



ЭЛЕМЕНТАЛЬНАЯ ЯРОСТЬ ОГОНЬ И СЕРА

15-й УРОВЕНЬ

5E

Элементальная ярость: огонь и сера

Приключение «Элементальная ярость: огонь и сера» рассчитано на четырёх персонажей пятнадцатого уровня. После его окончания герои получат достаточно опыта, чтобы достичь шестнадцатого. Портал на элементальный план огня открылся в Денмарше. Он должен быть закрыт, иначе элементали угрожают захватить город.

Действие этого приключения происходит в Ардене, но его можно вписать и в ваш собственный мир. Не столь важно, из кого состоит группа героев, если они будут действовать с умом.

Предыстория

Много эпох подряд Восфор, Повелитель Пламени правит небольшими владениями на элементальном плане огня, его жажда завоеваний постоянно ведёт к противостоянию с другими силами в землях огня. Наконец, ему была объявлена Великая Война, загнавшая его обратно в свою цитадель на Серных Равнинах, и изрядно проредившая его армию. Несогласный с поражением, Восфор спланировал нападение на нашу реальность с помощью своих оставшихся сил. Он и его огненные элементали, огненные великаны и саламандрамы готовятся вторгнуться в Арден и превратить мирный Денмарш в пылающую адскую пустошь!

СЮЖЕТНЫЕ ЗАЦЕПКИ

Взрыв. Персонажи занимаются своими делами в Денмарше, когда вдруг видят огромный взрыв впереди. Опасаясь того, что могло послужить его причиной, они спешат к месту происшествия.

Крики и ужас. Персонажи находятся в одном из магазинов Денмарша, когда вдруг слышат сильный грохот, за которым следуют крики ужаса. Переживая за безопасность горожан, они спешат к месту происшествия.

Магический вихрь. Персонажи идут по Денмаршу, когда вдруг слышат гром. Внезапно огромный вихрь магической энергии начинает подниматься впереди. Не понимая причины происходящего, они пробираются к эпицентру.

Вторжение

Когда вы прибываете к источнику происшествия, перед вами открывается ужасающий вид: огненный вихрь кружится под зданием, разрывая границы между планами. Мимо проносятся кричащие люди, чьи тела покрывают кошмарные ожоги. Внезапно среди дыма и пламени появляются шесть высоких фигур, сотканых из огня.

Столкновение: огненные элементали. Шесть **огненных элементалей** прорвались через портал и начали нападать на мирных жителей. Они атакуют всё, что движется, поджигая предметы и людей. У них нет чувства самосохранения, они сражаются насмерть.

Последний из элементалей погибает, но перед вами всё ещё кружится вихрем горящий разлом между планами существования. Вглядываясь в огненную бездну, вы практически не замечаете, как сюда прибывает около дюжины стражников.

«Во имя богов, что за чертовщина тут происходит!?» — Кричит один из них у вас из-за спины. Вы слышите как кого-то тошнит при виде множества разбросанных повсюду обгорелых трупов.

Внезапно человек в длинной фиолетовой мантии останавливается рядом с вами. Когда он поворачивается к стражам, вы узнаете его лицо: Ваксилос — местный архимаг.

«Это, — начинает он — портал на элементальный план огня. Теперь, если вы не против, я займусь его закрытием, пока другие незваные гости не выбрались наружу».

Ваксилос достаёт компоненты, бросает их в разлом и начинает читать заклинание на забытом языке. Портал медленно сжимается и дрожит пока, наконец, не исчезает в облаке дыма.

«Теперь, дорогие приключенцы, — он поворачивается к вам — думаю, нам стоит многое обсудить».

Архимаг Ваксилос — или Вакс, как его называют в городе — законно-добрый человек пожилого возраста. Он носит развевающуюся фиолетовую робу и такого же цвета шляпу, которая закрывает его растрёпанные волосы. Покончив с порталом, он подзывает искателей приключений поближе, после чего объясняет следующее:

- С помощью таких порталов проводятся вторжения на другие планы.
- Существа, прошедшие через него, судя по всему, были разведывательным отрядом.
- Вакс может определить, кто из лордов огня стоит за этим, но нужно время.
- От имени городской знати он предлагает персонажам награду, если они уничтожат виновника.

