

ПОДЗЕМЕЛЬЯ И ЛОГОВА №46: ДВОРЯНСКАЯ БАШНЯ

Дворянская башня — это модульное приключение для 5-й редакции D&D. Оно рассчитано на **четырёх персонажей со средним уровнем группы (APL) 1, 3, 5 или 8**. Данная версия приключения предназначена для персонажей **1-го уровня** — чтобы получить полную, поддержите [DMDave на Patreon](#).

Знатное семейство укрыло недавно найденный артефакт на вершине своей хорошо охраняемой башни. Его тлетворное влияние уже начало оказывать эффект на местность вокруг, и персонажам придётся тайно проникнуть внутрь укрепления или вступить в бой с его защитниками, чтобы отыскать зловещий предмет.

АВТОРСТВО

Это приключение появилось благодаря следующим людям:

Дизайн и текст. DMDave и Alexander LeFort из Tavern Tales

Картография. DMDave и Forgotten Adventures

Дизайн монстров. DMDave

Арт. Matias Lazaro, Paper Forge

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.

Зацепки приключения

Таблица в полной версии приключения предлагает несколько вариантов, если у вас нет идей, как завлечь персонажей исследовать Облезлую башню. Если вам нужно мотивировать группу денежной наградой, их покровитель предложит 250 зм за уровень приключения.

Искатели Йила

Вы также можете провести это приключение в рамках мегамодуля *Dungeon & Lairs #2: Seekers of Yil*. В этом случае обратитесь к завязке приключения "Появление бога тайн" мегамодуля *Seekers of Yil*, чтобы вовлечь персонажей в сюжет. Узнайте больше о мегамодуле *Seekers of Yil* на [Patreon DMDave](#).



Погребальный Сундук Безумия

Если верить легенде, в Сундуке Безумия хранятся мумифицированные останки карги по имени Вспыльчивая Эдит Кровавый Укус. Её убила родная сестра — Агнес — во время их ссоры. Из-за чего сестры повздорили, история умалчивает, однако известно, что вскоре Агнес горько пожалела об убийстве сестры и решила не хоронить её в земле на радость червям, а запечатать труп Эдит в железном сундуке, который впоследствии долгие годы хранила у себя дома. Через какое-то время уже саму Агнес убили искатели приключений. Они забрали сундук, но, открыв его, были шокированы своей находкой. Особенно их напугали странные события, которые стали происходить, пока сундук был у них. В итоге авантюристы избавились от него.

Зловещий предмет переходил из рук в руки ещё несколько раз, прежде чем очередной владелец не утопил его в болоте. Никто из обладателей сундука не мог вынести всю ту чертовщину, которая творилась, пока он был рядом. Сундук пролежал в болоте сотни лет, но недавно его нашёл и выкопал представитель рода Харрингвен.

Дом Харрингвен

Харрингвены — скрытный и уважаемый дворянский род, прославившийся особой жестокостью по отношению к своим подданным. Будучи коллекционером редких артефактов и любителем оккультизма, сэр Теодор Пирпонт из дома Харрингвен очень заинтересовался странным сундуком и вскоре смог с удостовериться, что это так называемый Сундук Безумия. Надеясь использовать магическую мощь проклятого предмета в своих целях, сэр Теодор приказал своим рыцарям принести сундук в Облезлую башню, возвышающуюся среди болот.

Однако амбициозный аристократ не знал, что его рыцари вступили в сговор с другими членами дома Харрингвен и планируют забрать сундук себе, а самого Теодора похитить, пытать, а затем убить. Сэр Теодор — импульсивный честолюбивый человек, и его родня опасается, что он может натворить немало дел, если у него получится использовать чёрную магию сундука в своих целях.

В результате Теодор был заключён под стражу в собственной башне. Начальник стражи — Капитан Милбурн — лично охраняет его. Теодора оставили в живых, чтобы расспросить о сундуке, но как только капитан решит, что дворянин больше не представляет для него ценности, он его убьёт.

