

# RUNEBOUND®



НЕРУШИМЫЕ УЗЫ  
ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ



# СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

**2 ФИГУРКИ ГЕРОЕВ**



**2 КАРТЫ ГЕРОЕВ**



Двусторонние

**60 КАРТ ПРИКЛЮЧЕНИЙ**



**37 БОЕВЫХ ЖЕТОНОВ**



6 жетонов врагов (мистики)

6 жетонов врагов (дикари)

6 жетонов врагов (трикстеры)

**10 КАРТ КОМАНДНЫХ НАВЫКОВ**



**20 КАРТ ПРИОБРЕТЕНИЙ**



**30 КАРТ НАВЫКОВ**



**10 КАРТ ПЕРЕМЕН**



**3 КАРТЫ КОНВЕРТОВ**



**5 ЛИСТОВ СЦЕНАРИЕВ**



6 жетонов героев

12 жетонов приобретений

1 жетон королевы Ариады

**4 БОЕВЫХ ПЛАНШЕТА**



Двусторонние

**26 СЮЖЕТНЫХ КАРТ**



**4 ЖЕТОНА НАКОПЛЕНИЯ СИЛ**



**6 ЖЕТОНОВ РАН НОМИНАЛОМ «5»**



**6 СЮЖЕТНЫХ ЖЕТОНОВ**



Двусторонние





## ВСТУПЛЕНИЕ

В дополнении «*Нерушимые узы*» для настольной игры *Runebound* вводится два новых режима игры: командный и одиночный. Теперь вы можете отправиться в опасные приключения самостоятельно или в команде с другими могучими героями. Вас ждут два новых сценария, а также возможность переиграть ранее выпущенные сценарии в одиночном и командном режиме. Беритесь за верные мечи и создайте на поле боя братство, объединённое нерушимыми узами.

## КАК ИГРАТЬ С ДОПОЛНЕНИЕМ

В *Runebound* теперь можно играть в одиночном и в командном режиме по особым правилам. Подробнее читайте в разделе «Командные правила», начиная со стр. 4. Большинство правил базовой игры в этих режимах по-прежнему действуют.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Чтобы добавить дополнение «*Нерушимые узы*» в базовую игру, независимо от выбранного режима, перед началом партии выполните следующие шаги:

- ♦ Добавьте карты героев и боевые жетоны в пул героев и боевых жетонов из базовой игры.
- ♦ Добавьте наборы навыков «Боевой пилигрим», «Лоно природы» и «Высшее общество» в пул наборов навыков из базовой игры. Любые из них можно будет выбрать в качестве одного из шести наборов навыков во время подготовки к игре.



Боевой пилигрим



Лоно природы



Высшее общество

- ♦ Сформировав колоду приобретений, замешайте в неё карты перемен.
- ♦ Только в одиночном и командном режиме: положите боевые планшеты и соответствующие жетоны врагов так, чтобы все могли дотянуться.
- ♦ Только в командном режиме: сформировав колоду навыков, замешайте в неё 10 карт командных навыков. Положите рядом с игровым полем карты конвертов.

### ОДИНОЧНЫЕ ПРАВИЛА

Когда вы играете в одиночку, следуйте всем правилам командного режима за двумя исключениями: не замешивайте карты командных навыков в колоду навыков и не используйте карты конвертов. Кроме того, всякий раз, когда вы берёте карту приключения, навыка или приобретения, которая адресуется к другому герою, сбрасывайте её и берите карту на замену.

## НОВЫЕ ПОНЯТИЯ

Дополнение «*Нерушимые узы*» вводит несколько новых понятий, которые используются в соревновательном, командном и одиночном режимах.

### ДЕЙСТВИЕ НАКОПЛЕНИЯ СИЛ

Действие НАКОПЛЕНИЯ СИЛ позволяет вам сберечь действие на будущий ход. Решив совершить такое действие, положите жетон накопления сил на вашу карту героя. На одном из будущих ходов вы можете потратить жетон накопления сил, чтобы совершить во время этого хода 1 дополнительное действие. На вашей карте героя не может быть больше 1 жетона накопления сил.



