

Руководство игрока

Версия 9.1

Бесславное искупление   
*A, поддерживающая* ворота Балдура: Спуск в Авернус



**В работе над документом участвовали:**

**D&D Глава персонала - Мастер Подземелий:** Крис Линдси

**Администраторы D&D Лиги Авантюристов:** Алан Патрик, Эми Линн Дзура, Трэвис Вудал,   
Лиза Пенроуз, Клэр Хоффман, Грег Маркс

**Перевод выполнен Киборгами и Чародеями.**

**А еще у нас есть SRD и homebrew**

**https://cyborgsandmages.wordpress.com/**

**Effective Date**September 17, 2019

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, амперсанд в виде дракона, *Руководство Игрока, Справочник Чудовищ, Руководство Мастера Подземелий,* D&D Лига Авантюристов, все другие названия продуктов Wizards of the Coast и их соответствующие логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и их отличительные сходства являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищен в соответствии с законодательством об авторских правах Соединенных Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материалов или произведений искусства, содержащихся в настоящем документе, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.

©2019 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Производитель: Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Представитель компания Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Часть 1. Создание персонажа

Этот документ является руководством по созданию развивающегося персонажа D&D для игры в кампании в сеттинге Forgotten Realms представляющем Врата Балдура: ***Спуск в Авернус*** и управляемый Лигой Авантюристов. Правила представленные в этом документы дополняются FAQ Лиги искателей приключений (он тоже входит в Пакет игрока Лиги искателей приключений [Adventurers League Player's Pack]).

Что нужно для игры

Для участия в играх Лиги авантюристов вам потребуется доступ, по крайней мере, к следующему:

***Основные правила D&D.*** Этот [pdf документ](https://dnd.wizards.com/articles/features/basicrules) является бесплатным, распространяется на веб-сайте Wizards of the Coast и содержит все основные правила игры. Для более полного опыта, мы рекомендуем вам использовать Книгу Игрока по D&D пятой редакции.

***Лист персонажа и журнал приключений.***

Вы можете использовать любой лист персонажа , предназначенный для пятой редакции D&D, и журнал приключений, который вам подходит. Вы можете найти некоторые в D&D Adventurers League Resources.

Создание Персонажа

You'll also need a character made for the D&D Adventurers League. Все персонажи начинают с 1-го уровня.

Шаг 1. Выбор расы и класса.

Персонажи в Forgotten Realms могут выбирать расы и классы параметры из *Книги Игрока* и еще одного источника. Это правило называется "PHB+1”. Дополнительные ресурсы включают следующие продукты:

*\* Компаньон игрока Elemental Evil (*EEPC*)*

* *Путеводитель авантюриста по побережью Меча [Sword Coast Adventurer’s Guide]* (SCAG)
* *Справочник Воло по монстрам [Volo’s Guide toMonsters]* (VGM)

\* *Xanathar's Guide to Everything (*XGE*)*1

* *Том Морденкайнена о врагах (*ToF*)* 2

Additionally, when selecting an additional source, the following variant or optional rules are available when you create your character:

* Альтернативные особенности людей [Variant HumanTraits] (PHB)
* Варианты полуэльфов [Half-Elf Variants] и тифлингов[Tiefling Variants] (SCAG)
* Вариант: Человеческие языки (SCAG)3
* Благословение Кореллона(ToF)3

***ЗАМЕЧАНИЕ:*** Раса, дающая на 1-ом уровне скорость полётом и опции, представленные в других источниках (например, Руководство Мастера Подземелий (DMG), продукты Guild Adept, статьи Unearthed Arcana), не мо­гут быть использованы в играх, если только не указано иное в документах определённой компании. Некоторые персонажи 9 сезона могут получить крылья на 5-м уровне (см. **Приложение 2: "Персонажи 9 Сезона"**).

1XGE also includes the “*Tortle Package*”

2Только главы 1-5.

3Taking this option can be done, even if its source product isn't your selection for PHB+1 In addition, your character must belong to a **season**. This choice grants your character additional rules that they wouldn't otherwise have access to such as racial or class traits, or other rules unique to the season.

Шаг 2. Определение значений характеристик.

