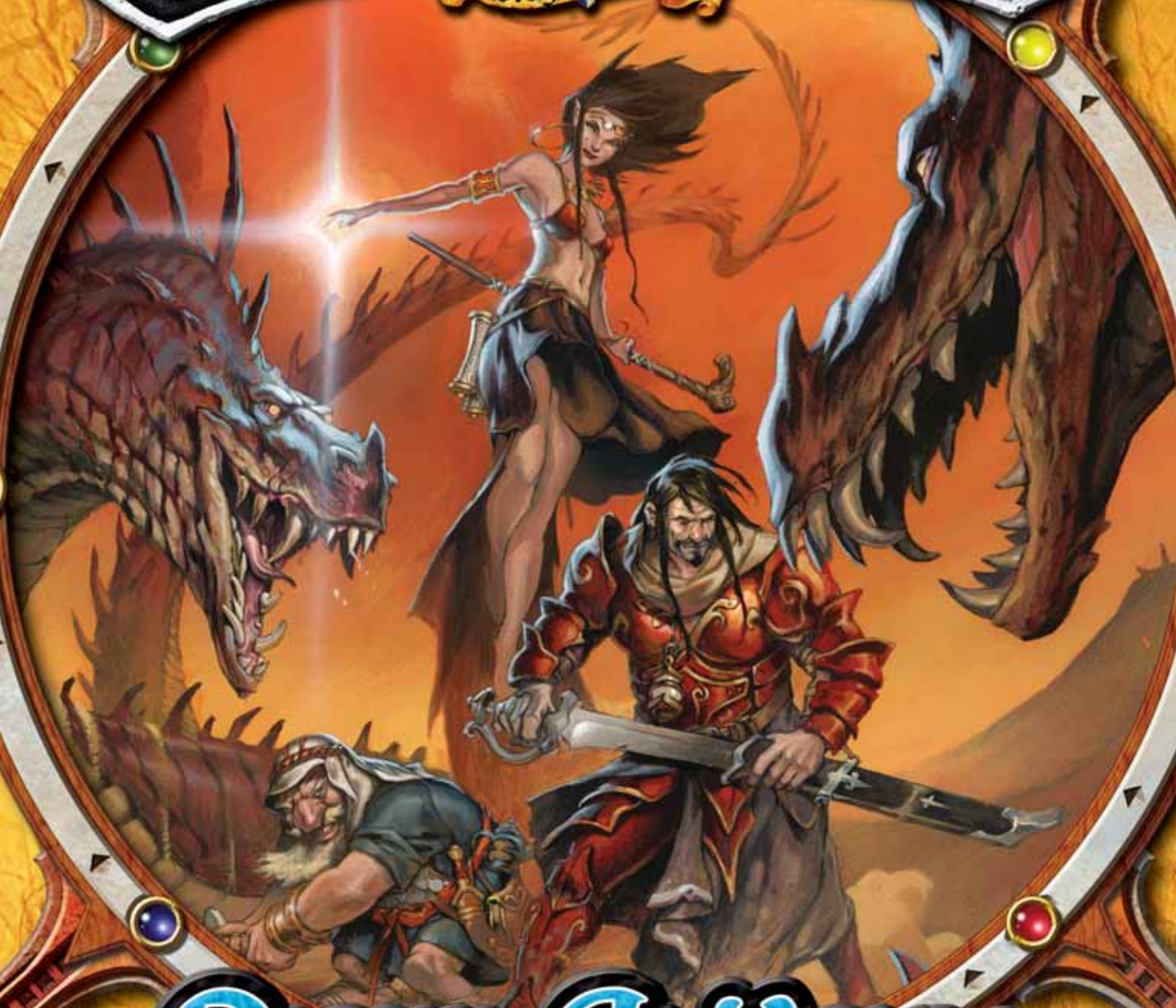


# RUNEBOUND™

Druga Edycja



## PIASKI AL-KALIM

ROZSZERZENIE







## Witamy w Krainie Tajemnic!

Wśród baśni snutych na Terrinoth jest jedna, która opowiada o legendarnej krainie z dawna pochłoniętej przez piaski czasu. Jest ona w równej mierze marzeniem sennym, co faktycznie istniejącym miejscem. Wielu próbowało ją odnaleźć, ale ta, jak pustynna fatamorgana, zawsze im umykała, stale pozostając na horyzoncie i mając ich swym powabem. Na tych, którzy do niej dotrą, czeka kraj srogi dla wędrowców, smagany piaszkowymi burzami i zamieszkały przez dzikie, przerażające istoty. Jest też jednak zakątkiem pełnym cudownych miast i obcej magii. Ludzie nazywają tę krainę Al-Kalim!

W tym rozszerzeniu do RUNEBOUND przygodowej gry fantasy wcielisz się w dzielnego odkrywcę, który odnalazł klucz do tej ukrytej krainy. Jedynym pytaniem pozostaje, czy twoje bohaterskie wyczyny zaskarbią ci miejsce pomiędzy „Dziewięćdziesięcioma Dziewięcioma Baśniami z Al-Kalim” czy też ciebie również przysypią piaski czasu i zapomnienia.

*Piaski Al-Kalim* to rozszerzenie gry planszowej RUNEBOUND DRUGA EDYCJA, dlatego do rozgrywki będzie potrzebna podstawowa gra RUNEBOUND. *Piaski Al-Kalim* przeznaczone są dla dwóch do sześciu graczy.

## Legenda

Na legendę krainy Al-Kalim, w równym stopniu co krajobraz pustynnych wydm i przepięknych oaz, składa się zbiór opowieści i podań, znany jako „Dziewięćdziesiąt Dziewięć Baśni z Al-Kalim”. Baśnie stapiają się płynnie z kulturą, historią i wierzeniami ludów Al-Kalim, stąd żaden bajarz czy mędrzec nie jest w stanie powiedzieć ile w nich prawdy. Bohaterowie tych baśni, znani po prostu jako Nieśmiertelni, dostąpili życia wiecznego. Dopóki opowieści o ich wyczynach będą szeptane dzieciom lub snute przy ognisku, dopóty Nieśmiertelni będą czuwać nad krainą jako nieomalże bogowie. Zgodnie z dziewięćdziesiątą dziewiątą baśnią, raz na każde pokolenie do Al-Kalim przedostanie się grupka cudzoziemców. Spośród nich jedna i tylko jedna osoba otrzyma szansę zostania żywą legendą. Będzie musiała wypełnić cztery Legendarne Zadania i w ten sposób stać się kanwą dla setnej baśni, zajmując miejsce pośród Nieśmiertelnych.

## Przygoda

*Piaski Al-Kalim* różnią się od większości przygód do RUNEBOUND, nie zawierają bowiem Spotkań i Wydarzeń, które opisują konkretną historię. Zamiast tego, w tej przygodzie to ty snujesz opowieść! Bohaterowie wielkich eposów mają ze sobą coś wspólnego: wszyscy dokonują niesamowitych wyczynów. Niektórzy podczas swych podróży zaskarbią sobie przyjaciół odważnego towarzysza lub poskromią potężnego wierzchowca. Inni odnajdą zapomniane runy lub zdobędą magiczne artefakty! Którą ścieżką ty podążysz? Z jakich wyczynów będzie się składać twoja baśń? Na te pytania tylko ty znasz odpowiedź.

