

RUNEBOUND™

Zweite Edition



WÜSTE VON AL-KALIM

ERWEITERUNG





Willkommen im Land der Geheimnisse!

In den in Terrinoth kursierenden Geschichten ist die Rede von einem legendären Land, einem längst verschollenen Ort. Gleichmaßen ein Traum als auch tatsächlich in Zeit und Raum vorhanden, haben schon viele versucht, dieses Land wieder zu entdecken. Aber wie eine Fata Morgana in der Wüste ist es ihnen immer wieder entchwunden, auf ewig verlockend am Horizont geblieben. Es ist ein rauer Ort mit Sandstürmen und gefährlichen Kreaturen, mit wunderschönen Städten und fremden Zauberern. Es ist das Land Al-Kalim!

In dieser Erweiterung zu dem Fantasy-Abenteuerspiel RUNEBOUND sind alle Spieler tapfere Entdecker, die den Zugangsschlüssel zu diesem verborgenen Land gefunden haben. Als einzige Frage bleibt nun, ob ihr es schafft, euch in den „Neunundneunzig Geschichten von Al-Kalim“ zu verewigen oder ob ihr im Sand des Gezeitenstroms in der Bedeutungslosigkeit versinken werdet. Die *Wüste von Al-Kalim* ist eine Erweiterung für das Brettspiel RUNEBOUND 2. Ausgabe, welches als Grundspiel erforderlich ist, um mit dieser Erweiterung spielen zu können. Die *Wüste von Al-Kalim* ist für zwei bis sechs Spieler geeignet.

Die Legende

Genau so wie die Wüstendünen und lieblichen Oasen gehört auch die als „Neunundneunzig Geschichten von Al-Kalim“ bekannte Sammlung von Legenden und Erzählungen untrennbar zum Land Al-Kalim. Diese Geschichten sind eng mit Kultur, Religion und Geschichte des Landes verbunden und kein Barde, noch irgendein Weiser vermag zu sagen, wie viel Wahrheit und wie viel Erfindung in jeder Geschichte liegt. Die als „Unsterbliche“ bekannten Helden gelangen durch diese Legenden zu ewigem Leben. Solange ihre Geschichten erzählt werden, wachen sie gottgleich über das Land. Einmal in jeder Generation, so besagt es die 99. der Geschichten, findet eine Gruppe von Außenseitern ihren Weg in dieses mystische Land. Einer, und nur einer alleine aus dieser mutigen Gruppe wird Gelegenheit erhalten, selbst zur Legende zu werden, indem er die vier legendären Quests erfüllt, und so die 100. Geschichte hinzufügt, um selbst einer der Unsterblichen zu werden.

Das Abenteuer

Die *Wüste von Al-Kalim* unterscheidet sich von den meisten RUNEBOUND-Abenteuern dadurch, dass es weder Begegnungs- noch Ereigniskarten als Teil einer vorgegebenen Geschichte gibt. Vielmehr erzählt ihr in diesem Abenteuer die Geschichte selbst! Die Helden jeder großen Geschichte haben eins gemeinsam: Sie führen alle eine wagemutige Tat aus. Dabei werden manche durch einen tapferen Gefährten oder ein mächtiges Reittier unterstützt, andere entdecken verschollene Runen oder gelangen in den Besitz magischer Artefakte! Welchen Weg werdet ihr gehen? Aus welchen Elementen besteht eure Geschichte? Diese Fragen könnt ihr nur selbst beantworten.

Spielziel

Das Spielziel von RUNEBOUND richtet sich nach dem Abenteuer, welches ihr spielt.

In *Die Wüste von Al-Kalim* bemüht sich jeder Heldenspieler darum, der erste zu sein, der vier legendäre Quests erfüllt, von denen jede Teil einer mystischen Geschichte ist. Der erste Held, dem es gelingt seine Geschichte zu Ende zu führen (und seine Belohnungen zu behalten), gewinnt als Preis die Unsterblichkeit und seine Geschichte wird den „Neunundneunzig Geschichten von Al-Kalim“ hinzugefügt. Solange seine Geschichte im Laufe der Zeiten immer wieder erzählt wird, gewinnt er ewiges Leben. Die Helden vollenden ihre Geschichten, indem sie vier Quests, ausgewählt aus fünf Elementen, erfüllen: Einen treuen Gefährten gewinnen, ein mystisches Reittier oder anderes Transportmittel erwerben, ein längst verschollenes Relikt aufspüren, eine mächtige Rune anfertigen oder einen fantastischen Ort erforschen. Für jede dieser Quests winkt eine angemessene legendäre Belohnung: Ein legendärer Verbündeter, ein legendäres Transportmittel, ein legendäres Artefakt, eine legendäre Rune, oder das Wissen über einen legendären Ort. Sobald ein Spieler vier legendäre Belohnungen auf seiner Questtafel besitzt, hat er das Spiel gewonnen!

Spielmaterial

- Dieses Regelheft
- 1 Spielplanaufgabe
- 1 Sandsturmmarker
- 56 Abenteuerkarten (20 grüne, 16 gelbe, 12 blaue, 8 rote)
- 25 Legendenkarten
- 23 Verbündetenkarten
- 6 Heldenkarten
- 6 Heldenfiguren
- 6 Questtafeln
- 3 Marker Versunkene Stadt
- 18 Überlebensausrüstungen
- 20 Abenteuercounter

Vor dem ersten Spiel müssen die Pappteile vorsichtig aus dem Rahmen gelöst werden. Einige Komponenten aus dem RUNEBOUND Grundspiel werden im Abenteuer *Die Wüste von Al-Kalim* genau wie sonst auch benutzt, andere wiederum dienen anderen Zwecken oder werden ersetzt. Die folgenden Komponenten sind entweder neu oder werden in dieser Erweiterung anderweitig benutzt.



Abenteuerkarten

Diese Erweiterung enthält neue grüne, gelbe, blaue und rote Abenteuerkarten, die ausschließlich aus Herausforderungen bestehen. Diese Karten ersetzen die Abenteuerkarten des RUNEBOUND Grundspiels. Die ursprünglichen Abenteuerkarten werden beiseite gelegt und nicht benutzt.



Legendenkarten

Diese Erweiterung enthält ebenfalls 25 doppelseitige Legendenkarten. Eine Seite zeigt eine legendäre Quest und beschreibt, was ein Held zu ihrer Erfüllung tun muss, die andere Seite zeigt die legendäre Belohnung für die Erfüllung dieser Quest mit der Beschreibung ihres Nutzens (z. B. ein Objekt oder ein Verbündeter). Der erste Spieler mit vier legendären Belohnungen ist Sieger des Spiels.



