

Masken für Fate

VORWORT

Masken faszinieren mich. Sie verhüllen die Gesichtszüge des Trägers und geben ihm neue. Sie vereinfachen, sie überschreiben, sie schreiben zu. Sie haben etwas mythisches – schon allein deswegen, weil so viele Kulturen sie für mythisch-rituelle Zwecke einsetzen. Wer eine Maske trägt, stellt nicht eine Gottheit dar, er *ist* die Gottheit. Eine rituelle Verbindung zwischen dieser und der anderen Welt. Masken sind auch furchteinflößend: *Ich sehe deine Augen nicht, deine Gefühle nicht und auch nicht deinen Ausdruck.* Für den Alltagsgebrauch leider untauglich, weil antisozial. Es ist klar, dass Masken etwas Besonderes sein müssen. Die *Mempo* der japanischen Samurai dienen als Schutz, aber auch der Einschüchterung des Feindes. Sie waren als Fratzen bemalt, teilweise mit Zähnen und Haaren.

Unsere Medien spielen immer wieder mit diesen Bedeutungsebenen, zuletzt *Skyrim* mit seinen schicken Drachepriestermasken. Sie dienen ein wenig als Vorbild für dieses Modul, auch wenn sich diese auf den reinen Crunch beschränken – und unter diesem vor allem auf den Kampf. Es ist klar, dass ein Pen&Paper-Rollenspiel mehr können muss. Aber auch das schwedische Rollenspiel *Symba-roum* ist hervorzuheben: Nirgends wird es erklärt, aber auf jedem zweiten Bild tauchen diese Masken auf und schon allein das übt eine ungeheure Anziehungskraft auf mich als Leser aus und regt meine Imagination an. Es bleibt mir, dir, geneigter Leser, einige düsterschöne Stunden mit den Masken zu wünschen.

Alles hat seinen Preis.

EIN FATE-MODUL

Dieses Modul schlägt einen Weg vor, wie man Masken in eine Fate-Kampagne einführen kann. Es ist zwar für *Erdfall* gedacht, lässt sich aber auch problemlos in andere Schauplätze integrieren. Regeltechnisch handelt es sich um ein *Extra* mit einem Aspekt, drei Stunts und gewissen Kosten, es werden also keine Sonderregeln eingeführt.

MASKEN IN DER WELT

Masken sind mythische Gegenstände im Norden *Erdfalls*, die vor langer Zeit von mächtigen, verzweifelten oder begnadeten Menschen geschaffen wurden. Ihre Erschaffer haben viel Willen, viel Emotion und viel Talent in ihr Werk gesteckt, so dass dieses von einer Aura des Besonderen umgeben ist. Masken verleihen dem Träger sowohl Charaktereigenschaften des Erschaffers als auch besondere Fähigkeiten. Eine Maske aufzusetzen fordert einen gewissen Preis, denn man gibt einen Teil seiner Persönlichkeit auf. Ein Maskenträger (*Griman*) hat eine besondere Position in der Rolle der Gesellschaft; er ist gefürchtet und verehrt zugleich. Sein Rat gilt als heilig, seine Person als unantastbar. Gleichzeitig ist er ein Außenseiter, ein Gebrandmarkter, ein Einsamer, der in den Wäldern, in dramatischen Ruinen oder abgelegenen Villen

Wir schlagen vor, die Werte für die einzelnen Masken samt ihrer Hintergrundgeschichte auf Karteikarten zu schreiben, so dass Charaktere ihre Masken beliebig auf- und absetzen können, ohne dass diese dünnen Stellen auf dem Charakterbogen entstehen. Außerdem gewinnt das *Extra* so eine gewisse Plastizität und Anschaulichkeit – vor allem, wenn man eine handgemalte Maske hinzufügt.

haust. Wer eine Maske aufsetzt, lässt sich mit den unerklärlichen Mächten grauer Vorzeiten ein und begibt sich in den Bann des Erschaffers – zweifelhaft, ob das so gut für Körper und Seele ist.