Если персонажи согласятся, прочитайте следующее:



«Очень хорошо. Пока я определяю, кто стоит за этим, мне нужно, чтобы вы навести моего старого приятеля. Ракшасу по имени Вайна. У него есть набор медальонов, которые позволят вам выжить в невыносимой жаре и токсичном воздухе элементарного плана огня. Вайна часто переезжает, так что поспрашивайте на Рыночной площади. Если он узнает, что вы ищете его, то сам найдёт вас».

После этого Вакс возвращается в свою мастерскую и начинает выяснять кто стоит за нападением.

Рыночная площадь

Когда персонажи добираются до рыночной площади, они оказываются в атмосфере страха и хаоса, витающих в воздухе. Вести об элементарном нашествии распространились по городу, и все находятся на грани. Если персонажи начинают спрашивать про Вайну, им нужно совершить **проверку Харизмы (Убеждение) с УС 20**.

Если проверка успешна. Они обнаруживают одного из агентов Вайны. После короткого общения он соглашается отвести их к своему хозяину.

Если проверка провалена. Они заходят в тупик, и когда поворачиваются, чтобы уйти, путь им преграждают три фигуры в плащах:

«Вам не следовало соваться сюда со своими расспросами. Вайна не жалуется тех, кто работает на город».

Столкновение: наёмные убийцы. Эти трое — **наёмные убийцы**. Они были посланы Вайной, чтобы разобраться с героями, так как узнал, что про него кто-то спрашивал. Не все из них готовы сражаться насмерть, и если хиты двоих опустятся до 0, третий сдастся и предложит отвести персонажей к своему хозяину.

Убежище Вайны

Агент ведёт вас сквозь череду извилистых переулков, наконец останавливаясь перед ничем не примечательной дверью. Он стучит особым образом, и дверь распахивается. Войдя внутрь, вы видите хорошо обставленное внепространственное помещение. Там, на мягких подушках, окруженный сокровищами и яствами, сидит Вайна — ракшаса-торговец.

«Приветствую. Я слышал, что вы... искали меня? Чем я могу... помочь?» Он расплывается в кошачьей улыбке и жестом приглашает вас на подушки, разложенные полукругом рядом с ним.

Если персонажи упоминают, что их послал Вакс, прочитайте следующее:

«А, архимаг? И как старик поживает? Давненько я его не видел».

Если персонажи спросят о медальонах, прочитайте следующее:

«А, планируете дельце на другом плане? Ну, я могу понять, почему вы искали меня. У меня есть как раз то, что вам нужно... но цена может вам не понравиться».

Вайна делает предложение, невероятное по любым меркам. Установите цену намного выше той, к которой готовы персонажи. Когда они упомянут, что цена слишком высока, прочитайте:

«Таковы мои условия. Меня не трогают рассказы о смерти и разрушениях или готовящемся вторжении. Нужны медальоны? Вы заплатите именно столько».

Если персонажи проявляют агрессию или пытаются слишком жестко торговаться, прочитайте следующее:

Ракшаса рычит: «Вижу, вы не готовы ни платить, ни уходить... по-хорошему. Позвольте моим ребятам помочь вам». Сказав это, он тянется к чаше рядом с собой и хватает несколько самоцветов. После чего он разламывает их и бросает пыль к вашим ногам. Во внезапной вспышке света перед вами появляются четыре больших элементаля!

Столкновение: элементарные телохранители.

Ракшаса призывает **элементалей** (один земляной элементаль, один водяной элементаль, один огненный элементаль и один воздушный элементаль). Четыре существа подчиняются его командам и сражаются насмерть. Вайна — трус, и если схватка начнет принимать плохой для него оборот, он сдастся, предлагая медальоны, после чего использует Уход в иной мир для побега.

