

# Allegrina knihovna

Autor: Honza0297

## 1 - Vstupní hala

Na zemi leží torzo strážce a tělo jednoho z vesničanů, obě dveře jsou zamčené. Jdou buď odemknout klíčem, který má stráž, nebo vyrazit. Na zemi se také váli fialový krystal, který přesně zapadá do prohlubně v kyrysu strážce, čímž dojde k jeho aktivaci. U dveří směrem do (2) je nápis "Stráž se rostlin", u druhých je jen "Tudy ne".

## 2 - Odd. botaniky

Mezi rozházenými regály trůní napůl automat a napůl magií zmutovaná masožravá rostlina s mnoha úponky, kterými si podává "jídlo" do zobáku uprostřed. Podle množství krve a kostí okolo dostala v posledních dnech slušnou porci.

## 3 - Kuchyně a sklepy

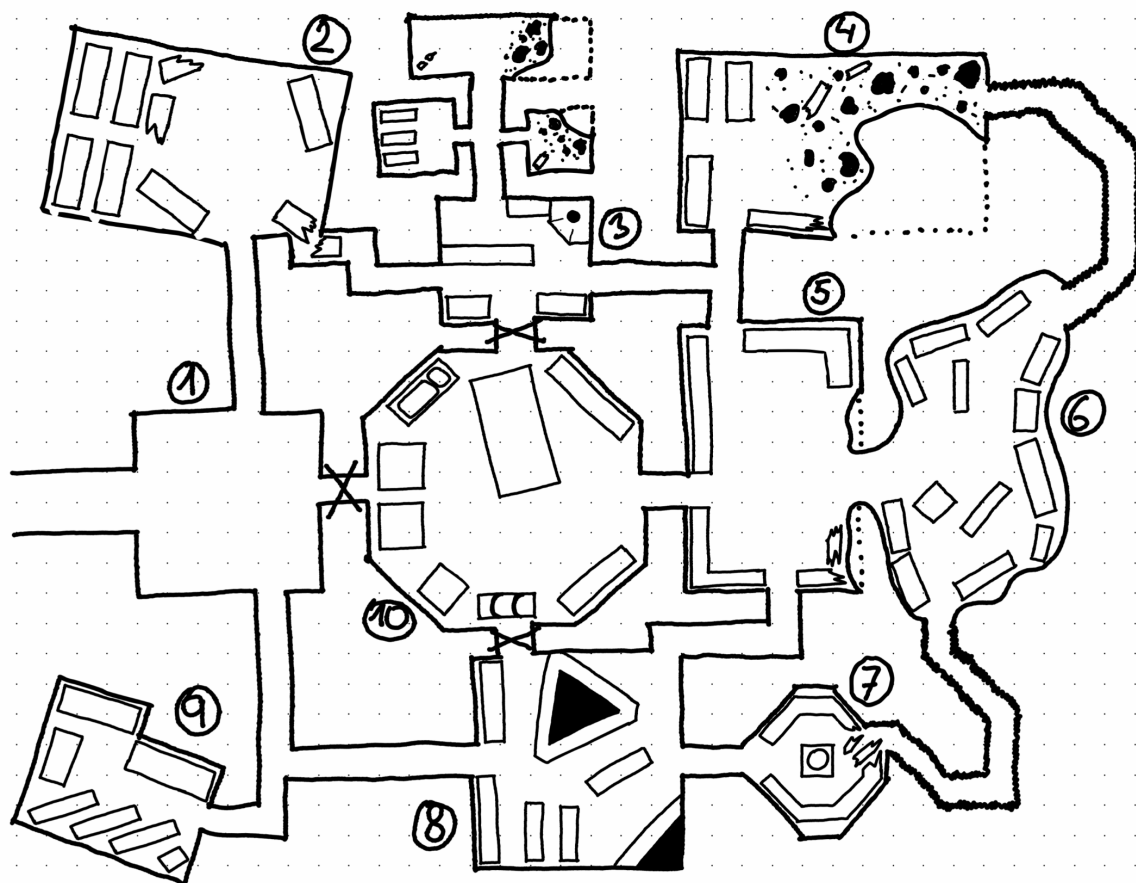
Kuchyně je sice ukližená, ale evidentně dlouho nevyužívaná. Mechanický kuchař ale stále funguje a dokonce uvaří překvapivě jedlé jídlo, k čemuž navádí i nápisy po zdech. Záhadu čerstvých surovin vysvětlí kusy lidských končetin na policích v jednom ze sklepů. Kromě nich tam rostou pouze dřevokazné houby. Vinný sklípek v zadní místnosti je z větší části zavalený, několik lahví ale možná přežilo.

## 4 - Odd. Biologie

Místnost je z větší části zborcená a hrozí, že se sesuv bude zvětšovat, zvláště, pokud by se tam někdo začal neopatrně pohybovat.