## Cel gry

Cel gry w RUNEBOUND zależy od przygody, którą rozgrywasz. W *Piaskach Al-Kalim* Bohaterowie graczy ścigają się, aby jak najszybciej wypełnić cztery Legendarne Zadania, z których każde stanowi element mistycznej opowieści danego Bohatera. Ten, kto pierwszy ukończy swą baśń (i zatrzyma nagrody), otrzymuje dar nieśmiertelności, a jego opowieść zostaje dodana do „Dziewięćdziesięciu Dziewięciu Baśni Al-Kalim”. Dopóki opowieść o jego czynach będzie powtarzana, będzie żył wiecznie.

Bohaterowie stworzą swoją baśń poprzez wypełnienie czterech zadań, wybranych z pięciu rodzajów opowieści: mogą zaskarbić sobie przyjaciół wiernego kompana, zdobyć mitycznego wierzchowca lub inny środek transportu, odnaleźć dawno zaginiony relikwiarz, wykuć potężny run lub zwiedzić cudowne miejsce. Każdy z tych rodzajów zadań zapewnia odpowiedni rodzaj Legendarnej Nagrody: Legendarnego Sprzymierzenia, Legendarnego Wierzchowca, Legendarny Run, Legendarny Artefakt lub wiedzę o Legendarnym Miejscu. Kiedy gracz zgromadzi cztery Legendarne Nagrody na swoim kafelku zadań, wygrywa!

## Elementy gry

- 1 instrukcja
- 1 plansza-nakładka
- 1 znacznik Burzy Piaskowej
- 56 kart Przygód (20 zielonych, 16 żółtych, 12 niebieskich, 8 czerwonych)
- 25 kart Legend
- 23 karty Sprzymierzeńców
- 6 kart Bohaterów
- 6 figurek Bohaterów
- 18 żetonów ekwipunku podróżnego
- 6 kafelków zadań
- 3 kafelki Zaginionych Miast
- 20 znaczników Przygód

Przed waszą pierwszą grą należy delikatnie wypchnąć kartonowe elementy z ramek, uważając, aby ich przy tym nie uszkodzić.

W trakcie rozgrywki w *Piaski Al-Kalim* wykorzystacie wiele elementów z podstawowej gry RUNEBOUND. Poniżej opisano nowe elementy gry oraz nowe zastosowanie starych.



## Karty Przygód

W dodatku znajdują się nowe zielone, żółte, niebieskie i czerwone talie Przygód, składające się jedynie z kart Wyzwań. Te talie zastępują talie

Przygód z podstawowej gry RUNEBOUND. Podstawowe talie Przygód należy odłożyć do pudełka, w tej przygodzie nie będą bowiem w ogóle wykorzystywane.



## Karty Legend

W dodatku znajduje się 25 dwustronnych kart Legend. Na jednej stronie znajduje się Legendarne Zadanie: tutaj opisano warunki wypełnienia danego zadania. Na drugiej stronie karty znajduje się Legendarna

Nagroda: tutaj opisano korzyści płynące z wypełnienia danego zadania (korzyści są zazwyczaj rzeczami namacalną, np. Przedmiotem lub Sprzymierzeńcem). Pierwszy gracz, który zdobędzie cztery Legendarne Nagrody, wygrywa grę.



## Karty Sprzymierzeńców z Piasków Al-Kalim

Tę talię należy umieścić obok talii Handlu z gry podstawowej. Za każdym razem, kiedy z talii Handlu zostanie wylosowany Sprzymierzeniec, należy go odrzucić i wylosować jedną kartę z talii Sprzymierzeńców z *Piasków Al-Kalim*, która zastąpi odrzuconą kartę. Taka metoda losowania jest konieczna, ponieważ zwykli Sprzymierzeńcy Terrinoth nie nadają się na kompanów w krainie Al-Kalim. Niemniej jednak, podobnie jak w przypadku Bohaterów, kilku Sprzymierzeńców może się w końcu zabląkać do mitycznej krainy piasków.



## Karty i figurki Bohaterów

W *Piaskach Al-Kalim* przedstawiono sześciu nowych Bohaterów (wraz z figurkami). Gracze mogą z nich korzystać zamiast lub razem z 12 Bohaterami z podstawowej gry RUNEBOUND.



## Kafelki zadań

Każdy z graczy umieszcza kartę swojego Bohatera na jednym z takich kafelków. Kafelki zawierają miejsca na umieszczenie czterech

kart Legend (zarówno zadań, które już wypełnił, jak i tych, z którymi wciąż się zmagają) i znacznika określającego możliwą liczbę posiadanych kart tego rodzaju (patrz „Losowanie kart Legend” na stronie 5).



## Kafelki Zaginionych Miast

Zaginione Miasta Al-Kalim to mityczne zakątki, które nie pozostają zbyt długo w jednym miejscu. Często znikają pod piaskami pustyni i pojawiają się zupełnie gdzie indziej.

Choć trudno je odnaleźć, tym, którym się to uda, oferują cudowne korzyści.



## Znacznik Burzy Piaskowej

Ta potężna i niepowstrzymana siła natury nieustannie nawiedza krainę Al-Kalim, czasem zakopując całe miasta lub całkowicie blokując szlaki handlowe. Podczas gry ten znacznik

będzie się poruszał częściowo wedle woli graczy, a częściowo w sposób losowy.



## Plansza-nakładka

Plansza do *Piasków Al-Kalim* wygląda odrobinę inaczej od planszy podstawowej, zawiera też wiele nowych rodzajów pól.

### Rodzaje terenu



#### Drogi

Ubite gościńce. Po drogach podróżuje się najłatwiej.

#### Klify

Faliste wzgórza Terrinoth w Al-Kalim zostają zastąpione klifami.

#### Wydmy

Al-Kalim to suche, bezlitosne miejsce, a jego szerokie otwarte przestrzenie nie są żyznymi równinami, jak gdzie indziej na Terrinoth. Zamiast tego, większość krainy zajmują ruchome wydmy pustyni. Podróż przez wydmy jest stosunkowo łatwa, ale na tym terenie panoszą się liczni bandyci i bestie.

#### Niziny

Rzeki i strumienie są w Al-Kalim rzadkością. Ich wąskie, wijące się niczym węże koryta przecinają Nieliczne niziny, a u ich brzegów ochoczo rozwija się roślinność.

#### Kaniony

W Al-Kalim nie usłyszy się dumnych szczytów Terrinoth. Tutaj symbol gór przedstawia głębokie rozpadliny i kaniony znaczące krainę piasków niczym blizny. Kaniony przebyć równie trudno, co góry.

#### Pustkowia

W Al-Kalim jest zbyt sucho, aby powstały bagna, dlatego ich symbol przedstawia tutaj spękane, pozbawione życia pustkowia.

#### Fatamorgana

W krainie Al-Kalim nie ma gęstych lasów. Ich symbol terenu przedstawia tutaj fatamorganę, iluzję takiego bujnego, zielonego zakątka. Zwidy potrafią zwieść wędrowców na manowce i zmusić ich do otrzymania Zmęczenia (patrz „Faza 2: Ruch” na stronie 4).

