

# SPIELLEITUNGS-BOGEN

## Einsatz von SL-Mumm

- Gib 3 Mumm aus, um einer Probe mit Erfolg (aber kein dynamischer oder kritischer Erfolg) eine Komplikation hinzuzufügen. Beispiele für Komplikationen:
  - Eine Fortschrittsleiste (zB Ansehen oder Verborgenheit) bekommt 3 weitere Schritte
  - Ein Charakter erhält 2 Schaden
  - Ein Charakter erhält -2 auf seine nächste Probe
- Gib 3 Mumm aus, um einen Wert oder den Impuls eines SC zu aktivieren
- Gib 5 Mumm aus, um den Misserfolg eines SC zu einem dynamischen Misserfolg zu machen

- Gib 12 Mumm aus, um den Impuls einer Gemeinschaft zu aktivieren
- Gib 20 Mumm aus, um eine Katastrophe für eine Gemeinschaft auszulösen

Die SL erhält mit den folgenden Methoden Mumm:

- Die SL erhält 3 Mumm, wenn ein SC in der Freizeitphase mit seinem Impuls Mumm bekommt
- Die SL erhält 5 Mumm am Ende jeder Freizeitphase

Spielende können den Vorrat an SL-Mumm mit den folgenden Methoden senken:

- Sie nutzen die Freizeithandlung „Auf Ärger vorbereiten“

WERTE	AUFGABEN UND ZIELE	FORTSCHRITT	KASSE
1.	PRIMÄRES ZIEL		
2.	FREIZEITZIEL		
3.	FREIZEITZIEL		
	FREIZEITZIEL		

## IMPULSE

## NPCs

NAME	WERTE	IMPULSE
DETAILS	ZIEL	HOOKS
NAME	WERTE	IMPULSE
DETAILS	ZIEL	HOOKS
NAME	WERTE	IMPULSE
DETAILS	ZIEL	HOOKS
NAME	WERTE	IMPULSE
DETAILS	ZIEL	HOOKS
NAME	WERTE	IMPULSE
DETAILS	ZIEL	HOOKS
NAME	WERTE	IMPULSE
DETAILS	ZIEL	HOOKS
NAME	WERTE	IMPULSE
DETAILS	ZIEL	HOOKS
NAME	WERTE	IMPULSE
DETAILS	ZIEL	HOOKS

## FACTIONS

NAME	ARCHETYP	RESSOURCEN	VERBÜNDETE	FEINDE
ANSEHEN	HEIMAT			
MACHT	NPCs			
NAME	ARCHETYP	RESSOURCEN	VERBÜNDETE	FEINDE
ANSEHEN	HEIMAT			
MACHT	NPCs			
NAME	ARCHETYP	RESSOURCEN	VERBÜNDETE	FEINDE
ANSEHEN	HEIMAT			
MACHT	NPCs			

# AUTORITÄTEN

NAME	ARCHETYP	RESSOURCEN	VERBUNDENE	FEINDE
EINFLUSS	HEIMAT			
MACHT	NPCs			
NOTIZEN				

NAME	ARCHETYP	RESSOURCEN	VERBUNDENE	FEINDE
EINFLUSS	HEIMAT			
MACHT	NPCs			
NOTIZEN				

## PLOTS

#1	#2	#3	#4
GERÜCHT	GERÜCHT	GERÜCHT	GERÜCHT
RISIKO	RISIKO	RISIKO	RISIKO
VERFALL	VERFALL	VERFALL	VERFALL
NOTIZEN			

NOTIZEN