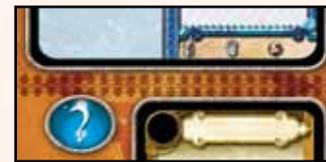
Wüste von Al-Kalim Verbündetenkarten

Diese Karten werden neben den Marktstapel des RUNEBOUND Grundspiels gelegt. Jedes Mal, wenn ein Verbündeter vom Marktstapel des RUNEBOUND Grundspiels gezogen wird, wird die Karte abgeworfen und ein Verbündeter aus dem Kartenstapel *Die Wüste von Al-Kalim* dafür gezogen. Der Grund dafür ist, dass die herkömmlichen Verbündeten aus dem RUNEBOUND Grundspiel nicht für *Die Wüste von Al-Kalim* geeignet sind. Allerdings kann es passieren, dass schließlich doch einige dieser Verbündeten ihren Weg in dieses mystische Land finden, genau wie die Helden.



Heldenkarten und -figuren

Es gibt sechs neue Helden und ihre entsprechenden Plastikfiguren in *Die Wüste von Al-Kalim*. Diese Helden können nach Belieben anstatt oder zusätzlich zu den 12 Helden des RUNEBOUND Grundspiels benutzt werden.



Questtafeln

Jeder Spieler legt seine Heldenkarte auf seine Questtafel. Dort ist auch Platz für seine vier Legendenkarten (sowohl für diejenigen, die er noch erfüllen muss, als auch für die bereits erfüllten) und einen Marker, mit dem vermerkt wird, wie viele Legendenkarten er haben darf (s. „Legendenkarten ziehen“ S. 5).



Marker Versunkene Stadt

Die versunkenen Städte von Al-Kalim sind mystische Orte, die nie lange am gleichen Fleck verharren, sondern im Wüstensand versinken, um andernorts wieder aufzutauchen. Schwierig zu finden, bringen sie dafür demjenigen, der sie betritt, an Wunder grenzende Vorteile.



Überlebensausrüstungen

Diese Marker können die Spieler in den Städten erstehen, um sich für die harten Bedingungen des Reisens durch die Wüste zu wappnen.



Sandsturmmarker

Dieses mächtige Wetterphänomen sucht das Land von Al-Kalim ständig heim und begräbt manchmal ganze Städte oder lässt wichtige Handelsrouten verschwinden. Dieser Marker ist während des gesamten Spiels in Bewegung, teils unter Kontrolle der Spieler und teils zufällig.

Spielplanaufgabe

Der Spielplan für *Die Wüste von Al-Kalim* sieht mit einigen neuen Geländearten nicht wie gewohnt aus.

Geländearten



-  **Straßen**
Straßen sind immer noch der einfachste Reiseweg.
-  **Felsgestein**
An Stelle der Hügel von Terrinoth tritt in Al-Kalim Felsgestein.
-  **Dünen**
Al-Kalim ist ein trockenes und unerbittliches Land, seine weiten offenen Flächen sind keine fruchtbaren Ebenen wie in Terrinoth, stattdessen bedecken wandernde Wüstendünen den größten Teil des Landes. Diese sind jedoch recht einfach zu durchqueren, allerdings sind sie mit Banditen und Ungeheuern verseucht.
-  **Tiefland**
Die in Al-Kalim selten zu findenden Flüsse und Bäche sind schmale, gewundene Wasserwege, an deren Ufern Pflanzen begierig Fuß fassen.
-  **Schluchten**
Al-Kalim kann sich nicht mit den stolzen Bergspitzen von Terrinoth schmücken, daher steht das Bergsymbol hier für die tiefen Schluchten und Abgründe, die das Land durchziehen und genau so schwierig zu überwinden sind wie jeder Berg.
-  **Ödland**
Zu trocken, um Sümpfe zu bilden, steht dieses Symbol für das rissige und leblose Ödland von Al-Kalim.
-  **Trugbild**
In Al-Kalim gibt es keine dichten Wälder. Dieses Symbol repräsentiert solch verführerische Orte, die einen Reisenden vom Wege ablenken und dazu führen können, dass er unter Erschöpfung leidet (s. Schritt 2: Bewegung, Seite 4).

Spielplanaufbau

1. **Spielplanaufgabe:** Der Spielplan *Wüste von Al-Kalim* wird wie abgebildet aufgelegt.
2. **Stadt des Glaubens:** Dieser Marker wird auf das Symbol neben dem 6. Marktstapel gelegt.
3. **Stadt der Träume:** Dieser Marker wird auf das Symbol neben dem 7. Marktstapel gelegt.
4. **Stadt der Wolken:** Dieser Marker wird auf das Symbol neben dem 8. Marktstapel gelegt.
5. **Wüste von Al-Kalim Verbündetenkarten:** Diese Karten werden auf den Platz der Ereigniskarten gelegt.
6. **Sandsturmmarker:** Dieser Marker wird neben dem Spielplan bereit gelegt, bis er gebraucht wird.



Spielvorbereitung

1. Der RONEBOUND-Spielplan wird auf dem Tisch ausgebreitet, der Spielplan *Wüste von Al-Kalim* wird darauf gelegt, wie in der Abbildung zu sehen.
2. Die Marker Versunkene Stadt werden auf die entsprechenden Symbole neben die Marktkartenstapel gelegt: Der Marker Stadt des Glaubens wird auf das Greifen-Symbol des 6. Marktstapels gelegt; der Marker Stadt der Träume wird auf das Hirsch-Symbol des 7. Marktstapels gelegt; der Marker Stadt der Wolken wird auf das Adler-Symbol des 8. Marktstapels gelegt.
3. Je ein Abenteuercounter wird offen auf jedes Feld des Spielplans gelegt, das ein Abenteuerjuwel zeigt. Dabei muss darauf geachtet werden, dass die Farbe des Abenteuercounters der des Abenteuerjuwels entspricht (d. h. ein grüner Abenteuercounter kommt auf ein grünes Juwel, ein gelber auf ein gelbes Juwel usw.).
4. Die RONEBOUND-Marktkarten werden gemischt und auf den Platz für Marktkarten gelegt. Dann werden die obersten acht Karten davon gezogen und je eine wird offen auf die Marktkartenplätze der Städte gelegt.
5. Die Verbündetenkarten von *Wüste von Al-Kalim* werden gemischt und neben den Marktkartenstapel auf das Ereigniskartenfeld gelegt.
6. Die Legendenkarten werden nach Typ getrennt in fünf Stapel sortiert (Verbündete, Artefakte, Orte, Transportmittel und Runen). Jeder Stapel wird dann mit der Belohnungsseite nach oben gemischt, anschließend wird jeder Stapel mit der Questseite nach oben neben den Spielplan gelegt.

