

BENOMMENHEIT

BAR

0



1 StdA



V,G,M*



1 R



1 humanoides Ziel*



5F+1F/Stufe

Material: Ein wenig Wolle oder ein ähnliches Material
Rettungswurf: Willen, keine Wirkung

Dieser Zauber umwölkt den Geist einer humanoiden Kreatur mit 4 oder weniger TW, so dass sie keine Aktionen ausführen kann. Humanoide mit 5 oder mehr TW werden nicht betroffen. Ein benommenes Ziel ist nicht betäubt, Angreifer erhalten also keine besonderen Vorteile. Eine Kreatur, die mit Hilfe dieses Zaubers benommen gemacht wurde, ist gegen den Effekt des Zaubers 1 Minute lang immun.