## Przygotowanie planszy

- Plansza-nakładka:** Planszę z *Piasków Al-Kalim* należy rozłożyć tak, jak pokazano to na rysunku.
- Miasto Wiary:** Należy umieścić na symbolu obok szóstego stosu kart Handlu.
- Miasto Snów:** Należy umieścić na symbolu obok siódmego stosu kart Handlu.
- Miasto Chmur:** Należy umieścić na symbolu obok ósmego stosu kart Handlu.
- Talia Sprzymierzeńców z *Piasków Al-Kalim*:** Należy ją umieścić na polu kart Wydarzeń.
- Znacznik Burzy Piaskowej:** Należy go umieścić obok planszy.



## Przygotowanie gry

- Planszę do podstawowej gry *RUNEBOUND* należy rozłożyć na środku stołu. Następnie na jej wierzchu, na części planszy przedstawiającej mapę świata, należy rozłożyć planszę-nakładkę *Piasków Al-Kalim*, tak jak pokazano to na rysunku powyżej.
- Kafelki Zaginionych Miast należy umieścić obok stosów kart Handlu w następujący sposób: kafelek Miasta Wiary na symbolu gryfa obok szóstego stosu kart Handlu, kafelek Miasta Snów na symbolu jelenia obok siódmego stosu kart Handlu, kafelek Miasta Chmur na symbolu orła obok ósmego stosu kart Handlu.
- Na każdym polu mapy oznaczonym klejnotem przygody należy położyć znacznik Przygody. Należy się upewnić, czy kolor znacznika odpowiada kolorowi klejnotu (zielony znacznik na zielonym klejnocie, żółty znacznik na żółtym klejnocie itd.).
- Talię Handlu z podstawowej gry *RUNEBOUND* należy potasować i położyć na odpowiednim obszarze planszy. Następnie należy wylosować osiem kart Handlu i położyć je, odkryte, na odpowiednich stosach kart Handlu.
- Talię Sprzymierzeńców z *Piasków Al-Kalim* należy potasować i położyć obok talii Handlu, na polu kart Wydarzeń.
- Karty Legend należy podzielić na pięć talii według ich rodzajów (Artefakty, Runy, Sprzymierzeńcy, Miejsca, Wierzchowce). Każdą z talii należy potasować w taki

- sposób, aby podczas tasowania było widać strony z Legendarnymi Nagrodami. Następnie talie należy położyć obok planszy, stroną z Legendarnymi Zadaniem ku górze.
- Znacznik Burzy Piaskowej należy umieścić obok planszy. Wejdzie do gry później.
- Karty Przygód należy podzielić według kolorów na cztery talie (zieloną, żółtą, niebieską i czerwoną), następnie je potasować i położyć na odpowiednich obszarach planszy.
- Wszystkie żetony złota, Ran, Zmęczenia, Doświadczenia oraz pozostałe znaczniki Przygód należy ułożyć we wspólny stos, tak aby mieli do niego dostęp wszyscy gracze.
- Każdy gracz losuje kartę Bohatera, którym przyjdzie mu grać. Alternatywnie, jeśli gracze tak uzgodnią, każdy z nich wybiera Bohatera, którym chce grać. Karty Bohaterów należy umieścić na kafelku zadań tuż przed graczem. Każdy gracz rozpoczyna grę z 3 sztukami złota.
- Gracze rzucają kośćmi, aby ustalić, kto rozpocznie grę (grę rozpocznie gracz, który uzyska najwyższy wynik na kości, a po nim gra będzie się toczyć zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Po kolei, od pierwszego do ostatniego gracza, każdy bierze plastikową figurkę odpowiadającą jego Bohaterowi i umieszcza ją na polu dowolnego miasta. Nieużywanych Bohaterów i ich figurki należy odłożyć do pudełka, ponieważ nie będą brali udziału w grze.
- Przygotowanie gry dobiegło końca - niech rozpocznie się przygoda!



## Przebieg tury

Podczas rozgrywki gracze będą wykorzystywać wszystkie zasady z podstawowej gry RYNEBOUND (wyjątki opisano poniżej). W *Piaskach Al-Kalim* wprowadzono dwie poważne zmiany: po pierwsze, **nie ma fazy Handlu**. Po drugie, w każdej turze gracz może odbyć **fazę Opowieści** zamiast fazy Przygody.

### Faza 1: Regeneracja oraz wybór pomiędzy dniem, a nocą

Gracz normalnie odwraca wszystkie aktywowane karty.

W *Piaskach Al-Kalim* podczas tej fazy gracz musi również dokonać bardzo ważnej decyzji: czy będzie podróżował za **dnia**, czy też w **nocy**. Gracz po prostu oświadcza swoją decyzję pozostałym graczom.

Podróżując za dnia Bohater wystawia się na działanie najcięższych pustynnych warunków – z drugiej strony, nocą łatwiej jest spotkać groźne istoty.

### Faza 2: Ruch

Tak jak podczas normalnej rozgrywki, Bohater otrzymuje pięć kości ruchu (albo cztery, jeśli on lub któryś z jego Sprzymierzeńców posiada żetony Ran lub Zmęczenia). Należy wziąć jednak pod uwagę, że podróż za dnia wiąże się z pewnymi niebezpieczeństwami.

#### Ruch Podczas Dnia

Jeśli rzucasz kośćmi ruchu, aby przesunąć swojego Bohatera za **dnia**, on i wszyscy jego Sprzymierzeńcy otrzymują po 1 ♣. Jeśli jakaś postać otrzymała już tyle Zmęczenia, ile wynosi jej Wytrzymałość, zamiast Zmęczenia otrzymuje 1 ♥. Jeśli Bohater będzie odpoczywał, ale jednocześnie rzucisz częścią kości za ruch, najpierw odrzuć żetony Zmęczenia (za odpoczynek), a później weź 1 ♣.

Pamiętaj, otrzymujesz ♣ tylko, jeśli rzucasz kośćmi, aby poruszyć się za dnia. Jeśli wszystkie kości wykorzystasz na odpoczynek, podczas ruchu wykorzystasz tylko Przedmiot lub Wierzchowca lub przesuniesz się na sąsiednie pole zamiast wykonywać rzut za ruch, nie otrzymujesz ♣.

#### Niziny i wydmy

Jeśli Bohater rozpoczyna ruch na polu nizin, ignoruje ♣, które otrzymałby za wykonanie rzutu za ruch podczas dnia. Jeśli rozpoczyna ruch na polu wydmy, otrzymuje dwa razy tyle ♣. To oznacza, że Bohater i jego Sprzymierzeńcy **nie** otrzymują ♣ za rzut kośćmi ruchu, jeśli rozpoczną ruch na polu **nizin**, oraz otrzymują po 2 ♣ za rzut kośćmi ruchu, jeśli rozpoczną ruch na polu **wydmy**.

#### Fatamorgany

Za każdy symbol lasu/fatamorgany wyrzucony na kościach ruchu za **dnia**, Bohater i wszyscy jego Sprzymierzeńcy otrzymują dodatkowo 1 ♣. Jeśli Bohater będzie odpoczywał, ale jednocześnie rzucisz częścią kości za ruch, najpierw odrzuć ♣ (za odpoczynek), a później weź ♣ spowodowane fatamorganami. Rozpoczęcie ruchu na nizinach lub wydmach nie wpływa na ♣ spowodowane fatamorganami.