Жетон накопления сил

### Жетоны врагов

Новые жетоны врагов призваны разнообразить боевые столкновения. У каждого врага есть первичный атрибут: «Воин», «Мистик», «Дикарь» или «Трикстер». В сражении с этим врагом вы будете бросать за него соответствующий набор жетонов врагов. Боевые жетоны врагов из базовой игры составляют набор, привязанный к атрибуту «Воин». В этом дополнении вы найдёте наборы из шести жетонов для атрибутов «Мистик» (фиолетовые), «Дикарь» (красные) и «Трикстер» (зелёные).



Жетон воина



Жетон мистика



Жетон дикаря

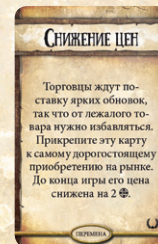


Жетон трикстера

### ПЕРЕМЕНЫ

ПЕРЕМЕНЫ — новый вид карт приобретений. Эти карты замешиваются в колоду приобретений. Всякий раз, когда из колоды взята карта перемен, игрок, который сейчас торгует в городе, разыгрывает её эффект и сбрасывает, после чего берёт карту приобретения на замену.

- ♦ Если карта перемен взята из колоды во время подготовки, отложите её в сторону и продолжайте наполнять рынки картами приобретений. Как только рынки наполнены, замешайте все раскрытые карты перемен обратно в колоду приобретений.
- ♦ Если вам пришлось убрать из города карту приобретения не во время действия торга и на замену взята карта перемен, сбросьте её и берите другую карту из колоды приобретений.
- ♦ Если игрок во время действия торга берёт из колоды несколько карт перемен подряд, он разыгрывает эффект каждой.



Карта перемен

### Число игроков

Некоторые новые игровые эффекты ссылаются на число игроков в партии. На это указывает символ ♠. Если вам встретится в тексте символ ♠, замените его на число игроков в вашей партии.

Важно: если герой уничтожен, ♠ от этого не меняется.



## КОМАНДНЫЕ ПРАВИЛА

В этом разделе описаны правила командного режима игры.

### Продажа

В командном режиме ОБМЕН запрещён. Вместо этого герои могут ПРОДАВАТЬ друг другу вещи **равной стоимости**, основываясь на их цене в золоте. На это не тратится действие.

- ✦ Таковую продажу могут совершить 2 героя, находящиеся на одной клетке.
- ✦ Герой может отдать другому герою золото, чтобы компенсировать разницу в цене между двумя вещами, либо просто купить вещь у другого героя за золото.
- ✦ Кроме того, один раз за ход вы можете отдать 1 жетон золота, 1 карту навыка с руки, 1 задание или 1 слухи герою на вашей клетке.

### Конверты

КОНВЕРТЫ позволяют отдавать золото, задания или навыки другим героям, когда они не находятся на одной с вами клетке. Раз в ход, когда вы находитесь в городе или поселении, можете взять доступную карту конверта, положить на неё 1 жетон золота, 1 карту навыка с руки, 1 задание или 1 слухи и отправить этот конверт другому герою по вашему выбору. Когда этот герой окажется в любом городе или поселении, он может открыть конверт, получить его содержимое и вернуть конверт в запас.

- ✦ На отправку и открытие конверта не тратится действие.
- ✦ Вы не можете отправить конверт, если в запасе нет карт конвертов.
- ✦ Если на карте события есть пометка «Слухи», вы можете с помощью конверта отправить эту карту события другому герою; он должен будет разыграть эту карту как слухи.
- ✦ Игрок не может положить карту навыка в конверт во время действия тренировки до того, как сбросит лишние карты до предела руки.

### Команды

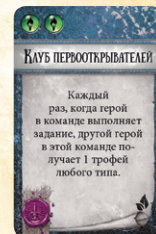
В свой ход до или после любого действия вы можете предложить одному или нескольким героям на одной клетке с вами сформировать КОМАНДУ. В одной команде может быть не больше четырёх героев. Все герои в команде передвигаются вместе. Вам не нужно тратить дополнительные походные кубики, чтобы передвинуть других участников команды; если вы передвигаетесь, то все герои в команде передвигаются вместе с вами.