Eine Maske zu finden ist oft mit einem eigenen Abenteuer verbunden, da sie in der rauen, umtosten Welt des Nordens an abgelegenen und gefährlichen Orten lagern oder von ebenso abgelegenen und gefährlichen Unholden bewacht werden. Dieses Abenteuer sollte eng mit der Geschichte der Maske verbunden sein und stets mit großen Herausforderungen einher gehen.

Natürlich eignen sich Masken auch für andere Settings. *Malmsturm* zum Beispiel, aber auch diverse Großstadtgeschichten oder alles andere, was irgendwie einen schamanischen Touch haben könnte.

MASKEN IM SPIEL

Masken sind regeltechnisch ein Extra, das 2 (zwei!) Punkte Erholung kostet. Wer eine Maske aufsetzt, erleidet sofort ein Stresskästchen Verzerrungsstress (dauerhaft!), oder eine Konsequenz, falls kein Stresskästchen frei ist, und muss einen Charakteraspekt durch den Maskenaspekt ersetzen. Dieser Charakteraspekt verschwindet dauerhaft und symbolisiert die identitätsvernichtende Kraft der Maske. Allerdings erleidet der Träger diese Strafe erst, wenn er das erste Mal Gebrauch von den Kräften der Maske macht, also wenn er das erste Mal einen Stunt einsetzt oder den Aspekt reizt / nutzt. Wenn die Maske abgenommen wird, darf sich der Charakter nach einem Abenteuer (2 bis 4 Spielabenden) einen neuen

Aspekt aussuchen. Zusätzlich erhält der Charakter drei Stunts, die in der Maskenbeschreibung vorgeschlagen werden.

Die Erklärung der Aspekte sind für jede Maske gesondert beschrieben. Es gilt aber, dass ein Maskenträger mit großer Ehrfurcht betrachtet wird und der Aspekt daher auch ganz unabhängig von der Maske dazu benutzt werden kann, um die eigene Autorität zu verstärken. Gleichzeitig ist so eine Maske natürlich eher hinderlich, wenn es um ganz profane Dinge geht.

Wo die Aspekte eher die charakterliche Seite der Maske darstellen, geht es bei den Stunts ganz klar um übernatürliche Fähigkeiten.

1. Tausche einen Charakteraspekt *aufser* dem Konzept durch den Maskenaspekt aus.
2. Füge die drei Stunts den deinen hinzu.
3. Verringere deine Erholung um 2.
4. Streiche ein arkanes Stresskästchen ab oder nimm eine Konsequenz hin.

AUSGEWÄHLTE MASKEN

Nachfolgend stelle ich einige Masken vor, die sich für das Setting Erdfall anbieten. Das alles sind natürlich nur Vorschläge und dürfen gern abgewandelt werden. Ich habe es so gehalten, dass der Aspekt jeweils den Charakter des Erschaffers abbildet, die Stunts aber eine Art überna-

türliche Kraft verleihen. Zumindest einer von ihnen sollte über das übliche »+2« der Standardfertigkeiten hinausgehen. Neben wichtigen Personen bilden Masken auch oft Götter, Wesenheiten, Naturgeister oder Ahnen ab.

Brunak – der Braunnacken

Die Maske von Brunak Wildfänger, der sich auf Bärenfang spezialisiert hatte und für die legendäre Jagd auf den Silbernen Bären diese Maske schuf, um dem Opfer möglichst nahe zu kommen. Die Jagd dauerte zwanzig Jahre und die Maske trägt all die Hartnäckigkeit und Enttäuschung eines Jägers in sich. Zum Schluss töteten sie sich gegenseitig.

Aussehen: Silberne Bärenmaske mit Ausdruck der Trauer

Aspekt: Brunak ist unaufhaltsam. Er profitiert von Geduld, Entschlossenheit und Ausdauer. Es kann schwer sein, ihn von seinem Weg oder seinen Absichten abzubringen.

