

ПОДЗЕМЕЛЬЯ И ЛОГОВА №39: ТРОЛЛИНЫЙ МОСТ

Троллинный мост — 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](#).

Троль Зулгатэб и его приспешники обосновались в пещерах под мостом на торговом тракте и устраивают засады на купцов и путешественников. Если персонажи захотят проверить безопасность дороги, им предстоит спуститься в пещеру, обойти ловушки, сразиться с монстрами и бросить вызов самому Зулгатэбу.

АВТОРСТВО

Это приключение появилось благодаря следующим людям:

Дизайн и текст. DMDave и Alexander LeFort из Tavern Tales

Картография. Tom Cartos

Дизайн монстров. Tony Casper из Spectre Creations

Арт. Matias Lazaro, Paper Forge

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 к троллиному мосту 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

Тролли обитают во всех регионах Омерии кроме Эльзата, поэтому Зулгатэб и его Живоглоты могут угрожать торговцам на любом мосту через любую реку.

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.

Троллиный мост

Найти мост тролля несложно, потому что он находится на крупном торговом тракте. Когда персонажи будут двигаться по этой дороге, зачитайте или перескажите своими словами следующее:

Шум бегущей воды с каждой минутой становится всё громче, и вот за очередным поворотом дороги вы видите реку и старый мост. Однако пасторальный пейзаж омрачает разбитый фургон, оставленный посреди моста, и залитая кровью брусчатка. Вокруг ни души.

После ряда удачных засад Живоглоты совсем расслабились: они даже не попытались скрыть следы последнего нападения или хотя бы выставить охрану у входа в пещеру. Если персонажи обыщут фургон, они не обнаружат ни ценных вещей, ни следов выживших. Путь, по которому Живоглоты волокли тела купцов, отмечен кровью, и его не заметит только слепой. Он ведёт вниз по ступеням к берегу реки. Здесь персонажи могут найти замаскированный вход в пещеры Зулгатэба, потратив 10 минут на поиски или успешно пройдя проверку Мудрости (Восприятие или Выживание) с УС 15.

Изучение троллей

Если персонажей наняли специально для борьбы с Зулгетобом и Живоглотами, они могут потратить одну или несколько недель на изучение троллей, прежде чем отправиться в путь. Для этого персонажи могут обратиться в библиотеку или к местному эксперту по троллям, например рейнджеру, и должны оплатить расходы на обучение — не менее 50 зм. После 40 часов обучения один из персонажей может пройти проверку Интеллекта (Магия) или Мудрости (Природа), добавляя +1 за каждые 50 зм сверх базовых 50 зм (максимальный бонус +6). Сверьтесь с таблицей ниже, чтобы определить, как много информации о троллях раздобыли персонажи.

Результат	Полученная информация
1-5	Ничего интересного.
6-10	Тролли очень сильные, но тупые — их легко перехитрить.
11-20	Тролли быстро регенерируют, что позволяет им не обращать внимания на раны. В их грязных логовах часто вырастают ядовитые грибы, к яду которых тролли невосприимчивы.
21+	Тролли боятся огня. Урон огнём лишает тролля возможности регенерировать.



Пещеры Зулгатэба

Зулгатэб — самопровозглашенный «Король троллей» — самый старый, злобный и мерзкий из всех троллей — возглавляет небольшую шайку, терроризирующую округу, которая известна как «Живоглоты». Зулгатэб и Живоглоты устраивают засады на охотничьих тропах, грабят караваны и блокируют ключевые перекрёстки. Но больше всего им нравятся мосты. Не удивительно, что в пещерах под одним из них Живоглоты и устроили логово.

