



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

 **Stärkepunkte**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

 **Willenspunkte**

			1	2	3	4	5	6
		7	8	9	10	11	12	13
		14	15	16	17	18	19	20

MICHAEL
Legendenerzähler aus der Flussniederung
Rang 38

Sonderfähigkeit: Werden am Anfang des Spiels die Positionen von Legendenkarten erwürfelt, darf Michael für jede dieser Karten den Würfel auf die gegenüberliegende Seite drehen **oder** noch einmal neu würfeln. Diese Fähigkeit kann Michael auch im Spiel anwenden, wenn Auswirkungen durch einen Würfelwurf bestimmt werden müssen. **1x im Spiel** darf Michael die Bewegung des Erzählers verhindern, muss dann jedoch bis zum Ende der Legende 1 kleines Ablagefeld mit einem roten X abdecken.



Werden zu Beginn des Spiels die Positionen von Legendenkarten (z.B. in Legende 2 die Karte „Die Runensteine“) erwürfelt, darf Michael den Würfel auf die gegenüberliegende Seite drehen.

Beispiel: Es wird eine 5 gewürfelt; die Karte müsste an den Buchstaben F der Legendenleiste gelegt werden. Michael dreht den Würfel auf eine 2 und legt die Karte an den Buchstaben D.

Michael kann sich auch entscheiden, den Würfelwurf zu wiederholen. Der zweite Würfelwert gilt dann und darf **nicht** auf die gegenüberliegende Seite gedreht werden.

Werden im Spiel Auswirkungen mittels Würfelwurf bestimmt (z.B. in Legende 5 durch die Karte „Licht und Schatten“), kann Michael diese Sonderfähigkeit genauso anwenden (auch wenn er nicht am Zug ist). Die Sonderfähigkeit kann **nicht** im Kampf und **nicht** auf Kreaturenplättchen, Pergamente, Heilkräuter, Pilze, die Wölfe, die Startposition der Helden oder sonstige Ereignisse angewendet werden.

Einmal während einer Legende kann Michael die Erzählerbewegung verhindern. Er muss nicht am Zug sein, um diese Fähigkeit zu nutzen. Das unterste kleine Ablagefeld wird dann mit einem roten X abgedeckt und steht bis zum Ende der Legende nicht mehr zur Verfügung.