

Počítadlo směn

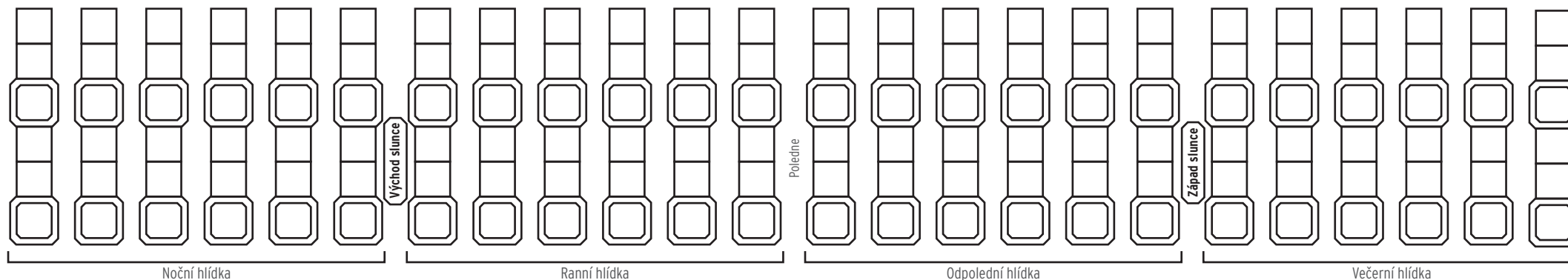
Za každou směnu, kdy hráči používají pochodeň nebo lucernu, zaznač do políčka směny P nebo L. Až označíš 6 políček, řekni hráčům, ať si u svého světla odškrtnou jedno použití.

V jeskyni házej po každých třech směnách k6 na setkání:

- **1: Setkání.** Hodem určí typ.
- **2: Předzvěst setkání.** Hodem určí typ.

V divočině určuj setkání hodem k6 vždy při **východu slunce** a **západu slunce**.

Když ti padne setkání nebo předzvěst, hodem k12 určí hodinu.



Hráčské myši

Jméno

Síla	<input type="checkbox"/> Poranění (nevýh. síla, mrš.)
Mrš.	<input type="checkbox"/> Pomatení (nevýh. vůle)
Vůle	<input type="checkbox"/> Zatížení (nevýh. vše)
BO	

Jméno

Síla	<input type="checkbox"/> Poranění (nevýh. síla, mrš.)
Mrš.	<input type="checkbox"/> Pomatení (nevýh. vůle)
Vůle	<input type="checkbox"/> Zatížení (nevýh. vše)
BO	

Jméno

Síla	<input type="checkbox"/> Poranění (nevýh. síla, mrš.)
Mrš.	<input type="checkbox"/> Pomatení (nevýh. vůle)
Vůle	<input type="checkbox"/> Zatížení (nevýh. vše)
BO	

Jméno

Síla	<input type="checkbox"/> Poranění (nevýh. síla, mrš.)
Mrš.	<input type="checkbox"/> Pomatení (nevýh. vůle)
Vůle	<input type="checkbox"/> Zatížení (nevýh. vše)
BO	

Jméno

Síla	<input type="checkbox"/> Poranění (nevýh. síla, mrš.)
Mrš.	<input type="checkbox"/> Pomatení (nevýh. vůle)
Vůle	<input type="checkbox"/> Zatížení (nevýh. vše)
BO	

Jméno

Síla	<input type="checkbox"/> Poranění (nevýh. síla, mrš.)
Mrš.	<input type="checkbox"/> Pomatení (nevýh. vůle)
Vůle	<input type="checkbox"/> Zatížení (nevýh. vše)
BO	

Poznámky