



ПРОГНИЛО ЧТО-ТО В ГОРОДЕ ДЕНМАРШ

1-й УРОВЕНЬ

5Е

Прогнило что-то в городе Денмарш

Приключение «Прогнило что-то в городе Денмарш» рассчитано на четырёх персонажей первого уровня. После его окончания герои получают достаточно опыта, чтобы получить второй. Персонажи должны отыскать источник неприятного запаха, наполняющего город, и разобраться с ним.

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

Город-государство Денмарш высится вокруг болот на северо-востоке Ардена, и является бастионом цивилизации в диких землях у моря. Его портом пользуются купцы и путешественники со всего континента, а корабли, наполненные грузом из Лустры или Дорейи, часто причаливают здесь перед тем, как отправиться к Валхенге и дальше на юг.

Один из таких торговцев — человек по имени Вольга Казам — контрабандист, получивший знатный титул и занимающийся экзотическими товарами, часто привозящий домой подарки со всего света для своего любимого племянника. В одной из недавних поездок он раздобыл небольшого дрейка. Хотя торговец предполагал, что существо станет питомцем и другом для маленького мальчика, его мать, Ферра, не горела желанием заботиться об этом существе и выбросила его в ливневку в тайне от всех, сказав мальчику, что дрейк убежал.

Спустя недели объедания алхимическими отходами дрейк вырос примерно до размера взрослого человека. Он соорудил гнездо в канализации, провоцируя засор.

«Скверна», как окрестили эту напасть местные жители, заставила всех сидеть по домам, так как вдыхающие её, сильно заболевают. Опасаясь за свой город, Совет девяти — правящий орган — назначил награду для любого, кто сможет покончить со Скверной.

СЮЖЕТНЫЕ ЗАЦЕПКИ

Новоприбывшие. Группа недавно прибыла в Денмарш. Городская стража останавливает их и проводит к Совету.

Городские жители. Группа уже прожила приличное время в Денмарше до Скверны. Когда она началась, Совет послал за персонажами, чтобы попросить разобраться с ней.

Искатели славы. Группа услышала о Скверне во время путешествия и решила испытать удачу, предложив свои услуги городскому совету.

(Не совсем) королевский прием

Персонажи прибывают к зданию Совета в центре города. Это здание находится на холме за укрепленной стеной и окованными железом воротами. Все члены совета за исключением Казама принадлежат к знати по праву рождения. Они прямо разговаривают с персонажами. Усталость от проблем со Скверной лишает их большей части манер, присущих знати.

Когда искатели приключений придут, Совет поприветствует их и объяснит ситуацию:

Добро пожаловать, brave искатели приключений! Благодарим вас за визит. Прошу простить нас, но придётся пропустить все формальные приветствия в этот трудный час. Как вы, несомненно, осведомлены, ужасный запах сковал наш город. Настолько, что вода превратилась в нечистоты. Наиболее пострадавшая часть города — Вейл Гарден, место, где некоторые из нас и живут. Мы предполагаем, что ключ к произошедшему таится именно там, хотя наше собственное расследование ни к чему не привело. Мы готовы вознаградить ваши старания в освобождении города от этого проклятья и предлагаем вам 100 золотых.

Если персонажи хотят поторговаться, они могут совершить **проверку Харизмы с УС 16**. В зависимости от конкретных намерений это может быть:

- **Обман:** например, используя выдуманные истории об их похождениях, герои намекают, что подобная работа должна оплачиваться лучше.
- **Запугивание:** описывают, чем грозит бездействие или даже помеха с их стороны, если награда не будет увеличена.
- **Убеждение:** объясняют совету, почему они заслуживают большей награды.

В случае успеха Совет готов повысить награду до 150 зм. Если они потерпят неудачу, то не могут попробовать снова, и награда останется прежней.

Как только с разговорами о деньгах будет покончено, Совет немедленно направит их в сторону Вейл Гарден, чтобы отыскать источник Скверны. Два **стражника** будут назначены в сопровождение. Если группе понадобятся какие-то общедоступные и обоснованные вещи, они будут предоставлены в счёт будущей награды. Также Казам предоставит каждому по *Зелью лечения* и *склянке с противоядием*.

Пока партия будет идти по городу, они могут заметить насколько он опустошен: улицы практически безлюдны, а отважившиеся выйти наружу прикрывают нос и рот кусками материи или зажимают нос, чтобы не вдыхать этот запах. Все магазины на данный момент закрыты, и если группа попытается постучать в любую дверь, ответа не последует.



