

ПОДЗЕМЕЛЬЯ И ЛОГОВА №42: ХОЛМЫ ВИВЕРН

Холмы виверн — это модульное приключение для 5-й редакции D&D. Оно рассчитано на **четырёх персонажей со средним уровнем группы (APL) 8, 11, 14 или 17**. Данная версия приключения предназначена для персонажей **8-го уровня** — чтобы получить полную, поддержите [DMDave на Patreon](#).

Смертоносные виверны кружат близь летающих каменных холмов и замка, повисшего в небе. Персонажи, исследующие эти островки, обнаружат опасных врагов и всевозможные богатства под охраной драконообразных существ.

АВТОРСТВО

Это приключение появилось благодаря следующим людям:

Дизайн и текст. DMDave и Ellie Hogan из Adventures, EH?

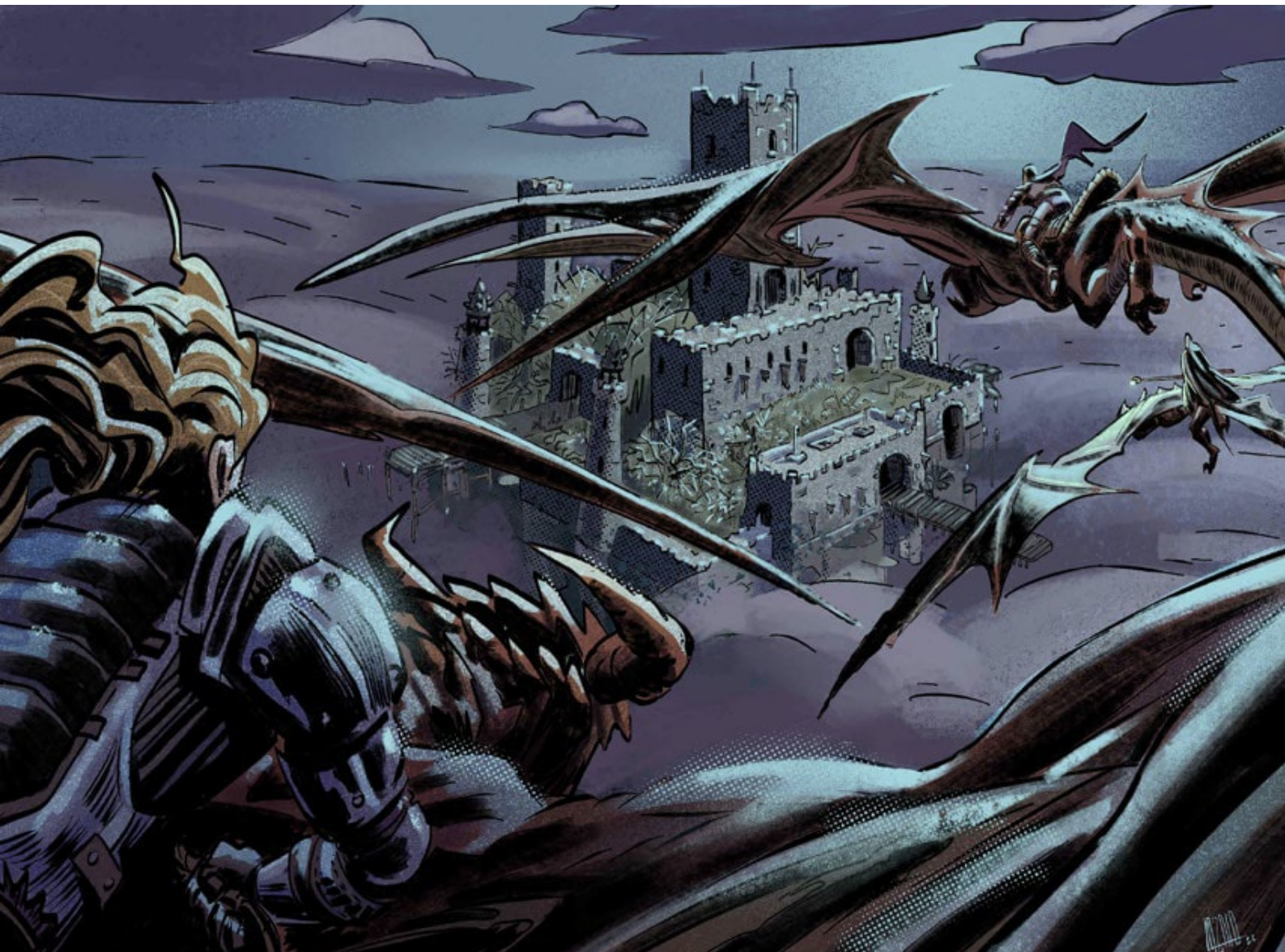
Картография. DMDave и Forgotten Adventures

