

ПОДЗЕМЕЛЬЯ И ЛОГОВА №33: РЖАВЫЙ РУДНИК

Ржавый рудник — это модульное приключение для 5-й редакции D&D. Оно рассчитано на **четырёх персонажей со средним уровнем группы (APL) 3, 5, 8 или 11**. Данная версия приключения предназначена для персонажей **3-го уровня** — чтобы получить полную, поддержите [DMDave на Patreon](#).

Недавно открытый рудник привлек внимание ржавников, которые принялись пожирать его богатства. Герои должны отправиться туда и спасти весь этот превкусный металл. Они даже могут стать обладателями собственного прибыльного предприятия!

АВТОРСТВО

Это приключение появилось благодаря следующим людям:

Дизайн и текст. DMDave и John K. Webb

Дизайн монстров. Tony Casper

Картография. Tom Cartos

Арт. Fat Goblin Games, Matias Lazaro

Перевод. Сергей Чабанов

Редактура и вёрстка. [Long Story Short](#)



Интеграция в кампанию

Это приключение может быть использовано в качестве вставного модуля, если мастер хочет добавить подземелье или побочный квест в свою собственную кампанию. Если вам нужна зацепка для этого приключения, полная версия содержит восемь возможных целей для вашей группы.

Достойная награда. Чтобы персонажи охотнее отправились в Ржавый рудник и разобрались с поселившимися там мерзкими созданиями, покровитель группы предлагает ей щедрое вознаграждение. Если вы сомневаетесь в том, какое именно вознаграждение может считаться щедрым, заплатите героям 500 зм помноженные на их средний уровень, при условии, что покровитель достаточно богат и может себе это позволить.

Размещение в Омерии

Так как Ржавый рудник принадлежит дварфам, он особенно хорошо впишется в те регионы Омерии, где живет много представителей этого народа. Это может быть Валлингмиоттский лес, долина Васкил, Хребет Василиска или даже Эгрейя.

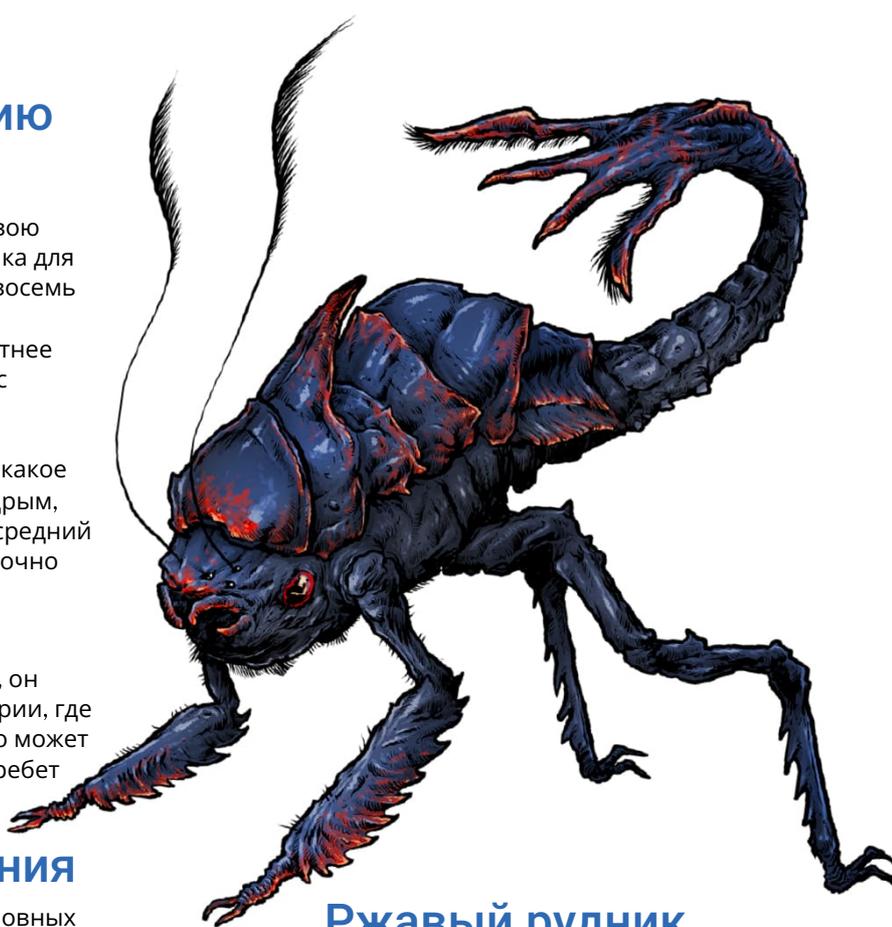
Проведение приключения

Чтобы провести игру, вам потребуется три основных книги D&D 5-й редакции. Если у вас их нет, вы можете скачать базовые правила с официального сайта или воспользоваться [Справочником по системе \(SRD\)](#).