Окрестности Облезлой башни

Башня дома Харингвен десятилетиями служила одним из оплотов территориальной обороны; война — это одна из немногих дворянских традиций, к которым Харрингвены относятся серьезно, потому что воевать они умеют и любят. Кроме самой башни внутри крепостных стен находятся: храм, конюшня и кузница. Из-за того, что Сундук Безумия уже некоторое время хранится в башне, здесь начали твориться странные вещи: предметы перемещаются сами собой, жуткие звуки доносятся из ниоткуда — и всё это происходит потому, что в сундуке заключена магия старой карги. Следующие характеристики являются общими для всех локаций башни, если не указано иное:

Крепостная стена. Башня и все прилегающие постройки окружены крепостной стеной из известняка высотой 12 футов. Персонажи могут взобраться по стене на галерею, если успешно пройдут проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) с УС 20.

Стены, пол и потолок. Потолки в башне, храме и конюшне 8 футов высотой. Все здания построены из блоков известняка.

Двери. Двери в башне, храме и конюшне сделаны из дубового массива и открываются наружу. Запертые двери можно открыть, пройдя проверку Силы (Атлетика) с УС 15 или Ловкости (Ловкость рук) с УС 13, используя воровские инструменты.

Освещение. Башня и храм внутри освещены масляными светильниками, висящими на стенах. Конюшня и кузница днём освещены солнечным светом, ночью в этих помещениях темно.

Сигнал тревоги. Если прозвучит сигнал тревоги, то, на усмотрение мастера, захватчики башни либо займут оборону, либо отправятся на поиски нарушителей.

Ниже приведена таблица врагов, которых можно повстречать в различных локациях. В этой таблице не учитываются персонажи, характеристики которых указаны отдельно в описании конкретной области.

Область	Локация	Столкновения 1-го уровня
1	Главные ворота	4 стража
6	Святылище	3 культиста
9	Большой зал	4 стража
21	Казармы	4 стража
23	Чердак	1 страж

Локации Облезлой башни

1а. Главные ворота

Две железные решётки, расположенные на расстоянии пяти футов друг от друга, преграждают вход во _внутренний периметр.

Днём решётки подняты, и Харингвены могут свободно проходить на территорию башни, кроме тех случаев, когда поднята тревога. Ночью решётки опущены. Их можно поднять с помощью лебёдок на стене. Либо один из персонажей может поднять решётку на высоту, достаточную для того, чтобы под ней смогли проползти существа среднего или маленького размера, если пройдёт проверку Силы (Атлетика) с УС 20.

1б. Лебёдки

Цепи намотаны на две лебёдки, поднимающие и опускающие решётки главных ворот башни. Эта часть боевой галереи стены освещена пламенем жаровен.

Для использования лебёдок не требуются никакие проверки.

Столкновение: стража на стене. Харрингвены выставили стражу на стенах, чтобы следить за *главными воротами*. Если днём стражу чём-либо отвлечь, то персонажи смогут пробраться внутрь через открытые ворота, пройдя проверку Ловкости (Скрытность) с УС 13. Если стража заметит нарушителей, то немедленно нападёт на них. По завершении первого раунда один из охранников начнёт громко кричать и, тем самым, поднимет тревогу.

2. Конюшня

У северной стены конюшни стоят тюки сена и пустая повозка, здесь же развешаны различные инструменты. У восточной стены оборудованы четыре стойла.

В крайних стойлах находятся две **верховые лошади**, (одна в самом северном стойле, а другая в самом южном). Животные начнут волноваться и шуметь, только если их потревожить.

Ворона «Замолкни». Ворона, живущая в конюшне, подверглась воздействию магии, окружающей сундук безумия, схожей с заклинанием *Пробуждение разума*. Она зовёт себя Замолкни, так как люди чаще всего кричат именно это слово в её адрес. Замолкни скрывает свою разумность от обитателей башни, но если отряд посетит конюшню, то она решит, что персонажи выглядят довольно любопытно и безобидно, чтобы с ними можно было поболтать.