Значения характеристик вашего персонажа определя­ются одним из следующих методов:

* Стандартный набор (15, 14, 13, 12, 10, 8)
* Вариант: Настройка значений характеристик (РНВ).

Step 3: Опишите своего персонажа.

Опишите своего персонажа и выберите предысторию.

***Предыстория.*** Выберите или создайте предысторию, используя *Книгу игрока* или другие ресурсы кампании. Дополнительные ресурсы определены в *каталоге контента Лиги искателей приключений* (ALCC).

***Мировоззрение.*** Как правило, персонажи Forgotten Realms могут быть любого мировоззрения, кроме злого. Однако члены **Альянса Лордов** или фракции **Зентарим** (см. **шаг 5** ниже) могут быть законопослушно-злыми.

***Божества.*** Ваш персонаж может выбрать любое божество, перечисленное в таблицах «**Боги мира Забытых Королевств**» и «**Нечеловеческие божества**» в *Книге игрока*, или любое из тех, которые упомянуты в источниках, перечисленных в **шаге 1** выше. Жрецы **должны** поклоняться одному, определенному божеству, но не ограничиваются доменами, рекомендованными для их божества. Другие персонажи не обязаны иметь божество.

Шаг 4. Выберите снаряжение.

Класс и предыстория вашего персонажа определяют снаряжение и золото; вы не используете метод наброски для определения начального богатства.

***Безделушки.*** Вы начинаете с безделушкой [trinket] из таблицы в главе 5 *Книги игрока*- выбрав одну самостоятельно или определив её случайным образом (вы решаете как).

***Снаряжение.*** Ваш персонаж может продавать или покупать компоненты заклинаний и снаряжение, найденные в *Книге игрока* или любых игровых источниках.

Шаг 5. Выберите фракцию (необязательно).

Ваш персонаж может быть членом фракции только в том случае, если у него есть особенность **Безопасное убежище**(предыстория Агента Фракции из *Руководства авантюриста по Побережью Меча*).

Члены фракции получают опознавательный знак своей фракции: булавку, повязку или специальную монету. Кроме того, они также могут идентифицировать себя другими способами, такими как одежда, татуировки или тайные рукопожатия. Дополнительную информацию о фракциях можно найти в **Приложении 1: "Известность".**

Часть 2. Игра в Лиге искателей приключений

Чтобы участвовать в приключении, ваш персонаж **должен** находится в диапазоне уровней приключения. Как только вы начинаете **книжное** приключение, вы можете продолжать играть в него, даже если вы выходите из его диапазона уровней, но если вы начнете играть в другое книжное приключение, вы не сможете вернуться к первому.

Во время ваших приключений

Ваш персонаж может продавать или покупать снаряжение, используя правила, приведенные в *Книге игрока*. **Между сессиями**, ваш персонаж может приобрести оборудование, найденное в любом источнике из **шага 2**, выше. Некоторые приключения, однако, накладывают ограничения на то, что можно приобрести **во время сессии.** Деньги и снаряжение не могут быть переданы другому персонажу, но:

Снаряжение и расходные материалы могут быть **предоставлены** другим персонажам за вашим столом, но должны быть возвращены в конце сессии (если только они не были потрачены).

• Permanent magic items can be **traded** (see below)Персонажи могут **разделить** стоимость услуг заклинателей НИП, полученных во время приключения.

Покупка зелий и свитков

Ваш персонаж может купить зелья и свитки, как показано ниже:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Зелье...** | **Стоимость\*** | **Зелье...** | **Стоимость\*** |
| *Исцеления* | 50 зм | *Подводного дыхания* | 100 зм |
| *Лазанья* | 75 зм | *Отличного лечения* | 500 зм |
| *Дружба животных* | 100 зм | *Высшее исцеление* | 5,000 зм |
| *Большее исцеление* | 100 зм | *Invisibility* | 5,000 зм |
| **Spell Scroll Level** | **Стоимость\*** | **Spell Scroll Level** | **Стоимость\*** |
| Заговор | 25 зм | 3-ий | 300 зм |
| 1-ый | 75 зм | 4-ый | 500 зм |
| 2-ой | 150 зм | 5-ый | 1,000 зм |

\*The cost of scrolls above is in addition to any component cost.