7. Der Sandsturmmarker wird neben dem Spielplan bereit gelegt, er kommt erst nach Spielbeginn ins Spiel.
 8. Die Abenteuerkarten werden nach Farbe getrennt in vier Stapel sortiert (grün, gelb, blau und rot). Jeder Stapel wird gemischt und dann auf den entsprechenden Platz gelegt.
 9. Alle Gold-, Verletzungs-, Erschöpfungs-, Abenteuer- und Erfahrungscounter werden als allgemeiner Vorrat in bequemer Reichweite für alle Spieler bereit gelegt.
 10. Alle Spieler ziehen zufällig eine Heldenkarte für den Helden, den sie im Spiel darstellen werden. Nach Vereinbarung können die Spieler aber auch aussuchen, welchen Helden sie spielen wollen. Jeder Spieler legt seine Heldenkarte auf die vor sich liegende Questtafel und erhält außerdem 3 Gold.
 11. Durch Würfelwurf wird der Startspieler bestimmt. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis ist Startspieler, dann geht es weiter reihum im Uhrzeigersinn, und in dieser Reihenfolge setzt nun jeder Spieler die Plastikfigur seines Helden auf eine Stadt seiner Wahl.
- Damit ist der Spielbau abgeschlossen und das Spiel kann beginnen.

Ablauf eines Spielzuges

Bis auf die im Folgenden erklärten Änderungen entsprechen die Spielregeln dem RNEBOUND-Grundspiel. Zwei wichtige Änderungen sind das Fehlen des Marktschrittes in *Wüste von Al-Kalim* und dass ein Spieler in jedem seiner Spielzüge anstatt des Abenteuerschrittes einen Geschichtenschritt ausführen kann.

Schritt 1: Auffrischung und Entscheidung zwischen Tag und Nacht

Zunächst werden aktivierte Karten wie üblich nun wieder aufgedeckt.

In *Wüste von Al-Kalim* muss der aktive Spieler in diesem Spielschritt eine sehr wichtige Entscheidung treffen: Er muss sich entscheiden, ob er bei Tag oder bei Nacht reisen will. Diese Entscheidung gibt er seinen Mitspielern einfach bekannt.

Die Reise bei **Tag** setzt den Helden den extremsten Wüstenbedingungen aus – während die Reise bei **Nacht** mehr Gefahren durch mächtigere Feinde mit sich bringt.

Schritt 2: Bewegung

Wie üblich stehen einem Helden fünf Bewegungswürfel zur Verfügung (oder nur vier, wenn er oder einer seiner Verbündeten Verletzungs- oder Erschöpfungscounter hat). Die Reise bei Tag bringt allerdings bestimmte Risiken mit sich.

Bewegung während des Tages

Wenn ein Held Bewegungswürfel wirft, um sich während des Tages zu bewegen, erhalten er und alle seine Verbündeten jeweils 1 **♣**. Falls ein Charakter bereits so viele Erschöpfungscounter hat, wie es seinem Konditionswert entspricht, muss er stattdessen einen **♥** nehmen. Wer sich ausruhen, aber auch mit einigen Bewegungswürfeln würfeln will, entfernt erst die entsprechenden **♣**, bevor er 1 **♣** nimmt.

Die **♣** wird nur dann genommen, falls der Spieler während des Tages würfelt, um sich zu bewegen. Wer sich mit allen Bewegungswürfeln ausruht, nur ein Transportmittel oder ein Objekt benutzt oder einfach nur auf das benachbarte Feld zieht ohne zu würfeln, erhält die **♣** nicht.

Tiefland und Dünen

Die **♣**, welche der Held und seine Verbündeten jeweils erhalten, wenn sie sich während des Tages mittels Bewegungswürfeln bewegen, wird ignoriert, wenn sie ihre Bewegung auf einem Tieflandfeld beginnen und verdoppelt, wenn sie ihre Bewegung auf einem Dünenfeld beginnen. Anders ausgedrückt, erhalten der Held und seine Verbündeten keine **♣**, falls sie ihre Bewegung auf einem Tieflandfeld beginnen, aber der Held und alle seine Verbündeten müssen 2 **♣** nehmen, wenn sie ihre Bewegung mit Bewegungswürfeln auf einem Dünenfeld beginnen.

Trugbilder

Für jedes Wald-/Trugbildsymbol, das bei einer Bewegung während des Tages gewürfelt wird, müssen der Held und seine Verbündeten einen zusätzlichen **♣** nehmen. Wer sich ausruhen, aber auch mit einigen Bewegungswürfeln würfeln will, entfernt erst die entsprechenden **♣**, bevor er die **♣** für gewürfelte Wald-/Trugbildsymbole nimmt. Tiefland- oder Dünenfelder haben keinen Einfluss auf die durch Trugbilder verursachten **♣**.

Beispiel: Tahlia die Diebin beginnt ihren Bewegungsschritt während des Tages auf einem Ödlandfeld. Sie selbst hat momentan 1 **♣** und einen Verbündeten, der weder **♣** noch **♥** hat, also kann sie vier Bewegungswürfel werfen. Sie beschließt aber, sich auszuruhen und würfelt nur mit drei Würfeln, wodurch

sie sich des **♣** entledigt. Die Ergebnisse der drei Würfel sind 1 Dünen-/Ebenensymbol, 1 Straßensymbol und 1 Trugbild-/Waldsymbol. Tahlia und ihr Verbündeter müssen jeder 2 **♣** nehmen; je 1 für die Reise am Tag und 1 weiteren für das gewürfelte Trugbildsymbol. Nachdem sie die **♣** genommen hat, bewegt sie sich schließlich mit den Bewegungswürfeln, genau wie im Grundspiel.

*Falls Tahlia ihre Bewegung auf einem Dünenfeld begonnen hätte, hätten sie und ihr Verbündeter jeweils 3 **♣** nehmen müssen; 2 für das Werfen der Bewegungswürfel auf einem Dünenfeld und 1 weiteren für das Trugbildsymbol.*

*Falls Tahlia ihre Bewegung auf einem Tieflandfeld begonnen hätte, hätten sie und ihr Verbündeter jeweils nur 1 **♣** nehmen müssen; zwar keinen für das Werfen der Bewegungswürfel auf einem Tieflandfeld, aber 1 für das Trugbildsymbol.*

*Tahlia und ihr Verbündeter hätten gar keine **♣** erhalten, wenn sie während der Nacht gereist wären, alle Bewegungswürfel für das Ausruhen benutzt hätten oder einfach nur auf ein benachbartes Feld gezogen wären, ohne zu würfeln.*

Schritt 3: Abenteuer- oder Geschichtenschritt

In *Wüste von Al-Kalim* muss der Held **entweder** einen Abenteuerschritt **oder** einen Geschichtenschritt unternehmen.

Abenteuerschritt

Wie üblich kann der Held, wenn er seine Bewegung auf einem Feld mit einem Abenteuercounter beendet, beschließen, sich dem Abenteuer zu stellen und so einen Abenteuerschritt unternehmen. Ein Abenteuerschritt kann nicht gewählt werden, wenn der Abenteuercounter durch den Sandsturmmarker verborgen ist.