Ей не терпится расспросить персонажей обо всем, что происходит за пределами башни. Взамен ворона с радостью поделится следующей информацией:

- Замолкни осознала, что видит мир по-другому, после того как в башню принесли странный сундук. Она чувствует его магию даже *отсюда*.
- Кузнец — хороший человек. Его не радует работа на дом Харрингвен, и, возможно, он сможет помочь отряду справиться с их заданием.

Если отряд будет приветлив с вороной, та подарит им небольшой бриллиант стоимостью 100 зм, который Замолкни нашла в грязи у дороги.

3. Кузница

В центре кузницы стоит наковальня, у восточной стены расположились точильный камень и таз с водой, горн с мехами расположены у южной стены. Верстак у северной стены завален инструментами.

Ночью в кузнице никого нет; кузнец отдыхает в казармах (область 21) вместе со стражниками, перечисленными в таблице столкновений. Инструменты на верстаке самые обычные, но отличного качества.

Кузнец Исаак. Днём в кузнице работает кузнец по имени Исаак (человек, **страж**, ЗН) и звон его молота разносится по двору. Исаак — подданный дома Харрингвен, хотя и не особенно преданный. Ему плохо платят, и недавно он задумался о том, чтобы предложить свои услуги кому-нибудь ещё.

Исаак не поднимет тревогу, если заметит отряд, и если герои решат с ним поговорить, он поведаёт всё, что знает о Харрингвенах. Он может рассказать персонажам следующее:

- Харрингвены подлые и жестокие.
- Из-за сундука, который они недавно нашли, в башне и её окрестностях начали происходить странные и жуткие вещи. Кажется, что тени движутся сами по себе, а в пляшущем свете факелов *на мгновение* появляются жуткие морды.

Исаак подслушал разговор стражников, и узнал, что они планируют убить сэра Теодора Пирпонта, беспокойного аристократа, к которому родня испытывает откровенную *неприязнь*. Исаак не может с уверенностью сказать, сколько вооруженных людей сейчас находится в башне. Обычно там человек 15 или около того — в разные дни бывает по-разному.

4. Сортир

Вдоль внешней стены башни пристроено деревянное сооружение, внутри которого расположены сидения с отверстиями.

Здесь нет ничего ценного.

5. Выгребная яма

Вонь в этом помещении отвратительная. Экскременты и прочие нечистоты лежат кучами на земле и покрывают стены мерзкой засохшей коркой.

Яму давно не чистили. Здесь нет ничего ценного.

6. Часовня

Три деревянные скамьи расставлены перед каменным алтарём, на котором стоит нефритовый идол примерно шести дюймов высотой, изображающий человека с обнажённой грудью и головой медведя. Позади алтаря великолепный витраж.

Харрингвены проводят здесь богослужения. Если персонажи внимательно осмотрят алтарь, то обнаружат на его поверхности вырезанный символ: стилизованный череп в круге, опоясанный тремя звездами. Успешная проверка Мудрости (Религия) с УС 20 позволит определить, что символ связан с Ботлиосом, злым божеством жадности и гнева, которому мало кто поклоняется. Использование заклинания *Обнаружение магии* позволит определить ауру прорицания, исходящую от идола.

Столкновение: совещание в часовне. Несколько членов дома Харрингвен собрались здесь, чтобы обсудить странные события, происходящие в башне и её окрестностях с тех пор, как сюда доставили Сундук Безумия. Они атакуют любых нарушителей, которых заметят, однако попытаются сбежать и поднять тревогу, если половина из них будет повержена.

