



Das Hautbild des Fuchses

Allgemeine Beschreibung

Seit deiner Begegnung mit Raxan Schattenschwinge im Reichsforst zielt das beeindruckend lebensecht wirkende Hautbild eines Fuchses in rotgoldener Farbe die linke Seite deiner Brust. Auf deiner Haut kann keinerlei Unebenheit ertastet werden. Das Hautbild befindet sich tief unter der Haut, Narben oder Einstichstellen sind auch bei sehr genauem Hinsehen nicht auszumachen.

Durch die Begegnung mit der Hexe Luzelin im Blautann hat sich das Hautbild rein äußerlich betrachtet nicht verändert, die Änderungen des Hautbilds durch die Hexe scheinen also auf einer tiefer liegenden Ebene stattgefunden zu haben.

Regeltechnische Auswirkungen auf Wulf

Folgende regeltechnische Auswirkungen hat das Hautbild mit sich gebracht:

- Das Charisma steigt dauerhaft um 2 Punkte.
- Besondere Begabung Charisma: Künftige Steigerungskosten sind halbiert.
- Der Talentwert von Schleichen steigt dauerhaft um 2 Punkte.
- Besondere Begabung Schleichen: Das Talent Schleichen kann mit halbierten Kosten gesteigert werden. Der höchstmögliche TaW-Wert ist die höchste Leiteigenschaft +5.
- Besondere Begabung Heimlichkeit: Die Proben auf einige Phex-gefällige Talente (Taschendiebstahl, Schleichen, Schlösser knacken, sich Verstecken, sich Verkleiden) sind automatisch um 2 Punkte erleichtert.

Besondere Fähigkeiten

Es scheint, als ob Wulf durch die Veränderung des Hautbilds durch die Hexe Luzelin auch noch weitere, tiefgreifendere Änderungen erfahren hat.

Blick auf die Seele:

Ein Blick in die Augen deines Gegenübers und der Konzentration auf dessen Seele enthüllt sein innerstes Wesen. Der Blick muss dabei von deinem Gegenüber nicht erwidert werden. Bei Erfolg zeigt sich der Charakter deines Gegenübers als durchscheinendes, körperloses Tier über seinem Gesicht. Die Art des Tieres spiegelt dabei die wesentlichen Charakterzüge wider.

Die Anwendung ist selbstauslösend oder willentlich. Die willentliche Anwendung dauert 10 Aktionen und erfordert den Einsatz von Rauschkraut. Zusätzlich erhältst du bei willentlicher Anwendung 2W6+4 ZfP* - MR (Gegenüber). Für je 2 ZfP* sind die Proben gegenüber der angeschauten Person auf *Menschenkenntnis*, *Überzeugen*, *Überreden* und *Lügen* um einen Punkt erleichtert.

Mit einer *Tierkunde*-Probe (mit zusätzlichen Erschwernissen bei exotischen oder unbekanntem Tieren) können die wesentlichen, durch dieses Tier dargestellten Charaktereigenschaften erkannt werden.

Der Fuchs geht seine eigenen Wege:

Das Hautbild des Fuchses löst sich von deiner Brust und geht als dreidimensionales, halb durchscheinendes Tier seine eigenen Wege. Die geisterhafte Tiergestalt ist dabei überraschend schnell und scheint die meisten Hindernisse aufgrund seiner durchscheinenden Gestalt einfach durchdringen zu können. Was der Fuchs fern deiner linken Brust ausrichten kann ist dir bisher größtenteils noch ein Rätsel.

Die Anwendung ist selbstauslösend, möglicherweise kann diese aber auch willentlich ausgelöst und dabei sogar gesteuert werden. Während das Fuchsbild unterwegs ist fühlst du dich ausgelaugt, alleine und einsam: Alle Proben sind daher pro Würfel um 1 Punkt erschwert (d. h. Eigenschaftsproben, AT, PA und ähnliches sind um 1 Punkt erschwert, Talentproben sind um 3 Punkte erschwert).

Weitere Erkenntnisse

Malen und Zeichen:

Die Farbkombination des Hautbilds erinnert an die elfische Art der Malerei, die vor allem zur Zeit Rohals sehr verbreitet war. Damals wurden solche Kombinationen meist für die Darstellung von Harmonie und Gemeinschaft, oft aber auch für Magie verwendet.

Geschichtswissen:

Es gibt vereinzelte Geschichten über Elfen und Halbelfen, die zu Zeiten von großen Missverständnissen zwischen den Völkern der Menschen und Elfen vermittelt haben sollen. Sie trugen - vielleicht analog zu den Sternträgern auf den Inseln hinter den Nebeln - oft das Bild eines Tieres auf ihrer Haut.

Sagen und Legenden:

"Die Haut ist nur die Hülle unserer Seele", so sagt man im Volksmund. Der Fuchs gilt natürlich als Tier des Phex, daneben werden ihm aber auch Heimlichkeit, Klugheit sowie List und Tücke zugeschrieben.

Magische Analyse:

Die wirkende Magie ist hochelfischen Ursprungs (vergleichbar mit den Mustern, die Magier auf den Inseln hinter den Nebeln erkennen können), daneben sind aber auch satuarische Eigenarten vorhanden. Vorherrschend sind die Merkmale EINFLUSS und VERSTÄNDIGUNG. Vereinzelt können auch die Merkmale BEHERRSCHUNG und EIGENSCHAFTEN erkannt werden.

Folgende Zauber können - teilweise in stark modifizierter oder verzerrter Form - im Hexenbild identifiziert werden: SEELENTIER ERKENNEN, VOCOLIMBO, ATTRIBUTO, FRIEDENSLIED, SANFMUT, IMMATERIALIA, TRAUMGESTALT.

Weitere Bestandteile des Zeichens sind völlig unbekannt und können nicht genauer definiert werden.