Lebenspunkte der Herausforderungen

Der Abenteuerschritt wird wie im Grundspiel ausgeführt. Mit dem entscheidenden Unterschied, dass Herausforderungen in *Wüste von Al-Kalim* unterschiedliche Lebenspunkte haben, abhängig davon ob Tag oder Nacht ist. Wenn man es mit einer Herausforderung zu tun hat, gilt während der Nacht deren oberer Lebenspunktwert (über dem Herzsymbol), wohingegen der untere (unter dem Herzsymbol) während des Tages gilt.

Die meisten Herausforderungen haben tagsüber geringere Lebenspunktwerte, weil auch sie unter der Hitze und den harten Umweltbedingungen der Wüste leiden. Jedoch besitzen einige, wie Kellos' Kreuzfahrer und manche kaltblütigen Kreaturen, eine besondere Vorliebe für die Sonne oder sind einfach während des Tages aktiver als bei Nacht. Solche Herausforderungen sind tagsüber stärker als nachts.

Geschichtenschritt

Wer keinen Abenteuerschritt unternimmt, **muss** einen Geschichtenschritt unternehmen.

Während eines Geschichtenschrittes muss der Spieler eine der folgenden Aktionen ausführen: Eine **Legendenkarte ziehen**, den **Geschichtenwürfel werfen** oder einen **Basar erkunden**.

Der Spieler darf nur dann den Geschichtenwürfel werfen, falls sein Held außerhalb einer Stadt ist und er kann nur dann einen Basar erkunden, wenn der Held innerhalb einer Stadt ist.

Die meisten Quests erfordern von dem Helden eine oder mehrere solcher Aktionen an bestimmten Orten.

A. Eine Legendenkarte ziehen

Falls der Held eines Spielers momentan weniger Legendenkarten (egal, welche Seite jeweils sichtbar ist) besitzt, als sein Kartenlimit erlaubt (s. „Legendenkarten ziehen“ auf Seite 5) kann er in diesem Schritt eine neue Legendenkarte ziehen. Wie auf Seite 5 erklärt, braucht man Erfahrungspunkte, um seine erste Legendenkarte zu nehmen.

B. Den Geschichtenwürfel werfen

Falls der Held eines Spielers seine Bewegung außerhalb einer Stadt beendet und keine Legendenkarte zieht, muss er mit einem einzigen Bewegungswürfel würfeln, der in diesem Fall Geschichtenwürfel genannt wird. Jedes Geländesymbol des Geschichtenwürfels entspricht einem bestimmten Geschichtensymbol. Diese Symbole sind in dem Kasten in der Mitte der Rückseite dieses Regelhaftes beschrieben. Anstatt wie bei der Bewegung ein Symbol der oben liegenden Würfelseite auszuwählen, kommen hierbei alle Symbole auf der Ergebnisseite des Würfels zur Geltung. Der aktive Spieler entscheidet aber, in welcher Reihenfolge die Symbole abgehandelt werden.

Nächtliche Hinterhalte

Reisen bei Nacht sind in *Wüste von Al-Kalim* risikoreich. Wer nachts reist und mit dem Geschichtenwürfel ein **Dünensymbol** würfelt, muss sofort eine Abenteuerkarte ziehen und sie auch ausführen. Der Stapel, von dem die Abenteuerkarte gezogen werden muss, wird durch die Farbe des Abenteuercounters auf der Questtafel des aktiven Spielers bestimmt (s. „Legendenkarten ziehen“ auf Seite 5). Falls der aktive Spieler keinen Abenteuercounter auf seiner Questtafel hat (was im frühen Spielstadium der Fall ist) zieht er vom grünen Stapel.

Bei solch einer Herausforderung sind alle **Fluchtprüfungen mit -10 vorbelastet**. Falls der Held die Herausforderung besiegt, **erhält er außerdem nicht die auf der Karte genannte Belohnung**, wohl aber die aufgeführten Erfahrungspunkte, indem er die entsprechenden Abenteuercounter vom allgemeinen Vorrat nimmt (wie bei der Variante „Reiseprobleme“ auf Seite 10 der Regel des RNEBOUND Grundspiels). Nächtliche Reisen in Al-Kalim sollten nicht auf die leichte Schulter genommen werden!

C. Einen Basar erkunden

Falls der Held eines Spielers seine Bewegung innerhalb einer Stadt beendet und keine Legendenkarte zieht, muss er sich auf dem Basar der Stadt umsehen. Das kann er allerdings nicht tun, falls die Stadt, in der er sich gerade aufhält, vom Sandsturm betroffen ist, stattdessen muss er entweder eine Legendenkarte ziehen (Limit beachten) oder mit dem Geschichtenwürfel würfeln (als wäre der Spieler außerhalb der Stadt).

Einen Basar zu erkunden verläuft ähnlich wie der Marktschritt im RNEBOUND Grundspiel. Zuerst zieht der Spieler eine Karte vom Marktstapel und fügt sie dem Marktkartenstapel der Stadt hinzu, dann kann er Objekte kaufen und verkaufen, einen Verbündeten anheuern oder für Heilung sorgen, wie üblich. Hinsichtlich Verbündeter ist der Ablauf in Al-Kalim allerdings etwas anders und die Helden können auch Überlebensausrüstung erwerben, wie gleich noch erklärt wird. Die Erkundung des Basars einer bestimmten Stadt kann auch die Erfüllung der letzten Bedingung für die erfolgreiche Beendigung einer Quest bedeuten.

Verbündete

Falls vom Stapel des eigentlichen RONEBOUND Marktstapels ein Verbündeter gezogen wird, wird dieser abgeworfen und stattdessen ein Verbündeter aus *Wüste von Al-Kalim* gezogen. Falls der Kartenstapel der Verbündeten aus *Wüste von Al-Kalim* aufgebraucht ist, wird einfach der Verbündete aus dem Grundspiel genommen.

Überlebensausrüstung

Einen Basar zu erkunden ermöglicht es einem Helden auch, Überlebensausrüstung zu kaufen. Überlebensausrüstung enthält die nötigen Grundutensilien für das Reisen durch die Wüste. Solch eine Ausrüstung kann in jeder Stadt gekauft werden, ist aber nie im Marktstapel enthalten, sondern wird durch entsprechende Marker dargestellt. Alle Marker haben unterschiedliche Bedeutungen, wie im folgenden erklärt.

Während eines Geschichtsschrittes kann ein Held maximal eine Überlebensausrüstung jedes Typs kaufen. Falls von einem bestimmten Typ keine mehr vorrätig sind (weil bereits alle gekauft wurden), kann dieser Typ auch erst wieder gekauft werden, wenn einer abgeworfen wird. Überlebensausrüstungsmarker gelten in jeder Hinsicht als Objekte. Wenn ein Held außer Gefecht gesetzt wird, werden auch alle seine Überlebensausrüstungsmarker abgeworfen.