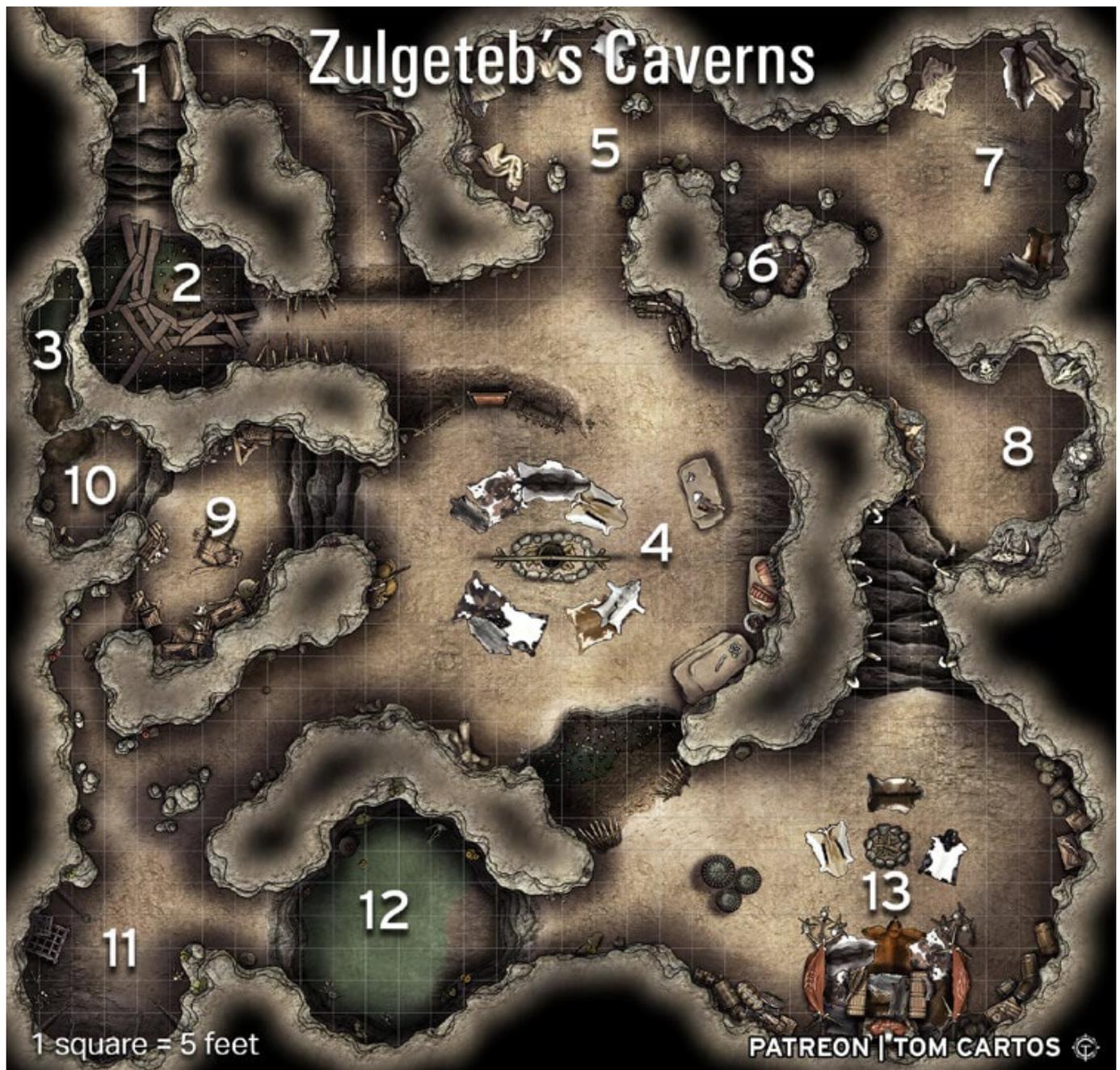
Общие характеристики

Следующие характеристики являются общими для всех локаций пещер, если не указано иное, и перечислены здесь для удобства поиска:

Стены, пол и потолок. Тролль и его шайка слегка обработали природные пещеры и расширили проходы между кавернами. Высота потолков в среднем — 15 метров. Пол неровный, но не считается труднопроходимой местностью.

Освещение. Пещеры тускло освещены факелами, беспорядочно развешанными на стенах.

Нестерпимая вонь. Пещеры ужасно воняют. Когда существо впервые входит в пещеры, оно должно преуспеть в проверке Телосложения с УС 8, иначе его вырвет. Существо, успешно прошедшее проверку, становится невосприимчиво к воню на 24 часа.



1. Вход

На юг, к яме с кольями, спускаются грубо вытесанные каменные ступени. К восточной стене прохода привален большой камень.

Тайный проход. Вход в пещеру устроен таким образом, чтобы заманить непрошенных гостей в яму-ловушку. Тролль и его приспешники попадают в пещеру через проход, спрятанный за камнем. Персонаж, прошедший проверку Мудрости (Восприятие) с УС 13, заметит следы в грязи и царапины на полу, свидетельствующие о том, что камень часто передвигают. Персонажи смогут открыть тайный проход, если сдвинут камень в сторону. Для этого им придется пройти проверку Силы (Атлетика) с УС 15.

2. Яма с кольями

Путь обрывается у ямы с кольями, приблизительно 15 футов глубиной, ее северная часть заполнена мутной водой. Несколько деревянных жердей, сколоченных вместе, образуют шаткий мостик над ямой. В воздухе витает слабый, но отчетливый запах фекалий.