Дизайн монстров. Tony Casper из Spectre Creations и Kobold Press

Арт. Fat Goblin Games, Matias Lazaro

Перевод. Сергей Чабанов

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



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.

Добро пожаловать в летающий замок Товина Изуродованного

В нескольких сотнях футов над серыми соснами Ядовитого леса возле деревни *Дарквелл* парят полуразрушенные руины летающего замка.

Старый замок, служивший когда-то домом печально известному спятившему магу по имени Товин Изуродованный, теперь служит логовом для множества смертельно опасных существ. Ядовитые виверны населяют его и окружающие летающие острова. В самих руинах охотников за сокровищами поджидают водяные чудовища, мимики и другие волшебные монстры. В подземельях замка обосновался вампир-изгнанник по имени Леандро Несчастный. А на нижних уровнях подземелий голодные зорны проплывают сквозь пласты земли и камня в поисках вкусных самоцветов и золота.

Кто такой Товин Изуродованный?

Товин Изуродованный был богатым дворянином и искусным магом. Своё прозвище он получил за шрамы на левой стороне лица — результат неудачного эксперимента с алхимическим огнём. Товин жил в замке вместе с женой Гертрудой и сыном Харвиком.





Незадолго до смерти Товин стал жутким параноиком. Ему казалось, что убийцы преследуют его повсюду, куда бы он ни пошел. В конце концов Товин использовал мощную магию преобразования, чтобы поднять в небо кусок земли, на котором стоял его замок. Он населил летающий остров волшебными стражами и прирученными вивернами. Но даже это не принесло ему спокойствия.

Гертруда и Харвик хотели покинуть замок и умоляли Товина отпустить их, но тот отказался, полагая, что внизу их ждёт гибель. Товин даже пригрозил запереть их в темнице. Зная, что ни ей, ни Харвику нечего противопоставить мощи обезумевшего мага, женщина пошла на отчаянный шаг.

Гертруда явилась к Товину и признала, что была неправа, когда сомневалась в правильности его решения. Она налила два бокала вина и произнесла тост за благополучие их семьи под сводами летающего замка. Подозрительный Товин отказался пить вино, пока его не выпьет Гертруда. Она улыбнулась и выпила из своего бокала, хотя и с неохотой. Товин последовал её примеру, а через несколько мгновений они оба умерли от яда, который Гертруда подсыпала в вино.

Когда Харвик обнаружил тела родителей, он в горе рухнул на землю. В прощальном письме мать говорила, что теперь Харвик волен жить своей жизнью, а для этого он должен найти способ сбежать из замка. Но Харвик не знал ничего, кроме жизни в этих стенах. Без матери и её наставлений он был беспомощен, поэтому Харвик предпочёл покончить с собой, выпив яд, убивший его родителей.

Несмотря на смерть Товина и его семьи, замок продолжал дрейфовать над Ядовитым лесом. Прошли десятилетия. Замок превратился в руины, но магия, которая удерживает острова в воздухе, всё ещё сильна. Сегодня «летающий замок» представляет большой интерес для искателей приключений. Ходят слухи, что в нём спрятаны несметные сокровища. Разумеется, волшебные стражи Товина по-прежнему несут дозор. А некогда ручные виверны теперь одичали и рыщут в небесах, нападая на любого, кто рискнёт приблизиться.

Холмы виверн

От основного острова, где стоит замок Товина, со временем откололись островки поменьше, где располагались гнёзда верных ему виверн. Как и замок, эти холмы удерживает в воздухе мощная магия преобразования. В облаках постоянно виднеются силуэты охотящихся виверн, и даже сильный ветер не в силах заглушить их пронзительные крики.