Текст, заключённый в такую рамку, нужно прочитать вслух или пересказать своими словами, когда персонажи впервые входят в локацию, или при других обстоятельствах, указанных в тексте.

Если название существа **выделено жирным шрифтом**, это визуальная подсказка, указывающая на его блок характеристик и как бы напоминающая: «Эй, мастер, убедись, что держишь характеристики этого существа под рукой — оно вот-вот выскочит из-за угла!». Если блок характеристик существа представлен в приложении к приключению, это будет указано в тексте. В противном случае вы сможете найти его в Энциклопедии чудовищ.

Заклинания и немагическую экипировку, упоминаемую в этом приключении, вы сможете найти в Книге игрока. Магические предметы описаны в Руководстве мастера, кроме тех предметов, чьи характеристики даются в приложении к приключению. Как правило, это указано в тексте.



Ржавый рудник

Ржавый рудник — это сеть пещер, соединённых тоннелями, которые не были бы ничем примечательны, если бы не богатое месторождение железа. Он был построен дварфской горнодобывающей компанией во главе с Тидрубель Бёрдвотчер (НЗ **дворянка** дварф) — главой торгового клана с небольшими средствами и большими амбициями. К несчастью для них, их амбиции вскоре обернулись кошмаром. По мере того, как дварфы зарывались всё глубже и глубже в землю, их раскопки начали привлекать всё больше отвратительных чудовищ, которые, похоже, питались сырой рудой из шахты. О Тидрубель давно ничего не было слышно, и людям стало интересно, что случилось с ней и её компанией, и кому теперь принадлежат права на рудник.

Общие характеристики

Следующие характеристики являются общими для всех локаций рудника, если не указано иное.

Потолки и стены. Потолки возвышаются на 10 футов.

Освещение. Днем снаружи ярко светит солнце, а ночью тускло светит луна. Под землёй царит темнота.

Окружение. Воздух в шахтах затхлый, стоит запах железа. Сам рудник укреплен дубовыми брёвнами без единого гвоздя. Поверхность горной породы в руднике неестественно сухая; после прикосновения к ней на руках остаётся тёмный металлический налёт.

Замки. Все двери сделаны из дерева, у них КЗ 15 и 18 хитов. Некоторые двери в руднике заперты. Можно открыть замок, пройдя проверку Ловкости (Ловкость рук) с УС 15, или просто вышибить дверь, пройдя проверку Силы с УС 20.

Локации Ржавого рудника

Следующие локации отмечены на карте рудника на странице 4.

1. Вход в шахты

Из-за закрытых ворот рудника поднимается чёрный дым. Оттуда доносятся хриплые голоса, весёлый смех, стук игральные костей и кружек по столу. Пара голов выглядывает из-за стены — караул несёт вахту.

Запертые ворота. Деревянные ворота, ведущие на площадь перед входом в шахту, заперты.

Встреча: лагерь разбойников. Разбойники устроили лагерь перед входом в рудник и никого не пускают внутрь. Однако их главарь — Эдвирд Бизана — и несколько его лейтенантов пропали без вести в руднике, поэтому бандитов можно убедить пропустить персонажей, если те пообещают вернуть Эдвирда живым — при условии, что они пройдут проверку Харизмы (Убеждение). Бандиты не хотят идти на поиски сами, потому что боятся чертей, привидений и прочую нечисть, которая, по их мнению, обитает в руднике, о чём они поспешат рассказать героям. В качестве альтернативного варианта персонажи могут заплатить разбойникам, чтобы те пропустили их дальше.

Разбойники ржавого рудника

Уровень	Блоки характеристик	Харизма (Убеждение)	Плата
3	2 головореза , 8 разбойников	УС 15	150 зм за персонажа

2. Жилые помещения

В комнате царит беспорядок: бандиты захватили жилые помещения горнодобывающей компании и устроились здесь как дома.

Сокровище: спрятанная котомка. Тщательный осмотр комнаты позволит обнаружить незакреплённую половицу, под которой спрятана котомка Тидрубель. Внутри лежит её дневник, первая половина пакета документов на рудник и небольшое и ценное произведение искусства.

Спрятанная котомка

Уровень	Сокровище
3	Небольшое произведение искусства (25 зм)

3. Глухие штольни

Эти тоннели были вырыты на этапе разведки при строительстве рудника до того, как была найдена главная жила. В этой части шахт нет ничего, кроме забытых кем-то инструментов.