Мостик специально размещен так, чтобы персонажи захотели по нему пройти, однако он умышленно сделан ненадежным. Персонаж может пройти проверку Мудрости (Восприятие) с УС 13, чтобы осмотреть мост и доски, и при успехе поймёт, что попытка перейти по нему почти наверняка закончится падением.

Ловушка: яма с кольями. Когда среднее или большое существо пытается пройти по мосту, доски ломаются, и существо падает в яму. Существо может совершить спасбросок Ловкости, чтобы перепрыгнуть на другую сторону, иначе упадет на колья и получит урон. Сложность спасброска и урон зависят от уровня приключения, как показано в таблице ниже.

Яма с кольями

Уровень	Сложность спасброска	Урон
3	13	11 (2к10) колющего

Дренажный тоннель. Существо на дне ямы с пассивным Восприятием 12 или выше замечает у основания западной стены тоннель 4 фута шириной и 3 фута высотой. Этот тоннель соединяет яму с туалетом (область 10), где Живоглоты справляют нужду.

3. Дренажный тоннель

Тоннель наполовину наполнен мутной жижей. Существо, которое проводит хотя бы один раунд в тоннеле, должно успешно пройти проверку Телосложения иначе будет отравлено на один час.

Дренажный тоннель

Уровень	Сложность спасброска
3	13

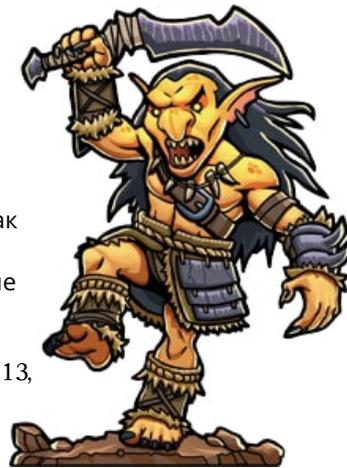
4. Кухня

Освежёванные туши свисают с крюков, прикрепленных к потолку этой просторной каверны. Каменные столы перемазаны кровью и завалены кусками мяса, мясницким инструментом и костями. Шкура животного натянута на дубильную стойку. Посреди пещеры над ревушим огнём подвешена кипящая кастрюля с похлёбкой. Многочисленные проходы ведут из зала во всех направлениях.

В этом зале Зулгатэб и его прихвостни разделяют добычу и готовят пищу, которую тут же и едят. В основном на крюках висят олени и коровьи туши, но персонаж, успешно прошедший проверку Мудрости (Медицина) с УС 12, сможет обнаружить останки гуманоидов среди кусков мяса.

Ключ от оков. На ржавом гвозде в южной стене пещеры висит одинокий железный ключ, который отпирает оковы, удерживающие полурослика Гостера Стаутсонга в области 11.

Встреча: прихвостни Зулгатэба. Гоблины увлечённо готовят еду. Они нападут на отряд, как только увидят его, или сбегут, если решат, что не смогут победить. В этом случае они попытаются сбежать в область 7 или 13, чтобы предупредить остальных. Добавьте сбежавших гоблинов к числу прочих врагов в этих областях.



Живоглоты

Уровень	Существа
3	6 гоблинов

Опасность: яма с кольями. С южной стороны зала расположена яма с кольями. Во время сражения прихвостни Зулгатэба будут стараться оттеснить героев к яме и столкнуть их туда. Глубина ямы 10 футов, колья отравлены. Таким образом, упавшее в неё существо получит 3 (1к6) дробящего урона от падения и колющий урон от самих кольев, а также должно будет пройти спасбросок Телосложения, получая при провале урон ядом или его половину в случае успеха.

Яма с кольями

Уровень	Сложность спасброска	Урон
3	13	9 (2к8) колющего и 7 (2к6) ядом

5. Западное жилище

В этой пещере полно грязных простыней и замызганных шкур.

Обитатели этой комнаты сейчас заняты делами на кухне. Персонаж с пассивным Восприятием 12 или выше замечает сломанные очки рядом с одной из шкур. Это очки полурослика Гостера Стаутсонга, которого удерживают в области 11.

6. Склад

В этой маленькой пещере хранятся пять больших кувшинов, завернутых в льняную ткань, и деревянный сундук, обитый железом.

И кувшины, и сундук были украдены Живоглотами из разбитого фургона. Полурослик Гостер Стаутсонг — единственный выживший пассажир фургона — содержится под стражей в области 11. В кувшинах мёд, который Живоглоты надеялись съесть тайком от Зулгатэба.