Общие характеристики

Структура. Острова представляют собой огромные каменные холмы с множеством проходов, тоннелей и пещер, вырытых вивернами.

Мощный ветер. На такой высоте постоянно дует сильный ветер. Персонажи, находящиеся на поверхности острова или летающие рядом с ним, получают помеху к броскам атаки дальнобойным оружием и проверкам Мудрости (Восприятие), которые полагаются на слух.

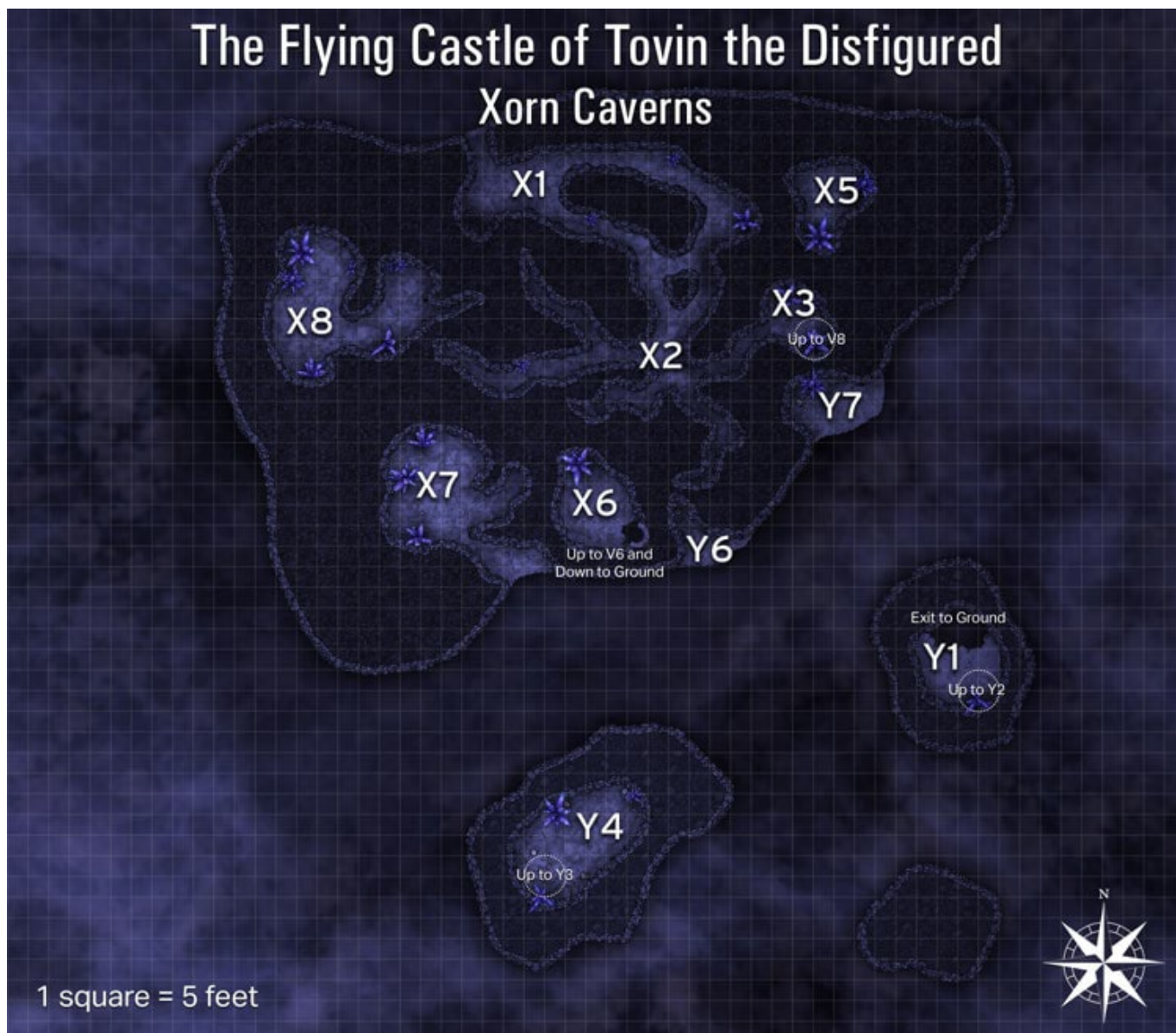
Освещение. Предполагается, что острова находятся на демиплане теней. Здесь нет ни естественного, ни какого-либо другого освещения.