- *Sinne des Jägers:* Bei Verfolgungsjagden, Spurenlesen oder Ermittlungen erhält der Jäger +2 auf [Aufmerksamkeit] und [Nachforschen].
- *Robust:* Du bekommst eine zusätzliche leichte Konsequenz.
- *Silberbärs Tatzen:* Gegen einen Schicksalspunkt wachsen dir eine Szene lang Krallen, die im Kampf den Schaden um 2 erhöhen. Der Wert wird erst *nach* dem Treffer dazuaddiert.

Krosis – die Trauermaske der Königin

Die Maske von Königin Ildra von Filistere, die aus Trauer um ihren verstorbenen Gatten ihre Burg mit einem Netz aus Leid und Düsternis umwob und aus ihren Tränen diese Maske schuf.

Aussehen: Trauerndes Gesicht aus unbekanntem Metall

Aspekt: Krosis lähmt, verlangsamt und verdüstert. Sie drückt die Stimmung, schüchtert ein und verbreitet Trauer. Sie lähmt jedoch auch, wenn Entscheidungsfreudigkeit und Optimismus gefordert sind.

- *Schild der Angst:* Du kannst dich jederzeit entscheiden, körperliche Konsequenzen mental zu nehmen.
- *Verzagtheit:* +2, um mit [Einschüchtern] gegen Durchschnittlich (+1) einen Vorteil zu erschaffen. Diese »Aura der Verzagtheit« kann genutzt werden, um Handlungen zu erschweren oder zu unterbinden.
- *Leid:* Wenn du eine mentale Konsequenz verursachst, dann darfst du sie um eine Stufe erhöhen. Wenn du eine körperliche Konsequenz verursachst, darfst du sie in eine mentale umwandeln.

Urgant – die Maske des Mörders

Die Maske des Mörders *Leindr Julfings*, der mit ihrer Hilfe 13 Menschen tötete und dabei immer weniger in der Lage war, die Maske abzunehmen. Die Maske verstärkte seine Mordlust und schnürte sich bei jedem Toten enger um seinen Hals. Schließlich erstickte er.

Aussehen: Furchteinflößende Maske aus einem schwarzen, ledrigen Material, vielleicht Menschenhaut

Aspekt: Urgant hilft bei gezielten Morden und bei deren Vorbereitung, verleitet aber immer wieder zu unangemessen aggressivem Verhalten.

- *Strangulieren:* Du kannst eine körperliche Konsequenz hinnehmen, um eine [Heimlichkeits-], [Einbruchs-] oder [Täuschen-]Probe um das doppelte Maß zu verbessern. Eine Leichte Konsequenz gibt also +4, eine mittlere +8 und eine schwere +12.
- *Meister der Schatten:* Wenn du dich anschleichen willst, erhältst du +2 auf [Heimlichkeit]
- *Blutdurst:* Jede von dir verursachte körperliche Konsequenz erhält 2 freie Nutzungen.

Jarnviör – die Eisenwaldmaske

Diese Maske bildete sich ganz von selbst um das Gesicht des Schamanen *Thurvald Ærgving*, der in den Wald zog, um dort allein mit seinem Blut und seiner Gedankenkraft den Wald zu beherrschen versuchte. Als die Maske fertig war, fiel sie ab und Thurvald blieb ohne Willen und Erinnerung zurück und verhungerte. Die Maske beherbergt nun seine Fähigkeit, die Natur allein mit der Willenskraft zu beherrschen und genau dies tut sie, solange niemand sie findet...

Aussehen: Unregelmäßige Holzmaske mit Wurzel- und Rankenreliefs

Aspekt: Jarnviör tut alles, um der Natur Vorzug zu verschaffen und Technologie zu vernichten. Sie fühlt sich in der Natur wohl und leidet unter Gefängnissen und Versiegelung aller Art.