- ✦ Любой герой может между действиями покинуть команду независимо от того, чей сейчас ход. Чтобы присоединиться к существующей команде (или воссоединиться с ней), вы просто должны оказаться на одной клетке с этой командой и объявить о том, что вы хотите присоединиться, до или после действия любого героя.
- ✦ Если герой решает покинуть команду из двух героев, то эта команда распадается.
- ✦ Если участник команды побеждён или задержан, он автоматически выходит из команды. Он не может воссоединиться с командой, пока не исцелится или не перестанет быть задержанным.

## КОМАНДНЫЕ НАВЫКИ

Благодаря командным навыкам герои могут вместе достигнуть большего, чем поодиночке. Командные навыки можно изучать по тому же принципу, что и обычные. Чтобы изучать командный навык, **любой** герой, находящийся в игре, может потратить трофей на его изучение. При желании несколько героев могут разделить стоимость изучения командного навыка между собой. Герой, сыгравший карту командного навыка с руки, не обязан вносить свой вклад в оплату его стоимости. Изучив командный навык, положите его карту в общей доступности рядом с полем.

- ✦ Изученные командные навыки остаются в игре, даже если в данный момент в команде нет ни одного героя. В тот момент, когда будет сформирована новая команда, герои в ней получают доступ к любым ранее изученным командным навыкам.
- ✦ Количество командных навыков, которые вы можете изучить, ничем не ограничено. Если в партии несколько команд (две команды по два героя в каждой при игре вчетвером), то они могут воспользоваться одними и теми же командными навыками.



Карта командного навыка

## Боевые планшеты

Боевые планшеты понадобятся вам во время командной и одиночной игры, чтобы разыгрывать жетоны врагов. Как и новые жетоны врагов, каждый планшет соответствует одному из четырёх первичных атрибутов каждого врага: «Воин», «Мистик», «Дикарь» или «Трикстер».

В каждом раунде боя вы или другой игрок будете бросать жетоны врага, которые соответствуют его первичному атрибуту. После броска положите их на боевой планшет того же цвета. Каждому символу на жетоне соответствует своя ячейка боевого планшета.

Инициатива определяется по обычным правилам. При равенстве первое боевое действие совершает герой.

Каждый раз, когда наступает черёд врага совершить боевое действие, вы разыгрываете следующую по очередности (сверху вниз) ячейку боевого планшета, содержащую жетон, следуя её указаниям. Разыграйте все жетоны на этой ячейке.

**Важно:** в разделе «Как потратить символы удара» на стр. 5 описано, как размещать жетоны на ячейке  $\mathcal{N}$  и разыгрывать эту ячейку.

Если разыграть символ невозможно (например, символу  $\mathcal{D}$  нечего удвоить) или символ не имеет эффекта (например,  $\mathcal{N}$  способность, которая ничего не даёт), то пропустите этот символ и переходите вместо этого



Боевой планшет мистика с жетонами



к следующей ячейке. Когда наступит следующий ход врага, убедитесь, что неразыгранный символ по-прежнему невозможно разыграть.

Как только на планшете не осталось ячеек, которые можно разыграть, враг пасует. В этом раунде боя он больше не сможет совершить никаких дополнительных боевых действий.

Ниже названия каждого боевого планшета указана способность. Когда вы сражаетесь с врагом такого типа, эта способность разыгрывается в обязательном порядке.

**Важно:** подробнее о том, как пользоваться боевым планшетом, см. во врезке «Пример боя» на стр. 6.

## КАК ПОТРАТИТЬ СИМВОЛЫ УДАРА **N**

У каждой ячейки **N** три секции, которые помогут вам правильно организовать бой. Вместо того чтобы тратить все символы **N** за одно действие, вам следует потратить столько, сколько необходимо, чтобы применить наиболее дорогостоящую **N** способность этого врага, которая ещё не применялась в этом раунде боя.

*Пример: вы бросаете жетоны за врага, и у вас выпало 2 результата 1 **N**. Если у врага есть 2 **N** способность, сложите оба жетона в секцию 2 **N**. Когда придёт черёд разыгрывать способность удара, оба жетона **N** будут потрачены на применение 2 **N** способности.*

✦ Если применяемая **N** способность не даст никакого эффекта (то есть в игре ничего не изменится, кроме того, что будут убраны **N** жетоны), но на планшете есть другая, не применявшаяся до этого **N** способность, которая даст эффект, тогда вместо этого примените указанную другую **N** способность, потратив на это требуемое количество **N**. Если ни одна **N** способность не даст эффекта, не тратьте символы **N**; вместо этого разыграйте следующую по очерёдности ячейку боевого планшета, на которой есть жетон врага. Если других жетонов на боевом планшете не осталось, враг пасует.

