

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), запиš symbol k příslušnému poli.

N Hod na potulnou nestvůru

P Dohoří pochodně

O Družina musí 1 směnu odpočívat

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

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 neodpočinou, 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 odemčení zámku, naslouchání za dveřmi, zneškodnění pasti, naplnění pytle pokladem atd.

Poznámky sudího