Сокровище: амулеты мироходцев. Медальоны — амулеты хождения по планам. Это очень редкие волшебные предметы, требующие настройки. При ношении существо получает следующие преимущества, если находится не на родном плане существования:

- Существо может дышать в любой среде и совершает с преимуществом спасброски против вредных газов и испарений (например, вдыхаемые яды, эффект Зловонного облака и оружия дыхания некоторых драконов).



- Персонажи могут ходить по воде, лаве, снегу и другой труднопроходимой местности, как если бы это была твердая земля (игнорируя любой урон, который был бы получен при перемещении по такой поверхности в обычных обстоятельствах).
- Персонажи невосприимчивы к экстремальным температурам окружающей среды.
- Персонажи могут использовать Уход в иной мир раз в день на себя, но только для того, чтобы переместиться на родной план существования.

Мастерская Вакса

Огромная башня возвышается над ветхими зданиями в этом захудалом районе. Знак на двери гласит: «Магическая мастерская Ваксилоса». На двери висит большой дверной молоток в форме книги заклинаний.

Мастерская — дом Ваксилоса — доброго человека-архимага. Несмотря на статус и влияние, он предпочитает жить рядом с простыми людьми, где может по-настоящему помогать другим. Дверь заперта на *Волшебный замок* (Взлом с УС 20). Если они постучат, дверь открывается: проход ведёт в фойе с винтовой лестницей, закручивающейся наверх. Когда они входят, до них доносится голос сверху.

«Поднимайтесь! И осторожнее на лестнице!» — Голос зовёт вас сверху.

Когда персонажи поднимаются по лестнице, они проходят мимо жилых помещений, небольшой кухни, кладовки с припасами и другими не особо ценными вещами. Дойдя до пятого этажа, они оказываются в просторной лаборатории. Любой, кто преуспеет в проверке Интеллекта (Магия) с УС 14, поймет, что это внепространственное помещение.

Вакс убедится, что персонажи получили амулеты, после чего объяснит следующее:

- За вторжением стоит Восфор, Лорд Пламени — один из элементарных владык.
- Он могущественен, как полубог, но далёк от божественности.
- Он живёт на элементарном плане огня на Серных равнинах. Если он будет убит, то может восстать из мертвых, но только если оставить на семь дней его сердце нетронутым.
- Вакс может отправить персонажей с медальонами к цитадели Восфора, но часть пути им придётся проделать пешком.

Если персонажи готовы, Вакс отправляет их немедленно. Иначе, он рекомендует не терять времени и советует отбыть в течение следующих 24 часов.

Когда персонажи будут готовы, прочитайте следующее:

Вакс ведёт вас вверх по лестнице в ещё большую комнату, в которой находится огромный круг с глифами и рунами, начертанными на полу. Он жестом предлагает вам надеть медальоны и начинает творить заклинание. Пространство медленно разрывается перед вами, пока проход не оказывается достаточно большим.

«Быстрее! Через портал! Когда вы будете готовы вернуться — используйте медальоны. Они перенесут вас сюда.» — Его голос смешивается с рёвом лавового моря, которое простирается перед вами.

Когда персонажи проходят через разрыв, они оказываются на Серных равнинах элементарного плана огня.

Серные равнины

План огня представляет из себя крутящийся вихрь из огня, дыма и серы. Сама земля постоянно раскалена, а лава прорезает её бурлящими реками. Обычно здесь действуют следующие эффекты, хотя на данный момент медальоны персонажей их подавляют:

- Воздух — раскалённая смесь серных паров и дыма. Любое существо, которое не имеет иммунитета к огню и пытается дышать здесь, получает 3кб урона огнём каждый раунд. Любое существо, которое не имеет иммунитета к яду и пытается дышать здесь, получает 3кб урона ядом каждый раунд.
- Земля — движущаяся масса расплавленных камней. Любое существо, которое не имеет иммунитета к огню, получает 10к10 урона огнём каждый раунд, пока касается его.
- Температура невероятно высока. Каждый час существо, находящееся здесь, должно проходить спасбросок Телосложения с УС 15, иначе получит уровень истощения.

Присутствие дыма создаёт слабо заслонённую местность, а свет лавы создаёт тусклое освещение. Впереди персонажи могут увидеть нечто похожее на разрушенную горную цитадель.