- *Beherrschung*: Deine [Willenskraft] steigt um 2. Das gilt *nicht* für die Berechnung mentalen Stresses.
- *Rufen*: Solange der Boden nicht versiegelt ist, kannst du mit [Willenskraft] die Mächte der Natur rufen, die sich in schnellem Wachstum aller Pflanzen, Ranken und Wurzeln manifestiert. Diese Fähigkeit ist geeignet, um Hindernisse zu überwinden (Mauern sprengen, schwere Gegenstände anheben) und Vorteile zu erschaffen (Gegner fesseln, Kletterranken winden). Für Angriffs- und Verteidigungsaktionen ist die Natur zu langsam.
- *Kraft der Natur*: Du kannst mit »Rufen« eine Barriere erschaffen. Das heißt, dass nicht nur ein Vorteil mit +2 entsteht, sondern eine Barriere, die so stark ist, wie du Erfolge gewürfelt hast. Dem Gegner muss eine Überwinden-Aktion in Höhe der Erfolge gelingen, um sich zu befreien.

Teyging – Maske der Verführung

Von einem unsagbar hässlichen Geschöpf namens Umgar geschaffen, diente diese Maske dazu, andere dem Willen zu unterwerfen und durch Schönheit von der Hässlichkeit abzulenken. Umgar entwickelte mit der Zeit einen grässlichen Zynismus, der ihn dazu brachte, die Menschen um ihn herum gnadenlos auszunutzen. Nur seine eigene Mutter konnte er nicht täuschen, so dass diese ihn eines Tages schmerzerfüllt erstach.

Aussehen: Eine wundervoll ebenmäßige Maske aus den edelsten Metallen

Aspekt: Teyging verführt, manipuliert, täuscht und nutzt aus, doch er ist nicht zu wahrer Liebe, Freundschaft und Nächstenliebe fähig und stets auf den eigenen Vorteil bedacht.

- *Kontrolle*: Wenn dir eine konkurrierende Probe [Täuschen] gegen [Willenskraft] gelingt, dann erhält das Ziel für eine Szene den temporären Aspekt »Unterwürfig« und wird alles in seiner Macht stehende tun, um dir zu gefallen – solange es sich damit nicht in übermäßige Gefahr bringt. Durch einen zusätzlichen Schicksalspunkt verlängert sich die Zeit auf die gesamte Spielrunde (ein Abend).
- *Blenden*: Würfle statt [Charisma] stets [Täuschen]
- *Manipulation*: Wenn du andere zu deinen Gunsten manipulierst, so gewährt dir Teyging +2 auf Täuschen.

Lorfindel – Maske der schillernden Wasserschlange

Der Fluss *Vørkegg* reguliert mit seinem Hochwasser, seinem Frost und seinem Tosen die gesamten Järlande. Um ihn zu besänftigen, führen die Völker an seinen Ufern regelmäßige Rituale durch, bei der die Maske der Lorfindel – des schlangenförmigen Wassergeistes – eine wichtige Rolle spielt. Durch die mythische Kraft des Kultes und den guten Willen der Naturgeister ist Lorfindel von der mächtigen und wechselhaften Kraft des Flusses erfüllt.

Aussehen: Eine schuppige und blauschillernde Drachenmaske

Aspekt: Lorfindel ist sprunghaft. Im einen Moment plätschert sie munter dahin, im nächsten zerschmettert sie ihre Feinde mit der Kraft der Wogen. Sie ändert ihre Meinung ebenso schnell wie ihr Vorgehen.

