

Immunität

Gedankenzauber der Stufe 3

AP-Verbrauch:	8
Zauberdauer:	2 min
Reichweite:	0m
Wirkungsziel:	Geist
Wirkungsbereich:	Zauberer
Wirkungsdauer:	2h
Ursprung:	Dweomer

400: Hl, Dr, Sc - **800:** NHx, Me, DU - **4000:** Hx a. NHx

Mit dem Zauber Immunität verwandelt sich der Zauberer in ein Wesen, das die elementare, die er zuvor festgelegt hat, am meisten verabscheuen. Auf elementare bis zur Stufe 4 wirkt dies wie der Zauber Namenloses Grauen, auf elementare bis zur Stufe 7 wie der Zauber Angst. Höhere elementare zeigen sich von diesem Zauber unbeeindruckt. Im Normalfall werden niedere elementare immer das Weite suchen, anstatt es mit dem Zauberer aufzunehmen. Zwar spüren sie, dass hier irgendetwas faul ist, allerdings haben sie viel zuviel Angst, um der Sache näher auf den Grund zu gehen. Elementare bis zum Grad 7 verspüren lediglich durch den Zauber Angst eine gewisse Abscheu gegenüber dem Zauberer. Müssen sie nicht gegen ihn kämpfen suchen sie lieber ebenfalls das Weite. Müssen sie aber etwas verteidigen, was ihnen viel bedeutet, kämpfen sie bis zum bitteren Ende. Sonst gelten die gleichen Anmerkungen wie beim Zauber Angst.