Сокровище: брошенные инструменты. Вокруг разбросаны простые инструменты, их суммарная стоимость — 20 см, а суммарный вес — 20 фунтов.

4. Основная шахта

В этой части рудника расположен спуск на второй ярус. Сталактиты на потолке похожи на нависшие над полом клинки. Здесь всё покрыто липкой паутиной. Однако, недавно кто-то прорубил в ней проход.

Встреча: ползучие твари. Несколько гигантских пауков-волков поселились в этой области и, вернувшись с охоты, обнаружили, что их логово было потревожено. Пауки-волки застают врасплох любое существо в этой локации, которое провалит проверку Мудрости (Восприятие) с УС 17.

Ползучие твари

Уровень	Блоки характеристик
3	8 гигантских пауков-волков

Опасность: спуск в рудник. Спуск в шахты 5 футов шириной и 50 футов глубиной. Подъёмник, когда-то соединявший два яруса рудника, сломан. Чтобы спуститься вниз, нужно пройти проверку Силы (Атлетика) с УС 15. В случае провала проверки существо падает на нижний ярус с высоты 25 футов и оказывается сбитым с ног. Существо, провалившее проверку на 10 или более, падает с высоты 50 футов и оказывается сбитым с ног.

5. Второй ярус рудника. Вход

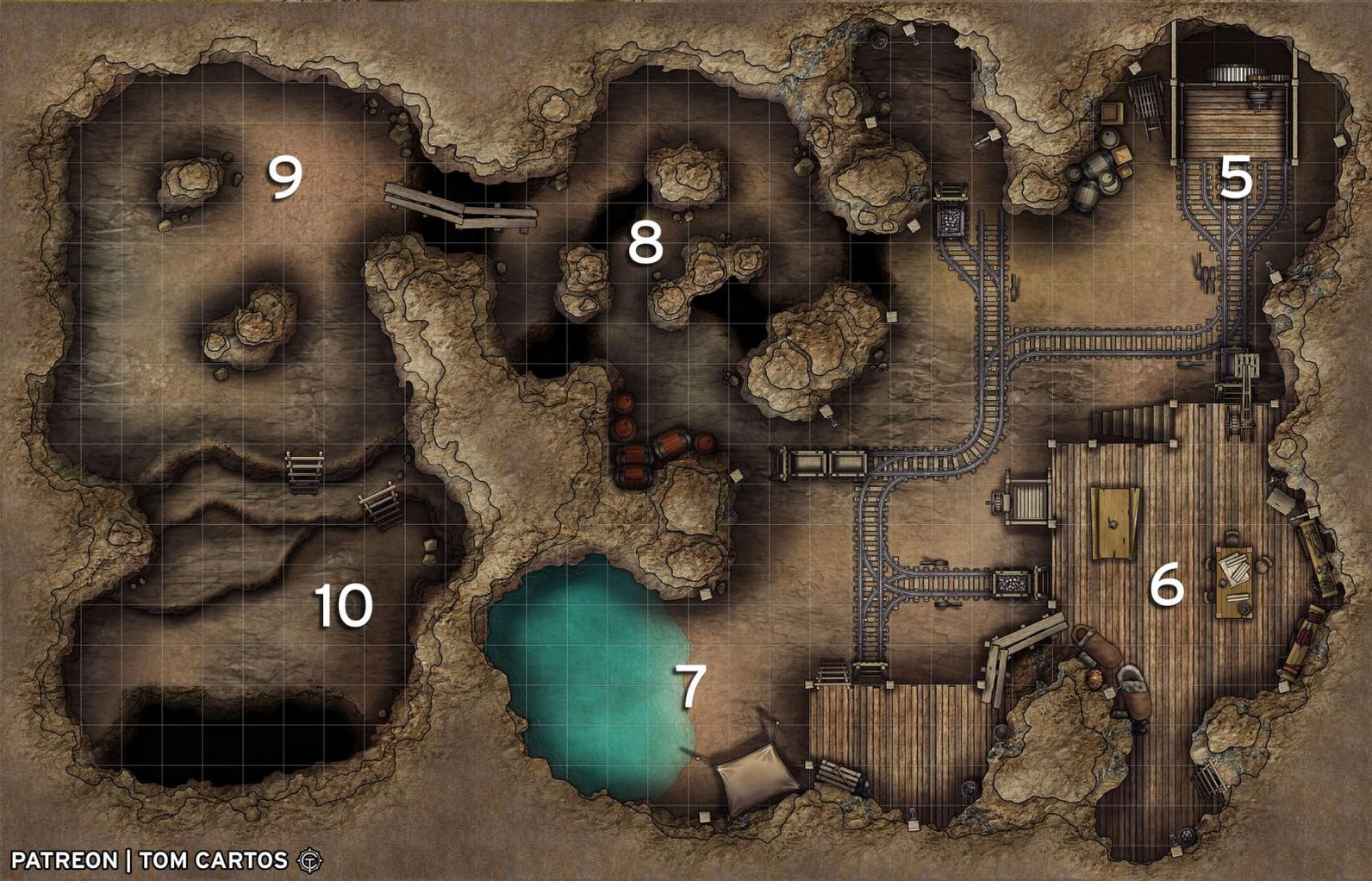
Воздух пропитан зловонием смерти и разложения. Отовсюду исходит треск, будто стены рудника вот-вот рухнут.

