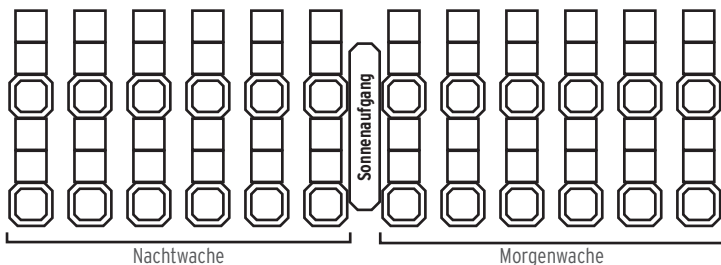


# Spielrundenbogen

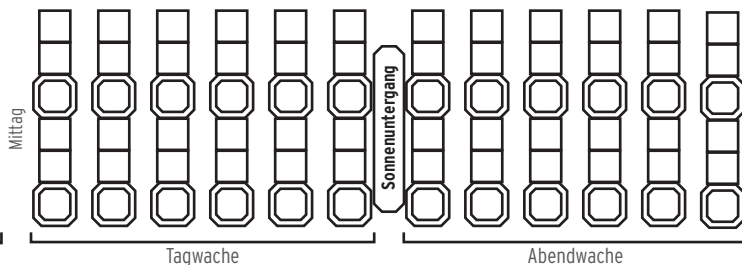
In jeder Runde, in der Spieler:innen eine Fackel oder Laterne benutzen, markiere T oder L im Kästchen der Runde. Wenn 6 Kästchen markiert sind, wird eine Anwendung der Lichtquelle markiert.



**Dungeon:** Würfle alle drei Runden W6 für eine Begegnung.

- **1: Begegnung.** Würfle die Art der Begegnung aus.
- **2: Omen einer Begegnung.** Würfle die Art der Begegnung aus.

**Wildnis:** Würfle bei **Sonnenauf-** und **-untergang** W6 für eine Begegnung.  
Wenn du eine Begegnung oder ein Omen würfelst, bestimme mit W12 die Stunde.



## Spielmäuse

Name	
STÄ	<input type="checkbox"/> Verletzt (Nachteil STÄ, GES)
GES	<input type="checkbox"/> Entkräftet (Nachteil WIL)
WIL	<input type="checkbox"/> Belastet (Nachteil ALLE)
tp	

Name	
STÄ	<input type="checkbox"/> Verletzt (Nachteil STÄ, GES)
GES	<input type="checkbox"/> Entkräftet (Nachteil WIL)
WIL	<input type="checkbox"/> Belastet (Nachteil ALLE)
tp	

Name	
STÄ	<input type="checkbox"/> Verletzt (Nachteil STÄ, GES)
GES	<input type="checkbox"/> Entkräftet (Nachteil WIL)
WIL	<input type="checkbox"/> Belastet (Nachteil ALLE)
tp	

Name	
STÄ	<input type="checkbox"/> Verletzt (Nachteil STÄ, GES)
GES	<input type="checkbox"/> Entkräftet (Nachteil WIL)
WIL	<input type="checkbox"/> Belastet (Nachteil ALLE)
tp	

Name	
STÄ	<input type="checkbox"/> Verletzt (Nachteil STÄ, GES)
GES	<input type="checkbox"/> Entkräftet (Nachteil WIL)
WIL	<input type="checkbox"/> Belastet (Nachteil ALLE)
tp	

Name	
STÄ	<input type="checkbox"/> Verletzt (Nachteil STÄ, GES)
GES	<input type="checkbox"/> Entkräftet (Nachteil WIL)
WIL	<input type="checkbox"/> Belastet (Nachteil ALLE)
tp	

## Notizen