



**AXT (2 Gold):** Kann in einer Kampfrunde nach dem eigenen Würfelwurf abgegeben werden um **+4 zum eigenen Kampfwert** zu addieren. Kommt danach aus dem Spiel.

**MESSER (1 Gold):** Kann in einer Kampfrunde nach dem eigenen Würfelwurf abgegeben werden um **+2 zum eigenen Kampfwert** zu addieren. Kommt danach aus dem Spiel.

**SCHLEIFSTEIN (1 Gold):** Kann gleichzeitig mit der Axt oder einem Messer abgegeben werden, um zu verhindern, dass dieser Gegenstand abgelegt wird. Kommt nach Einsatz aus dem Spiel.

**RUCKSACK (1 Gold):** Der Rucksack kann entweder benutzt werden, um aus **einem großen Ablagefeld 2 kleine** zu machen, oder aus **zwei kleinen Ablagefeldern ein Großes**.

**Wichtig:** Die im Rucksack gelagerten Gegenstände dürfen **im Kampf nicht eingesetzt werden!**

**SEIL (1 Gold):** Ein Held kann das Seil über eine Kreatur stülpen, die mit ihm auf dem Feld steht. Diese bewegt sich dann bei ihrer nächsten Bewegung nicht. Stattdessen wird das Seil entfernt und kommt aus dem Spiel.

Gegenstände der Ausrüstungstafel können nur beim Händler der Zeltstadt (Feld S0) gekauft werden.



**BROT: (2 Spieler: 1 Gold) (3-4 Spieler: 2 Gold)**  
Benutzt ein Spieler das Brot erhalten **alle Helden auf seinem Feld 2 Willenspunkte pro Held der auf dem selben Feld** steht, wie der Held der das Brot eingesetzt hat.

Beispiel: 3 Helden stehen auf einem Feld. Einer der Helden setzt das Brot ein. Alle Helden erhalten sofort 6 Willenspunkte.

Das Brot kommt dann aus dem Spiel.

**HUMPEN ZIEGENMILCH (1 Gold):**

Legt zu Beginn des Spiels 2 zufällige Humpen auf die Ausrüstungstafel. Erst wenn ein Held einen Humpen kauft darf er sich die Rückseite ansehen!

Je nachdem, ob auf dem Humpen eine 1, 2 oder 3 abgebildet ist hat der Humpen eine andere Funktion!

- **Humpen 1:** Der Held darf seine Würfel in einer Kampfrunde nach der Kreatur erneut würfeln. Der neue Würfelwert zählt.
- **Humpen 2:** Der Held darf bei der Aktion Laufen 2 zusätzliche Schritte machen.
- **Humpen 3:** Bevor die Kreatur im Kampf würfelt, darfst du deine aktuellen Willenspunkte mit den Willenspunkten der Kreatur tauschen.

Der Humpen kommt nach dem Einsatz von der Heldentafel und wird offen unter die Würfelanzeige der Heldentafel gelegt. Ab sofort muss der Held im Kampf wie auf dem Plättchen angegeben würfeln! Hat er 2 Plättchen darf er es sich aussuchen.