Опасность: мертвое тело – хохочущая лихорадка. На полу лежит труп. Похоже, что это один из бандитов, отправившихся вместе с главарём. Осмотр тела покажет, что все металлические детали снаряжения проржавели. Любой персонаж, дотронувшийся до тела, заразится хохочущей лихорадкой.

Эта болезнь поражает гуманоидов, хотя гномы, как ни странно, к ней невосприимчивы. Заразившиеся часто впадают в приступы безумного смеха, отчего болезнь и получила такое название, в простонародье же её называют вопянккой.

The Rustmine

1 square = 5 feet



Симптомы появляются через 1к4 часов после заражения и включают в себя лихорадку и дезориентацию. Заражённое существо получает один уровень истощения, который может быть снят только после излечения от болезни. Любые события, которые вызывают сильный стресс у заражённого существа: начало боя, получение урона, страх или кошмары — вынуждают жертву проходить спасбросок Телосложения. В случае провала существо получает психический урон и становится недееспособным, хохоча 1 минуту. Существо может повторно совершать спасбросок в конце каждого хода, при успехе смех и недееспособность прекращаются.

Любой гуманоид, начинающий свой ход в пределах 10 футов от безумно хохочущего заражённого существа, должен преуспеть в спасброске Телосложения с УС 10 иначе также заразится. Существо, успешно совершившее спасбросок, становится невосприимчиво к безумному смеху конкретно этого заражённого существа на 24 часа.

В конце каждого продолжительного отдыха заражённое существо может совершить спасбросок Телосложения, при успехе снижая сложность всех связанных с болезнью спасбросков на 1кб. Когда УС спасброска падает до 0, существо выздоравливает.

Хохочущая лихорадка

Уровень	УС спасбросков	Психический урон	Безумие?
3	11	2 (1к4)	Нет

Встреча: ржавники. Ржавники беззаботно жуют железную руду в юго-западной части этой области. Они не обращают внимания на отряд и нападут, только если их спровоцировать.

Ржавники

Уровень	Блоки характеристик
3	4 ржавника

6. Рабочий стол Тидрубель

Как и в жилых помещениях наверху, здесь похозяничали разбойники: всё разграблено и перевернуто вверх дном, целым остался только тяжелый дубовый стол.

Сокровище: записка Тидрубель. Листок с рукописным текстом на дварфийском языке приколот к столешнице ржавым кинжалом. Если персонажи смогут прочесть записку, сообщите им следующее.

«Они пришли из-под земли, и мы не смогли прогнать их обратно, но я не отступлю — рудник наш по праву! Я молюсь, чтобы ты нашла бумаги раньше кто-то постороннего. Я разделила пакет документов на две части и спрятала их в разных местах. Мама, пожалуйста, найди их. Уверена, ты знаешь, где искать. Твоя дочь, Тидрубель».

7. Затопленная штольня

Этот тоннель затоплен солёной, дурно пахнущей водой. У её кромки вы видите несколько детонаторов. Похоже ими уже воспользовались.

Сокровище: сейф Тидрубель. Любой персонаж, обыскивающий штольню и преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) с УС 15, замечает сейф Тидрубель, поблёскивающий из-под воды. Внутри находится вторая часть пакета документов на рудник.

Опасность: заражённая вода — хохочущая лихорадка. Любой персонаж, входящий в воду, заражается хохочущей лихорадкой (смотри пункт 5).

8. Пещера Ржавого рудника №1

Тоннели расходятся в разные стороны. Чем глубже вы спускаетесь в шахту, тем чаще раздаётся этот странный шипящий звук, а земля под ногами становится неровной и ненадежной.

Опасность: колдобины. Земля вокруг неровная: повсюду кочки и ямы. Каждый раз, когда во время боя гуманоидное существо пытается переместиться больше, чем на 10 футов, оно должно пройти проверку Ловкости (Акробатика) с УС 15 иначе получит 3 (1кб) дробящего урона и будет сбито с ног.