Простой и образ жизни

Ваш персонаж заниматься различной деятельностью во время простоя **до**, **во время** или **после** сессии. Вы можете использовать действия простоя, найденные в *Книге игрока*, или описанные ниже действия. Другие могут быть использованы, если это разрешено другими документами кампании (расходы на образ жизни не используются при трате дней простоя).

***Простой: услуги заклинателей.*** Вы можете провести день простоя, чтобы НИП сотворил заклинание для вас. Кроме того, вы можете использовать это время простоя, чтобы наложить заклинание самостоятельно или воспользоваться заклинанием, наложенным другим персонажем, который находится за тем же столом , что и вы, без необходимости в ресурсах, таких как ячейки заклинаний и т. д. Только DM имеет **окончательное** решение о том, возможно ли использовать время простоя во время сессии (т. е. есть несколько дней бездействия, которые делают его опцией).

***Простой: навёрстывание упущенного [Catching up].*** Тратя дни простоя на 4-ом, 10-ом и 16-ом уровне, Ваш персонаж переходит на следующий уровень Вы не получаете ни золота, ни других сокровищ.

|  |  |
| --- | --- |
| **Текущий Тир** | **Стоимость, дни простоя** |
| 1 | 20 дней |
| 2 | 80 дней |
| 3 | 200 дней |

***Простой: копирование заклинаний.*** Персонажи, копирующие заклинания в книгу заклинаний, должны использовать это действие простоя. Вы проводите до 8 часов, копируя заклинания в свою книгу заклинаний **и / или** делая их книгу заклинаний доступной для других персонажей, чтобы скопировать из каждого дня простоя, который вы проводите. Персонажи, играющие в одно и то же приключение вместе, могут “торговать” заклинаниями друг с другом, используя эту деятельность. Each wizard has their own “language” used for scribing spells and can't benefit from the Help action when scribing—even if assisted by other wizards. Вы должны выполнять это действие простоя в присутствии DM вашего стола.

***Простой: обмен волшебными предметами.*** Постоянные магические предметы могут быть обменянына **индивидуальной основе** для предметов **той же редкости.** Только персонажи 4 тира могут меняться легендарными предметами. Unique magic items or magic items without remaining magical properties can't be traded. Each party to the trade must spend 15 downtime days unless they're playing at the same table. Сертификаты (при наличии) **должны** сопровождать торговлю или быть уничтожены. In the event of conflict, the *Dungeon Master's Guide* determines an item's rarity and properties.

***Изготовление зелья исцеления (XGE).*** Изготовление *зелий исцеления* требует использования набора Травников.

***Переписывание свитков (XGE).*** You must know or be able to prepare a spell before you can scribe it to a *spell scroll*. This cost is in addition to the spell's component cost.

Продвижение Персонажа

Ваш персонаж получает уровень после завершения приключения. In hardcover adventure sessions, your DM will tell you when you've gained a level. Otherwise if, after **four** hours of play (or **eight** hours at tiers 2 - 4) in a hardcover adventure, your DM doesn't tell you that you've gained a level, you gain a level. In this instance your character advances to the next level at the end of the session.

If you'd like to continue playing at your current level, you can decline to gain a level, although it has an impact on other rewards that you receive.

***Продвижение Вашего Персонажа.*** Ваш персонаж продвигается, используя параметры, найденные в вашем PHB+1. Use the **fixed hit point** value provided in the class's entry in the PHB; characters **never** roll their hit points.

***Волшебные предметы.*** In order to maintain portability in this shared-world campaign, whenever the group you're playing with finds a magic item, your character can keep it if you wish, though the number of magic items your character can own at a given time is determined by their tier (common, consumable, and story items don't count against this limit). Вместо того, чтобы получить новый предмет, ваш персонаж может вместо этого заменить предмет в своем владении новым—полезным для избавления от устаревших предметов или тех, которые были уничтожены или не имеют магии. Легендарными предметами могут обладать**только** персонажт 4 тира, но другие, найдя один, вместо этого разблокируют его и могут выбрать, чтобы завладеть им, когда они достигнут 4 тира (уровни с 17 по 20). Until then the item doesn't count against the character's Magic Item Limit. Only one character a table can possess a s**tory item** at the table at a given time.