Überlebensausrüstungen



Lastenkamel (1 O): Kann während des Bewegungsschrittes abgeworfen werden, um den Helden ein Feld weiter auf beliebiges Gelände zu ziehen.



Wasserschlauch (1 O): Kann zum Ende des Bewegungsschrittes abgeworfen werden, um sich aller ♠ oder ♥ zu entledigen, die der Held und seine Verbündeten durch Trugbilder und das Werfen von Bewegungswürfeln während des Tages erhalten haben.



Abenteuerausrüstung (1 O): Kann nach dem Würfelwurf abgeworfen werden, um einen Bonus von 3 bei einer Geschicklichkeitsprüfung zu erhalten.

Schritt 5: Erfahrung

Wer genug Erfahrungspunkte gesammelt hat, kann wie üblich einen Erfahrungscounter kaufen.

Wer Erfahrungspunkte ausgibt, muss außerdem prüfen, ob er einen ausgegebenen Abenteuercounter auf den entsprechenden Platz seiner Questtafel legen sollte, wie auf dieser Seite unter „Legendenkarten ziehen“ noch erklärt wird.

Schließlich haben die Spieler noch die Option, falls sie während dieses Spielschrittes Erfahrungspunkte ausgeben, eine Legendenkarte abzuwerfen, wie unter „Eine Legendenkarte abwerfen“ auf Seite 6 beschrieben.

Quests und Spielsieg

Spielsieg

Der erste Held mit vier legendären Belohnungen unterschiedlichen Typs gewinnt das Spiel! Man sollte nicht vergessen, dass legendäre Belohnungen verloren oder abgeworfen werden können (s. Seite 6), der Spieler eines Helden muss vier verschiedenartige legendäre Belohnungen auf seiner Questtafel liegen haben, um das Spiel zu gewinnen.

Legendenkarten

Legendenkarten haben eine Seite mit einer legendären Quest, die beschreibt, wie ein Held die Quest bewältigen kann, und eine Seite mit einer legendären Belohnung in Form von Sonderfähigkeiten und Objekten, die der Held während des Spiels einsetzen kann. Solange ein Held noch mit einer Quest beschäftigt ist (d. h. sie noch nicht vollendet hat), liegt die Questseite oben. Wenn eine Quest vollendet ist, wird die Karte auf die Belohnungsseite gedreht und kann nun wie dort beschrieben benutzt werden.

Legendenkarten ziehen

Der Abenteuercounter auf der Questtafel eines Helden bestimmt, wie viele Legendenkarten der Held maximal haben kann. Das umfasst sowohl unvollendete als auch vollendete Quests. Wenn ein Spieler erstmals Erfahrungspunkte ausgibt, um einen Erfahrungscounter zu erhalten, legt er einen der Abenteuercounter nicht zum Vorrat zurück. Stattdessen legt er diesen mit der Zahlenseite nach oben auf die Questtafel seines Helden. Die Zahl auf dem Counter zeigt an, wie viele Questkarten der Held maximal haben darf. Falls der Spieler in einem späteren Erfahrungsschritt einen Abenteuercounter mit einer höheren Zahl als der des momentan auf seiner Questtafel liegenden Counters ausgibt, ersetzt er den niedrigeren durch den höheren.



Wenn Legendenkarten gezogen werden, werden sie vertikal unten an die Questtafel angelegt, wie hier abgebildet. So sind die Legendenkarten einfach von Objekt-, Verbündeten- und Sonderkarten zu unterscheiden.

Ein Spieler kann eine Legendenkarte während des Geschichtsschrittes ziehen. Jedoch nur unter der Voraussetzung, dass die Zahl des Counters auf seiner Questtafel größer ist als die Anzahl seiner derzeitigen Legendenkarten. Ist das der Fall, darf der Spieler eine Legendenkarte nehmen und sie mit der Questseite nach oben an seine Tafel anlegen. Legendenkarten werden von einem der fünf Legendenstapel gezogen und die Spieler dürfen die offen liegenden Questseiten der jeweils oben liegenden Karten genau studieren, bevor sie ihre Wahl treffen.

Wichtig: Ein Spieler darf während eines Geschichtsschrittes nur eine Legendenkarte ziehen. Er darf außerdem keine Legendenkarte nehmen, von deren Typ (Artefakt, Transportmittel, usw.) er bereits eine besitzt.

Beispiel: In einem 5-Personen-Spiel verstärkt Matthias seinen Helden zum ersten Mal, indem er Erfahrungscounter eintauscht. Er gibt einen grünen Abenteuercounter „1“ und einen gelben „2“ aus, die er durch den Sieg über eine grüne und eine gelbe Herausforderung erhalten hatte, um einen „+2 ♣“ Erfahrungscounter zu erhalten. Anstatt beide Abenteuercounter zum Vorrat zurück zu legen, legt er den gelben „2“ Counter mit der Zahlenseite nach oben auf seine Questtafel. Das bedeutet, dass er nun maximal 2 Legendenkarten haben darf, und da er bisher noch keine einzige hat, darf er in seinem nächsten Geschichtsschritt eine Legendenkarte ziehen.



Ein Spieler gibt erstmals Abenteuercounter aus. Einen grünen mit „1“ und einen gelben mit „2“. Er legt den „2“ Counter auf seine Questtafel, wie auf der Abbildung zu sehen. Das bedeutet, dass er maximal 2 Legendenkarten besitzen darf. Wenn er zu Beginn seines Geschichtsschrittes weniger als 2 Legendenkarten hat, darf er nun eine Legendenkarte ziehen.

Nachdem er später im Spiel eine blaue Herausforderung besiegt hat, möchte Frank für seinen Helden einen weiteren Erfahrungscounter erwerben. Dafür benutzt er den blauen Abenteuercounter, dessen Zahl „3“ höher ist als der gelbe „2“ Counter auf seiner Questtafel. Er erwirbt nun einen weiteren „+2 ♣“ Erfahrungscounter und ersetzt den gelben „2“ Abenteuercounter auf seiner Questtafel durch den blauen „3“ Abenteuercounter. Er darf ab jetzt maximal 3 Legendenkarten besitzen.

Verlust von Belohnungen

Legendäre Belohnungen können nie verloren gehen, wenn ein Held außer Gefecht gesetzt wird, auch können sie nie von einem anderen Helden nach einem Kampf Held gegen Held entwendet werden. Legendäre Verbündete können allerdings getötet werden, einige Herausforderungen können dazu zwingen, Legendenkarten abzuwerfen und legendäre Quests werden abgeworfen, falls ein Held sie nicht vollenden kann (s. nächste Seite).