Вейл Гарден

Когда группа прибывает в район Вейл Гарден, вонь становится невыносимой. Каждый персонаж должен совершить спасбросок **Телосложения с УС 12**, при провале становясь отравленным на 1 час. Любой персонаж, заткнувший нос или попытавшийся заблокировать запах иным образом, получает преимущество к этой проверке.

Когда стражники выполняют свое поручение, они бегут обратно к укрепленному центру города со слезающимися от вони глазами. Вейл Гарден — дом для небольшого количества привилегированных жителей Денмарша. С полдюжины семейств установили знаки перед жилищами, давая понять, что почти все, кроме двух, временно перебрались в другие места (вне города или в центр, где запах не настолько ужасен). Оставшиеся два семейства проживают в центре района на большом холме. Если взобраться на холм, можно обнаружить, что запах становится слабее с увеличением высоты.

На вершине холма находятся два больших дома. Группа может изучить их. Дом слева принадлежит Малвусу Дуэрсу, члену Совета, который и нанял группу. Его жена Ферра и их сын Джорха сейчас дома. Если группа хочет исследовать их дом, они могут обнаружить следующее, успешно пройдя **проверку Убеждения с УС 12** во время общения с семьей и слугами:

- Джорха расстроен. Его питомец — ящер Скэвис убежал около месяца назад и больше он его не видел.
- Ферра прекрасна, но довольно бесполезна. Она ничего не может делать без слуг, а также ненавидит животных, особенно ящерицу Джорхи.
- Брат Ферры — Вольга Казам, владелец другого дома, подозрительный торговец, который снабдил группу дополнительной провизией.

Дом справа принадлежит Вольге Казаму — вечному холостяку. Он живет с несколькими слугами, но проводит большую часть времени в поездках по экзотическим странам. Если группа решает изучить его поместье, они могут обнаружить следующее, успешно пройдя проверку Убеждения с УС 12 во время общения со слугами:

- Казам очень любит своего племянника. Он часто привозит ему различные подарки из своих поездок.
- По большей части он ведёт дела честно, хотя и приторговывает запрещенными товарами, экзотическими животными и запрещенными магическими предметами.
- Он переписывался с человеком по имени Визла Охран из дальнего королевства Верулия. Они обсуждали подвиги дрейков, в частности, их гнездование, спаривание и питание.

Вне зависимости от того, какой дом они исследуют первым, перед тем как посетить второй снаружи раздаётся крик. Если группа отправляется на звук, им открывается следующая картина:

Выйдя из дома, вы обнаруживаете перед собой нечто, что может быть описано как море нечистот. Одна из ливневок переполнилась, что привело к тому, что тухлая вода рекой льется вниз по улице. Люди забираются куда могут, чтобы спастись от потопа. Спустя несколько минут поток начинает стихать и в конце концов прекращается.

Если группа решает исследовать ливневку или поговорить с горожанами, они обнаруживают, что канализация периодически переполняется, с каждым разом приводя к тому, что Скверна, похоже, только ухудшается. Если они хотят изучить канализацию, то могут найти люк неподалёку. Чтобы открыть его, потребуется успешная **проверка Силы с УС 14** или усилия нескольких членов группы.

Канализация Денмарша

1. Вход

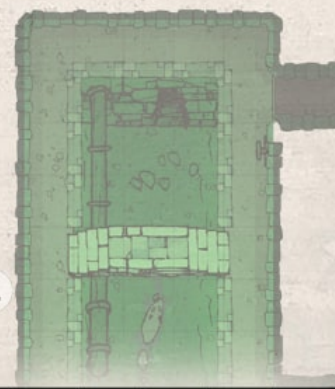
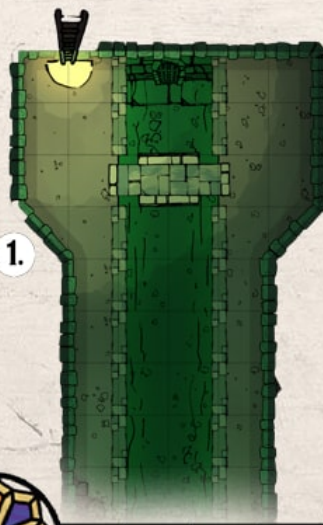
Когда герои спускаются в канализацию, ужасная вонь снова даёт о себе знать. Каждый персонаж должен совершить **спасбросок Телосложения с УС 14**. При провале они проводят следующую минуту извергая рвоту. В любом случае, они получают иммунитет к этому эффекту на следующие 24 часа.

Тусклый свет с улиц льётся сверху через ливневки, заполняя канализацию. Река нечистот, текущая здесь около 10 фт. в ширину и 10 фт. в глубину, движется довольно медленно. На каждой стороне реки имеются каменные дорожки 5 фт. шириной, кое-где заваленные камнями и прочим мусором.