*Przykład:* Tahlia Złodziejka rozpoczyna swoją fazę Ruchu na polu pustkowi, podczas dnia. Dotychczas otrzymała 1 ♣, zaś

jej jedyny Sprzymierzeniec nie otrzymał ani jednej ♥ lub ♣. Tahlia rzuca 4 kośćmi ruchu. Jednakże, decyduje się odpocząć i będzie rzucać tylko 3 kośćmi (gracz odrzuca 1 ♣ z karty Tahlii). Gracz uzyskuje na kościach 1 symbol wydmy/równin, 1 symbol drogi i 1 symbol fatamorgany/lasu. Zarówno Tahlia, jak i jej Sprzymierzeniec otrzymują po 2 ♣: 1 za rzut kośćmi ruchu podczas dnia i 1 za wyrzucony symbol fatamorgany. Wreszcie, po otrzymaniu ♣, Tahlia wykorzystuje kości ruchu i porusza się zgodnie z zasadami z gry podstawowej.

*Gdyby Tahlia rozpoczęła ruch na polu wydmy, ona i jej Sprzymierzeniec otrzymaliby po 3 ♣: 2 za rzut kośćmi ruchu na polu wydmy i 1 za wyrzucony symbol fatamorgany.*

*Gdyby Tahlia rozpoczęła ruch na polu nizin, ona i jej Sprzymierzeniec otrzymaliby po 1 ♣: 0 za rzut kośćmi ruchu na polu nizin i nadal 1 za wyrzucony symbol fatamorgany.*

*Tahlia i jej Sprzymierzeniec nie otrzymaliby ♣, gdyby podróżowali w nocy, wykorzystali wszystkie kości ruchu na odpoczynek lub przesunęli się na sąsiednie pole zamiast wykonywać rzut kośćmi ruchu.*

### Burza Piaskowa

Pola zakryte znacznikiem Burzy Piaskowej tracą właściwości terenu – Bohaterowie nie mogą wykorzystać kości ruchu, aby się na takie pola poruszyć. Przedmioty i specjalne zdolności innych kart, które zapewniają wolny ruch, pozwalają Bohaterom na podróż przez Burzę Piaskową. Jedyny sposób, aby wejść na pole zajęte przez Burzę Piaskową, to zrezygnować z rzutu kośćmi ruchu i przesunąć się na sąsiednie pole.

### Faza 3: Przygoda lub Opowieść

W *Piaskach Al-Kalim*, gracz musi odbyć fazę Przygody albo opisaną poniżej **fazę Opowieści** (wybór należy do gracza).

### Faza Przygody

Tak jak podczas normalnej rozgrywki, jeśli gracz zakończy swój ruch na polu ze znacznikiem Przygody, może się jej podjąć i w ten sposób odbyć fazę Przygody. Gracz odbędzie fazę Przygody tylko, jeśli podejmie się przygody – jeśli gracz się na to nie zdecyduje, musi odbyć fazę Opowieści. Gracz nie może się podjąć przygody, jeśli jej znacznik Przygody jest przykryty Burzą Piaskową.

### Wartość Życia Wyzwań

Faza Przygody w *Piaskach Al-Kalim* przebiega w normalny sposób, należy jednak zwrócić uwagę, że Wyzwania posiadają różną wartość Życia zależnie od pory dnia. Z **górną** wartości Życia (znajdującej się ponad sercem) korzysta się w **nocy**, a z **dolnej** (znajdującej się pod sercem) w **dzień**.

Większość Wyzwań posiada niską wartość Życia podczas dnia, mieszkańcy krainy są bowiem osłabieni panującym za dnia skwarem i ciężkimi warunkami pustyni. Jednakże, niektóre istoty, jak na przykład Krzyżowcy Kellosa albo pewne zimnokrwiste stworzenia, lubują się w słońcu lub są po prostu bardziej aktywne podczas dnia. Takie Wyzwania są silniejsze podczas dnia, a słabsze w nocy.

### Faza Opowieści

Jeśli gracz nie odbędzie fazy Przygody, **musi** odbyć fazę Opowieści.

Podczas fazy Opowieści gracz musi wykonać jedną z poniższych czynności: wylosować kartę Legendarnego Zadania, rzucić kością opowieści albo odwiedzić bazar. Gracz może wykonać tylko jedną z tych akcji.

Gracz może rzucić kością opowieści tylko, jeśli jego Bohater znajduje się poza miastem, a odwiedzić bazar może tylko, jeśli jego Bohater znajduje się w mieście.

Większość Legendarnych Zadań wymaga od Bohaterów wykonania jednej lub większej ilości z tych czynności w konkretnym miejscu mapy.

### A. Losowanie Legendarnego Zadania

Jeśli Bohater gracza posiada mniej kart Legend (bez względu na to czy są to Zadania czy już Nagrody), niż pozwala mu na to ich limit (patrz „Losowanie Legendarnych Zadań” na stronie 5), może wylosować nową kartę Legendarnego Zadania. Tak, jak wyjaśniono to na stronie 5, gracze muszą wydać punkty Doświadczenia, aby móc wylosować swoje pierwsze Legendarne Zadanie.

### B. Rzut kością opowieści

Jeśli gracz zakończy swój ruch poza miastem i nie wylosuje Legendarnego Zadania, musi rzucić pojedynczą kością ruchu, w tym wypadku nazywaną **kością opowieści**. Każdy z uzyskanych symboli terenu wywołuje jeden **efekt opowieści** (efekty opisano w ramce „Efekty opowieści” na ostatniej stronie tej instrukcji). W przeciwieństwie do rzutu za ruch (gdzie gracz wybiera jeden z uzyskanych symboli), podczas rzutu kością opowieści wszystkie symbole wywołują efekty. Gracz decyduje w jakiej kolejności będzie je rozpatrywał.

#### Nocne zasadzki

W *Piaskach Al-Kalim* podróżowanie nocą bywa ryzykowne. Jeśli gracz podróżuje **nocą**, a na kości opowieści uzyska symbol **wydmy**, musi natychmiast wylosować kartę Przygody i ją rozpatrywać. Gracz będzie losował kartę z talii, której kolor odpowiada kolorowi znacznika Przygody znajdującego się na jego kafelku zadań (patrz „Losowanie Legendarnych Zadań” na stronie 5). Jeśli gracz nie posiada na swoim kafelku zadań żadnego znacznika Przygody (może się tak zdarzyć w początkowym etapie gry), losuje kartę z zielonej talii Przygód.

Podczas rozpatrywania tego Wyzwania, gracz otrzymuje **karę -10 do wszystkich testów uciezki**. Co więcej, jeśli gracz pokona Wyzwanie, **nie otrzymuje zań wskazanej na karcie nagrody**. Gracz otrzymuje jednak wskazane na karcie Doświadczenie: bierze odpowiednie znaczniki Przygód z centralnego stosu (tak jak ma to miejsce w wariantcie „Zagrożenia podróży” na stronie 11 instrukcji podstawowej gry RYNEBOUND). W *Al-Kalim* nikt nie powinien lekkomyślnie podejmować się podróży nocą!

### C. Bazar

Jeśli gracza zakończy ruch w mieście i nie wylosuje Legendarnego Zadania, musi odwiedzić bazar. Gracz nie może odwiedzić bazaru, jeśli miasto, w którym znajduje się jego Bohater, jest obecnie przykryte Burzą Piaskową. Zamiast tego musi wylosować Legendarne Zadanie albo rzucić kością opowieści.