Questtypen & Belohnungstypen



Legendäre Verbündete: Legendäre Verbündete sind mutige Gefährten und treue Freunde. Falls ein Held eine solche Quest erfolgreich beendet, gewinnt er als Belohnung einen legendären Verbündeten. **Legendäre Verbündete zählen nicht zum Limit von zwei Verbündeten.** Auch werden legendäre Verbündete niemals abgeworfen, wenn ein Held außer Gefecht gesetzt wird und können auch nicht von anderen Helden übernommen werden, die den Helden im Kampf besiegen. Allerdings sind legendäre Verbündete Charaktere, die wie andere auch getötet werden können.



Legendäre Artefakte: Legendäre Artefakte verleihen einem Helden die absolute Beherrschung einer bestimmten Fertigkeit und verschaffen Vorteile und Fähigkeiten, die das Reisen im Lande Al-Kalim beträchtlich erleichtern.



Legendäre Orte: Legendäre Orte sind verborgene Plätze oder gefährliche Festungen, in die sich nur Narren oder Helden trauen würden. Wer in die Festung des Feindes eindringt, gewinnt wertvolle Einsichten hinsichtlich seiner Bekämpfung.



Legendäre Transportmittel: Legendäre Transportmittel erleichtern dem Helden die Bewegung durch die unwirtliche Landschaft von Al-Kalim und garantieren den Erfolg mancher Geschicklichkeitsprüfungen.



Legendäre Runen: Legendäre Runen müssen geformt, nicht gefunden werden. Ihre mächtigen Wirkungen können nur drei Mal genutzt werden, bevor ihre Magie erlischt. Nutzlos gewordene legendäre Runen zählen aber weiterhin für den Sieg.

Vollendung, Misserfolg oder Abwerfen von Quests

Ein Held ist mit einer aktuellen Quest beschäftigt, bis er sie entweder vollendet, daran scheitert oder beschließt, sie abzuwerfen. Jede legendäre Quest ist einzigartig, ebenso ihre Erfolgsbedingungen. Manche verlangen, dass der Held Herausforderungen in bestimmten Geländetypen oder Orten besiegt (durch die Textfelder der Spielplanaufgabe gekennzeichnet, s. Seite 7 „Orte in Al-Kalim“), andere verlangen die Erkundung der Basare bestimmter Städte oder die Absolvierung von Geschicklichkeitsprüfungen nach dem Würfeln des Geschichtenwürfels.

Der Misserfolg vollzieht sich im Allgemeinen bei allen Quests auf gleiche Weise: Falls ein Held eine Geschicklichkeitsprüfung nicht besteht, welche die Quest selbst verlangt, hat der Held versagt. Der Spieler muss die Questkarte sofort abwerfen und sie unter den entsprechenden Stapel der Questkarten legen. Er kann in seinem nächsten Geschichtsschritt eine neue Legendenkarte ziehen. Achtung - diese Maßgabe umfasst nicht den Misserfolg bei einer Geschicklichkeitsprüfung während einer Herausforderung und sie gilt auch nicht, falls der Kampf gegen die Herausforderung verloren geht, selbst dann nicht, falls der Sieg über eine Herausforderung ein Teil der Quest ist.

Eine Legendenkarte abwerfen

Jedes Mal, wenn der Spieler Erfahrungspunkte ausgibt und unabhängig davon, ob er damit die Anzahl Legendenkarten, die er haben darf, erhöht oder nicht, kann er eine Legendenkarte abwerfen, deren Quest er noch nicht vollendet hat. Das kann sinnvoll sein, wenn die Quest einige Geschicklichkeitsprüfungen verlangt, die man seinem eventuell nicht gut genug gerüsteten Helden nicht zutraut oder wenn die Quest eine Reise in eine weit abseits gelegene Gegend erfordert. In solch einem Fall kann der Spieler die Quest einfach ignorieren und sie schließlich abwerfen, wenn er wieder Abenteuercounter ausgibt, um einen Erfahrungcounter zu erhalten. In seinem nächsten Geschichtsschritt hat er eine Legendenkarte weniger und kann eine neue ziehen.

Weitere Regeln



Das Sonnenkranzsymbol

Das Sonnenkranzsymbol, bekannt von den Ereigniskarten des RNEBOUND Grundspiels, taucht auch im oberen Bereich auf einigen

Herausforderungskarten der Erweiterung *Wüste von Al-Kalim* auf. Wenn eine Herausforderung mit dem Sonnenkranzsymbol gezogen wird, legen die Spieler zunächst Abenteuercounter nach, dann bewegt der aktive Spieler den Sandsturmmarker und stellt sich schließlich der Herausforderung wie üblich.

- 1. Abenteuercounter nachlegen:** Immer, wenn eine Herausforderungskarte mit dem Sonnenkranzsymbol gezogen wird, werden Abenteuercounter auf dem Spielplan nachgelegt (wie in den Regeln auf Seite 5 des RNEBOUND Grundspiels beschrieben), bevor die Herausforderung abgewickelt wird.
- 2. Sandsturm bewegen:** Nachdem die Abenteuercounter nachgelegt wurden, muss der aktive Spieler den Sandsturm bewegen, wie weiter unten beschrieben wird.
- 3. Herausforderung abwickeln:** Nach dem Bewegen des Sandsturms wickelt der Held die Herausforderung wie üblich ab.

Der Sandsturm

Wenn erstmals entweder mit dem Geschichtenwürfel das Symbol „Sturmwind“ (Tiefeland) gewürfelt wird oder eine Herausforderungskarte mit dem Sonnenkranzsymbol gezogen wird, wird der Sandsturmmarker auf den Spielplan gelegt, und zwar in die Mitte. Dabei wird die Mitte des Markers genau auf die „Gefängnis der Ifrit“ genannte Schlucht gelegt und der aktive Spieler bestimmt die Startrichtung des Sturms, indem er den Marker so dreht, dass die beiden Windrichtungspfeile in die von ihm gewünschte Richtung zeigen.

Dann, und jedes weitere Mal, wenn entweder mit dem Geschichtenwürfel das Symbol „Sturmwind“ (Tiefeland) gewürfelt wird *oder* eine Herausforderungskarte mit dem Sonnenkranzsymbol gezogen wird, bewegt der Sandsturm sich zwei Felder weit in Richtung eines der oder beider Windrichtungspfeile. Der aktive Spieler entscheidet, welchem Pfeil bzw. welchen Pfeilen der Sandsturm folgt – er kann erst ein Feld in Richtung des einen Pfeils ziehen, dann ein weiteres Feld in Richtung des anderen Pfeils oder zwei Felder in Richtung eines der beiden Pfeile. Der Sandsturmmarker kann Städte, Abenteuercounter und auch Heldenfiguren bedecken (wobei Heldenfiguren erst hoch gehoben und dann auf das ihrem Platz entsprechende Feld des Markers gesetzt werden, um anzuzeigen, dass sie sich im Sandsturm befinden).

