

# 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 urči typ.
- **2: Předzvěst setkání.** Hodem urči typ.

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

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

# Hráčské myši

## Jméno

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

## Jméno

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

## Jméno

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

## Jméno

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

## Jméno

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

## Jméno

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

# Poznámky