Встреча: ржавники. Несколько ржавников беззаботно жуют железную руду. Они не обращают внимания на отряд и нападут, только если их спровоцировать.

Ржавники

Уровень	Блоки характеристик
3	5 ржавников

Мост. Эту пещеру со следующей соединяет узкий мост. Его протяжённость — 15 футов, а ширина — 5 футов (достаточно, чтобы существа среднего размера смогли перейти его, двигаясь друг за другом).

9. Пещера Ржавого рудника №2

Стены пещеры покрыты ярко-рыжей ржавчиной, а во рту чувствуется привкус железа. В этой части рудника тихо, но с юга доносится шуршание подземных монстров.

Опасность: флюиды коррозии. Эта область обладает аурой, сходной со свойством ржавника «коррозия металла», но разрушение не магических металлических объектов происходит один раз за пять минут, проведенных в этой области, а не при контакте. Персонаж, владеющий навыком ношения средних или тяжелых доспехов, замечает пагубный эффект ауры через одну минуту пребывания в области её действия.

10. Пещера Ржавого рудника №3

В южном конце этой пещеры находится зияющая чёрная дыра, вокруг которой толпятся ржавники. Очевидно, отсюда они и пришли. Возможно, есть способ раз и навсегда закрыть этот проход.

Опасность: флюиды коррозии. Эта область обладает аурой, сходной со свойством ржавника «коррозия металла», но разрушение не магических металлических объектов происходит один раз за пять минут, проведенных в этой области, а не при контакте. Персонаж, владеющий навыком ношения средних или тяжелых доспехов, замечает пагубный эффект ауры через одну минуту пребывания в области её действия.

Опасность: мёртвые тела — хохочущая лихорадка. На земле лежат три тела: два бандита из лагеря (один из них — Эдвирд Бризана) и женщина-дварф (Тидрубель). Вся амуниция покойников проржавела, на телах отчётливо видны смертельные раны. Любой персонаж, дотронувшийся до тела, заразится хохочущей лихорадкой (смотри пункт 5).

Встреча: ржавники. Несколько ржавников беззаботно жуют железную руду. Они не обращают внимания на отряд и нападут, только если их спровоцировать. Попытка завалить проход также спровоцирует нападение.

Ржавники

Уровень	Блоки характеристик
3	2 ржавника, 1 свирепый ржавник (смотри приложение)

Раздави их, растопчи их, загони их обратно под землю. Как только персонажи завалили пещеру и завалят проход, все монстры в этой области будут автоматически побеждены. Кроме того, эффекты ауры в областях 8 и 9 рассеиваются, позволяя персонажам безопасно исследовать шахту.

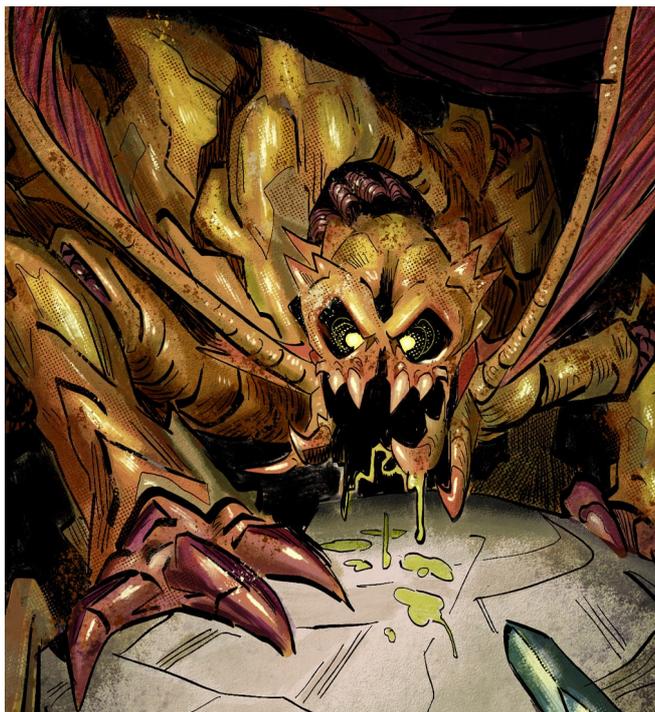
Препятствие: закрыть проход ржавников. Для того, чтобы закрыть проход и прекратить нашествие ржавников, персонажи должны нанести достаточно урона стенам и потолку пещеры, используя все возможные способы: магию, оружие, снаряжение и/или навыки. Пещера обладает следующими характеристиками:

- Класс Защиты пещеры равен 15 (урон меньше 5 поглощается).
- Дварфы или другие гуманоиды, знакомые с подземной средой, могут перебрасывать кости урона во время своих атак.
- Немагическое металлическое холодное оружие, которым бьют по стенам, подвергается эффекту коррозии металла.
- Пока персонажи сражаются в этой области, через каждые два раунда боя из прохода появляются дополнительные ржавники.

