

Azurath

Ein Azurath ist ein etwas 2m großer verwester Menschähnlicher Mutant. Eigentlich handelte es sich bei ihnen mal um normale Menschen. Aufgrund einer besonders emotionalen Situation in ihrem Leben, auf die sie starken Hass verspüren, verwandeln sie sich automatisch nach einiger Zeit in einen Azurath, wenn ihnen ein WW:Geistesmagie+7 misslingt. Dieses Wesen nährt sich vom reinen Hass anderer Leute, sei er noch so klein.

Personen, die sich in 50m Umkreis um einen Azurath befinden, verspüren große, Kälte, Angst und Traurigkeit. Kommen sie in Sichtkontakt mit ihm, entscheidet ein WW:Geistesmagie-5, ob der Azurath ihnen ihren derzeitigen Hass entziehen kann. Geschieht dies verlieren sie alle AP und fühlen sich völlig ausgelaugt. Ein weiterer automatischer WW:Geistesmagie entscheidet, ob auf die Personen von nun an der Zauber Angst wirkt.

Wenn ein Azurath einem anderen Wesen seinen Hass ausgesaugt hat, gewinnt es 1W6LP und 5W6 AP wieder. Diese Fähigkeit kann es allerdings nicht in einem Kampf einsetzen. Die Fähigkeit anderen ihren Hass zu entziehen kostet pro Versuch 1 AP. Azurath können sich außerdem nicht heilen. Weder regenerieren sie automatisch LP und AP, noch können ihnen Tränke oder Zauber Lebensenergie zurückgeben.

Wenn ein Mensch sich in einen Azurath verwandelt, steigt sein LP Maximum auf 35 und sein AP Maximum um 50. Seine alten Fertigkeiten, Waffen und Zauber behält er bei, alle seine Erinnerungen an ein früheres Leben verliert er allerdings. Seine alte Lebensspanne behält er ebenfalls, d.h. er altert normal weiter und kann normal sterben.

Azurath (Menschenähnliche Grad8) In: m60 LP 35 AP 8W6+15 EP 9 Gw40 St70 B24 KR Abwehr+14 Resistenz+19/15/15
--

Angriff: Klauen+12 (1W6+2) - Raufen+14

>>Zaubern+18<< Kraft entziehen (s. oben)