Сокровище: нефритовая статуэтка. Идол на алтаре искусно выполнен и стоит 75 зм. Харрингвены считают, что он приносит удачу. Однако идол проклят для всех, кто не поклоняется Ботлиосу. Любое существо, не поклоняющееся Ботлиосу, получает 9 (2к8) психического урона после длительного отдыха, пока статуэтка находится у него. Кроме того, если персонажи победят первосвященника, они смогут найти у него ключ, открывающий сундук в его покоях (область 7).

7. Покои первосвященника

Западная дверь в этой комнате заперта. Когда персонажи входят сюда, прочитайте следующее:

В северной стене этой маленькой комнаты расположился очаг полный тёплых углей. Обстановка скромная: кровать, стул и деревянный сундук.

Часовней заведует первосвященник дома Харрингвен, который живёт здесь же.

Сокровище: сундук первосвященника. Сундук заперт. Его можно открыть либо ключом первосвященника, либо воровскими инструментами, пройдя проверку Ловкости (Ловкость рук) с УС 13. Также его можно сломать, пройдя проверку Силы (Атлетика) с УС 18. Внутри лежит комплект отличной одежды, кожаный мешочек с 50 зм и фонарь обнаружения.

8. Кухня

Полки и столы в этой комнате заставлены кухонной утварью и провизией. Вдоль западной стены стоят бочонки. От железной дверцы печки, встроенной в южную стену, веет жаром.



На этой кухне продукты только лучшего качества. Огонь в печи горит круглосуточно, независимо от того, готовится что-нибудь или нет. Ночью кухня пуста, днём здесь хозяйничает кухарка Мазетта. Если персонажи откроют дверцу печи, то увидят жуткое призрачное лицо, смотрящее на них из пламени, которое, впрочем, быстро исчезает.

Кухарка Мазетта. Мазетта (ЗД женщина, обыватель) проводит большую часть времени на кухне, готовя различные блюда для господ дома Харрингвен. Как и кузнец Исаак, она не питает особой любви к своим хозяевам, но боится их гнева. При необходимости её можно убедить молчать обо всём, что она видела, успешно пройдя проверку Харизмы (Убеждение или Запугивание) с УС 10. Если персонажи спросят у неё о башне или сундуке, она скажет, что время от времени видит лица в огне печи, с тех пор как в башню принесли странный сундук.

9. Большой зал

Бархатные стулья с высокими спинками окружают длинный обеденный стол из полированного красного дерева, стоящий в центре комнаты. На столике у западной стены разложены сверкающие серебряные столовые приборы.

Члены дома Харрингвен обычно собираются здесь, чтобы пообедать.

Столкновение: отдыхающие господа из дома Харрингвен. Несколько Харрингвенов сидят за обеденным столом, беседуют и выпивают. Если они заметят незваных гостей, то тут же атакуют их, а в начале второго раунда боя поднимут тревогу. Кто именно будет находиться здесь, зависит от уровня приключения. Сверьтесь с таблицей случайных столкновений на странице 3.

Сокровище: столовое серебро. Столовое серебро на столике у западной стены стоит 25 зм.

10. Мезонин

Из этого мезонина открывается вид на большой зал внизу. Лестница соединяет два уровня башни.

11. Приёмная

На западной стене этой маленькой комнаты висит пейзаж. Напротив него на ковре из медвежьей шкуры стоит мягкий диван.

Персонажи с *пассивным Восприятием* 12 и более могут услышать смех пожилой женщины. За пределами комнаты смех становится тише.

12. Коридор третьего этажа

Этот коридор соединяет покои лорда, детскую и кабинет.

Двигаясь по коридору, персонажи с *пассивным Восприятием* 12 или выше замечают периферийным зрением тени, беспорядочно движущиеся по потолку и стенам. Однако при попытке сосредоточиться на этих тенях, всё приходит в норму. Когда члены группы переключают свое внимание на что-то другое, тени снова начинают беспорядочно двигаться.