Летающие острова. Холмы виверн, бывшие когда-то частью летающего замка Товина, с годами отделились от него. Острова дрейфуют на высоте 2500 футов над Ядовитым лесом. Существо, упавшее с этой

высоты без возможности остановиться, получает 70 (20к6) дробящего урона.

Магия преобразования. Волшебные фиолетовые кристаллы, поддерживающие замок в воздухе, излучают мощное поле магии преобразования, воздействующее на весь замок и его окрестности. Всякий раз, когда заклинатель накладывает заклинание преобразования 5-го уровня или ниже в замке или в пределах 100 футов от него, бросьте к6. Если результат превышает уровень сотворённого заклинания, заклинатель восстанавливает эту ячейку заклинания.

Охотящиеся виверны. Небеса вокруг летающего замка кишат вивернами, которые изрядно расплодилось после смерти Товина. На каждый уровень приключения, начиная с 8-го, приходится одна охотящаяся виверна. Каждый раз, когда отряд путешествует между островами, есть шанс, что они привлекут внимание охотящихся виверн. Каждый персонаж и НИП в отряде должен пройти проверку Ловкости (Скрытность) с УС 14. Если больше половины персонажей провалят проверку, на отряд нападают виверны. Это может произойти, даже если игроки уже убили всех виверн на островах. Кроме того, каждый час, который персонажи проводят на поверхности островов виверн или в их недрах, игроки должны бросать к8, и, если выпадет 1 — на отряд нападают виверны.



Связанные приключения. В этом приключении подробно описаны и показаны на карте не все локации летающих островов — остальные будут подробно описаны в трёх других приключениях. Заглавная буква указывает на то, что в данной локации происходят события того или иного приключения.

Буква	Приключение
V	Подземелья и логова №43: Вампирская крипта
W	Подземелья и логова №41: Руины водяных аномалий
X	Подземелья и логова №44: Тоннели зорнов
Y	Подземелья и логова №42: Холмы виверн



Локации островов виверн

Y1 — Входной тоннель

Единственный вход внутрь острова, летящего ниже других — большая дыра в его основании. Персонаж, успешно совершивший проверку Мудрости (Восприятие) с УС 12, сможет понять, что тоннель был прорыт существом с длинными острыми когтями.

Пещера внутри холма также выдолблена когтями. Из пола в самой южной точке комнаты высится фиолетовое кристаллическое образование. Дыра в потолке над кристаллом ведёт в область Y2. Сверху доносятся слабые звуки возни, визг и рычание. Успешная проверка Интеллекта (Природа) с УС 16 позволит понять, что звуки издают резвящиеся молодые виверны.

Опасность: в шаге от катастрофы. В отличие от других островов, чьи кристаллы преобразования (см. Энергия преобразования в разделе «Общие характеристики»), спрятаны внутри стен, этот остров удерживает в воздухе всего один кристалл, и он ничем не защищён. У кристалла КЗ 13, 20 хитов и иммунитет к яду и психическому урону. Если кристалл получает какой-либо урон, остров начинает дрожать и терять высоту. Если кристалл разрушен или подвергается воздействию эффектов, рассеивающих магию, остров падает на землю. Любое существо, которое падает вместе с ним, получает 70 (20кб) дробящего урона и скованно под кучей каменных обломков. Такие заклинания, как *Падение перышком* или *Полет*, не помогут персонажам, оказавшимся в ловушке внутри падающего острова.

Y2 — Логово

Внутри этого холма расположено хорошо защищённое логово, где виверны вьют свои гнезда. На мягкой подстилке из веток, соломы и вырванного меха животных лежит около двух дюжин яиц виверн и резвится пара вирмлинов. У яиц КЗ 13, 2 хита и уязвимость к дробящему урону. Каждое яйцо весит 1 фунт.

