

## Pomůcka na sledování času v jeskyni

Každé pole = 1 směna. Řada 6 polí = 1 hodina. Všechna pole na listu = 1 den.

Písmena vedle polí značí různé události nebo kontroly (viz níže).

Když má nastat nějaká událost (např. vypršet kouzlo), zapiš symbol k příslušnému poli.

**N** Hod na potulnou nestvůru

**O** Družina musí 1 směnu odpočívat

**P** Dohoří pochodně

**L** Dohoří olej v lucernách

# OLD-SCHOOL ESSENTIALS

RETRO DOBRODRUŽNÁ HRA

N	N	NO	P	N	N	NO	P	N	N	NO	P	N	N	NO	P	L
N	N	NO	P	N	N	NO	P	N	N	NO	P	N	N	NO	P	L
N	N	NO	P	N	N	NO	P	N	N	NO	P	N	N	NO	P	L
N	N	NO	P	N	N	NO	P	N	N	NO	P	N	N	NO	P	L
N	N	NO	P	N	N	NO	P	N	N	NO	P	N	N	NO	P	L
N	N	NO	P	N	N	NO	P	N	N	NO	P	N	N	NO	P	L
N	N	NO	P	N	N	NO	P	N	N	NO	P	N	N	NO	P	L

### Herní průběh každé směny

- Potulné nestvůry:** Házej u vyznačených polí.
- Akce:** Družina se rozhodne, jakou akci podnikne (např. pohyb, hledání, naslouchání, vstup do místnosti).
- Popis:** Popisuj, co se děje. Při setkání s nestvůrou pokračuj podle postupu pro *Setkání* na str. 124 v *Old-School Essentials*.
- Konec směny:** Zaškrtni směnu a podívej se, jestli se nespustily nějaké události.

### Čas

**Kolo:** 10 sekund

**Minuta:** 6 kol

**Směna:** 10 minut

**Hodina:** 6 směn

### Běžné doby trvání

**Pochodeň:** 6 směn (1 hodina)

**Lucerna:** 24 směn (4 hodiny)

**Světlo (kler.):** 12 směn (2 hod.)

**Světlo (kouz.):** 6 směn + 1/úr.

**Lektvar:** 1k6 + 6 směn

**Louže hořícího oleje:** 1 směna

### Potulné nestvůry

Šance na setkání obvykle bývá 1 z 6 každé 2 směny.

### Odpočinek (1 směna/hod.)

Postavy, které si neodpočínou, dostávají postih –1 k hodům na útok a na zranění, dokud nevěnují jednu směnu odpočinku.

### Akce v 1 směně

**Pohyb:** základní rychlostí.

**Prohledání prostoru 10' × 10':** Kvůli tajným dveřím a pastem v místnostech.

**Prohledání předmětu:** Kvůli pastem na pokladech. (Jen postavy, které to umějí.)

**Setkání:** Všechna setkání/boje trvají 1 směnu.

**Rozhovor:** Pokud hráči stráví 10 minut reálného času rozhovorem, může sudí usoudit, že uplynula směna i postavám.

**Jiné akce:** Sudí by měl posoudit, které jiné akce zaberou 1 směnu, např. pokusy o odcizení zámku, naslouchání za dveřmi, zneškodnění pasti, naplnění pytle pokladem atd.

Poznámky sudího