

Seelenfalle

Gestenzauber der Stufe 5
(bestimmter Gegenstand s. unten)

AP - Kosten:	7
Zauberdauer:	10 sec
Reichweite:	50 m
Wirkungsziel:	1 Wesen
Wirkungsbereich:	1 Wesen
Wirkungsdauer:	2 min
Ursprung:	dämonisch

1000: PC, Hx, Sc, PH - **2000:** Ma, PRI a. PC, PH - **10000:** -

Der Zauberer kann, sofern er einen Gegner innerhalb der Wirkungsdauer des Zaubers Seelenfalle, der auf die Person angewendet wurde, getötet hat, dessen Seele fangen und sich dienstbar machen. Sollte der Zauberer auf eine Person die Seelenfalle einsetzen (erfolgreicher EW Zaubern), ohne dass die betreffende Person innerhalb der Wirkungsdauer von 2 min getötet wird, so hat er außer einer Leiche nichts vorzuweisen. Andernfalls wird die Seele gefangen. Dazu ist ein bestimmter Gegenstand nötig, der zu Lebzeiten der getöteten Person relativ wichtig war. Für einen Orc seine Streitaxt, für einen Gelehrten sein Notizbuch usw. Die Seele wird nun in den ausgesuchten Gegenstand gebannt, sofern dieser sich innerhalb der Reichweite des Zaubers Seelenfalle befindet. Sollte der Gegenstand nicht innerhalb der Reichweite sein, oder sollte der Gegenstand nicht den Ansprüchen des Toten genügen (Spielleiterentscheidung), so mobilisiert die Seele noch einmal alle ihre Kräfte, ist sauer, dass man ihr noch nicht mal eine angemessene bleibe gewährleistet, und implodiert in einer gewaltigen Explosion. Diese Explosion wirkt genauso, wie der Zauber Feuerkugel.

Ist eine Seele erfolgreich eingefangen, so kann, sollte der Zauberer einmal in arger Bedrängnis sein, sie sich zu Hilfe zwingen. Dann materialisiert die Seele in Form einer gebundenen Seele (s. Bestiarium) und steht dem Zauberer hilfreich zur Seite. Ob dies gelingt, entscheidet jedoch ein weiterer EW: Seelenfalle, da es auch sein könnte, dass die Seelen Verstorbener einfach mal rebellieren. Dann geht die gebundene Seele auf den Zauberer los. Ein Zauberer kann nie mehr als Grad-1 Seelen gleichzeitig gefangen nehmen. Wenn Seelenfalle auf ein Wesen über Grad 4 eingesetzt wird, wird pro höheren Grad -1 auf den EW angerechnet. Dafür wird ein Wesen stärker, kehrt es als gebundene Seele wieder. Pro Grad über dem 4 Grad wird der Grad der gebundenen Seele um 1 erhöht.