Odwiedzanie bazaru przypomina fazę Handlu z gry podstawowej. Najpierw gracz losuje kartę z talii Handlu i dokłada ją do stosu kart Handlu danego miasta. Potem może kupować i sprzedawać Przedmioty, wynajmować Sprzymierzeńców lub leczyć się. W Al-Kalim Sprzymierzeńcy funkcjonują jednak w odrobinę inny sposób, a Bohaterowie mogą też nabyć ekwipunek podróżny, co opisano poniżej. Odwiedziny bazaru konkretnego miasta mogą też wypełnić warunki wykonania Legendarnego Zadania.

### Sprzymierzeńcy

Jeśli z talii Handlu zostanie wylosowany Sprzymierzeniec, należy go odrzucić i wylosować kartę z talii Sprzymierzeńców z *Piasków Al-Kalim*. Jeśli talia Sprzymierzeńców z *Piasków Al-Kalim* się wyczerpie, należy korzystać ze zwykłych, losowanych Sprzymierzeńców z talii Handlu.

### Ekwipunek podróżny

Podczas odwiedzin na bazarze, gracze mogą zakupić **ekwipunek podróżny**. Taki ekwipunek to różnego rodzaju przybory potrzebne podczas podróży przez pustynię. Ekwipunek podróżny można nabyć w każdym mieście, nie pojawia się on na stosach kart Handlu – zamiast tego przedstawiają go kartonowe żetony. Każdy rodzaj żetonu posiada inne właściwości powiązane ze sposobem podróży w *Piaskach Al-Kalim*, tak jak opisano to poniżej.

Podczas jednej fazy Opowieści gracz może zakupić maksymalnie po jednym żetonie każdego rodzaju. Jeśli nie ma dostępnych żetonów danego rodzaju (ponieważ wszystkie zostały wykupione), gracz nie może zakupić tego rodzaju ekwipunku, dopóki ktoś nie odrzuci jego żetonu. Dla celów gry ekwipunek podróżny traktuje się jak Przedmioty. Kiedy Bohater zostanie ogłuszony, traci wszystkie żetony ekwipunku podróżnego.

## Efekt ekwipunku podróżnego



**Wielbłąd juczny (10):** Odrzuć podczas fazy Ruchu, aby przesunąć swojego Bohatera o 1 pole na dowolny teren.



**Skórzany bukłak (10):** Odrzuć pod koniec swojej fazy Ruchu, aby anulować wszystkie ♠ i ♥ zadane twojemu Bohaterowi i jego Sprzymierzeńcom w wyniku rzutu kośćmi ruchu podczas dnia (w tym efekt fatamorgany).



**Ekwipunek pustynny (10):** Odrzuć po rzucie kośćmi za test umiejętności, aby otrzymać premię +3 do tego testu.

## Faza 5: Doświadczenie

Tak jak podczas normalnej rozgrywki, jeśli gracz posiada odpowiednią liczbę punktów Doświadczenia, aby zakupić żeton Doświadczenia, może to zrobić.

Dodatkowo, kiedy gracz wydaje punkty Doświadczenia, musi sprawdzić, czy nie powinien umieścić wydanego znacznika Przygody na odpowiednim polu na kafelku zadań swojego Bohatera (tak jak opisano to w akapicie „Losowanie Legendarnych Zadań” poniżej).

Wreszcie, kiedy gracz wydaje punkty Doświadczenia podczas tej fazy, ma możliwość odrzucenia Legendarnego Zadania (tak jak opisano to w akapicie „Odrzucanie Legendarnego Zadania” na stronie 6).

## Zadania i zwycięstwo

### Wygrana

Pierwszy gracz, którego Bohater ueziera cztery Legendarne Nagrody czterech różnych rodzajów, wygrywa! Należy zwrócić uwagę, że Legendarne Nagrody można stracić (patrz strona 6). Aby wygrać grę, Bohater gracza musi posiadać cztery Legendarne Nagrody na kafelku zadań.

### Karty Legend

Karty Legend nie posiadają rewersów i awersów. Zamiast tego, posiadają stronę z Legendarnym Zadaniem, gdzie opisano jak Bohater może wykonać dane zadanie, i stronę z Legendarną Nagrodą, gdzie opisano specjalne zdolności lub Przedmioty, z których Bohater będzie mógł korzystać w trakcie rozgrywki. Dopóki Bohater gracza wykonuje zadanie (zadanie jest w tym momencie „niewykonane”) spoczywa ono stroną z zadaniem ku górze. Kiedy gracz wykona zadanie, należy je odwrócić na stronę z nagrodą – gracz może korzystać z karty zgodnie ze znajdującym się na niej opisem.



Wylosowane karty Legendarnych Zadań umieszcza się pionowo na dolnej części kafelka zadań, tak jak pokazano to na rysunku. W ten sposób łatwo oddzielić karty Legend od innych Przedmiotów, Sprzymierzeńców i innych kart specjalnych.

## Losowanie Legendarnych Zadań

Znacznik Przygody znajdujący się na kafelku zadań gracza wskazuje na limit kart Legend, które dany gracz może posiadać, w tym zarówno Legendarnych Zadań, jak i Legendarnych Nagród. Kiedy gracz będzie pierwszy raz wydawał punkty Doświadczenia, aby otrzymać żeton Doświadczenia, jeden ze znaczników Przygód nie wraca do puli. Zamiast tego, należy go położyć na odpowiednim polu kafelka zadań danego gracza (stroną z cyfrą ku górze). W ten sposób gracz zaznacza, ile kart Legend może posiadać jego Bohater. Jeśli, podczas późniejszej fazy Doświadczenia, gracz wyda znacznik Przygód o wyższym numerze niż znacznik, który znajduje się na jego kafelku zadań, znacznik o niższym numerze należy zastąpić znacznikiem o wyższym numerze.

Gracze mogą losować karty Legend podczas fazy Opowieści. Jeśli cyfra na znaczniku Przygody znajdującym się na kafelku zadań gracza jest wyższa od liczby posiadanych przez tego gracza kart Legend, ten gracz może wylosować kartę Legendarnego Zadania i umieścić ją (stroną z zadaniem ku górze) na swoim kafelku zadań. Gracze losują nowe Legendarne Zadania z wierzchu jednej z pięciu talii kart Legend – w związku z tym mogą się zapoznać z warunkami wierzchnich zadań każdej talii, a dopiero później wybrać jedno z nich.

**Ważne:** Podczas danej fazy Opowieści gracz może wylosować tylko jedno Legendarne Zadanie. Gracz nie może też wylosować karty Legendy z rodzaju (Artefakt, Wierzchowiec itd.), który już posiada na swoim kafelku zadań.

*Przykład: Tomek bierze udział w 5-osobowej grze. Kiedy wydaje Doświadczenie po raz pierwszy, odkłada zielony znacznik Przygody o nominale 1 i żółty znacznik Przygody o nominale 2 (uzyskał je pokonując zielone i żółte Wyzwanie), aby wziąć żeton Doświadczenia „+2”. Tomek nie odkłada jednak obu znaczników do puli – jeden z nich, żółty, umieszcza na kafelku zadań (cyfrą ku górze). To oznacza, że na raz Tomek może posiadać maksymalnie do 2 kart Legend. Podczas swojej następnej fazy Opowieści Tomek może wylosować kartę Legendarnego Zadania (ponieważ żadnej nie posiada).*

Kiedy gracz wydawał znaczniki Przygód po raz pierwszy, wydał zieloną „1” i żółtą „2”. Gracz umieszcza znacznik o nominale 2 na swoim kafelku zadań, tak jak pokazano to na rysunku.