- Когда требуемый урон будет нанесён, начнётся обвал, и персонажи должны будут пройти проверку Ловкости (Акробатика) с УС 15, чтобы вернуться от падающих камней. Обвал перекрывает проход и прекращает нашествие ржавников.

Обрушение пещеры

Уровень	Хиты пещеры	Количество появляющихся ржавников	Урон от обвала
3	30	1	3 (1к6)



Эпилог: собственное дело?

Теперь, когда персонажи завалили логово ржавников и прогнали из рудника непрошенных гостей, они могут вернуться к разбойникам и рассказать о том, что случилось с их главарём и лейтенантами (если отряд взялся за это задание). Однако бандиты могут решить напасть на персонажей только за то, что те принесли им плохие вести. Также герои могут отчитаться о проделанной работе перед своим покровителем.

Если отряд уйдет от разбойников без боя, те сделают рудник своей базой и будут совершать набеги на местных жителей. Чтобы повторно вернуться в рудник, персонажам придётся ещё раз оплатить проход или придумать убедительную причину (смотри пункт 1).

Если персонажи нашли обе части документов горнодобывающей компании в зоне 2 и 7, они могут предъявить права на рудник и управлять им, как описано ниже (естественно, перед этим им придётся разобраться с разбойниками). Если персонажи решат оставить рудник себе, покровитель попытается убедить их продать предприятие за 600 зм. Если персонажи откажутся от этого предложения, то не получат никакой награды (даже той, что была обещана изначально), и их репутация у местных жителей и фракции будет испорчена.

Управление рудником

По завершении приключения персонажи могут оказаться владельцами собственного железного рудника. В следующем разделе объясняется механика управления рудником.

Наём работников и развитие персонала

Работнику (**обыватель**) полагается ежемесячное жалование и подъемные при приёме на работу в соответствие с его квалификацией. *Разнорабочий*, совершенствуя свои навыки, может стать *мастером*. Чем выше квалификация нанятого работника, тем меньше он склонен к воровству. Персонажи могут нанять до шести работников.

Если игроки решили нанять работников, смотри таблицу «Наёмные работники».

Наёмные работники

Квалификация	Подъемные + ежемесячное жалование	Случайные находки (к20)	Воровство (к20)
Разнорабочий (1)	1,5 зм + 2 зм в месяц	17-20	1-5
Подмастерье (2)	3 зм + 4 зм в месяц	16-20	1-4
Мастер (3)	6 зм + 8 зм в месяц	15-20	1-3

Кто главный? Руднику нужен бригадир, который будет руководить в отсутствие персонажей. Квалификация бригадира всегда на один уровень выше, чем у самого квалифицированного рабочего в руднике — это не требует дополнительных затрат (т.е. подмастерье бесплатно повышается до мастера). Бригадир по-прежнему считается работником и вносит свой вклад в общее производство.

Случайные находки. В конце месяца, после того как всё жалование будет выплачено, бросьте 1к20 и сверьтесь с таблицей «Наёмные работники». Если результат равен вероятности случайной находки работника **самой высокой** квалификации (в руднике), то шахтёры находят 1к4 фунта драгоценных камней (по 25 зм за фунт). При критическом успехе вместо этого они находят 1 фунт платины (500 зм).

Воровство. В конце месяца, после того как всё жалование будет выплачено, бросьте 1к20 и сверьтесь с таблицей «Наёмные работники». Если результат равен вероятности воровства работника **самой низкой** квалификации (в руднике), то пропадает 1к20 см и половина случайных находок, обнаруженных в этом месяце.

Профессиональный рост. *Разнорабочий* со временем может стать *мастером*. Требуется шесть месяцев непрерывной работы, чтобы *разнорабочий* стал *подмастерьем*, и двенадцать месяцев непрерывной работы, чтобы *подмастерье* стал *мастером*.

Добыча руды

Каждый работник производит 1-3 фунта неочищенной железной руды в день, в зависимости от уровня его квалификации (разнорабочий производит один фунт, подмастерье — два; мастер — три). Дополнительные

драгоценные металлы и драгоценные камни могут быть обнаружены случайно (в зависимости от квалификации работников).

Если персонажи не выплачивают жалование 1-го числа каждого месяца лично, бригадир компенсирует его работникам добытой в этом месяце рудой и прочими находками, после чего складывает прибыль в сейф. В этом случае сделайте дополнительный бросок на воровство и вычтите 3 из полученного результата.

Если кто-нибудь из работников остаётся без жалования, то работник самой высокой квалификации навсегда покидает шахту.