Столкновение: патруль саламандр. Когда персонажи пробираются через Серные равнины, они встречают один из патрулей Восфора. Группа из пяти **саламандр** пробирается к ним. Персонажи могут попытаться спрятаться, проскользнуть мимо или вступить в бой. Саламандры сражаются до тех пор, пока хиты трёх из них не опустятся до 0, после чего две оставшиеся сбегут обратно в цитадель.



Разрушенная цитадель

Перед вами, встроенные в гору, возвышаются руины огромной цитадели. Верхние уровни, кажется, обвалились, и теперь нижние уровни находятся под открытым небом.

Вход в нижние уровни цитадели — это пещера в скале. Внутри похожие на пещеру помещения имеют следующие особенности:

Потолки. Сделаны из красного камня и находятся на высоте 40 фт. над полом.

Полы и стены. Сделаны из тёмно-красного камня.

Двери. Сделаны из толстой латуни с бронзовыми рамами. Они не заперты, если не сказано иное.

Освещение. Жаровни создают жуткое оранжевое свечение по всему комплексу.

1. Колонный зал

В этом огромном помещении находятся разные колонны толщиной в 5 фт. На юго-востоке тоннель ведёт глубже в горный массив. На северо-западе проход ведёт к нижним уровням комплекса. Проход впереди преграждают две огромные латунные двери.

Столкновение: стражи. Две саламандры и **огненный элементаль** охраняют эту область. Если саламандра из патруля достигает цитадели, стражники и патрульные устраивают засаду за колоннами, нападая на персонажей. Зная, что Восфор находится за большими дверями, и боясь его гнева, они все сражаются насмерть.

2. ЛАВОВАЯ РЕКА

Подземная лавовая река перерезает это помещение. На берегах стоят разные металлические контейнеры.

Контейнеры пусты, но в них видны следы отбросов.

3. Статуя Ифрита

Большая латунная статуя ифрита возвышается в алькове. Его руки вытянуты.

Сообщение на *игнана* на статуе гласит: «Дай мне сокровища и получи моё благословение». Если персонажи кладут ему в руки сокровища, статуя накладывает эффект, основываясь на ценности сокровища. Сокровище затем сжигается и уничтожается.

Стоимость
в зм Эффект

1000 или меньше Персонаж получает помеху ко всем броскам атаки и проверкам характеристик на следующие 24 часа.

1001–5000 Ничего не происходит.

5001–10000 Персонаж получает преимущество к проверкам одного навыка на следующие 24 часа.

10000–25000 Персонаж получает преимущество к броскам атаки на следующие 24 часа.

больше 25000 Персонаж получает преимущество к броскам атаки на следующие 24 часа, а также сопротивляемость к огню на это же время.

4. РАЗРУШЕННАЯ КОМНАТА

В этой комнате находится полдюжины мёртвых саламандр, придавленных обрушившемся потолком.

Сокровище: потерянное и найденное. У одной из мёртвых саламандр есть трезубец +2.



5. ЗАЛ ИСТОРИИ

Большой гобелен, сплетённый из цветных латунных нитей, висит на юго-восточной стене. На нём изображён огромный гуманоид, одетый в пылающую броню и ведущий армию. С обеих сторон от гобелена находятся статуи этого же существа.

Сокровище: историческая ценность. Гобелен стоит 15000 зм, если персонажи смогут его унести.

6. КОМНАТА АУДИЕНЦИЙ

В этой огромной комнате потолок достигает 80 фт. в самой высокой точке. В центре находится поднимающаяся платформа, а гигантский латунный трон расположился у дальней стены. На нём сидит гуманоид гигантского размера с кожей цвета раскалённых углей, и глазами чёрными, что уголь. Он одет в пылающий доспех и вооружен хлыстом и мечом. Когда он встает, огромные пламенные крылья расправляются за его спиной.