W ten sposób będzie pamiętał, że na raz może posiadać maksymalnie 2 karty Legend. Jeśli gracz rozpocznie swoją fazę Opowieści z mniej niż 2 kartami Legend, będzie mógł wylosować kartę Legendarnego Zadania.

*W późniejszym etapie gry, po pokonaniu niebieskiego Wyzwania, Tomek jest ponownie gotów wydać swoje punkty Doświadczenia. Wydaje niebieski znacznik przygody. Widzi, że nominal niebieskiego znacznika (3) jest wyższy od nominalu obecnego znacznika na kafelku zadań (żółty znacznik 2). W związku z tym, oprócz zakupu żetonu Doświadczenia „+2”, Tomek podmienia żółty znacznik Doświadczenia o nominale 2 na niebieski znacznik Doświadczenia o nominale 3. Od teraz Tomek może posiadać do 3 kart Legend.*




## Rodzaje Zadań i Nagród


### Legendarni Sprzymierzeńcy: Legendarni

 Sprzymierzeńcy to odważni kompani i wierni przyjaciele. Jeśli Bohater wykona jedno z tych Legendarnych Zadań, w nagrodę zdobędzie Legendarnego Sprzymierzeńca. Legendarni Sprzymierzeńcy nie są brani pod uwagę podczas sprawdzania limitu dwóch Sprzymierzeńców. Co więcej, ogłuszony Bohater nigdy nie musi odrzucić Legendarnego Sprzymierzeńca, a inni Bohaterowie nie mogą go zabrać jako trofeum za wygraną walkę. Legendarni Sprzymierzeńcy są jednak postaciami i jako takie mogą zostać zabici.


### Legendarne Artefakty: Legendarne Artefakty

 zapewniają Bohaterowi mistrzostwo w jednej umiejętności, a także różnego rodzaju przewagi i zdolności znacząco ułatwiające podróżowanie po krainie Al-Kalim.


### Legendarne Miejsca: Legendarne Miejsca to ukryte

 zakątki lub niebezpieczne fortece, słowem miejsca, gdzie tylko głupcy lub bohaterowie wąż się zawitać. Bohater, który zwiedzi siedzibę swojego wroga, zdobędzie nad nim poważną przewagę w walkach.

### Legendarne Wierzchowce: Legendarne Wierzchowce

 ułatwiają Bohaterom podróżowanie po nieprzyjaznej dla wędrowców krainie Al-Kalim, a także ułatwiają wykonywanie niektórych testów umiejętności.

### Legendarne Runy: Legendarne Runy są wykuwane,

 a nie odnajdywane. Legendarne Runy są tak potężne, że mogą zostać wykorzystane tylko trzy razy, zanim ich moc osłabnie. Wyczerpane Runy nadal stanowią Nagrodę i bierze się je pod uwagę przy sprawdzaniu warunków zwycięstwa.

## Utrata Legendarnych Nagród

W przeciwieństwie do Przedmiotów i Sprzymierzeńców, Legendarne Nagrody nie mogą zostać odrzucone, kiedy Bohater zostanie ogłuszony, ani zabrane przez innych Bohaterów po wygranej walce. Jednakże, Legendarni Sprzymierzeńcy nadal mogą zginąć, jeśli otrzymają odpowiednią ilość obrażeń, a niektóre Wyzwania mogą zmusić graczy do odrzucenia kart Legend. Wreszcie, gracz odrzuca Legendarne Zadanie, które mu się nie powiedzie (patrz poniżej).

## Wypełnianie, niepowodzenie i odrzucanie Zadań

Bohater nieustannie stara się wypełnić obecne Zadanie, dopóki nie odniesie sukcesu albo nie poniesie porażki lub nie zdecyduje się odrzucić jego karty. Każde Legendarne Zadanie jest wyjątkowe, tak zresztą, jak i warunki jego wypełnienia.

Niektóre Zadania wymagają, aby Bohater pokonał Wyzwania na pewnym rodzaju terenu albo w pewnych miejscach (oznaczonych na planszy nazwami). Inne wymagają, aby Bohater odwiedził bazyry pewnych miast lub wykonał testy umiejętności po rzuceniu kością opowieści.

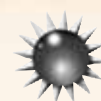
Z drugiej strony, porażka następuje zazwyczaj w ten sam sposób dla wszystkich Zadań: jeśli Bohaterowi nie powiedzie się test umiejętności stanowiący jeden z warunków wypełnienia zadania, Bohaterowi nie udaje się wypełnić tego zadania. Gracz natychmiast odrzuca jego kartę na spód odpowiedniej talii Legend. Podczas następnej fazy Opowieści będzie mógł wylosować nową kartę Legendarnego Zadania, aby zastąpić niewykonane Zadanie. Należy zwrócić uwagę, że ten warunek porażki dotyczy tylko testu wynikającego bezpośrednio z karty Legendarnego Zadania: porażka w teście wynikającym z karty Wyzwania lub przegranie walki z Wyzwaniem (nawet, jeśli jego pokonanie było warunkiem wykonania Zadania) nie skutkuje automatycznie niepowodzeniem Zadania.

## Odrzucanie Legendarnych Zadań

Za każdym razem, kiedy gracz wydaje punkty Doświadczenia (nawet jeśli nie zwiększa w ten sposób możliwej liczby posiadanych kart Legend), może dobrowolnie odrzucić niewykonane Legendarne Zadanie. Gracz może się na to zdecydować, jeśli wylosuje Zadanie wymagające zdania testów umiejętności, którym jego Bohater może nie sprostać, albo odbycia podróży do odległego regionu krainy. Gracz może w zasadzie ignorować takie Zadanie, a kiedy przyjdzie czas na wydanie znaczników Przygód podczas fazy Doświadczenia, po prostu je odrzucić. Podczas następnej fazy Opowieści gracz miałby o jedną lub więcej kart Legend mniej, mógłby więc wylosować nowe Zadanie.

W jednej turze gracz nigdy nie może odrzucać i jednocześnie losować kart Legend.

## Inne zasady



### Ikona słońca

Na niektórych kartach Wyzwań z *Piasków Al-Kalim* pojawia się ikona w kształcie słońca, dotychczas spotykana na kartach Wydarzeń z gry podstawowej R<sup>U</sup>NEBOUND. Kiedy gracz wylosuje Wyzwanie posiadające ikonę w kształcie słońca, musi uzupełnić znaczniki Przygód, przesunąć znacznik Burzy Piaskowej, a potem wreszcie normalnie rozpatrzyć Wyzwanie:

**1. Uzupełnianie znaczników Przygód:** Kiedy któryś z graczy wylosuje kartę Wyzwania posiadającą ikonę słońca, musi wpieryw uzupełnić znaczniki Przygód na planszy (zgodnie z zasadami znajdującymi się na 5 stronie instrukcji do podstawowej gry R<sup>U</sup>NEBOUND).

**2. Przesuwanie znacznika Burzy Piaskowej:** Kiedy gracz uzupełni znaczniki Przygód, musi przesunąć znacznik Burzy Piaskowej, tak jak opisano to poniżej.

**3. Rozpatrzenie Wyzwania:** Dopiero kiedy gracz przesunie znacznik Burzy Piaskowej, może normalnie rozpatrzyć Wyzwanie.

