

Гнездо кенку

Кенку – пернатая раса гуманоидов, представители которой способны имитировать любые звуки. Ими движет страсть к блестящему и сверкающему.



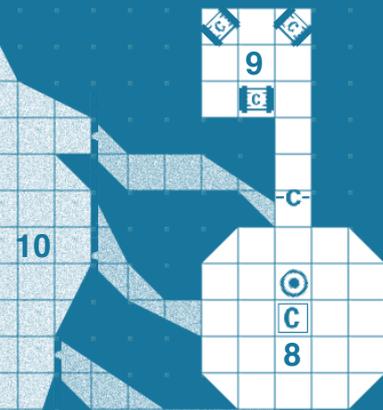
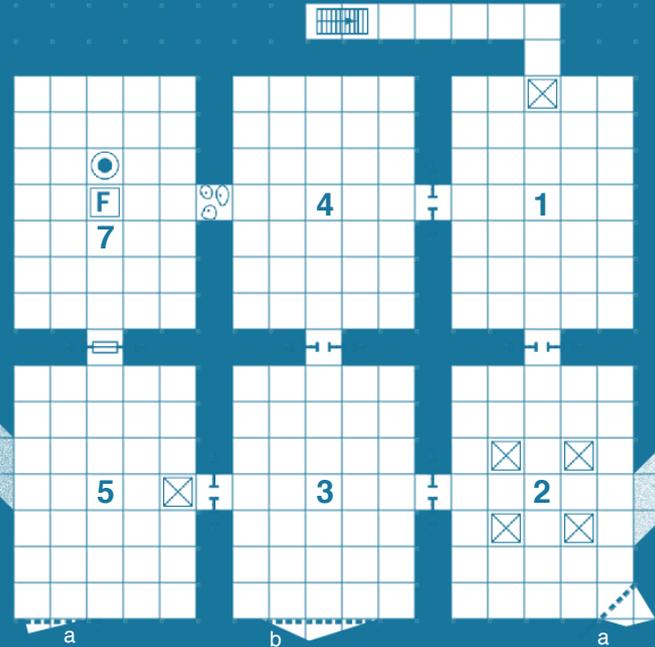
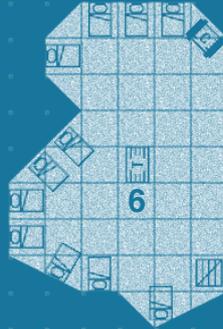
Придумал, нарисовал и написал
AZOTKirill, AZOTKirill@gmail.com
CC BY-SA

Неведомым способом получив власть над великим деревом, растущим в подвале, они сделали из подвала разрушенной крепости убежище с ловушками и начали грабить племена существ, живущих поблизости. Ни одно племя так и не смогло вернуть себе награбленное.

Помещения в подземелье очень просторны, но однотипны; их стены, полы и потолки полностью покрыты корнями, свет проникает в подвал через тонкие щели между корнями.

Легенда карты:

| | | | |
|--|------------------|--|----------------|
| | сундук | | ствол дерева |
| | арка | | стена корней |
| | яма | | запертая дверь |
| | люк на полу | | тайная дверь |
| | люк на потолке | | ящик |
| | завал | | стол |
| | иллюзорная стена | | кровать |



Второй уровень

8. Возле дерева под люком шаманил друид кенку. Три узких прохода ведут к туннелю (10). Яркий голубой свет излучает сердце дерева.
9. Сокровищница, сундуки полны украшений и монет.
10. Туннель, проходящий под заброшенной крепостью.

Друид кенку усыпил великое дерево и теперь магией управляет им. Чтобы поддерживать сон, друид должен всегда находиться возле сердца дерева.

Кенку придумали систему, при которой друид в любой момент может помочь в бою, но его присутствие не обязательно: кенку подают друиду сигналы и тот применяет заклинание, необходимое в сражении.

Список сигналов кенку:

- Крик вороны N раз.....раскрыть/закрыть ямы в комнате N
- Соловьиный свист.....закрыть корнями/раскрыть все арки
- Крик кукушки N раз.....выпустить шипы из пола в комнате N
- Крик сокола N раз.....открыть/закрыть клетку посреди комнаты N

Помимо очевидных вариантов применения клеток, кенку могут использовать их как защитный купол. После того, как пернатые услышат соловьиный свист, они возвращаются в безопасные комнаты и перегруппировываются.

Первый уровень

1. На потолке, вцепившись когтями в корни, сторожит выход, ведущий к руинам крепости, кенку.
2. На потолке висит сторож, подобно оному из комнаты (1). В тайнике (a) за корнями спрятаны пара мешков зерна. Проход ведёт к зарослям крапивы.
3. Посреди комнаты в клетке из корней таятся пара пауков, необдуманно пробравшись в логово кенку. В тайнике (b) за корнями спрятаны щиты и копья.
4. Посреди комнаты в клетке из корней заточены три паука, в такой же клетке на потолке спит волк.
5. В тайнике (a) за корнями лежат мешки с зерном. Пару горок зерна можно обнаружить на полу возле тайника.
6. Жилище кенку, сундук содержит медные монеты. В этой пещере нет корней и источников света.
7. Возле ствола великого дерева лежит железный люк, ведущий на второй уровень подземелья.

Хоть дерево и находится в состоянии сна, сильная боль способная пробудить его. Пробудившись, дерево не станет выяснять, кто хороший а кто плохой, вместо этого оно просто скрутит всех в смертельных объятиях. Поэтому если захватчики начнут кромсать корни дерева топорами или поджигать их, кенку будут вынуждены убрать препятствия, тем самым став уязвимыми против налётчиков.

Туннель под крепостью уже не один десяток лет используют купцы, и кенку нашли в них источник зерна и драгоценностей. Когда караван въезжает в туннель, друид тут же закрывает корнями выходы на поверхность, позволяя своей стае ограбить жертву.

Кенку успели нажить себе много врагов в лице соседних племён, и враги отныне днями и ночами патрулируют выходы из логова кенку.

Существует множество путей борьбы с кенку, будь то заклинание немоты или использование их же сигналов, натравливание соседних племён или точный удар в сердце логова, подземелье должно заставить игроков думать, а не слепо рубить всё направо и налево.