

**Post by “AlariFirefly” of Jan 5th 2019, 10:09 am**

[Quote from Natan](#)

Auf der einen Seite finde ich es gut, da diese ganzen Bannzauber sonst meist unhandlich bis zum geht nicht mehr sind, auf der anderen Seite hast du natürlich Recht. Ich empfehle dann Mal eben hohe QS.

Ist ja auch schon berücksichtigt. Der Dämonenbann muss mindestens die QS des Zaubers haben, der gebannt werden soll. Weit geschickter wäre es, wenn man die Wirkungsdauer dieser Zauber auf 'augenblicklich' ändern würde und die 'Lebenserwartung' der Kreatur im Wirkungstext niederlegt. Somit umgeht man die ganze Problematik und balancetechnisch sind die Tierchenbastler nicht völlig raus.