Der Sandsturm hat folgende Auswirkungen auf den Spielplan und die Helden:

- Wenn ein Abenteuercounter oder eine Stadt vom Sandsturm bedeckt ist, hat kein Held Zugang dazu, um einen Abenteuerschritt auszuführen bzw. den Basar zu erkunden.
- Wenn ein Geländefeld vom Sandsturm bedeckt ist, wird dieses Feld sozusagen zu einer Art neuem Geländetyp, dem „Sandsturm“. Die Helden können ein Sandsturmfeld nicht mit Hilfe der Bewegungswürfel betreten, weil es dafür kein Symbol auf den Würfeln gibt. Helden können aber auf Sandsturmfelder ziehen, indem sie eine durch Objekte oder Karten (oder durch das Lastenkamel) mögliche Bonusbewegung nutzen, sofern diese nicht nur für einen bestimmten Geländetyp gilt. Außerdem können Helden auf ein Sandsturmfeld ziehen, indem sie die besondere Bewegung wählen, bei der sie sich weder aus-

Sandsturm-Position

Wenn erstmals das Symbol „Sturmwind“ mit dem Geschichtenwürfel gewürfelt wird, wird der Sandsturmmarker wie unten abgebildet auf den Spielplan gelegt (wobei die Pfeile natürlich auch anders gerichtet sein können).



Sandsturm-Bewegung

Wenn der Sandsturm sich bewegt (durch Geschichtenwürfel oder Herausforderungskarte), muss das nicht nur in eine Richtung erfolgen. Wie in der Abbildung links gezeigt, kann die Bewegung erst in Richtung des einen Pfeils erfolgen, dann in Richtung des anderen.



Am Spielfeldrand



Versunkene Städte

Die versunkenen Städte von Al-Kalim kommen und gehen mit dem Wind. Sie sind so flüchtig wie Gedanken, aber trotzdem kann jemand, der eine versunkene Stadt findet, dort Reichtümer entdecken, die seine wildesten Träume übertreffen.

Jede der versunkenen Städte liegt zunächst neben dem Marktkartenstapel mit gleichem Wappen (s. Abb. „Spielplanaufbau“ Seite 3). Wenn ein Spieler mit dem Geschichtenwürfel das Symbol „Versunkene Stadt“ (Schluchten) würfelt, kann er den Marker einer beliebigen versunkenen Stadt vom Marktkartenstapel nehmen und auf das aktuelle Feld seines Helden legen. Dieser kann dann sofort den Basar der Stadt erkunden und davon profitieren, wie unter „Wirkung versunkener Städte“ beschrieben. Solange die versunkene Stadt auf diesem Feld bleibt, kann jeder Held, der seine Bewegung dort beendet, den Basar der Stadt erkunden (wie in einer ganz normalen Stadt) und deren Vorteil nutzen. Falls bereits alle drei versunkenen Städte auf dem Spielplan sind, und ein Spieler mit dem Geschichtenwürfel das Symbol „Versunkene Stadt“ (Schluchten) würfelt, werden die Marker aller drei verschollenen Städte auf ihre Plätze neben dem jeweiligen Marktkartenstapel zurück gelegt und in diesem Spielzug wird keine versunkene Stadt auf den Spielplan gesetzt.

Wirkung versunkener Städte



Stadt des Glaubens: Ein Spieler, dessen Held hier den Basar erkundet, kann alle ♥ seines Helden und aller seiner **Verbündeten heilen**.



Stadt der Träume: Ein Spieler, dessen Held hier den Basar erkundet, kann die obersten 5 Karten des Marktstapels durchsuchen und davon eine Karte seiner Wahl dem Marktkartenstapel der Stadt hinzufügen. Die übrigen werden wieder in den Marktstapel eingemischt.



Stadt der Wolken: Ein Spieler, dessen Held hier den Basar erkundet, kann seinen Helden zu Beginn seines Erfahrungsschrittes auf jedes beliebige Feld des Spielplans ziehen.

ruhen noch die Bewegungswürfel werfen, sondern einfach nur auf das benachbarte Feld ziehen.

Falls die Bewegung des Sandsturms damit endet, dass einer der beiden Richtungspfeile vom Spielplan weg zeigt (was bedeutet, dass der Marker am Spielfeldrand liegt), wird der Marker soweit im Uhrzeigersinn gedreht, bis kein Pfeil mehr vom Spielplan weg zeigt (s. o. Beispiel „Am Spielfeldrand“). Der Sandsturm ändert seine Richtung auch (ein Feld weiter drehen im Uhrzeigersinn), wenn auf dem Geschichtenwürfel das Symbol „Änderung der Windrichtung“ (Ödland) gewürfelt wird.

Orte in Al-Kalim

Viele Legendenkarten beziehen sich auf besondere Orte der Spielplanaufgabe. Ein Ort besteht aus allen Hexfeldern, über die sich der Name des Ortes erstreckt und den daran angrenzenden Feldern gleichen Geländetyps.

Zum Beispiel gehören zu „Fruchtbares Land“ die 6 Tieflandfelder in der Ecke rechts oben auf dem Spielplan. Ein weiteres Beispiel ist die „Wüste der Ewigkeit“ mit 9 Feldern – das Feld „Blutiger Sand“ gehört auch zur Wüste der Ewigkeit.

Herausforderungsmerkmale



Jede Herausforderung in *Die Wüste von Al-Kalim* hat ein bestimmtes Merkmal, unter dem Namen in *kursiver* Schrift genannt. Beispielsweise steht unter der Herausforderung „Schlundloch Peitscher“ das Wort „Abscheulichkeit“ was bedeutet, dass diese Herausforderung das Merkmal Abscheulichkeit besitzt.

Andere Karten geben an, dass sie Abscheulichkeiten betreffen, was besagt, dass sie nur auf Karten mit dem Merkmal „Abscheulichkeit“ wirkt.

Wirkung versunkener Städte



Stadt des Glaubens: Ein Spieler, dessen Held hier den Basar erkundet, kann alle ♥ seines Helden und aller seiner **Verbündeten heilen**.



Stadt der Träume: Ein Spieler, dessen Held hier den Basar erkundet, kann die obersten 5 Karten des Marktstapels durchsuchen und davon eine Karte seiner Wahl dem Marktkartenstapel der Stadt hinzufügen. Die übrigen werden wieder in den Marktstapel eingemischt.



Stadt der Wolken: Ein Spieler, dessen Held hier den Basar erkundet, kann seinen Helden zu Beginn seines Erfahrungsschrittes auf jedes beliebige Feld des Spielplans ziehen.

Auswirkungen von Tag und Nacht

Ob ein Held bei Tag oder bei Nacht reist, hat eine Menge verschiedene Auswirkungen.