Чрезвычайные ситуации

В редких случаях может произойти что-то ужасное, из-за чего рудник придётся закрыть на некоторое время. Каждые 3 месяца бросайте 1к20: если выпавший результат выше, чем общий уровень квалификации рабочих, происходит чрезвычайная ситуация. Будут ли это отдельные сценарии, или же персонажам просто сообщат о случившемся и вычтут неустойку, остаётся на усмотрение мастера. Вот несколько вариантов чрезвычайных ситуаций:

Чрезвычайные ситуаций

Событие	Жертвы	Дни простоя	Затраты
Обвал тоннеля	Погибают 1к4 - 2 рабочих	3 дня	10 зм на ремонт
Эпидемия	Погибают 1к4 - 2 рабочих	9 дней	20 зм на лечение
Нападение монстров	Погибают 1к4 - 1 рабочих	14 дней	50 зм на охрану

Другие «Подземелья и логова»

- [Dungeons & Lairs #1: Skeleton Tomb](#)
- [Dungeons & Lairs #2: Kobold Tunnels](#)
- [Dungeons & Lairs #3: Archmage Stronghold](#)
- [Dungeons & Lairs #4: Animated Objects](#)
- [Dungeons & Lairs #5: Banshee Tower](#)
- [Dungeons & Lairs #6: Basilisk Canyon](#)
- [Dungeons & Lairs #7: Aboleth Cave](#)
- [Dungeons & Lairs #8: Crawler Chasm](#)
- [Dungeons & Lairs #9: Mummy Lord's Pyramid](#)
- [Dungeons & Lairs #10: Depth Watcher's Pool](#)
- [Dungeons & Lairs #11: Dread Knight's Oubliette](#)
- [Dungeons & Lairs #12: Shadow Cat Gully](#)
- [Dungeons & Lairs #13: Dragon Turtle Shipwreck](#)
- [Dungeons & Lairs #14: Fey Dragon Forest](#)
- [Dungeons & Lairs #15: Fungus Grotto](#)
- [Dungeons & Lairs #16: Ophidian Monastery](#)
- [Dungeons & Lairs #17: Night Hag Gallery](#)
- [Dungeons & Lairs #18: Darkmantle Space Freighter](#)
- [Dungeons & Lairs #19: Griffon Nest](#)
- [Dungeons & Lairs #20: Lich Tower](#)
- [Dungeons & Lairs #21: Werewolf Village](#)
- [Dungeons & Lairs #22: Haunted Castle](#)
- [Dungeons & Lairs #23: Ethereal Plane](#)
- [Dungeons & Lairs #24: Flesh Golem Laboratory](#)
- [Dungeons & Lairs #25: Pazuzu's Aerie](#)
- [Dungeons & Lairs #26: Vampire Church](#)
- [Dungeons & Lairs #27: White Dragon Cavern](#)

Свирепый ржавник

Средний монстр, без мировоззрения

Класс Защиты 16 (природный доспех)

Хиты 45 (7к8 + 14)

Скорость 40фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	2 (-4)	11 (+0)	5 (-3)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 2 (450 опыта)

Нюх на металл. Ржавник может определить по запаху местонахождение содержащего железо металла в пределах 30 футов.

Коррозия металла. Любое немагическое оружие, изготовленное из металла, попадающее по ржавнику, начинает разъедаться. После причинения урона оружие получает постоянный накопительный штраф -1 к броскам урона. Если этот штраф дойдет до -5, оружие будет уничтожено. Немагические боеприпасы, изготовленные из металла, попадающие по ржавнику, уничтожаются после причинения урона.

Кровавое бешенство. Ржавник совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых хиты ниже максимума.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 6 (1к8 + 2) колющего урона.