Сокровище: запёртый сундук. Живоглоты хотели забрать содержимое сундука себе, ничего не сказав Зулгатэбу. Они боялись взламывать замок, пока старый тролль находится в пещере, поэтому временно спрятали сундук здесь.

Его можно открыть, пройдя проверку Ловкости (Ловкость рук) с УС 14 и используя воровские инструменты, или взломать, пройдя проверку Силы (Атлетика) с УС 22. Внутри лежит: 350 см, 210 зм и четыре сапфира стоимостью 25 зм каждый.

7. Восточное жилище

Шкуры животных и грязное постельное белье беспорядочно свалены у северной стены этой пещеры. Видимо, так, по мнению гоблинов, должна выглядеть спальня.

Половина шайки Зулгеттеба спит здесь, а другая половина отдыхает в соседней каверне (область 5). Персонажи, обыскивающие шкуры и простыни, могут найти кожаный мешочек, спрятанный за небольшой кучей камней. В нём лежат два рубина стоимостью 25 зм каждый.

Встреча: прихвостни Зулгатэба. Обычно гоблины ссорятся и дерутся друг с другом, когда не спят. Они нападут на отряд, как только его увидят, или сбегут, если решат, что не смогут победить.

Живоглоты

Уровень	Существа
3	6 гоблинов

8. Зал трофеев

Стены этого зала образуют естественные каменные пьедесталы, на которых расставлены черепа. Многие из них раньше принадлежали гуманоидам.

Зулгатэбу нравятся черепа — эту коллекцию он собирал долгие годы.

9. Свалка

Эта каверна завалена разбитыми ящиками, ржавым оружием, обломками дерева, старыми костями, органическими отходами и прочим мусором. Несколько проходов ведут на восток и запад.

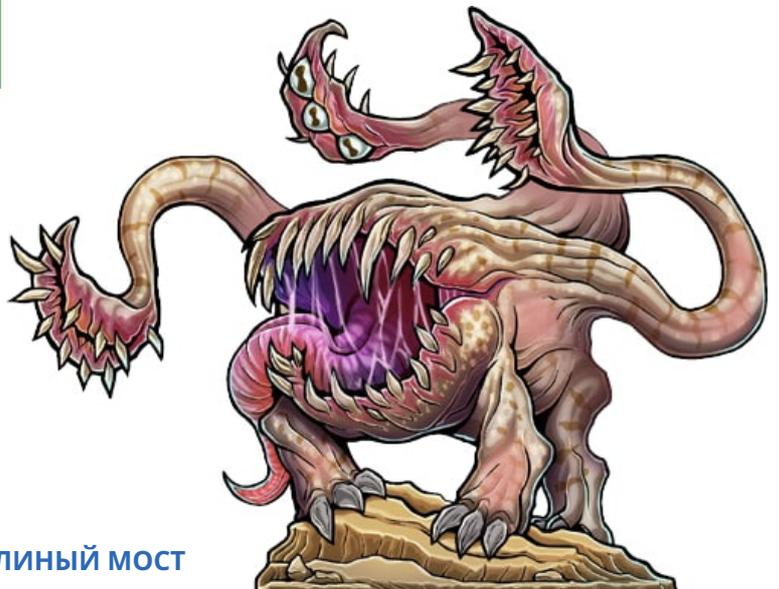
Зулгатэб и Живоглоты используют это помещение как свалку.

Сокровище: выброшенная драгоценность.

Персонаж, который обыскивает комнату и совершает успешную проверку Мудрости (Восприятие) с УС 20, находит ржавую рукоять кинжала, в которую вставлен испачканный грязью изумруд стоимостью 25 зм, не замеченный гоблинами.

Встреча: утилизация отходов. Зулгатэб и его приспешники находятся в симбиотических отношениях с существом, которое живёт в этой комнате и питается мусором. Оно привыкло к банде Зулгатэба и не нападает на её членов, потому что они его кормят. Однако, персонажей оно воспринимает как посторонних и будет их атаковать. Монстр не будет преследовать персонажей, если те уберут из комнаты.

Уровень	Существа
3	1 отидж с 75 хитами



10. Туалет

В маленькой пещере невыносимо воняет фекалиями. У северной стены вырыта яма, наполненная мутной жижей, над которой жужжат мухи.

Яма — это туалет шайки Живоглотов. Небольшой естественный тоннель соединяет её с ямой у входа в пещеру (область 2).

11. Пещера пленников

Железные клетки, старые кости и ржавые цепи ясно дают понять, для каких целей служит эта пещера. К южной стене прикован замученный полурослик в грязной потрёпанной одежде торговца.

Иногда Зулгатэб и его приспешники держат здесь пленников, чтобы выпытывать у них информацию о новых караванах или другой богатой добыче, прежде чем их съесть.