## Przesuwanie Burzy Piaskowej

Kiedy po raz pierwszy na kości opowieści wypadnie symbol nizin („Wieje wiatr”) albo zostanie wylosowana karta Wyzwania posiadająca ikonę słońca, na planszy umieszcza się znacznik Burzy Piaskowej. Znacznik należy umieścić na środku planszy (środek Burzy Piaskowej powinien się znajdować dokładnie nad kanionem o nazwie „Więzienie Ifrytów”). Obecny gracz wybiera kierunek, w którym wieje wiatr: przesunąć znacznik Burzy Piaskowej tak, aby obie strzałki kierunku wiatru wskazywały w wybraną przez niego stronę.

Od tego czasu, za każdym razem kiedy na kości opowieści wypadnie symbol nizin („Wieje wiatr”) albo zostanie wylosowana karta Wyzwania posiadająca ikonę słońca, Burza Piaskowa przesunie się o dwa pola w kierunkach wskazanych przez strzałki znajdujące się na jej znaczniku. Gracz, którego tura trwa w danej chwili, decyduje, wzdłuż której strzałki lub strzałek przesunie się znacznik: Burza Piaskowa może podążać najpierw wzdłuż jednej, a później drugiej strzałki albo dwa razy przesunąć się wzdłuż jednej z nich. Burza Piaskowa może przykrywać miasta, klejnoty Przygód, a nawet figurki Bohaterów (należy jednak zabrać figurki z pól zajętych przez Burzę Piaskową i umieścić je na jej znaczniku na odpowiadających poprzednio zajmowanym polom miejscach; w ten sposób gracze zaznaczają, że ich Bohaterowie wpadli w Burzę Piaskową).

Burza Piaskowa wpływa na mapę i Bohaterów w następujący sposób:

- Jeśli burza przykryje klejnot Przygody lub miasto, Bohater nie będzie mógł odbyć na takim klejnocie fazy Przygody ani odwiedzić bazaru takiego miasta.
- Teren zakryty przez burzę staje się nowym rodzajem terenu - „burzą piaskową”. Bohaterowie nie mogą wejść na pola zajmowane przez Burzę Piaskową za pomocą kości ruchu, nie ma na nich bowiem symbolu „burzy piaskowej”. Bohaterowie mogą przesunąć się na pola zajmowane przez Burzę Piaskową za pomocą



## Pozycja Burzy Piaskowej

Kiedy na kości opowieści po raz pierwszy wypadnie symbol nizin („Wiatr”) albo zostanie wylosowana karta Wyzwania z ikoną słońca, znacznik Burzy Piaskowej należy umieścić na planszy w poniższy sposób (strzałki mogą jednak wskazywać inne kierunki).



## Ruch Burzy Piaskowej

Kiedy Burza Piaskowa się porusza, nie musi przesuwać się o dwa pola w tym samym kierunku. Na rysunku po lewej pokazano, jak znacznik przesuwa się najpierw o jedno pole wzdłuż jednej strzałki, a potem o drugie pole wzdłuż drugiej strzałki.

## Krawędź mapy



szczególnego ruchu wynikającego z kart Przedmiotów lub innych kart (lub z żetonów wielbłądów juczych), o ile ten szczególny ruch nie polega na podróży przez konkretny, nazwany rodzaj terenu. Bohaterowie mogą również przesunąć się na pola zajmowane przez Burzę Piaskową, korzystając ze specjalnej opcji ruchu: nie będą odpoczywać ani rzucać kośćmi ruchu, a przesuną się po prostu na sąsiednie pole.

Jeśli Burza Piaskowa zakończy swój ruch w taki sposób, że jedna z jej strzałek wskazuje na pole poza mapą (tj. znajduje się na krawędzi planszy), należy ją obracać zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara do momentu, kiedy żadna ze strzałek nie będzie wskazywać na pola poza mapą (patrz przykład „Krawędź mapy” powyżej).

Burza Piaskowa zmienia również kierunek (o jedno pole w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara), kiedy na kości opowieści wypadnie symbol pustkowi („Wiatr zmienia kierunek”).

## Miejsca w Al-Kalim

Wiele kart Legendarnych Zadań odnosi się do konkretnych miejsc znajdujących się na mapie *Piasków Al-Kalim*. Takie miejsca składają się ze wszystkich pól, które znajdują się **pod nazwą** danego miejsca, oraz wszystkich pól, które zarówno **sąsiadują** z polami, na których znajduje się nazwa danego miejsca i są **tego samego rodzaju**.

Na przykład, Równiny Urodzaju znajdują się w prawym górnym rogu planszy i składają się z 6 pól nizin, a Pustynia Wieczności składa się z 9 pól wydm – pole o nazwie „Krwawiące Piaski” jest częścią Pustyni Wieczności.

## Podtypy Wyzwań



Każda karta Wyzwania w *Piaskach Al-Kalim* posiada jakiś podtyp, którego nazwa została napisana kursywą pod nazwą Wyzwania. Na przykład, pod nazwą karty „Krasowy Czatownik” znajduje się słowo „Wynaturzenie” (pisane kursywą), co oznacza, że to Wyzwanie posiada podtyp „Wynaturzenie”.

Inne karty mogą wywierać wpływ tylko na Wynaturzenia, co oznacza, że ich efekt odnosi się jedynie do kart o podtypie „Wynaturzenie”.

## Zaginione Miasta

Zaginione Miasta Al-Kalim pojawiają się i znikają wraz z wiatrem. Są efemeryczne niczym myśli, a jednak ci, którzy je odnajdą, otrzymają dary przekraczające ludzkie wyobrażenie.

Każdy z kafelków Zaginionych Miast rozpoczyna grę obok jednego ze stosów kart Handlu o odpowiadającym mu herbie. Gracz, który wyrzuci na kości opowieści symbol kanionów („Pojawia się Zaginione Miasto”), może zabrać ze swojego miejsca dowolny z kafelków Zaginionych Miast i umieścić go na polu obecnie zajmowanym przez swojego Bohatera. Gracz może natychmiast odwiedzić bazar tego miasta, przy okazji zyskując szczególne korzyści opisane w akapicie „Efekty Zaginionych Miast” poniżej. Dopóki Zaginione Miasto znajduje się na tamtym polu, każdy Bohater, który trafi na nie podczas swojej fazy Ruchu, może odwiedzić jego bazar (tak jakby znajdował się w mieście) i skorzystać z jego specjalnego efektu.

Jeśli na mapie znajdują się wszystkie trzy Zaginione Miasta, a któryś z graczy wyrzuci na kości opowieści symbol kanionów („Pojawia się Zaginione Miasto”), wszystkie kafelki Zaginionych Miast wracają na swoje miejsce na herbach przy odpowiednich stosach kart Handlu. Podczas tej tury na mapę nie trafi żadne Zaginione Miasto.

## Efekty Zaginionych Miast



• **Miasto Wiary:** Gracz, którego Bohater odwiedzi tutejszy bazar, może odrzucić wszystkie ♥ ze swojego Bohatera i jego Sprzymierzeńców.



• **Miasto Snów:** Gracz, którego Bohater odwiedzi tutejszy bazar, może przejrzeć 5 wierzchnich kart z talii Handlu, a następnie wybrać tę, którą chce dodać do stosu kart Handlu tego miasta. Resztę kart należy ponownie wstawić w talię Handlu.



• **Miasto Chmur:** Gracz, którego Bohater odwiedzi tutejszy bazar, może na początku swojej fazy Doświadczenia przesunąć swojego Bohatera na dowolne pole na planszy.