- *Beherrschung:* Deine [Willenskraft] steigt um 2. Das gilt *nicht* für die Berechnung mentalen Stresses.
- *Formen:* Wenn Wasser in der Nähe ist, kannst du das Wasser mit [Willenskraft] formen, um Hindernisse zu überwinden, Vorteile zu erschaffen oder anzugreifen. Dabei bringst du das Wasser nur in eine neue Form, kannst es aber nicht gefrieren lassen.
- *Kraft des Flusses:* Wenn du mit »Formen« angreifst, gewährt dir Lorfindel +1 auf deine [Willenskraft]

Karlskragg – Maske der zürnenden Ahnengeister

In *Karlvir* lebte dereinst ein Stamm, der dem Ältesten die Maske *Karlskragg* gewährte, um ihn zu ehren und seine Weisheit hervorzuheben. Es begab sich aber, dass ein junger Stammesführer diese Ehre für sich begehrte und sich die Maske nach dem Tode des letzten Grimman selbst aufsetzte. Da zürnten die Ahnen und ließen alle Mitglieder des Stammes verdorren, deren Lebenskraft aber auf den verblendeten Führer übergehen. Derart verflucht, muss er auf ewig in den düsteren Ruinen seines Stammes herumstreichen.

Aussehen: Eine faltige, knochige, beinahe skeletthafte Fratze aus schwarzem Holz

Aspekt: Karlskragg ist weise und gerecht. Er urteilt hart und kann auf ein langes Wissen zurückgreifen. Doch widerfährt ihm Unrecht, ruhen die Ahnen nicht eher, als bis jeder Ungerechte vernichtet ist.

- **Das Urteil der Ahnen:** Gib einen Schicksalspunkt aus, um allem um dich herum die Lebenskraft zu entziehen. Metall korrodiert, Holz wird morsch, Menschen und Tiere altern, Pflanzen verdorren. Würfle dazu [Gelehrsamkeit] gegen die [Willenskraft] aller sich in der Nähe befindlichen NSCs und SCs (!). Wer dem Wurf nicht widersteht, erleidet körperlichen Stress in Höhe der Erfolge. Die Summe des Schadens darfst du dir gutschreiben, um Stress und Konsequenzen abzubauen.
- **Der Rat der Ahnen:** +2 auf [Gelehrsamkeit], wenn es darum geht, gerecht, weise und klug zu urteilen.
- **Wispern der Ahnen:** Wenn du [Charisma] würfelst, um andere zu führen oder zu überzeugen, dann wird deine Stimme von einem Wispern und Grollen aus unendlichen Mündern verstärkt. Du erhältst +1 auf diese Probe.

Jumvir – Maske des Mitternachtsfuchses

Der *Mitternachtsfuchs* ist ein Geisterwesen, das in den Wäldern von Dvorek lebt und inmitten der Nacht auf die Jagd geht. Er strahlt in einem warmen Rotbraun und es heißt, wer ihn sieht und ihm folgt, der erlangt großes Glück und reiche Schätze. Die Maske wurde von *Argðir dem Holzfäller* aus rotem Lärchenholz zu seiner Verehrung geschaffen, bevor er damit in den ewigen Wäldern verschwand.

Aussehen: Eine freundliche Fuchsmaske aus rotem, feingeschnitztem Lärchenholz

Aspekt: Jumvir ist immer auf der Suche. Geheimnisse, Legenden, Schätze ziehen ihn an, doch sind nicht alle Verlockungen ungefährlich.

- **Glück:** Du darfst einmal pro Abend einen Wurf wiederholen, ohne einen Schicksalspunkt zu bezahlen
- **Reichtum:** Du besitzt eine Goldmünze, die dir bei Händlern +2 auf [Ressourcen] verleiht. Nach einem Tag taucht die Münze wieder in deiner Tasche auf.
- **Wissen:** Wenn du Überbleibsel untergegangener Kulturen untersuchst, dann gewährt dir Jumvir +1 auf alle Proben, die damit zu tun haben. Das kann [Athletik], [Gelehrsamkeit], [Nachforschen], [Aufmerksamkeit] usw. sein.

