

SPRINGEN

WAL
1



1 StdA



V,G,M*



1m/S



1 berührtes Ziel



Berührung

Material: Das Hinterbein eines Grashüpfers

Rettungswurf: Willen, keine Wirkung (harmlos)

Das Ziel des Zaubers erhält einen Verbesserungsbonus von +10 auf Würfe auf Akrobatik, wenn es versucht hoch oder weit zu springen. Der Verbesserungsbonus erhöht sich auf der 5. Zauberstufe auf +20 und auf der 9. auf +30 (entspricht auch dem Maximum).