

## Fall

### Fall

Gedankenzauber der Stufe 2

<b>AP-Verbrauch:</b>	3
<b>Zauberdauer:</b>	5 sec
<b>Reichweite:</b>	-
<b>Wirkungsziel:</b>	Körper
<b>Wirkungsbereich:</b>	1 Wesen
<b>Wirkungsdauer:</b>	30 min
<b>Ursprung:</b>	göttlich

**150:** Ma, Hx, PRI, - **300:** Sc, Dr, Hl, Be - **1500:** Or, Th

Mit dem Zauber Fall kann der Zauberer (nachdem der EW:Zaubern geglückt ist) 1 Wesen beliebiger Art verzaubern. Befindet sich dieses Wesen im freien Fall, so kommt die Wirkung des Zaubers zur Entfaltung. Egal um welche Höhe es sich handelt, der Sturz wird immer überlebt. Der Spielleiter sollte dies möglichste unauffällig gestalten. Z.B. kann das Wesen auf etwas gerade vorbei Fliegendes fallen, so dass der Sturz dadurch abgebremst bzw. aufgehalten wird.

Der Schaden wird jedoch nicht ganz vermieden. Unter 20m Fallhöhe erhält man keinen Schaden, nur da drüber, was sich wie folgt verteilt:

20m 1W6 leichter Schaden  
21-25m 2W6 leichter Schaden  
26-30m 1W6 schwerer Schaden  
31-40m 2W6 schwerer Schaden  
41-50m 3W6 schwerer Schaden usw.

Es ist dabei auch ausdrücklich erlaubt den Zauber im freien Fall auszuführen, sei es um sich selbst oder andere zu retten. Es muss nur genügend Zeit vorhanden sein.