✦ Если у врага больше одной **N** способности, которые стоят одинаковое количество символов **N**, разыграйте сначала ту, которая на карте указана ниже остальных. Каждый враг по-прежнему может применить каждую **N** способность только один раз за раунд боя.

## СПОСОБНОСТИ ЛОВКОСТИ **W**

Некоторые способности врага для применения требуют не символы **N**, а символы **W**. Разыгрывайте эти способности, используя текст **W** способности на карте врага, а не инструкции на ячейке **W** боевого планшета.

## СИМВОЛЫ +

Некоторые ячейки увеличивают значение символа (+). Увеличение происходит, только если разыгрываются один или несколько жетонов с таким символом. Символ (+) увеличивает суммарное значение этих жетонов.



На боевом планшете воина на ячейке **W** указано «+1 **W**».

*Пример: на ячейке **W** боевого планшета воина указано «+1 **W**». Если на этой ячейке нет ни одного жетона **W**, то «+1 **W**» игнорируется. Если там, к примеру, два жетона, на которых значится 1 **W**, то враг нанесёт вам 3 раны вместо 2.*

## ЩИТЫ **D**

Символы **D** всегда тратятся при первой возможности в ответ на получение ран. Если враг выбросил и символ **W**, и символ **D**, то символ **W** всегда первым тратится как **D**, чтобы заблокировать раны, уже затем используется **D**. (Как действует символ **W**, подробно описано на стр. 7.)

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНОВ

Если жетон переброшен или перевернут на сторону с другим символом, переместите этот жетон на соответствующую ячейку планшета. Если жетон, лежащий поверх **W**, убран, верните жетон **W** на исходную ячейку. Если поверх **W** вы положили жетон **N**, переместите получившуюся стопку жетонов на ту секцию ячейки **N**, которая соответствует новому суммарному значению **N**.

## ВРАГ ПЕРЕД ВЫБОРОМ

Если у врага есть способность, применяемая по желанию, эта способность должна применяться при каждой подходящей возможности.

*Пример: на карте орка-разбойника сказано: «Этот враг может потратить 1 **N**, чтобы не дать противнику перевернуть жетон». Если противник орка-разбойника пытается перевернуть жетон и у орка при этом есть 1 **N**, он тратит её, чтобы не дать перевернуть этот жетон.*

Бывают случаи, когда при розыгрыше способности врага выбор всё-таки надо сделать. В таком случае всегда выбирайте тот исход, который будет наиболее вредоносным для героя. Если вы чувствуете, что не в состоянии сделать выбор беспристрастно, то вместо того, чтобы выбирать и применять указанный эффект, нанесите вашему герою 2 раны.

*Пример: способность «Неутомимость» полчища мертвецов гласит: «Перебросьте 1 из ваших потраченных жетонов». Вы боитесь, что ваш герой может не пережить бой, а значит, самым опасным для него будет получение ран. Таким образом, вы решаете, что враг будет перебрасывать жетон с символом **W**.*

## В ПАУТИНЕ

Если у вас есть дополнение «В паутине», вы можете воспользоваться листом сценария «В паутине» из дополнения «Нерушимые узы», чтобы пройти этот сценарий в командном или одиночном режиме. Если у вас нет дополнения «В паутине», то уберите лист сценария «В паутине» в коробку и не используйте его при выборе сценария.





## ПРИМЕР БОЯ

Илайм вступает в бой с колдуном, у которого есть атрибут «Мистик».



ПРОТИВ



Илайм бросает свои боевые жетоны. Другой игрок бросает боевые жетоны мистика за колдуна.



Игрок, выступающий за колдуна, размещает боевые жетоны врага на соответствующих ячейках боевого планшета. Герой выигрывает ничью при определении инициативы, так что Илайм совершает первое боевое действие.



**Боевое действие #1:** на боевом планшете указано, что колдуна скопировать Илайма, если тот напрямую атакует своим мечом, так что Илайм использует свою способность «Двойные клинки»: убирает 2 своих жетона, чтобы нанести 3 раны, которые нельзя заблокировать.