Столкновение: виверны-наседки. Количество взрослых виверн в этой области зависит от уровня приключения. Два **вирмлинга виверны** (используйте блок характеристик **кровавого ястреба**) защищаются, если на них напасть, но сами не нападают и пытаются спрятаться от незваных гостей. Виверны-наседки сражаются насмерть, чтобы защитить своих детенышей, но не будут преследовать персонажей, если те убегут из логова. Исключением является ситуация, когда отряд убил всех вирмлинов и разбил или украл все яйца. В этом случае виверны будут мстить.

Столкновение: виверны-наседки

Уровень	Столкновение
8	2 виверны

Сокровище: как приручить виверну. Яйца и детеныши виверн пользуются большим спросом у специалистов, которые дрессируют этих летучих ящеров и используют в качестве стражей, как это когда-то сделал Товин. Каждое уцелевшее после битвы яйцо стоит 10 зм. Вирмлинг виверны стоит 100 зм. Успешная проверка Мудрости (Уход за животными) с УС 20, поможет убедить вирмлинов следовать за отрядом по собственной воле.

Y3 — Сад костей

На этом острове виверны устроили столовую, и местность завалена костями их жертв. Однако здесь нет ни крови, ни внутренностей, ни даже грязи. Большая дыра в западной части пещеры уводит ещё глубже внутрь острова.

Успешная проверка Интеллекта (Природа) с УС 14 позволит понять, что мясо с костей было съедено крупным плотоядным животным. Успешная проверка Мудрости (Медицина) с УС 16 даст понять, что кости, в основном, принадлежат различным животным, но встречаются также и кости гуманоидов. Некоторые останки совсем свежие, и оттого отсутствие крови и грязи выглядит ещё более подозрительно.

Столкновение: ночные падальщики. Если персонажи заходят в эту область ночью, здесь рыщет одна из **рубиновых слизей** (см. Приложение) из области Y4. Встретив персонажей, она отступает в область Y4, заманивая отряд в засаду.

Отверстие в полу ведёт в область Y4.

У4 – Падальщики

Единственный вход в эту область — дыра в потолке в юго-западном углу пещеры, ведущая в область У3. Виверны не полезут сюда по своей воле.

Пол пещеры покрыт ковром из красных драгоценных камней. Несколько больших фиолетовых кристаллов вырастают из пола. На самом деле красные самоцветы — это разновидность слизи. Товин планировал защитить свои сокровища, используя слизь как защиту от воров, но это было ошибкой: оказалось, что эта слизь способна растворять не только плоть, но и его сокровища. Тогда Товин стал использовать слизь как систему утилизации отходов и приманку для грабителей.

Столкновение: затаившаяся слизь. Рубиновая слизь (см. Приложение) атакует любых существ, которые входят в пещеру. Если слизь не провоцировать, она не покидает нижний ярус пещеры в дневное время. Ночью рубиновая слизь последует за персонажами на верхний ярус пещеры (область У3).