Erschöpfung

Wie auf Seite 4 erklärt, hat eine Reise bei **Tag** Auswirkung auf den Bewegungsschritt. Bei einer Reise am Tag erleiden ein Held und alle seine Verbündeten:

- 2 ♣ falls Bewegungswürfel geworfen werden und der Held auf einem Dünenfeld beginnt
- 0 ♣ falls Bewegungswürfel geworfen werden und der Held auf einem Tieflandfeld beginnt
- 1 ♣ falls Bewegungswürfel geworfen werden und der Held auf einem Feld mit irgendeinem anderen Geländetyp beginnt

Außerdem erhalten der Held und alle seine Verbündeten je einen weiteren ♣ für jedes während des Tages mit den Bewegungswürfeln geworfene Trugbildsymbol.

Lebenspunkte der Herausforderungen

Falls ein Held es während der **Nacht** mit einer Herausforderung aufnimmt, gilt ihr **oberer** Lebenspunktwert (über dem Herzsymboll). Falls ein Held es während des **Tages** mit einer Herausforderung aufnimmt, gilt ihr **unterer** Lebenspunktwert (unter dem Herzsymboll).

Kreaturen erwachen

Wie im Kasten „Geschichtensymbole“ erklärt, hat das Dünensymbol auf dem Geschichtenwürfel unterschiedliche Bedeutung, je nachdem ob der Held bei Tag oder bei Nacht reist.

Wenn er mit dem Geschichtenwürfel das Dünensymbol während des **Tages** würfelt, kann der aktive Spieler einen **Abenteuercounter nachlegen** – auch auf einem Juwelenfeld ohne Sonnenkranzsymbol.

Wenn er mit dem Geschichtenwürfel das Dünensymbol während der **Nacht** würfelt, muss der aktive Spieler eine **Herausforderung ziehen und sich ihr stellen**, wie unter „Nächtliche Hinterhalte“ auf Seite 4 beschrieben.

Geschichtensymbole



Dünensymbol (Kreaturen erwachen)
Dem Helden wird plötzlich bewusst, welche Gefahren in diesem rauen Land lauern:

Am Tage: Der aktive Spieler kann einen Abenteuercounter auf jedes beliebige Abenteuer-Juwelenfeld, auch ohne Sonnenkranzsymbol, nachlegen, auf dem nicht bereits ein Abenteuercounter liegt.

Bei Nacht: Der Spieler muss eine Herausforderung ziehen und sich ihr stellen, wie unter „Nächtliche Hinterhalte“ auf Seite 4 beschrieben.



Straßensymbol (Eine Quelle wurde entdeckt)
Der Held und seine Verbündeten sind auf eine alte, verborgene Quelle gestoßen und genießen das kräftigende Wasser. Der Held und alle seine Verbündeten entledigen sich jeweils eines ♣.



Tieflandsymbol (Sturmwind)
Eine Brise erhebt sich und von den Dünen wirbelt Sand auf. Irgendwo in der Ferne rollt ein mächtiger Sandsturm über die Landschaft. Der aktive Spieler bewegt den Sandsturmmarker zwei Felder weiter (Einzelheiten s. Seiten 6 – 7).



Felsgesteinsymbol (Gestohlenen Gold wird entdeckt)
Der Held stolpert über einen Fleck frisch umgegrabener Erde. Er stochert darin herum und findet einen hastig entweder von Banditen oder räuberischen Tieren verbuddelten Beutel mit Münzen! Der Held erhält 1 ♣.



Ölandsymbol (Änderung der Windrichtung)
Ein plötzlicher Richtungswechsel des Windes kann üble Botschaften oder gute Neuigkeiten bedeuten. Der aktive Spieler dreht den Sandsturmmarker um ein Feld im Uhrzeigersinn weiter.



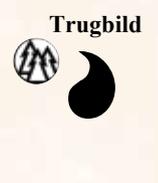
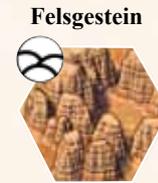
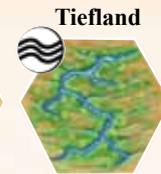
Schluchtensymbol (Versunkene Stadt)
Zuerst dachte der Reisende, dass es nur ein Trugbild sein kann ... aber dann verfestigt sich die schwirrende Luft zu einem wunderbaren Bild herrlicher Türme und außergewöhnlich schöner Gärten! Der aktive Spieler legt den Marker einer versunkenen Stadt auf das Feld seines Helden, der sofort den Basar der Stadt erkunden kann.

Falls bereits alle drei versunkenen Städte auf dem Spielplan liegen, werden die Marker wieder neben den Spielplan zurück gelegt.



Trugbildsymbol (Ein Traum vom Paradies)
Die Reisenden erwachen aus einem wundervollen Traum mit grünen Bäumen und kühlem Wasser. Der Held und alle seine Verbündeten heilen jeweils 1 ♥ und der Spieler muss erneut mit dem Geschichtenwürfel würfeln.

Geländetypen



Überlebensausrüstungen



Lastenkamel (10): Kann während des Bewegungsschrittes abgeworfen werden, um den Helden ein Feld weiter auf beliebiges Gelände zu ziehen.



Wasserschlauch (10): Kann zum Ende des Bewegungsschrittes abgeworfen werden, um sich aller ♣ oder ♥ zu entledigen, die der Held und seine Verbündeten durch Trugbilder und das Werfen von Bewegungswürfeln während des Tages erhalten haben.



Abenteurerausrüstung (10): Kann nach dem Würfelwurf abgeworfen werden, um einen Bonus von 3 bei einer Geschicklichkeitsprüfung zu erhalten.

Credits

Idee und Entwicklung der Erweiterung Wüste von Al-Kalim: Robert Vaughn

Zusätzliche Entwicklung: John Goodenough

Runebound Spielidee: Martin Wallace, Darrell Hardy und Alfredo Lorente

Bearbeitung: James Torr

Grafische Gestaltung: Brian Schomburg und Scott Nicely

Schachtelgrafik: Jesper Ejsing

Heldengestaltung: Michael Franchina und Steven Bagatzky

Spielplangrafik: Ed Bourelle

Kartengrafik: Banu Adhimiku, Carlo Bocchio, Jason Embury, John Goodenough, Saul D. Orihuela, Ben Prenevost, Freddy Siloy, Tim Van Gendt, Frank Walls und andere.

Produktionsmanager: Darrell Hardy

Ausführende Entwicklung: Greg Benage

Herausgeber: Christian T. Petersen

Deutsche Regel: Ferdinand Köther

Deutsche Bearbeitung: Heiko Eller, Selami Ileano

Deutsches Lektorat: Matthias Wagner, Michael Kröhnert

RUNEBOUND und Die Wüste von Al-Kalim sind Handelsmarken von Fantasy Flight Publishing, Inc. Copyright ©2004, 2006 Fantasy Flight Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Produktes darf ohne besondere Genehmigung des Herausgebers vervielfältigt oder auf sonstige Weise wiedergegeben werden.