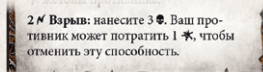
Колдун кладёт на свою карту врага 3 жетона ран.

**Боевое действие #2:** колдун начинает разыгрывать ячейки сверху вниз. Жетонов у него нет. Следующей идёт ячейка. В тексте сказано, что в приоритете – удвоение, так что он помещает поверх жетона. Таким образом удвоена. Поскольку стопка жетонов теперь соответствует значению 2, колдун сдвигает эту стопку на соответствующую ячейку.



**Боевое действие #3:** у Илайма остался только жетон, так что он вынужден спасовать.

**Боевое действие #4:** продолжая разыгрывать ячейки планшета сверху вниз, колдун тратит свою стопку, чтобы применить способность «Взрыв», наносящую 3. В ответ Илайм тратит свой, чтобы заблокировать 1 из, и получает 2 раны.



**Боевое действие #5:** у Илайма нет жетонов, так что он пасует. Колдун совершает новое действие. Текст на ячейке гласит, что колдун должен использовать, чтобы скопировать свой жетон с самым большим номиналом. Он копирует и наносит Илайму 1 рану.



**Боевое действие #6:** колдун разыгрывает последнюю ячейку боевого планшета: тратит оба, чтобы нанести Илайму 2 раны.




Раунд закончен. Если Илайм решит остаться в бою, то он и его враг перебросят все свои жетоны и начнут новый раунд боя. Колдун снова будет разыгрывать ячейки боевого планшета сверху вниз.



## Клетки цивилизации




Некоторые игровые эффекты в этом дополнении ссылаются на клетки цивилизаций. Все клетки, на которых находятся города, поселения, крепости или святилища, считаются клетками цивилизации.

## Значок дополнения


Большинство карт этого дополнения отмечены значком . Так вы легко отличите карты дополнения «Нерушимые узлы» от карт базовой игры и других дополнений. На других картах этого значка нет; вместо этого на них изображён главный злодей соответствующего сценария. Карты навыков и карты командных навыков отмечены уникальными значками набора навыков.





## Выпад





















На ряде боевых жетонов вы найдёте символ . В качестве боевого действия игрок может потратить X , чтобы нанести своему противнику X ран, которые нельзя заблокировать. После того как игрок потратил , в текущем раунде боя он не может блокировать раны.


## Тактика

Тактика — новый боевой символ, который можно потратить, чтобы скопировать другой символ в игре. В качестве боевого действия игрок может потратить один символ  из своего боевого запаса как копию символа, изображённого на любом другом жетоне в боевом запасе любого участника боя.

Помимо этого, если в ходе боя игроку наносят раны, он может потратить один символ  из своего боевого запаса как копию символа, который позволит ему заблокировать эти раны или не дать их нанести.

Тратя символы , помните о следующих ограничениях:

-   нельзя тратить в сочетании с другими жетонами. К примеру, герой не может потратить , чтобы скопировать , и одновременно потратить 3  с других жетонов. Эти жетоны необходимо тратить отдельными боевыми действиями.
-  Поскольку только враги могут тратить  и только герои могут тратить  или , то герой не может потратить , чтобы скопировать , а враги не могут потратить , чтобы скопировать  или .
-  Поскольку символ  тратится при использовании, его нельзя использовать, чтобы скопировать свойства символа .
-  Когда вы тратите , чтобы скопировать символ с числовым модификатором (например, 2 ) , число тоже копируется.

 Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем! Пишите свои вопросы на электронную почту [vopros@hobbyworld.ru](mailto:vopros@hobbyworld.ru) или задавайте нашему сотруднику в чате на [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru).