Столкновение: затаившаяся слизь

Уровень	Столкновение
8	2 рубиновых слизи

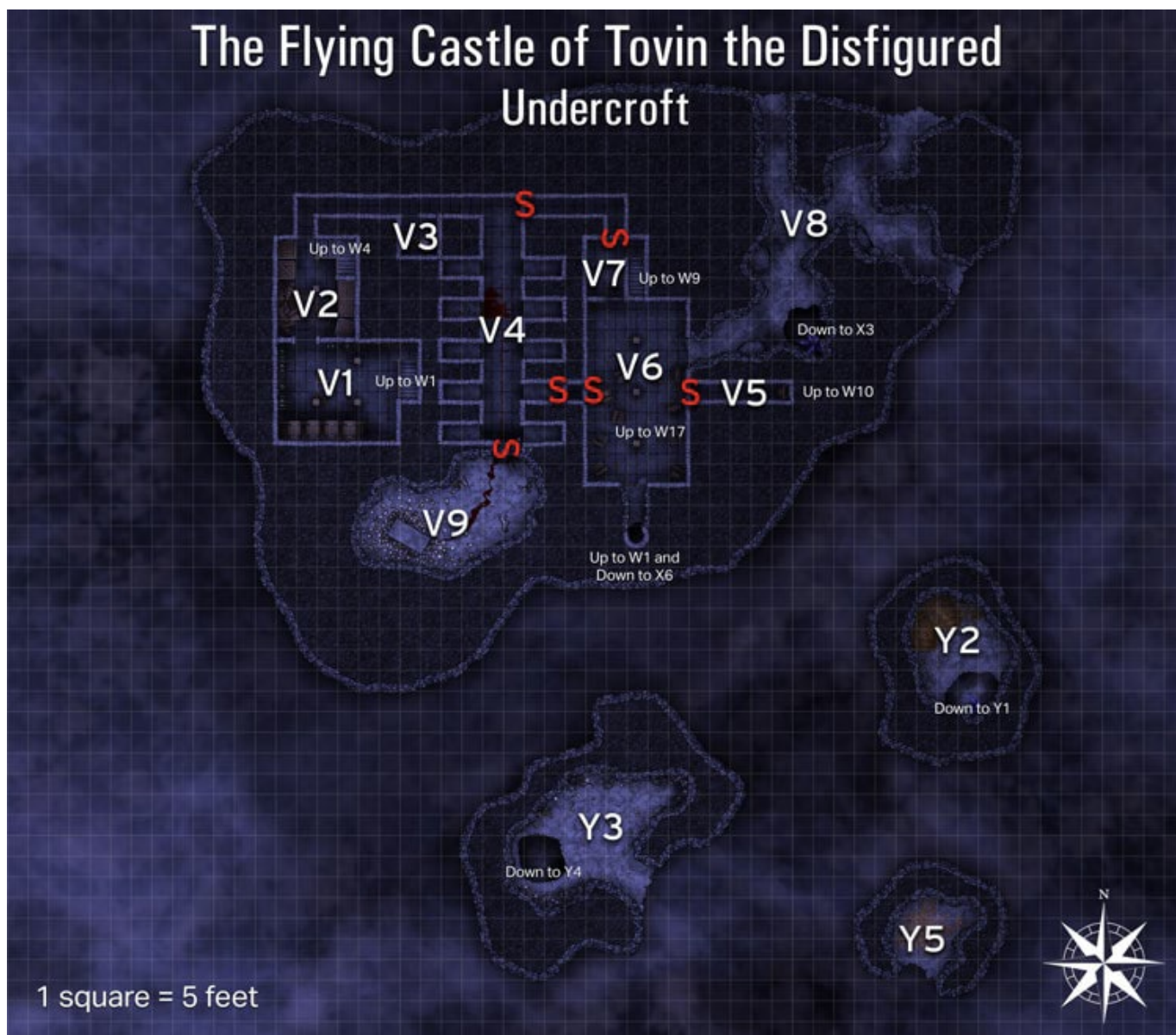
У5 – Тайник с сокровищами

Товин спрятал здесь большую часть своих сокровищ. Он поручил охранять клад самой крупной и свирепой виверне. Мучимый сомнениями и подозрениями, он также установил несколько магических ловушек, чтобы наверняка удержать незваных гостей, если стаи разгневанных виверн вдруг окажется недостаточно.

Брунтильда Мать Стаи — самая старая и злобная из местных виверн. Она никогда не покидает сокровищницу, еду ей приносят младшие виверны. С годами Брунтильда стала ленивой и, когда появляются персонажи, она, скорее всего, дремлет.

Ловушка: сигнал тревоги. Вход в пещеру защищён заклинанием *Сигнал тревоги*. Любое живое существо, кроме виверны, входящее в пещеру, активирует громкий звук, будя Брунтильду.

Столкновение: царица виверн. В свой первый ход в бою Брунтильда ревет, призывая подкрепление. Характеристики Брунтильды и её союзников зависят от уровня приключения, как показано ниже. Её рев также привлекает внимание всех непобеждённых виверн в областях У1-У7. Они присоединяются к схватке через 1к4 + 1 раундов.



Столкновение: Брунтильда и её стая

Уровень	Столкновение
8	Брунтильда — виверна со 160 хитами, и 5 молодых виверн (используют блок характеристик гигантского грифа).

Сокровище: клад Товина. Наполнение клада Товина зависит от уровня приключения.

