Колдуна-скелета — подсказка, которая должна заставить ниндзя повнимательнее взглянуть на призрачную фигуру и глобус у неё в руке. Если они бросят кубик для характеристики «Наблюдательность» (значение 12), то обнаружат мощный поток энергии, идущий от глобуса к фигуре Колдуна-скелета. Если ниндзя схватят глобус, то получат энергетический удар (ущерб -13 за каждый ход, в течение которого они будут его держать). Если ниндзя удастся удержать глобус от вращения в течение шести ходов, они услышат крик Колдуна-скелета.

(Текст необходимо зачитывать вслух.)

Когда вы снова слышите голос Колдуна-скелета, он звучит совсем тихо. «Вы победили... но это... ненадолго. Вы выиграли... всего несколько дополнительных минут... и только. Наслаждайтесь... последними мгновениями свободы». Призрачная фигура Колдуна-скелета и глобус исчезают.

В этот момент вы осознаёте, что сделали. Колдун-скелет был всего в одном шаге от воплощения своих коварных планов в жизнь. Воздействуя на призрачные изображения, вы каким-то образом ослабили его, но только на некоторое время. Может быть, это время нужно использовать для того, чтобы найти Колдуна-скелета и одержать окончательную победу.

Награда

Если игрокам удалось успешно выполнить все задания этого приключения, дайте им несколько кубиков LEGO, которые они могут использовать для выполнения заданий в следующих приключениях.



ТВОЕ ИМЯ

ЗДОРОВЬЕ



ФИЗИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

СКАЛОЛАЗАНИЕ

УМЕНИЕ УКЛОНЯТЬСЯ ОТ УДАРОВ

ЕЗДА НА ДРАКОНЕ

ВОЖДЕНИЕ

ОГНЕННОЕ ДЫХАНИЕ/ПОЛЁТ

УМЕНИЕ ПРЯТАТЬСЯ

ПРЫЖКИ/ПИЛОТИРОВАНИЕ

БОЕВЫЕ ИСКУССТВА

БЕГ

КРУЖИТЦУ

ШКВАЛ КРУЖИТЦУ

СКРЫТНОСТЬ

СИЛА



РАЗУМ

КУЗНЕЧНОЕ ДЕЛО

УМЕНИЕ ОБРАЩАТЬСЯ С КОМПЬЮТЕРАМИ

УПРАВЛЕНИЕ СИЛАМИ СТИХИЙ

КОНСТРУИРОВАНИЕ

ИЗОБРЕТАТЕЛЬНОСТЬ/ЗНАНИЕ ЯЗЫКОВ

ЗНАНИЕ МЕХАНИКИ

ДАР УБЕЖДЕНИЯ

НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ

ТАЛАНТ ФОКУСНИКА

ВАШИ РЕСУРСЫ