## Над игрой работали

Разработчики дополнения: Лукас Лицзингер и Тони Фанчи

Продюсер: Молли Гловер

Разработка третьего издания базовой игры: Лукас Лицзингер

Редактура и корректура: Шон О'Лири и Дерек Токаз

Графический дизайн: Уил Спрингер

Ответственный за графический дизайн: Брайан Шомбург

Иллюстрация на обложке: Анна Кристенсон

Остальные иллюстрации: Дэнни Арайя, Жоан Боско, Эрик Брэддок,

Себастьян Чиаффальоне, Сильвен Деко, Dinodrawing, Дэниел Дулицки,

Каролина Ид, Мариуш Гандзель, Николас Грегори, Дэвид Гриффит,

Дэвид Кегг, Сэм Ламонт, Джесси Макгибни, Рубен Перес, Сандара Танг

Художественное руководство: Энди Кристенсен и Мелисса Шетлер

Разработка миниатюр: Ксавье Майяр и Дэвид Ричардсон

Производство миниатюр: Николас Норман и Джон Франц Вихлац

Контроль качества: Зак Тевалтомас

Мир Runebound придуман Кристианом Т. Петерсенем

Команда сюжетных авторов Runebound: Кара Сентелл-Данк, Дэниел

Ловат Кларк, Нейтан Хайек, Эндрю Наваро и Катрина Острандер

Ответственные за производство: Меган Дуэн и Джейсон Бодуан

Производство: Лиза Лундгрэн, Марсия Колби, Джейсон Гло и Джоанна

Уайтинг

Менеджмент: Джеймс Книффен

Художественный директор: Эндрю Наваро

Исполнительный разработчик: Кори Коничка

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Игру тестировали: Андреа Делл'Агнес, Кэти Бишоп, Грей Детрик, Рич

Эдвардс, Джина Эванс, Роберт Эванс, Джулия Фэта, Дэвид Фортнер, Алин

Хорнер, Джейсон Хорнер, Джульен Хорнер, Микита Храдович, Малгожата

Юрковска, Якуб Колоджейчик, Рафал Лах и другие

© 2018 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. *Runebound*, Fantasy Flight Games, and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905.



## Русское издание:

### ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор и переводчик: Валентин Матюша

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Антон Русин

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана,

пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры

без разрешения правообладателя запрещены.

© 2018 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены. [www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)

Версия правил 1.0.





## КРАСНАЯ СМЕРТЬ



## РОЙ САРАНЧИ

Утхук йи'ллан — нечестивый народ, что сношается с миром демонов. Их не видели в Терриноте со времён Первой Тьмы, когда орда во главе с Лловаром Рутону вторглась в королевства эльфов, dwarфов и людей. Они явились из Темноземья, где под их поступью вяла и чахла трава. Покоряя всё новые земли, завоеватели обращали их в выжженные пустыни, а всех, кто рискнул противиться их воле, брали в оковы или предавали жестокой смерти. Мир был спасён лишь благодаря героизму Тимморрана Локандера, который сразил Лловара в Битве Саранчи. Постепенно подвиги предков стёрлись из людской памяти, и об утхук йи'ллан позабыли.

Но вот Темноземье вновь пробуждается к жизни, и из Чёрной Цитадели выступают новые орды утхуков, чтобы сделать явью людские кошмары. Горе тому, кто встанет на пути у их жуткого искривлённого клинка, но ещё более неприглядная участь ждёт тех, кому не повезёт угодить к завоевателям в плен. Смогут ли герои настоящего быть достойными имён своих великих предков, или сам Террилот уйдёт в легенду, даровав Лловару его долгожданное отмщение?

Странная болезнь охватила земли Терринота. Поговаривают, что её занёс тающий снег с морозных северных пустошей. Другие утверждают, что она происходит с больших кораблей из Аль-Калима и Лоримора, пришедших по реке Огнехвостой. Кое-кто даже заверяет, что эльфы из Эймхелина, что к югу от этих земель, сами сотворили заразу, чтобы наказать склочных баронов. Но большинство боится, что болезнь породили демонические существа с востока, что населяют Темноземье Ру.

Как бы то ни было, болезнь распространилась по земле с ужасающей скоростью. От неё плоть гноится, на коже образуются нарывы, а глаза багровеют. Те, кто заразился, жаждут смерти, ибо только так можно избавиться от страданий. И желания многих исполняются довольно быстро. «Красная смерть», как её прозвали в народе, забирает всех, будь то стар или млад, силен или слаб, богат или беден. На улицах любого города и поселения вам с радостью навяжут шарлатанское снадобье, но с каждым днём погибших всё больше, а живых всё меньше. Если в скором времени не найти панацею, народы Терринота обратятся в пепел.

