

Bannen von Intelligenz

Wortzauber der Stufe 6

AP Verbrauch:	alle (mindestens 10)
Zauberdauer:	30 min
Reichweite:	B
Wirkungsziel:	Geist
Wirkungsbereich:	1 Wesen
Wirkungsdauer:	permanent
Ursprung:	dämonisch

5000: Th - **10000:** Hx - **50000:** Ma

Mit Bannen von Intelligenz ist es möglich, dem Opfer 2W10 Intelligenzpunkte zu entziehen. Diese werden dann entweder dem Zauberer zugefügt, oder sie können mittels Binden in eine Glasflasche gebunden werden. In dieser ist dann ein deutlich sichtbarer Nebelschleier zu entdecken. Sollte der, dessen Intelligenz gebannt wurde in diese Flasche blicken, wird ihm der Inhalt merkwürdig vertraut vorkommen. Leider kann er sich nicht entsinnen woher ihm diese Nebelschwaden bekannt sind. Wird die lasche geöffnet, ohne dass der Inhalt sofort getrunken wird, entweicht die Intelligenz wieder und kehrt zu ihrem vorherigen Besitzer zurück, der sich dann merkwürdig erleuchtet vorkommt. Dieses geschieht auch, wenn die Flasche zerbricht.

In KanThaiPan ist ein reger Schwarzmarkthandel mit solcherlei Flaschen aufgeblüht. Eine Flasche mit 2W10 Intelligenzpunkten kostet 25000 GS. Diese werden dann dem „Säufer“ zugefügt (auch über das rassenspezifische Maximum hinaus).

Natürlich gibt es auch diese Art von Zauber in anderen Variationen. Z.B. Bannen von Zaubertalent, Bannen von Aussehen, Bannen von Gewandtheit... So kann man sich nahe alles antrinken.