Uzere – Maske des Außenseiters

Schon lange vor dem Erdfall war es in *Hrotwilk* üblich, Bewohnern, die die Regeln und Tabus brachen, eine lächerliche Maske mit einer überlangen Nase aufzusetzen, um ihre Außenseiterstellung sichtbar zu machen. Diese Maske nannte man *Uzere* und den Träger *Uzerk*. Dieser durfte je nach Strafe eine Woche bis ein Jahr nicht an den öffentlichen Aktivitäten teilnehmen und wenn er auf den Straßen gesehen wurde, durfte er ausgelacht oder mit weichem Obst beworfen werden. Doch seit der alte König *Yrkkathed* senil und düster geworden ist, liegt *Uzere* nur nutzlos in einer Kiste im tiefsten Verließ, denn der König hat Angst, dass sie ihn beobachtet...

Aussehen: Stoff- und Holzmaske mit einer langen Nase und Federn.

Aspekt: Der Außenseiter sieht Dinge, die eine Gesellschaft verbergen oder nicht wahrhaben will. Er erkennt ihre Schwächen, ihre Geheimnisse und ihre Strukturen. Doch er wäre nicht der Außenseiter, wenn er nicht verfolgt, ausgelacht und missachtet würde.

- Untrügbar: Wenn du [Täuschen] widerstehen willst, dann erhältst du +2
- Außerhalb: Gegen einen Schicksalspunkt reagieren die Bewohner einer Gesellschaft so, als ob du nicht da wärest. Dieser Effekt hält eine Szene lang an. Normale Bürger ignorieren dich, wichtigen NSC und Menschen, die dich suchen, steht eine [Aufmerksamkeitsprobe] zu.
- Durchschauen: Wenn du [Empathie] würfelst, um jemandes dunkles Geheimnis zu entdecken, gewährt dir *Uzere* +2.

Skørrlinge – Die Birkenmaske

Der Legende nach versuchte *Firn*, Göttin der Nacht und der Kälte, *Skørrlinge* mit ihren eisigen Fingern zu erwürgen, doch *Yøsend*, der Wächter, der es gut mit ihr meinte, ließ sie im Frühjahr wieder auferstehen. Mit ihren Wurzeln befruchtete sie *Nagg*, den Lachs, und gebar bald darauf *Wudra*, die Bärin, die daraufhin *Nagg* fing und fraß. Darüber weinte *Skørrlinge* und ihre Tränen waren Nahrung für die Menschen, die daraus Schnaps brauten. *Skørrlinge* ist die Göttin der Fruchtbarkeit und der Wiedergeburt der Natur. Sie wächst auf den kargsten Böden und wird von den *Warlingern* mit einer Maske aus Birkenrinde verehrt.

Aussehen: Eine verschlungene Maske aus frischer, weißer Birkenrinde.

AUSGEWÄHLTE MASKEN

Aspekt: Skørrlinge liebt es, Neues zu schaffen. Sie ist voller Tatendrang und Schaffenskraft und kann des unwirtlichsten Gegenden und aussichtslosesten Situationen etwas abgewinnen. Dafür ist sie so verletzlich; Herausforderungen und Gefahren meidet sie und wenn es darauf ankommt, kann es sein, dass sie einknickt.

- *Erschaffen*: Wenn du mit [Handwerk] etwas Neues erschaffst oder etwas Altes reparierst, dann gewährt dir Skørrlinge einen Bonus von +2
- *Heilen*: Wenn etwas Birkenlaub oder -Rinde vorhanden ist, kannst du damit eine [Handwerkprobe] ausführen, um eine Konsequenz zu heilen. Wenn die Probe erfolgreich ist, ist die Konsequenz sofort geheilt. Dieser Stunt profitiert nicht von »Erschaffen«.
- *Biegsam wie eine Birke*: Einmal im Kampf darfst du einen Schlag, der dir eine Konsequenz verursachen würde, ignorieren.