## 5 - Odd. Mechaniky a magie

Překvapivě zachovalá místnost s knihovnami z tmavého mahagonu. Před jedinými nezatarasenými dveřmi do laboratoře stojí dva strážníci. Zároveň je z této místnosti vstup do jeskyně a jedna její strana je tedy trochu narušená. Po stěnách je hromada nákrešů mechanických strážů a mimo jiné i informace o tom, že právě fialové krystaly propůjčují automatům sílu se hýbat. Dveře směrem k odd. Matematiky mají stejnou hádanku jako z durhé strany.



## 6 - Jeskyně

Rozšíření oddělení magie a mechaniky. Police jsou hrubě zbité dohromady, nebo s eknihy jen váli po zemi. Uvnitř jeskyně je Knižní vír.

## 7 - Odd. Metafyziky

Kdo do místnosti vejde bez vyslovení hesla, které se nachází mezi nesmyslnými větami na zdi, bude obrovskou silou přitažen ke stropu. Dostat se pryč může vyslovením daného hesla nebo zničením orbu uprostřed místnosti. A jen ti nejsilnější tvorové se z pasti dostanou I vlastními silami.

## 10 - Allegrina laboratoř

Osmiúhelníková místnost, původně asi společenská. Původně dovnitř vedly 4 vchody, 3 ale byly zasypány. Každého příchozího zaujmou železné klece, zabírající dvě stěny. V jedné z nich to vypadá, že může být někdo živý, druhá je ale prázdná. Uprostřed místnosti se nachází velký stůl, na kterém Allegra zrovna provádí napůl operaci a napůl pitvu. Kromě toho je v místnosti stará, léta nepoužívaná postel, nyní zarovnaná hromadami knih, svítků, dřeva, provazů, táhel a ozubených koleček, které se nacházejí i ve zbytku laboratoře. Kromě toho se v místnosti nachází i truhla plná Allegriných cenností.

## 9 - Archiv

Malá místnost přetékající listinami, kronikami a podobnými věcmi. Uvnitř se nachází Kronikář, strážící tuto místnost. Na zdech najdete hromadu letopočtů a událostí - jakýsi Allegrin deník. Žádné podstatné informace až na poslední zmínku starou dva týdny: "Je třeba subjekty".

## 8 - Odd. matematiky

Dveře směrem od archivu (a) a do odd. Mechaniky (b) jsou zamčené. Odemknout se dají zevnitř nebo:  
(a) Před vstupem je na zdech hromada nápisů typu "Nepřátelé nemohou projít" nebo "Jsi-li přítel, vstup". Cílem je, aby příchozí nějak prokázal, že je přítel.  
(b) Kolem dveří je hromada odkazů na trojúhelníky a rovnice  $a^2=b^2+c^2$ . Ke dveřích je přitomen provázek přivázaná křída. Cílem je nakreslit na dveře pravoúhlý trojúhelník.

## **Příběh - Úvod do hry (příklad, nic na něm nezávisí, pokud družina najde dungeon náhodně, bude to fungovat taky)**

Allegra bývala čarodějka a alchymistka, jejímž cílem bylo ožívování neživého - nikoli nekromancie, ale skutečné vytváření umělého života. Její hosty proto vítali mechaničtí rytíři, sluhové s porcelánovými maskami roznášeli jídlo a v celém jejím sídle létaly knihy místo ptáků. Byly její výtvoři ovládané magií, nebo se jednalo o vrchol umění mechaniky? To nikdo neví, možná to bylo obojí. Co se ale ví jistě, že Allegra se svému snu oddávala čím dál víc, až se nakonec zavřela ve svém sídle a přestala se jakkoli zajímat o svět venku. A ten na ni během desítek let zapomněl. Před pár dny ale začali z blízkých vesnic mizet vesničané, které odvěkli golemové, vzdáleně podobní Allegriným rytířům, jak si vzpomněl jeden z vesnických stařešinů. Mohla Allegra celé ty roky tajně pracovat a žít ve svém podzemním sídle?

**Mechamagie:** Allegrino životní dílo, ale nikoli její jediný úspěch. Pomocí fialových krystalů neznámého původu oživuje precizně sestavené automaty - a nejen ty. Bez těchto krystalů ale většina jejich výtvorů umírá. Neplatí pro bestiální rostlinu a létající knihy (a pro Knižní vír, což ale technicky není její výtvor, vznikl sám od sebe).