Сокровищница

Уровень	Сокровища
8	1 000 мм, 10 000 см, 2 500 зм, 70 пп, 2 бриллианта (по 50 зм), 2 сердолика (50 зм), цитрин (50 зм), 3 циркона (50 зм).

Ловушка: смерть вора! Любое существо, кроме Товина, активирует *Защитную руну*, спрятанную под грудой сокровищ, если прикасается к ним. Тип заклинания, хранящегося в руне, зависит от уровня приключения.

Защитная руна

Уровень	Заклинание
8	<i>Облако смерти</i>

У6 – Секретный тоннель

Короткий тоннель прорублен у самого основания главного острова. Между камнями в тупике, которым он оканчивается, в нелепой позе лежит скелет гуманоида. Существо с пассивным Восприятием 20 или выше замечает крошечные сферические отверстия в породе. Существо, исследующее стены тоннеля и прошедшее проверку Интеллекта (Анализ) с УС 16 понимает, что порода в конце тоннеля не такая плотная, как в других местах и имеет губчатую структуру. Успешная проверка Мудрости (Медицина) с УС 15 позволит определить, что скелет принадлежит человеку, перед смертью обхватившим руками горло.

Ловушка: полости с газом. Старый параноик Товин защитил свой замок от всего, в том числе и от подкопа, создав по периметру основания острова пористый слой породы, заполненный газом. У этого газа нет запаха, он бесцветен и инертен до тех пор, пока не смешается с воздухом, после чего образуется токсичное вещество, известное как газ паранойи. Любой эффект, который ломает, изменяет или другим способом удаляет пористую породу, выпускает газ наружу.

Любое существо, которое перемещается в пределах 10 футов от недавно повреждённой полости с газом, должно совершить спасбросок Телосложения и в случае провала получить урон ядом в соответствии с уровнем приключения, как показано ниже. Существо, провалившее спасбросок, испытывает яркие, ужасающие галлюцинации и становится напуганным на 1 час. Напуганное существо совершает с помехой проверки Мудрости (Восприятие) и должно успешно пройти спасбросок Мудрости с УС 15, прежде чем помочь союзнику или принять от него помощь.

Газ паранойи

Уровень	УС спасброска	Урон ядом
8	14	22 (4к10)

Концентрация газа в воздухе сохраняется в течение 1 часа после повреждения пористой породы. Умеренный или сильный ветер (например, от заклинания *Порыв ветра*) позволяет развеять газ быстрее.

У7 – Старая Вивви

На маленьком уступе у основания главного острова растёт большой фиолетовый кристалл. Это дом старой Вивви — древней **виверны** с белыми слезящимися глазами.

Она — последняя Виверна, знавшая Товина при жизни. В отличие от остальных виверн Вивви не враждебна. Кроме того, её Интеллект равен 8, и она способна понимать общий язык, что позволяет любому персонажу со способностями к телепатии общаться с ней.

Старая Вивви много знает о летающих островах и их обитателях, а также об истории замка. Если персонажи будут дружелюбны, она может сообщить им следующую информацию:

- Множество виверн охраняет острова. Она не знает точно, сколько их, потому что не умеет считать, но уверена, что их больше, чем персонажей в отряде.
- Брунтильда Мать Стаи живет на самом дальнем острове (область У5). Она самая большая и сильная виверна. Она главная и может позвать остальных виверн на помощь.
- Она не знает, что случилось со старыми хозяевами замка, и ей, признаться, всё равно. Однажды они просто перестали приходить, и виверны смогли делать всё, что им заблагорассудится. Вивви это вполне устроило.
- «Непригодные в пищу водные существа» захватили замок. Они ненавидят виверн, и те отвечают им взаимностью.
- В недрах самого большого острова обитают «камнегрызы». Иногда Вивви слышит, как они грызут стену её уступа позади кристалла.
- Тоннели над её уступом на северо-востоке (область V8) ведут в недра острова к подземным залам, в которых полно опасных несъедобных существ. Вивверны обходят это место стороной.
- На протяжении многих лет «двуногие воры» пытались проникнуть в замок. Большинство из них были убиты виввернами, так и не добравшись до него. Один пытался прорыть тоннель на соседнем уступе (область У6), но задохнулся «не воздухом». Никто из входивших в тот тоннель, не вернулся обратно.
- Фиолетовые кристаллы были здесь всегда, сколько существует замок. Вивви понятия не имеет, что это такое, и, честно говоря, ей всё равно. Съесть их нельзя, значит ничего интересного в них нет.