## Efekty Zaginionych Miast



• **Miasto Wiary:** Gracz, którego Bohater odwiedzi tutejszy bazar, może odrzucić wszystkie ♥ ze swojego Bohatera i jego Sprzymierzeńców.



• **Miasto Snów:** Gracz, którego Bohater odwiedzi tutejszy bazar, może przejrzeć 5 wierzchnich kart z talii Handlu, a następnie wybrać tę, którą chce dodać do stosu kart Handlu tego miasta. Resztę kart należy ponownie wstawić w talię Handlu.



• **Miasto Chmur:** Gracz, którego Bohater odwiedzi tutejszy bazar, może na początku swojej fazy Doświadczenia przesunąć swojego Bohatera na dowolne pole na planszy.

## Efekty dnia i nocy

Wybór pory dnia, podczas której Bohater będzie podróżował, wywiera szereg różnych efektów.

### Zmęczenie

Tak jak opisano to na stronie 4, podróżowanie za **dnia** wpływa na fazę Ruchu. Podróżując podczas dnia, Bohater i jego Sprzymierzeńcy otrzymują:

- 2 ♣ jeśli gracz rzuca kośćmi ruchu, rozpoczynając ruch na polu wydm
- 0 ♣ jeśli gracz rzuca kośćmi ruchu, rozpoczynając ruch na polu nizin
- 1 ♣ jeśli gracz rzuca kośćmi ruchu, rozpoczynając ruch na każdym innym polu

Co więcej, Bohater i jego Sprzymierzeńcy otrzymują po 1 dodatkowym ♣ za każdy wyrzucony na kościach ruchu symbol fatamorgany (jeśli podróżują za dnia).

### Wartość Życia Wyzwań

Jeśli Bohater podejmie się Wyzwania **w nocy**, bierze pod uwagę **górną** wartość Życia, tę która znajduje się ponad symbolem serca. Jeśli Bohater podejmie się Wyzwania **za dnia**, bierze pod uwagę **dolną** wartość Życia, tę która znajduje się pod symbolem serca.

### Budzą się bestie

Tak jak wyjaśniono to w ramce „Efekty opowieści”, wyrzucenie symbolu wydm na kości opowieści ma inny efekt w dzień, a inny w nocy.

Jeśli symbol wydm zostanie wyrzucony **za dnia**, gracz może **umieścić na planszy (na pustym klejnocie Przygody) jeden znacznik Przygody** (nawet jeśli klejnot nie posiada ikony słońca).

Jeśli symbol wydm zostanie wyrzucony **w nocy**, gracz **musi wylosować i rozpatrzyć Wyzwanie**, tak jak opisano to w akapicie „Nocne zasadzki” na stronie 4.

## Efekty opowieści



### Symbol wydm (Budzą się bestie)

Twój Bohater zdaje sobie nagle sprawę z niebezpieczeństw czyhających na niego w tej niegościnniej krainie.

**W dzień:** Gracz może umieścić na planszy (na pustym klejnocie Przygody) jeden znacznik Przygody. Może umieścić znacznik nawet na klejnocie, który nie jest otoczony promieniami słońca, o ile tylko nie znajduje się tam już jakiś znacznik Przygody.

**W nocy:** Gracz musi wylosować i rozpatrzyć kartę Przygody, tak jak opisano to w akapicie „Nocne zasadzki” na stronie 4.



### Symbol drogi (Odnajdujesz studnię)

Twój Bohater i jego towarzysze napotyka ją na swej drodze starą studnię wtuloną w zbocze niewielkiego wzniesienia. Podróżni korzystają z życiodajnej wody. Możesz odrzucić po 1 ♣ z karty swojego Bohatera i jego Sprzymierzeńców.



### Symbol nizin (Wieje wiatr)

Wiatr zaczyna się wzmacniać, unosząc z wydm wirujący piasek. Gdzieś po krainie przetacza się potężna Burza Piaskowa. Przesuń znacznik Burzy Piaskowej o dwa pola (więcej informacji o Burzy Piaskowej można znaleźć na stronach 6-7).



### Symbol klifów

#### (Odnajdujesz zrabowane złoto)

Twój Bohater natrafia na skrawek wrzuszanej ziemi. Po chwili grzebania odnajduje pospiesznie zakopany worek pełen monet – być może schowali go tu bandyci albo zakopały zwierzęta! Otrzymujesz 1 ♠.



### Symbol pustkowi

#### (Wiatr zmienia kierunek)

Nagła zmiana kierunku wiatru przyniesie złe lub dobre wieści. Obróć znacznik Burzy Piaskowej o jedno pole zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.



### Symbol kanionów

#### (Pojawia się Zaginione Miasto)

Z początku wędrowcy myśleli, że to fatamorgana... ale potem z drżącego powietrza wykrystalizowała się cudowna panorama pięknych wież i fantastycznych ogrodów! Umieść kafelek Zaginionego Miasta na polu zajmowanym obecnie przez twojego Bohatera. Możesz natychmiast odwiedzić bazar nowoodkrytego miasta.



### Symbol fatamorgany (Sen o raj)

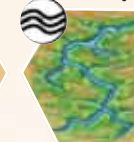
Wędrowcy przebudzili się z pięknego snu o zielonych drzewach i zimnej, orzeźwiającej wodzie. Możesz odrzucić po 1 ♥ z karty swojego Bohatera i jego Sprzymierzeńców. Następnie musisz ponownie rzucić kością opowieści.

## Rodzaje terenu

Wydmy



Niziny



Droga



Klify



Kaniony



Pustkowia



Fatamorgana



## Efekty ekwipunku podróżnego



**Wielbłąd juczny (1 ♠):** Odrzuć podczas fazy Ruchu, aby przesunąć swojego Bohatera o 1 pole na dowolny teren.



**Skórzany bukłak (1 ♠):** Odrzuć pod koniec swojej fazy Ruchu, aby anulować wszystkie ♣ i ♥ zadane twojemu Bohaterowi i jego Sprzymierzeńcom w wyniku rzutu kośćmi ruchu podczas dnia (w tym efekt fatamorgany).



**Ekwipunek pustynny (1 ♠):** Odrzuć po rzucie kośćmi za test umiejętności, aby otrzymać premię +3 do tego testu.

## Opracowanie

**Projekt i opracowanie dodatku Piaski Al-Kalim:**

Robert Vaughn

**Dodatkowe opracowanie:** John Goodenough

**Opracowanie gry RYNEBOUND:** Martin Wallace, Darrell Hardy i Alfredo Lorente

**Redakcja:** James Torr

**Opracowanie graficzne:** Brian Schomburg i Scott Nicely

**Okladka:** Jesper Ejsing

**Opracowanie Bohaterów:** Michael Franchina i Steven Bagatzky

**Plansza:** Ed Bouelle

**Ilustracje kart:** Banu Adhimiku, Carlo Bocchio, Jason Embury, John Goodenough, Saul D. Orihuela, Ben Prenevost, Freddy Siloy, Tim Van Gendt, Frank Walls i inni.

**Kierownik produkcji:** Darrell Hardy

**Projektant wykonawczy:** Greg Benage

**Wydawca:** Christian T. Petersen

**Polska wersja:** Galakta

RUNEBOUND i *Sands of Al-Kalim* są znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Copyright ©2004, 2006 Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody wydawcy.