**Tier Magic Item Limit Tier Magic Item Limit**

1. 3 6
2. 3 4 10

***денежное вознаграждение.*** Ваш мастер подземелий награждает вашего персонажа золотом во время игры. In order to maintain character equality in this shared-world campaign, the maximum amount of gold your character can earn is based on how many hours they've played in their current tier. While your DM is **strongly encouraged** to award this amount of gold each hour, you earn an amount of gold equal to **half** of the hourly award for each hour you play during the session if they don't.

Once your character has earned an amount of gold equal to their GP Limit, **inform your DM**; they can't earn any more until they reach a new level. Как только ваш персонаж достигает 20-го уровня, их лимит денег сбрасывается каждый раз, когда они завершают приключение.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Тир** | **Почасовая премия GP (минимум)** | **Предел ГП в уровень** |
| 1 | 20 зм (10 зм) | 80 зм |
| 2 | 30 зм (15 зм) | 240 зм |
| 3 | 200 зм (100 зм) | 1,600 зм |
| 4 | 750 зм (375 зм) | 6,000 зм |

***Дни Простоя.*** Ваш персонаж зарабатывает 10 дней простоя после получения уровня (20 для персонажей 2-4 тира).

Журнал Приключений

Though there is no required format, you **must** use some form of Adventure Logsheet to track your character's rewards from adventure to adventure. At the end of each session, you'll record the following information in your Adventure Logsheet:

***Название Приключения.*** Write the name of the adventure you played (if a hardcover, write the session's number).

***Продвижение.*** Indicate whether your character gained a level at the end of the session.

***Золото.*** Укажите, сколько золота ваш персонаж заработал и / или потратил во время сеанса.

***магический предмет.*** Обратите внимание на магические предметы, которые ваш персонаж получил и потерял во время сеанса.

***Простой.*** Аннотируйте дни простоя, которые были заработаны и потрачены во время сеанса, и какие действия простоя они были потрачены.

***Приключенческие Заметки.*** Запишите другие важные вещи, которые произошли во время приключения или информацию, которая вам понадобится позже, здесь: смерти, специальные награды (сюжетные предметы/эффекты и т. д.), . Для сессии книжного приключения запишите количество часов, которые Вы играли с момента получения вашего последнего уровня.

Планирование на будущее

По мере того, как вы набираете уровни, ваш персонаж развивается и растет. При продвижении вашего персонажа применяются следующие правила:

***Остановка Прогрессии.*** Если вы отказываетесь от продвижения в конце приключения (или когда ваш DM присуждает вам уровень), ваш персонаж по-прежнему сохраняет любые магические предметы и золото, которые они нашли во время сеанса (хотя они по-прежнему подвержены ограничениям на уровне обоих).

***Перестройка Персонажа.*** Вы можете перестроить своего персонажа до того, как играть в свое первое приключение в качестве персонажа 5-го уровня—изменяя любую статистику вашего персонажа, но не их **имя и сезон.** Немеханические аспекты вашего характера, такие как мировоззрение, пол, выбор божества или личностные черты, могут быть изменены **между сессиями** независимо от уровня.

Ваш персонаж сохраняет любые награды и оборудование, заработанные до этого момента. Если класс или фон вашего персонажа изменяется, они теряют любое предоставленное им оборудование, а также доходы от его продажи или выгоды, полученные от него, такие как скопированные заклинания или золото, заработанное при его продаже. Точно так же, если вы измените свою фракцию, доступ к известным преимуществам будет приостановлен (см. **Приложение 1: Известность**.) Story awards can't be rebuilt, not can you rebuild your character if they're dead or otherwise subject to something that removes them from play (see Death, Disease, and Curses, below).

***Смерть, болезни и проклятия.*** Мертвые персонажи или те, кто подвергается состоянию или сюжетной награде, которая удаляет их из игры (вампиризм, ликантропия, окаменение и т. д.) не может начать новую сессию, пока они не купят услуги заклинания за золото или не обменяют постоянный волшебный предмет (за исключением обычных магических предметов), чтобы вернуть их к жизни или удалить любые условия или награды истории, которые удалили их из игры, включая те, которые требуют желания. Это **временно** уменьшает их предел волшебных предметов на 1. Это сокращение сохраняется до тех пор, пока персонаж не достигнет следующего уровня игры (или, для персонажей 20-го уровня, пока они не завершат **два** приключения). Эта опция доступна даже в том случае, если их лимит магических предметов был уменьшен до 0 или у них нет магических предметов.

