

DER HÖHLENKOBOLD



3

Magieart: Hermetik. Tellurik

Reichweite: 10 cm

Schwierigkeit: 8

Dauer: Bis zum Spielende

Wirkungsbereich: Speziell

Frequenz: 1

Nach erfolgreicher Beschwörung erscheint in maximal 10 cm vom Magier entfernt ein Kobold. Diese Figur hat dieselben Werte und Fähigkeiten wie ein Familiar der Erde, die Fähigkeit Hingabe besitzt, der Kobold allerdings nicht. Weiterhin erleidet der Herr des Koboldes keinerlei Nachteile (wie sonst üblich bei Familiaren), wenn der Kobold verschwindet. Der Kobold wird mit dem ihn beherrschenden Magier aktiviert und zählt nicht zu der maximalen Zahl der Familiare des Magiers hinzu.

Der Magier kann immer nur einen Höhlenkobold besitzen und erst sobald der erste Kobold SOFORT TOT ist einen neuen beschwören.



Quelle: Buch der Tellurik

0

12

Erzeugt von <http://www.thedarksite.net/>

Erzeugt mit dem Online-Kartengenerator von <http://www.thedarksite.net/>.

Original Karten von Rackham sp.ter Rackham Entertainment, Frankreich. Letzter bekannter Vertrieb in DE/A/CH durch Universal Cards sp.ter Universal Trends.

PDF-Erzeugung mit Hilfe von tFPDF von Ian Back (open source unter LGPL-Lizenz);
<http://www.fpdf.org/en/script/script92.php>