



## Das Hautbild des Fuchses

### Allgemeine Beschreibung

Seit deiner Begegnung mit Raxan Schattenschwinge im Reichsforst zierte 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 Zeichnungen durch Luzelin Silberhaar und später Gwynna die Hex' hat sich das Hautbild äußerlich betrachtet kaum verändert, doch auf einer tieferen Ebene wurde das Hexenbild vollständiger und ausgeglichener.

### 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 Veränderungen des Hautbilds durch die Hexen Luzelin und Gwynna 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 vor 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.

#### Höret meine Stimme:

Deine Stimme ertönt von einem Augenblick auf den nächsten laut und voll, so dass dich selbst weit entfernte Personen laut und deutlich vernehmen können. Fast scheint es so, als ob andere Personen deine Stimme dabei mehr in ihren Gedanken als durch ihre Ohren zu hören vermögen. Dadurch übertönt deine Stimme jeden Lärm und dir wird die ungeteilte Aufmerksamkeit aller anwesenden Personen zuteil.

Die Anwendung ist selbstauslösend oder willentlich. Die Dauer dieser besonderen Stimme reicht für eine kurze Ansage oder eine knappe Verkündung. Die willentliche Anwendung ist maximal 1x pro Tag möglich und erfordert eine erfolgreiche CH-Probe +2.

#### 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 (bis zu 25 Meilen pro Stunde) und scheint die meisten Hindernisse aufgrund seiner halbstofflichen Gestalt einfach durchdringen zu können. Der Fuchs kann eine Person beißen oder dieser eine kurze Botschaft (bis zu vier einfache Sätze) überbringen.

Die Fähigkeit ist maximal 1x pro Tag anwendbar, die Anwendung ist dabei selbstauslösend oder willentlich auslösbar. Die willentliche Anwendung dauert 30 Aktionen und erfordert den Einsatz von Rauschkraut sowie eine Probe auf *Selbstbeherrschung* mit eventuell vorhandener Erschwernis.

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).

### **Der Fuchs und das Tier:**

Mit der Hilfe deines Hautbilds kannst du Hilfe von einem Tier erbitten. Die Art der Hilfe hängt dabei stark von der jeweiligen Tierart ab. Die Anwendung ist willentlich und maximal 1x pro Tag anwendbar. Die Anwendung dauert 5 Aktionen und erfordert neben Blickkontakt auch eine Probe auf CH (erschwert um die MR des Tieres). Bei erfolgreicher Probe steht dir das Tier CH-2 Spielrunden zur Seite.

### **Ruf wider die Finsternis:**

Seit der Zeichnung durch Gwynna die Hex' hast du immer öfters den Wunsch des Hexenbilds verspürt, *Geschlossenheit* und *Gemeinschaft* in die Welt hinaus zu tragen. Doch erst der Waldelf Athavar Friedenslied konnte dir erklären, wie die Wünsche des Bildnisses umzusetzen sind.

Diese Gabe ermöglicht es dir unter allen anwesenden Personen, die deine Stimme vernehmen, ein Gefühl der Gemeinschaft und Zusammengehörigkeit zu erzeugen. Jede Person erhält für die Dauer der Anwendung +5 MU. Diese Gabe ist willentlich anwendbar und mit der Fähigkeit 'Höret meine Stimme' kombinierbar. Die Gabe kann maximal 1x pro Woche angewendet werden. Dazu muss dir eine CH-Probe (mit eventuell vorhandener Erschwernis, Meisterentscheid) gelingen, die Anwendung kostet dich 2W6+4 AuP. Das Gefühl der Gemeinschaft hält einen ganzen Tag an und kann von den betroffenen Personen nur durch eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +10 abgeschüttelt werden.

### **Das feine Gehör des Fuchses:**

Ein Blick in die Augen deines Gegenübers und der Konzentration auf seine Präsenz ermöglicht dir, dessen Sprache zu verstehen - unabhängig davon, ob du diese Sprache kennst oder nicht. Du erhältst für CH/2 Spielrunden die Kenntnis der Sprache deines Gegenübers auf CH/2+5 Punkte, höchstens jedoch bis zur Komplexität der jeweiligen Sprache. Du kannst die Sprache dadurch verstehen, jedoch nicht selbst sprechen.

Die Anwendung ist selbstauslösend oder willentlich. Die willentliche Anwendung dauert 10 Aktionen und erfordert eine Probe auf CH (mit eventuell vorhandener Erschwernis, Meisterentscheid). Die willentliche Anwendung kostet zudem 1W6+2 AuP und erfordert den Einsatz von Rauschkraut.

## ***Weitere Erkenntnisse***

### ***Malen und Zeichnen:***

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, HERR ÜBER DAS TIERREICH.

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