Столкновение: Восфор, Поведитель Пламени. **Восфор, Поведитель Пламени** — правитель этой части элементарного плана огня и тот, кто стоит за нашествием на Денмарш. Восфор сражается с умом, используя свой хлыст и длинный меч, чтобы сразить сначала наибольшую угрозу. Если он сможет воздействовать на несколько целей своей огненной аурой, он переместится соответствующим образом. Если он будет окружен, то телепортируется в безопасное место. Он использует свои легендарные действия либо чтобы максимизировать урон по всем персонажам, либо чтобы сконцентрироваться на одной цели.

Когда он умирает, его тело взрывается в предсмертной агонии. Всё что остается — светящееся сердце из магмы. Если его не опустить в воды элементарного плана воды, он восстановит своё тело в течение семи дней.

Эпилог

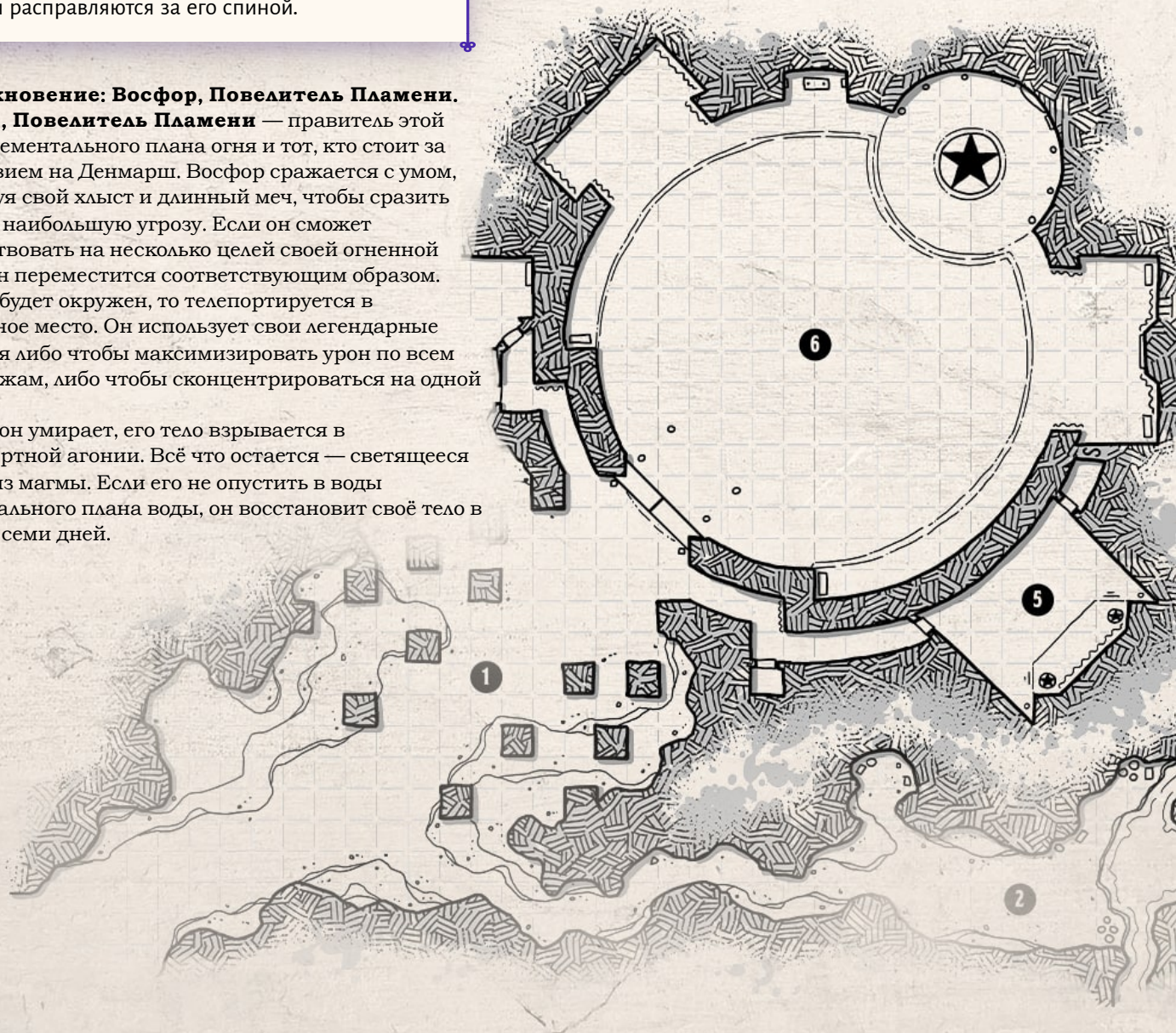
После смерти Восфора никто не вторгается с элементарного плана огня в Денмарш, по крайней мере связанный с его волей. Если, конечно, персонажи разберутся с его всё ещё горящим сердцем.

