

# Seelenfänger

## Charakterblatt

Charakter

Spieler

### Aspekte

Konzept \_\_\_\_\_

Dilemma \_\_\_\_\_

Aspekt 1 \_\_\_\_\_

Aspekt 2 \_\_\_\_\_

Aspekt 3 \_\_\_\_\_

### Fertigkeiten

Hervorragend +5

Großartig +4

Gut +3

Ordentlich +2

Durchschnittlich +1

### Stress

1 2 3 4 5 6

Körperlich ○ ○ ○ ○ ○ ○

Geistig ○ ○ ○ ○ ○ ○

### Konsequenzen

Leicht<sup>2</sup> ○ \_\_\_\_\_

Mittel<sup>4</sup> ○ \_\_\_\_\_

Schwer<sup>6</sup> ○ \_\_\_\_\_

Extrem<sup>8</sup> ○ \_\_\_\_\_

(Leicht)<sup>2</sup> ○ \_\_\_\_\_

### Fate Punkte

Erholungsrate ○ Aktuell ○

### Die Leiter

Legendär +8  
Episch +7  
Fantastisch +6  
Hervorragend +5  
Großartig +4  
Gut +3  
Ordentlich +2  
Durchschnittlich +1  
Mäßig +0  
Schwach -1  
Fürchterlich -2

### Die vier Ergebnisse

Fehlschlag: Aktion misslingt  
oder Erfolg mit  
einem großen Haken  
Gleichstand: (0 Erfolgsstufen)  
Erfolg mit kleinem  
Haken  
Erfolg: (1-2 Erfolgsstufen)  
Erfolg ohne Haken  
Voller Erfolg: (3+ Erfolgsstufen)  
Erfolg mit einem  
zusätzlichen Bonus

### Stunts

Stunt 1

Stunt 2

Stunt 3

Stunt 4