

Gegenhalten und Betäubung vermeiden

Post by "Killerpranke" of Feb 6th 2019, 4:42 pm

Quote from AM3 S.18

Animistenkraft Unerschöpflich:

Während der Wirkungsdauer kann der Animist keine Zustandsstufe Betäubung durch Kampfsonderfertigkeiten erhalten. Betäubungsstufen aus anderen Quellen (Magie, Götterwirken, Rauschmittel, etc.) sind davon nicht betroffen.

Wirkungsdauer: QS x KR

Ich denke, dass Brandungsleib wie auch die obige Animistenkraft vor Gegenhalten, Betäubungsschlag und einigen Raufen-SFs schützt