Приложение 1: Известность

Бу adventuring, your character establishes themselves among the denizens of Faerun, As their reputation grows, they can call in favors from those they have crossed paths with along their journeys.

Преимущества Ранга Известности

В то время как члены определенных фракций пользуются дополнительными преимуществами, все персонажи (а не только члены фракции) получают известность в зависимости от их уровня:

|  |  |
| --- | --- |
| **Тир** | **Титул:** |
| 1 | Новичок |
| 2 | Знаток |
| 3 | Ветеран |

4 героический

When your character starts a new adventure or chapter, they can choose a **single** renown benefit associated with their current rank, Items can't be sold or traded and are lost if unused at the end of the adventure or chapter (whichever happens first),

|  |  |
| --- | --- |
| **Ранг** | **Уровень** |
| Новичок | Вдохновение и *зелье исцеления* |
| Знаток | Предмет стоимостью 100 gp или меньше из **таблицы** в главе 5 *руководства игрока* |
| Ветеран | Транспортного средства с экипажем нестроевую |
| Герой | *Зелье высшего исцеления* или *эликсир здоровья* |

Предмет за Известность

Адепт-персонажи могут выбрать, чтобы получить *+ 1 оружие*, + 1 Щит, + 1 жезл хранителя пакта или + 1 палочку военного мага, привязанную к их фону (Народный герой может получить старый + 1 большой меч, принадлежавший отставному авантюристу, мудрец может найти + 1 палочку военного мага, спрятанную в библиотеке, например), ограничение магического предмета вашего персонажа применяется к этому предмету, и предмет не может быть продан или продан, но может быть заменен другими предметами по вашему желанию,

Приостановка Известности

Так же, как ваш персонаж получает доступ к известным наградам через героические действия, так же они могут потерять его через негероические, если приостановлено, ваш персонаж теряет доступ к известным преимуществам в начале ряда приключений, как это определяется продолжительностью их приостановки:

***Долгосрочная приостановка***, доступ вашего персонажа к известным преимуществам приостанавливается для **ряда приключений или глав, равных половине их уровня** (минимум 1), Эти приостановки накладываются за вопиющие действия в игре и вне игры, такие как:

* Атака другого персонажа без согласия другого игрока и Мастера.
* **DM по своему усмотрению (используйте осторожно),** это включает в себя действительно разрушительные вещи; такие как враждебное поведение против членов фракции, откровенно злые действия и т. д. Если этот тип поведения сохраняется после того, как это наказание произошло, DM имеет окончательное усмотрение, чтобы освободить вас от игры—в этом случае вы лишаетесь всех наград за сеанс, если вы оправданы таким образом, вы не можете повторить приключение с тем же персонажем,

***Краткосрочные приостановки***, доступ вашего персонажа к преимуществам известности приостанавливается на **одно приключение или главу,** эти приостановки могут быть наложены на:

* Ваш персонаж был замечен во время осуществления преступления.
* Ваш персонаж признан виновным в совершении преступления.
* **DM по своему усмотрению (используйте осторожно)**, это может включать такие вещи, как действия, которые не выгодны для целей фракции; значительное неуважение к лицам с законной властью, злоупотребление простолюдинами, намеренное препятствие группе и т. д,

Важно отметить, что иногда эти действия могут быть разрешены или даже запрошены другими членами партии (например, все участники согласны с тем, что бросание *огненного шара* среди партии является единственным способом устранить своих врагов в массовом порядке или если ваш персонаж подвержен заклинаниям, таким как *dominate person* и т. д.), В этих случаях не применяется приостановка льгот,

Членство Во Фракции

Your character can join **any** faction they meet the requirements for (for example, members of Bregan D'aerthe must be drow), You can only be a member of one faction at any time and maintaining membership in a faction requires a character to possess the Safe Haven background feature (Faction Agent background, *Sword Coast Adventurer's Guide*), Your character can leave their faction at any time, To do so, they replace the Safe Haven background feature with a new one or choose a **new** faction, In either case, they receive a **short-term** suspension from renown benefits,