Ловушка: полости с газом. Пористая порода между уступом Вивви и областью ХЗ заполнена тем же газом, что и в области У6.

Приключение продолжается

Здесь описана только часть замка Товина Изуродованного. Ищите продолжение в других приключениях:

[Подземелья и логова №41: Руины водяных аномалий](#)

[Подземелья и логова №43: Вампирская крипта](#)

[Подземелья и логова №44: Тоннели зорнов](#)

Приложение: монстры

Рубиновая слизь

В серой каменной стене отчетливо виднеется друза кроваво-красного драгоценного камня.

Погибель рудокопов. У рубиновой слизи простые уловки, но они отлично работают, когда речь идёт о жадных гуманоидах. Рубиновая слизь охотится, забиваясь в трещины в стенах и поверхностях рядом с многолюдными тоннелями. Иногда это приводит к вспышкам «золотой лихорадки», дракам и даже убийствам среди шахтеров.

Сокровища-убийцы. Известно, что рубиновые слизи принимают форму, напоминающую груды огранённых рубинов. Как только что-то тёплое и подвижное оказывается в пределах досягаемости, рубиновая слизь выстреливает своими ложноножками. Столкнувшись с сильной и непокорной жертвой, рубиновая слизь распыскивает на существо часть собственной протоплазмы, которая превращает плоть в месте контакта в кристалл, замедляя существо и нанося ему достаточно вреда, чтобы слизь поглотила оставшуюся плоть. Когда жертва обездвижена, рубиновая слизь полностью покрывает её тело и растворяет его до тех пор, пока от него не останется горстка пыли рубинового цвета.

Бич кладов. Иногда рубиновую слизь пытаются использовать как защиту от воров, но этот способ не очень популярен, потому что она способна растворить не только грабителей, но и сами сокровища.

Природа слизи. Слизь не нуждается во сне.

Рубиновая слизь

Средняя слизь, без мировоззрения

Класс Защиты 9 (природный доспех)

Хиты 93 (11к8 + 44)

Скорость 20 фт., лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
14 (+2)	8 (-1)	18 (+4)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Уязвимость к урону электричество

Сопrotивление урону дробящий, колющий и рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону кислота, огонь

Иммунитет к состоянию сбивание с ног, очарование, ослепление, истощение, испуг, глухота

Навыки Восприятие +4, Скрытность +4

Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 8

Языки —

Опасность 6 (2 300 опыта)

Засада. Слизь совершает броски атаки против любого существа, которое она застала врасплох, с преимуществом.

Аморфный. Слизь может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Едкое тело. Существо, касающееся слизи или попадающее по ней рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов, получает урон кислотой 7 (2к6). Немагическое оружие, изготовленное из металла или дерева, попадающее по слизи, 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 или дерева, попадающие по слизи, уничтожаются после причинения урона. Слизь может разесть 2 дюйма немагического металла или дерева за 1 раунд.

Обманчивая внешность. Пока слизь неподвижна, она неотличима от груды рубинов.

Паучье лазанье. Слизь может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Мультиатака. Слизь совершает две атаки ложноножками. Слизь может заменить одну атаку ложноножкой на Едкий плевок, если он готов.

Ложноножка. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 9 (2к6 + 2) дробящего урона плюс 14 (4к6) урона кислотой.

Едкий плевок (перезарядка 5-6). Слизь разбрызгивает свою ярко-красную протоплазму линией 20 футов длиной и 5 футов шириной. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости с УС 15. При провале оно получает 21 (6к6) урона кислотой и становится опутанным, поскольку его плоть начинает превращаться в ярко-красный кристалл. При успехе существо получает половину этого урона и не опутывается. Опутанное существо должно преуспеть в спасброске Телосложения с УС 15, чтобы прекратить эффект, иначе получит 21 (6к6) урона кислотой.

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.