Если они возвращаются в Денмарш с ним.

Вакс может озвучить им указанные выше сведения по его уничтожению.

Если они возвращаются без него. Вакс неодобрительно выскажется об их ошибке и заверит, что они только отсрочили неизбежное. Если персонажи решат вернуться за сердцем, Вакс может отправить их обратно. Они повстречают 5 саламандр в руинах цитадели, с которыми им придётся справиться, прежде чем они смогут заполучить сердце.

Затем герои могут вернуться обратно в Денмарш. После чего Вакс наградит их 25000 зм и пообещает вечное признание от города. Но уничтожить сердце необходимо в кратчайший срок, поэтому он посоветует им готовиться к новому приключению.



Восфор, Повелитель Пламени

Огромный элементаль, хаотично-злой

Класс защиты 19 (природная броня)

Хиты 262 (21к12 + 126)

Скорость 40 фт., летая – 80 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
26 (+8)	15 (+2)	22 (+6)	20 (+5)	16 (+3)	22 (+6)

Спасброски: Сил +15, Тел +13, Муд +10, Хар +13

Сопrotивляемость урону: дробящий, колющий и рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону: огонь

Иммунитет к состоянию: отравление

Чувства истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 13

Языки игнан, телепатия 120фт.

Опасность 23 (50 000 опыта)

Предсмертная агония. Когда Восфор погибает, он взрывается, и каждое существо в радиусе 30 фт. от него должно совершить спасбросок Ловкости с УС 20, при провале получая 70 (20к6) урона огнём или половину этого урона при успехе. Взрыв также поджигает горючие объекты, которые никто не несёт и не носит.

Огненная аура. В начале каждого хода Восфора все существа в пределах 5 футов получают урон огнём 10 (3к6), а горючие предметы, которые никто не несёт и не носит, загораются. Также существо получает 10 (3к6) урона огнём, касаясь Восфора или попадая по нему рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов.

Сопrotивление магии. Восфор совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием Восфора считаются магическими.

Действия

Мультиатака. Восфор совершает две атаки: одну длинным мечом и одну кнутом.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +15 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 21 (3к8 + 8) рубящего урона и 13 (3к8) урона огнём. При критическом попадании он бросает кости три раза вместо двух.

Кнут. Рукопашная атака оружием: +15 к попаданию, досягаемость 30 футов, одна цель. Попадание: 15 (2к6 + 8) рубящего урона и 10 (3к8) урона огнём, также цель должна преуспеть в спасброске Силы с УС 20, иначе будет притянута к Восфору на расстояние до 25 фт.

Телепортация. Восфор магически телепортируется на расстояние до 120 фт. вместе со всем снаряжением в незанятое пространство, которое может видеть.

Легендарные действия

Восфор может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Восфор восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Атака. Восфор совершает одну атаку длинным мечом или кнутом.

Необузданное пламя. Восфор влияет на каждое существо в пределах 15 футов своей огненной аурой.

Неистовство кнута (стоит 2 действия). Восфор совершает атаку кнутом по каждому существу в пределах дистанции.



Арт: Shutterstock

Текст: Бенджамин Палмер

Перевод: Арслан Атаназаров

Вёрстка: [Long Story Short](https://www.longstoryshort.com)

[WWW.ADVENTURESAWAITSTUDIOS.COM](https://www.adventurawaitstudios.com)

Open Gaming 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 forms 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 graphics, 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” 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 coadaptability 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.
15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document 5.0 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. **Copyright 2021 Adventures Await Studios**

