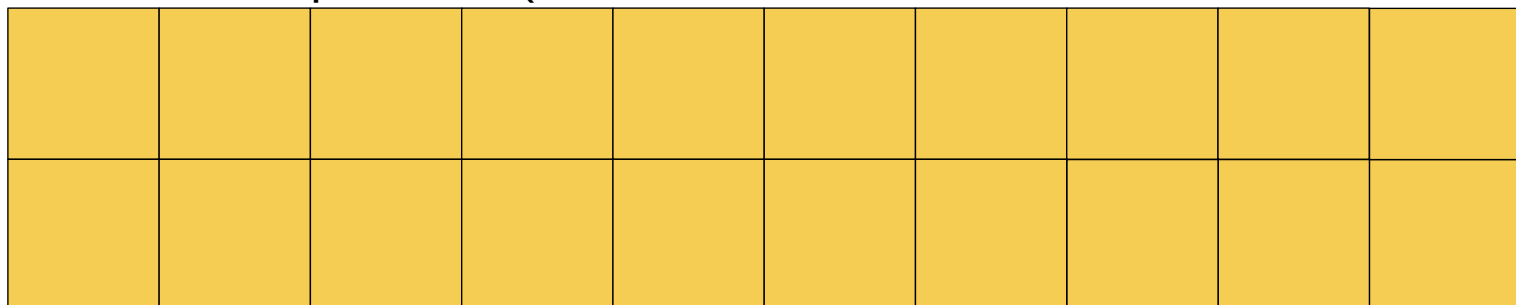


Wüstenplättchen (Vorder- und Rückseite.



Schlangenmarker



Banditen

Wardraker



Bogenschütze vom schwarzen Archiv.



## Gegenstände der Karawane

Alle Gegenstände können für den Angegebenen Wert in Gold, auf dem Feld der Karawane gekauft werden.

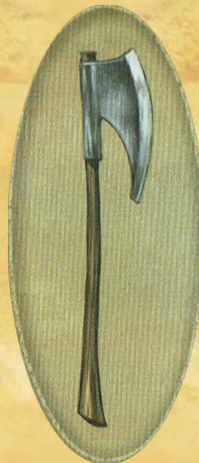
### Kamel: 4 Gold (verbraucht sich nicht)

Ein Held der mit dem Kamel reitet kann wenn er die Aktion laufen wählt, 1 anderen **Held mitnehmen**. Für den mitgenommenen Held kostet das insgesamt **1 Stunde**.



### Rucksack: 2 Gold (verbraucht sich nicht)

Der Held kann **2 kleine Gegenstände**, auf dem Rucksack, tragen. Die Gegenstände in dem Rucksack können **nicht benutzt** werden. Jeden **Sonnenaufgang** kann der Held der den Rucksack trägt **beliebig viele Gegenstände in/aus dem Rucksack** legen. Er kann auch für **eine Stunde** beliebig viele Gegenstände in/aus dem Rucksack legen.

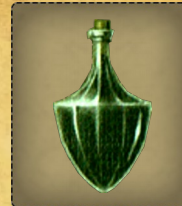


### Gegengift: 2 Gold (zwei mal nutzbar)

die **Willenspunkte** des **Helden** der es eingesetzt hat **steigen auf 7** und **alle Schlangenmarker** auf der Heldentafel (wenn vorhanden) werden **entfernt**.

### Axt: 3 Gold (einmal pro Tag)

Man erhält für **eine Stunde** im **Wald 3 Holz** (nur in manchen Legenden) und im **Kampf zwei Stärkepunkte mehr**



Karawane

