

Трекер ходів

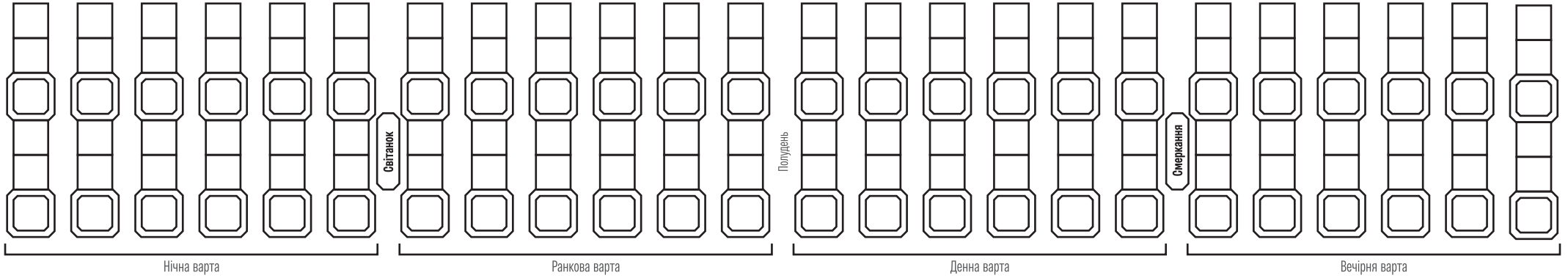
Кожен хід, коли гравці використовують смолоскип або ліхтар, позначте С або Л у полі ходу. Коли буде заповнено 6 полів, попросіть гравця позначити витрату джерела світла.

У підземеллі кидайте кБ на зустріч кожні три ходи:

- 1: Зустріч.** Кидок на визначення типу
- 2: Знамення зустрічі.** Кидок на визначення типу

У Дикій місцевості киньте кБ на зустріч на **сході** і **заході** сонця.

Якщо випала зустріч або знамення, киньте к12, щоб дізнатися годину



Мишенята зрабців

Ім'я

СИЛ	<input type="checkbox"/> Травмований (перешк. СИЛ, МОТ)
МОП	<input type="checkbox"/> Спустошений (перешк. ВОЛ)
ВОЛ	<input type="checkbox"/> Перевантажений (перешк. ВСЕ)
ПЗ	

Ім'я

СИЛ	<input type="checkbox"/> Травмований (перешк. СИЛ, МОТ)
МОП	<input type="checkbox"/> Спустошений (перешк. ВОЛ)
ВОЛ	<input type="checkbox"/> Перевантажений (перешк. ВСЕ)
ПЗ	

Ім'я

СИЛ	<input type="checkbox"/> Травмований (перешк. СИЛ, МОТ)
МОП	<input type="checkbox"/> Спустошений (перешк. ВОЛ)
ВОЛ	<input type="checkbox"/> Перевантажений (перешк. ВСЕ)
ПЗ	

Ім'я

СИЛ	<input type="checkbox"/> Травмований (перешк. СИЛ, МОТ)
МОП	<input type="checkbox"/> Спустошений (перешк. ВОЛ)
ВОЛ	<input type="checkbox"/> Перевантажений (перешк. ВСЕ)
ПЗ	

Ім'я

СИЛ	<input type="checkbox"/> Травмований (перешк. СИЛ, МОТ)
МОП	<input type="checkbox"/> Спустошений (перешк. ВОЛ)
ВОЛ	<input type="checkbox"/> Перевантажений (перешк. ВСЕ)
ПЗ	

Ім'я

СИЛ	<input type="checkbox"/> Травмований (перешк. СИЛ, МОТ)
МОП	<input type="checkbox"/> Спустошений (перешк. ВОЛ)
ВОЛ	<input type="checkbox"/> Перевантажений (перешк. ВСЕ)
ПЗ	

Примітки