

# Was ist das hier?

Hier findet sich ein Charakterblatt, mit dem man das Seemannsgarn von Käpt'n Blaubär mit *Fate* spielen kann. Damit kann man einerseits in Erinnerungen schwelgen, andererseits soll es aber auch ein Mittel darstellen, mit dem Erwachsene Kinder in das Hobby Rollenspiel einführen können. Deshalb ist das gesamte Blatt so gestaltet, dass man es verwenden kann, ohne lesen und schreiben zu können.

Alle Teile sind durch Symbole gekennzeichnet und nicht etwa beschriftet. Die Felder für den Namen und die Aspekte sind groß genug, dass man darin nicht nur schreiben, sondern auch malen kann.

Das Fragezeichen steht für die Daten zum Charakter. Hier kann man Namen und Beschreibung, aber auch einfach nur eine Zeichnung der Figur einfügen.

Die konzentrischen Kreise sollen den Kern der Sache symbolisieren und stehen für das Konzept, das man hier hinschreiben oder malen kann.

Der Pfeil nach unten steht für das Dilemma und das Plus für den weiteren Aspekt.

Die drei Methoden sind mit kleinen Figürchen versinnbildlicht. Die Erholungsrate wird durch einen Stapel Scheiben gekennzeichnet, weil Chips oder Münzen oft für *Fate*-Punkte verwendet werden.

Auf der nächsten Seite sind die Elemente des Charakterblatts noch einmal beschriftet. Auf der darauf folgenden Seite findet sich das Blatt in drei unterschiedlichen Buntheitsgraden (für jeden Drucker das richtige Maß).

Diese Adaption wurde auf [faterpg.de](http://faterpg.de) veröffentlicht.

# Name oder Symbol des Spielers

Name,  
Beschreibung  
und/oder  
Zeichnung  
des SCs

Konzept

Dilemma

weiterer  
Aspekt

allein

mit Anderen

gegen Andere

Erholungs-  
rate