13. Покои лорда

Дверь в покои заперта на ключ. Когда персонажи входят внутрь зачитайте следующее:

В этой комнате находится кровать с балдахином и всевозможная элегантная мебель из красного дерева, включая комод и пару стульев с высокими спинками, расставленные перед слабо горящим очагом в южной стене.

Это личные покои сэра Теодора Пирпонта. В комод лежит несколько запасных комплектов отличной одежды, а также кое-какое охотничье снаряжение.

Сэр Теодор Пирпонт. Теодор (33 мужчина, **дворянин**) был заперт в своих покоях капитаном Милбурном. Аристократ готов сотрудничать с каждым, кто сможет ему помочь, так как подозревает, что

Милбурн планирует убить его. Теодор просит героев о помощи: Милбурна нужно либо убить, либо выманить за крепостную стену. В обмен он обещает рассказать о сокровище, спрятанном в башне. Персонажи могут убедить Теодора рассказать о сокровище сразу, до того, как проблема с капитаном будет решена, пройдя проверку Харизмы (*Убеждение* или *Запугивание*) с УС 13. В этом случае Теодор расскажет им о потайной двери. Однако, Теодор не отдаст персонажам Сундук Безумия добровольно.

Сокровище: клад дома Харрингвен. В одной из стен комнаты спрятана потайная дверь. Её можно заметить при успешной проверке Мудрости (*Восприятие*) с УС 16. Она ведёт в небольшую комнату с запертым сундуком. Его можно вскрыть с помощью воровских инструментов, пройдя проверку Ловкости (*Ловкость рук*) с УС 16, сломать, пройдя проверку Силы (*Атлетика*) с УС 22, или открыть ключом, спрятанным под матрасом в соседней комнате. В сундуке лежит 300 зм и *кольцо хранения заклинаний*.

14. Детская

Пара односпальных кроватей, шкаф для одежды и лошадка-качалка занимают большую часть этой красочно оформленной комнаты. Различные куклы и деревянные игрушки разбросаны по комнате и покрыты слоем пыли.

Дети сэра Теодора живут здесь, когда посещают башню вместе с ним, но они не приезжали сюда уже много недель. Глаза и головы кукол в этой комнате следят за любыми существами, когда те перемещаются по комнате. Однако при внимательном рассмотрении куклы не проявляют признаков жизни.

15. Кабинет

Стол эбенового дерева стоит у восточной стены.

Теодор, время от времени, использует эту комнату для работы над своей книгой. Персонаж, который открывает ящики стола, находит множество черновых страниц героического эпоса.



05 - Guest Quarters & Armory



06 - Barracks & Ramparts



16. Коридор четвёртого этажа

Этот коридор связывает юго-западную лестницу с комнатой для гостей.

17. Гостиная

В этой комнате стоит кровать с балдахином и элегантная мебель из красного дерева, покрытая тонким слоем пыли, включая комод и пару стульев с высокими спинками, расставленных перед холодным очагом в южной стене.

Это комната, в которой останавливаются гости дома Харингвен. Здесь нет ничего ценного.

Секретная дверь. В стене комнаты скрыта секретная дверь. Её можно заметить при успешной проверке Мудрости (Восприятие) с УС 16. Дверь ведёт в небольшой коридор с деревянной лестницей, по которой можно подняться на бастион.

18. Штаб

В центре этой комнаты стоит большой деревянный стол, на котором разложена карта местности и какие-то документы. Вокруг стола стоят стулья.

Здесь капитан Милбурн и его солдаты обсуждают общую стратегию защиты окрестных земель от различных бандитов, гноллов, гоблинов и им подобных. На карте детально изображены окрестности башни, а ворох документов на столе — это отчеты разведчиков, перечень запасов башни и различные приказы.

19. Арсенал

Эта маленькая комната битком набита оружием и доспехами. Амуниция развешана на стойках, лежит в сундуках или просто брошена у стен.