**Popis dungeonu:** Allegrino sídlo je dost zpustlé, u stěn se drží hromada prachu a různé špíny, uprostřed jsou ale v prachu "stezky" - evidentně tu tedy někdo žije a prochází. Na černěných stěnách se nachází hromady nápisů, i když většina z nich nedává smysl nebo ani nelze přečíst. Již od vchodu cítí každý příchozí nezaměnitelný pach rozkladu. Dveře ze vstupní haly, snad z důvodu pronikání vlhkosti zvenčí, značně zetlely a vypadají, že snad i půjdou vyrazit

**Křídové nápisy:** Po celém objektu jsou křídové nápisy, ale povětšinou jsou buď napsané cizími písmy, nebo nedávají smysl. Pouze ty důležité jsou explicitně zmíněny. Pozn. pro PJ: Jelikož na nápisích stojí a padá několik hádanek, je dobré motivovat hráče k jejich hledání a zkoumání - třeba "minihrou" za menším lootem, kdy ve vstupní hale bude nápis "Číslo 1: V kuchyni se dozvíš víc" a několik podobných nápisů dovede hráče ke schované truhličce.

## **Monstra: chování a případné lokace**

**Mechanické strážce/rytíři:** Jejich porcelánová maska připomíná muže s oficiérským knírem a všichni vypadají (až na utržené šrámy v průběhu času) stejně. Kromě kroužkové košile mají na sobě I kyrys, ve kterém je zasazený fialový krystal. Jako zbraň používají krátké halapartny. Všechno jejich vybavení je ale notně omšelé a evidentně nepříliš dobře udržované. Z nějakého důvodu u sebe také mají něco jako tlustý děravý prsten na provázku. Z jsou u vstupu do laboratoře, 1 polozničený v hale.

**Malí tvorové:** Kromě "velkých" automatů obývá Allegrino sídlo I mnoho malých stvoření, především všelijakých pavoukoviců. Někteří před vším utečou, někteří se zvědavě přiblíží a někteří netouží po ničem jiném než vše ochutnat.

**Knižní vír:** V jeskyni, kde neuspořádaně ležely všemožné knihy tak, jak je kdo odhodil, se samovolně spojily magické formule a jimi popsané stránky ožily v podobě víru, který ze stránek vytváří zvláštní vysoký přízrak, vzdáleně připomínající postavu v plášti. Jelikož je tvořený mnoha různými stránkami, které se navíc neustále přehazují, v jednu chvíli může být přízrak neškodný a ve druhé může každého rozervat na kusy. Stejně tak kouzelné formule, které používá, se mění každou chvíli.

**Létající knihy:** Celou knihovnou proletují knihy - mohou mávat deskami jako křídly, i když většinou létají spíš jako vlaštovky. Pokud někdo vytáhne knihu z police bez vyřčení správného hesla (některá hesla je možné najít mezi mnoha křídovými nápisy), ta se narušiteli vytrhne z ruky a spolu s několika dalšími začne poletovat okolo. I když jejich útoky neskončí hůř než modřinou, umí být dosti otravné.

**Mechanický kuchař:** Široký poměrně automat s tělem ze sudu a 4 rukama - kromě dvou "lidských" má také pánev a nůž na pohyblivých končetinách. Jeho porcelánová maska připomíná rozesmátého muže. Není agresivní a pokud ho někdo požádá o jídlo, uvaří překvapivě jedlé jídlo (záhada čerstvosti řešena u popisu kuchyně). V případě útoku se snaží bránit a utíká směrem do sklepů - útočí až zahnaný do kouta. Jeho krystal se nachází někde hluboko v jeho útrokách - nelze jednoduše vyřadit.

**Archivář:** Pravděpodobně jeden z prvních automatů. Masku má na mnoha místech popraskanou, velké části chybí. Při pohybu vydává skřípavé zvuky, viditelné části mechanismu jsou poškozené. Většina jeho soukolí je odkrytá. Za každou cenu se snaží zabránit vstupu kohokoli do archivu - avšak pouze pasivně (stojí ve dveřích, snaží se je zavřít...). Pokud někdo přece jen vejde, archivář popadne několik knih a už se dotýčného vyhnat nesnaží, ale celou dobu chodí těsně za ním a okamžitě urovnává vše, na co dotýčný sáhne. Při útoku se chová pasivně a ne jeden by měl pocit, že se bojí - schovává se v rohu a vlastním tělem chrání své knihy.

**Bestiální rostlina:** Ze všeho nejvíc připomíná kombinaci masožravé rostliny, chobotnice a robopavouka. Sice se nemůže hýbat a pouze sedí na jednom místě, dosáhne ale bezpečně k oběma dveřím, vedoucím z/do místnosti. Pokud by snad někdo zkoumal křídové nápisy na stěnách, zjistí, že rostlinu lze na chvíli uklidnit roztočením prstenu na provázku, který mohou najít u rytířů. Pokud by ale při procházení kolem rostliny třeba zakopl, rostlinu to rozzuří a zaútočí s daleko větší silou. Její fialový krystal je ukrytý pod zobákem v jejím "žaludku" - pokud tedy někoho spolkne vcelku, možná ještě přežije.