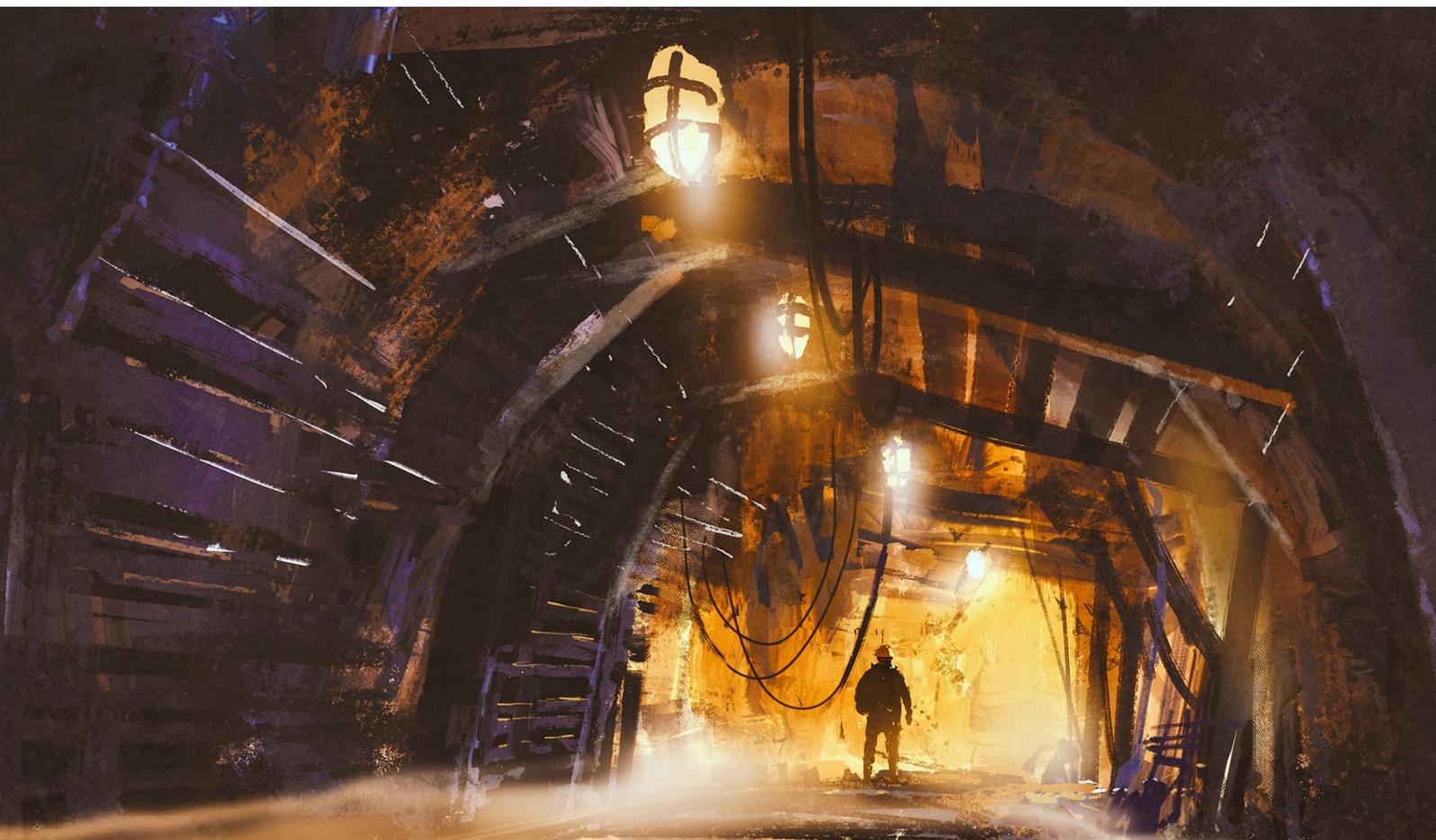
Когти. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 13 (2к8 + 4) рубящего урона.

Антенны. Ржавник разъедает немагический железосодержащий металлический предмет, видимый в пределах 5 футов. Если предмет никто не несёт и не носит, это касание уничтожает 1 кубический фут его. Если этот предмет несёт или носит другое существо, оно может совершить спасбросок Ловкости с УС 12, чтобы избежать прикосновения ржавника.

Если предмет — металлический доспех или щит, он получает постоянный накопительный штраф -1 к КЗ. Доспех уничтожается, если штраф уменьшает его КЗ до 10. Щит уничтожается, если штраф уменьшает его бонус до +0. Если предмет — металлическое оружие, оно ржавеет, как описано в особенности Коррозия металла.

Реакции

Остервенелая жестокость. В ответ на атаку ржавник перемещается к атаковавшему его существу со своей обычной скоростью и совершает по нему атаку укусом, если оно находится в пределах досягаемости.



Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(E), and are not Open Content: All Trademarks, registered trademarks, proper names (characters, place names, new deities, etc.), dialogue, plots, story elements, locations, characters, artwork, sidebars, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.) **Open Game Content:** The Open content in this book includes the monster names, statistics, traits, and abilities. No other portion of this work may be reproduced in any form without permissions.

Open Game License

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only. System Reference Document 5.1 2 or “Your” means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwab, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Rust Monster Mine. Copyright 2022, Hamrick Brands, LLC. Authors: Dave Hamrick, John K. Webb. | Cartography Copyright Tom Cartos, used with permission. | Publisher’s Choice Quality Stock art © Rick Hershey / Fat Goblin Games, used under license. | Some images used under license from Shutterstock.