В этой комнате находится огромное количество снаряжения, гораздо больше, чем требуется местному гарнизону. Всё оружие в арсенале обычное, но очень высокого качества. Здесь можно найти любое воинское оружие: короткие и длинные мечи, щиты, арбалеты и боеприпасы к ним, и т. д.

20. Бастион

С бастиона открывается прекрасный вид на крепостную стену и окрестности. Лестницы в северо-западном и юго-западном углах бастиона ведут на нижние уровни башни. Жаровни освещают стену и двор башни после наступления темноты.

21. Казарма

В этой комнате находится пять односпальных кроватей, здесь сильно пахнет потом.

В этом помещении отдыхают солдаты, когда сменяются с дежурства. А по ночам здесь же спит кузнец Исаак.

Столкновение: защитники башни. Независимо от времени суток, здесь спит несколько солдат. Оружие и снаряжение лежат у их кроватей. Если потревожить спящих, они просыпаются и вступают в бой. Кто именно будет находиться здесь, зависит от уровня приключения. Сверьтесь с таблицей случайных столкновений на странице 3.

22. Покои капитана

Кровать, стул, столик и каменный очаг занимают большую часть этой комнаты. У изножья кровати стоит окованный железом сундук с железным замком.

Это личные покои капитана Милбурна. Сундук заперт. Замок можно открыть ключом капитана или воровскими инструментами, успешно пройдя проверку Ловкости (Ловкость рук) с УС 15, или сломать, пройдя проверку Силы (Атлетика) с УС 22.

07 - Attic



08 - Roof



В сундуке находится переписка капитана Милбурна и других видных членов дома Харрингвен, в которой они обсуждают похищение и убийство Теодора Пирпонта.

23. Чердак

Богато украшенный железный сундук стоит в центре затянутого паутиной чердака. Пространство тускло освещено настенными светильниками.

Время от времени сюда доставляются различные вещи на хранение. Сейчас здесь находится Сундук Безумия.



Теодор Пирпонт

Столкновение: капитан Милбурн. Капитан Милбурн изучает резьбу на сундуке в надежде понять, как подчинить себе магию проклятого предмета. Капитан использует блок характеристик **рыцаря**. Вместе с капитаном на чердаке находится его **свита**, количество и характер которой зависит от уровня приключения. Сверьтесь с таблицей случайных столкновений на странице 3.

Сокровище: Сундук Безумия. Заклинание *Обнаружение магии* позволит увидеть ауру некромантии, исходящую от сундука. Стоимость сундука варьируется от бесполезной до бесценной — в зависимости от потенциального покупателя. Беспокойный дух Вспыльчивой Эдит Кровавый Укус бродит в радиусе 1500 футов от сундука. Другие его потенциальные эффекты неизвестны, хотя многие считают, что сундук хранит секрет могущества, которое получают разгадавшие его тайну. Подробности этой тайны, если слухи о ней вообще правдивы, оставлены на усмотрение Мастера.

Эпилог

Персонажи не смогут заключить долгосрочный союз с сэром Теодором Пирпентом, если не оставят ему Сундук Безумия, даже если они помогли ему по ходу приключения. Возможно, сэр Теодор слышал о других могущественных артефактах и, в зависимости от интересов группы, может рассказать об их местонахождении в обмен на сохранение сундука. Возможно, аристократ даже неплохо заплатит, если персонажи принесут ему некоторые из них. Если вы используете это приключение как часть мегамодуля — речь идёт о трёх других артефактах Йила.

Если отряд избавится от Теодора и прочих обитателей башни и заберёт сундук, члены дома Харрингвен могут либо попытаться преследовать персонажей, чтобы отобрать проклятый предмет, либо удовлетворятся победой над ненавистным Теодором, с которым получилось расправиться хотя бы и такой ценой. Если вдруг героям удастся украсть сундук, оставив в живых большинство обитателей башни, их будут безжалостно преследовать.

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.