Пленник Зулгатэба. Полурослик, прикованный к стене — это странствующий торговец по имени Гостер Стаутсонг (нейтрально добрый мужчина обыватель). Гостер — полурослик средних лет с длинными спутанными чёрными волосами и веснушчатым лицом. Гостер говорит осипшим голосом. Он может рассказать следующее:

- Его взяли в плен, когда гоблины напали на их караван. Всех его попутчиков убили.
- Они везли кувшины с мёдом и сундук с драгоценностями. Гостер уверен, что гоблины спрятали все эти товары где-то в пещерах.
- Один из грабителей отнял его очки, и теперь он практически ничего не видит.
- Он не знает, где искать ключ, отпирающий его оковы.
- Если отряд освободит его и вернёт ему товар, Гостер заплатит им 150 зм, по возвращении в город.

Оковы Гостера можно отпереть ключом из области 4 или отмычками, успешно пройдя проверку Ловкости (Ловкость рук) с УС 13. Также их можно сломать, успешно пройдя проверку Силы (Атлетика) с УС 22. Гостер не боец. Освободившись, он будет сидеть и ждать пока путь из пещеры не станет безопасен.

12. Пруд со стоячей водой

Этот зал заполнен стоячей водой. Слабый ручеёк время от времени пробивается через трещину в потолке пещеры. На стенах видны ярко-жёлтые пятна плесени.

Глубина пруда — 1 фут. Персонажи с пассивным Восприятием 12 или более замечают, что плесень растёт не только на стенах, но и на дне пруда. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Природа) с УС 13, сможет определить, что желтая

плесень — это особо опасный вид, который распыляет ядовитые споры, если его потревожить. Если игроки заявят о том, что постараются не наступать на плесень, то никаких проверок не потребуется.

Опасность: жёлтая плесень. Персонажи, наступившие на плесень, провоцируют выброс облака ядовитых спор в радиусе 10 футов от наступившего. Существо, попавшее в споровое облако, должно пройти проверку Телосложени, получая урона ядом при провале или половину этого урона при успехе.

Уровень	Сложность спасброска	Урон
3	13	9 (2к8) ядом

13. Пещера Зулгатэба

Неопрятный трон из дерева и кости возвышается среди кучи шкур. Он окружён черепами на деревянных кольях. В центре зала горит большой костёр. Вдоль стен стоят разнообразные сундуки и ящики.

Встреча: Зулгатэб. Большую часть времени Зулгатэб вместе со своим питомцем проводит здесь, глядя на пламя костра и пытаясь общаться с духами. Они сразу же нападают на отряд. Зулгатэб слишком разъярен, чтобы отступить, и вместе со своим питомцем будет биться насмерть. Блок характеристик Зулгатэба и его питомца зависят от уровня приключения.

Уровень	Существа
3	Зулгатэб использует характеристики тролля, а его питомец — волка



Сокровище: добыча Зулгатэба. Хотя большая часть сундуков и ящиков наполнена провизией и алкоголем, Зулгатэб накопил кое-какие богатства за то время, пока грабил округу. Размер добычи определяется броском по соответствующей таблице Сокровищницы из Руководства мастера (страница 137)

Уровень	Сокровище
3	Один бросок по таблице Сокровищницы 0-4 уровня

Эпилог

После того, как персонажи очистят пещеры и разберутся с Зулгатэбом, торговый путь снова станет безопасен. Гостер заплатит отряду обещанные 150 зм, если те вернут полурослику его товар и проводят до ближайшей деревни или города. Покровитель также выплатит персонажам обещанную награду.

Если кто-то из Живоголов сбежал, они могут зализать свои раны и вернуться, став сильнее и опаснее... Хотя без руководства Зулгатэба это маловероятно. Однако пещеры под мостом привлекают разных существ и со временем могут стать логовом для кого-нибудь ещё.

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](#)
- [Dungeons & Lairs #28: Ninja Clan Hold](#)
- [Dungeons & Lairs #29: Minotaur Maze](#)
- [Dungeons & Lairs #30: Owlbear Wood](#)
- [Dungeons & Lairs #31: Mimic Museum](#)
- [Dungeons & Lairs #32: Oni Palace](#)
- [Подземелья и логова №33: Ржавый рудник](#)
- [Dungeons & Lairs #34: Revenant Ghost Ship](#)
- [Dungeons & Lairs #35: Sphinx Pyramid](#)
- [Dungeons & Lairs #36: Shadow Hotel](#)
- [Dungeons & Lairs #37: Salamander Forge](#)



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.