Фракционные предметы

Adept faction members can choose to gain a magical ring bearing their faction's insignia, Your character's Magic Item Limit applies to this item and it can't be sold or traded but can be replaced with other items as you wish, The item gained is determined by their faction but is lost if you leave the faction,

|  |  |
| --- | --- |
| **Фракция** | **Предмет** |
| Все | *кольцо защиты* |
| Арфисты | *кольцо свободного действия* |
| Орден Латной Перчатки | *кольцо сопротивления огню* |
| Изумрудный Анклав | *кольцо влияния животных* |
| Альянс Лордов | *кольцо удара* |
| Зентарим | *кольцо уклонения* |

Приложение 2. Персонажи 9 сезона.

Игры Лиги искателей приключений D&D делятся на сюжетные сезоны. С начала программы было восемь сюжетных сезонов, каждый из которых фокусировался и поддерживал приключенческий продукт(ы), выпущенный командой D&D в Wizards of the Coast. Поскольку мы готовимся начать сезон 9, в поддержку *Врат Балдура Спуск в Авернус",* мы хотели бы сделать доступными некоторые новые опции для персонажей, созданных специально для начала кампании.

Новые опции при создании персонажа

All characters created for Season 9 play gain the **Lingering Legacy of Evil** trait and your choice of either the **Plane-Touched Wings** or **Inherited Malevolence** traits. Персонажи, созданные до 9 сезона, не могут воспользоваться этими преимуществами.

Затяжное наследие зла

Когда вы бросаете, чтобы определить количество временных точек попадания, полученных за счет свойства Истощение жизни *монеты душ*, вы можете бросить дважды и выбрать любой результат. Кроме того, они получают ответ на **два** вопроса при использовании свойства запроса *монет душ* Эта черта теряется в конце сезона.

Крылья затронутых планами

Если вы хотите создать aasimar или tiefling, этот персонаж получает выгоду, связанную с их расой, ниже. Ни одно из преимуществ не зависит от выбора ссылочного ресурса в качестве их +1.

***Аазимар.*** Вы можете выбрать aasimar (*Volo's Guide to Monsters*) в качестве расы вашего персонажа. Кроме того, на 5—м уровне вы можете навсегда заменить черту легкого носителя и расовую черту, которую они получают на 3-м уровне, чтобы прорасти пернатыми крыльями-набирая скорость полета 30 футов, не нося тяжелую броню.

***Тифлинг.*** На 5-м уровне вы можете навсегда заменить их адскую наследственную черту на крылатый вариант тифлинга *(Sword Coast Adventurer's Guide).*

Наследственное Злопыхательство

Если ваш персонаж не является аасимаром или тифлингом, это не значит, что они остаются в огненном, кислотном дожде. Персонажи, которые не выбирают Крылья, затронутые самолетом, могут начать с любого общего магического предмета из руководства Ксанатара ко всему, кроме магической брони, оружия, чудесных предметов, которые функционируют как оружие, заводной амулет, Амулет темного осколка, шляпа волшебства или Рубин военного мага.

Дополнительно, предмет имеет одну из следующих характеристик включенных в свою конструкцию:

**к20 Адское Наследие**

1. Человеческие волосы или кожа
2. Геометрические части зеленая сталь
3. Зубы большого, неизвестного существа
4. Зловоние серы
5. Клочья кислого (но безвредный) пар
6. Мигающий красный глаз
7. Нимб безвредного пламени
8. Условия ныне недействительного адского контракта
9. Шепчущие голоса призывают владельца творить зло
10. Потраченная *монета душ*
11. Крошечный флакон демонического Ихора
12. Кроваво-красные кристаллы
13. Зеркало, которое иногда отражает Глаз Дьявола
14. Нечестивые молитвы, написанные на клочках плоти
15. Хитиновые шипы
16. Черная древесина, которая сочится красным соком
17. Зелёное стекло
18. Корявое серебро с инфернальным штампом руна
19. Колючие, холодные железные цепи
20. Пятна крови, которые никогда не смываются