Когда группа впервые покидает яркий свет от люка, две **гигантские крысы** и **рой крыс** вылезают из куч мусора и нападают.

При движении дальше, партия может обнаружить большую металлическую дверь. Она заперта и очень тяжела. Она может быть взломана успешной **проверкой Ловкости рук с УС 20**. Использование **воровских инструментов** даёт преимущество этой проверке.

Впереди у дальней стены лежит труп. Это частично разложившееся тело гоблина. Успешная **проверка Медицины с УС 15** покажет, что тот умер от кислотного яда. Обыск тела позволит найти ржавый ключ, который может быть использован, чтобы открыть большую дверь. Когда группа отходит от трупа, ещё две **гигантские крысы** и **рой крыс** вылезают из реки с отходами и атакуют.



2. ТРУЩОБЫ

Когда группа заходит за угол, они замечают нечто похожее на укрепленный аванпост. Деревянные баррикады, сделанные из обломков и мусора, выловленных из реки, и соединенных вместе, чтобы создать стены, а также деревянные платформы из настолько же сомнительных материалов перекинуты между «берегами» реки.

Если герои пробираются в аванпост, они обнаруживают нечто напоминающее лагерь бездомных. Повсюду снуют представители меньших рас вроде гоблинов, кобольдов, кенку и т.д., занятые своими повседневными делами. Как только они замечают героев, тут же пытаются вооружиться, чем возможно. Тем не менее они не атакуют, а лишь пытаются отпугнуть незваных гостей.

Маленький гоблин трясёт сломанным мечом перед вами: «Мы не бояться вас! Вы в наша город! Вы поворачиваться и уходить! Вам не рады тут!». Молодой гоблин дрожит — сложно сказать, от страха или злости. Оглянувшись, вы замечаете гоблинов и кобольдов, которые медленно вылезают из своих палаток с самодельным оружием наготове.

Персонажи могут решить всё разными способами.

Дипломатия: Группа попытается вразумить канализационных жителей.

Они жили в городе, однако их выселили под землю горожане, которые винили их во всех бедах. Они привыкли к угнетению и лжи, поэтому **проверки Запугивания с УС 12** или **Обмана с УС 12** будут совершаться с помехой. Если герои говорят открыто и честно, и общаются с ними как с равными, они

получают преимущество к **проверке Убеждения с УС 12**, чтобы заверить существ в том, что они желают причинить им вред. Группа получает количество успехов согласно выпавшим значениям:

- 12-13: 1 успех;
- 14-15: 2 успеха;
- 16-17: 3 успеха;
- 18-19: 4 успеха;
- 20+: 5 успехов;

Когда группа наберёт в сумме **5 успехов**, монстры опустят оружие. Теперь они готовы ответить на любой вопрос, который есть у героев. Следующая информация может быть почерпнута из разговора:

- Раньше у них был лагерь глубже в канализации, но их выгнал оттуда гигантский паук.
- Гоблин Норкл несколько дней назад ушёл собрать кое-какие вещи, но с тех пор его никто не видел. У него был ключ от большой двери.
- Комната за большой дверью странно пахнет.

Насилие: Группа может решить сражаться.

Канализационные жители не особо сильны, но проигрывая в силе, они берут числом. Добавьте по **два кобольда** или по одному **гоблину** на каждого члена группы. Для монстров — это битва насмерть. Это их дом, и им больше некуда идти. Если им удастся опустить хиты любого персонажа до 0, они сплавиваются, и каждый монстр восстанавливает 1кб хитов. Если партия побеждает вооруженных существ, остальные убегают во тьму, оставляя свой лагерь. Группа далее может спокойно обыскать поселение.

Среди пожитков, они находят следующее: 2 зм, 14 см, 32 мм, 3 *рациона*, 3 *спальника*, 2 *фонаря*.

Они также получают сломанный меч, которым был вооружен молодой гоблин. На самом деле это *Меч храбреца* +1, дающий преимущество к спасброскам против испуга.



3. БОЛЬШАЯ ДВЕРЬ

Большая металлическая дверь открывается со звучным глухим ударом. Как только это происходит, группа чувствует что-то едкое, обжигающее их носы и лёгкие. Успешная **проверка Медицины с УС 10** покажет, что ощущения отличаются от тех, что могут быть вызваны Скверной. При превышении порога успеха на 5 и более, также можно понять, что газ ядовит.

Заглянув в комнату, вы видите зелёную дымку, клубящуюся повсюду. С того места, где вы стоите, любой вдох жжёт ваш нос и лёгкие, дальше же дымка только сгущается. Впереди вы видите частично разложившийся труп, лежащий у большой трубы. Над ним находится металлический кран, а у дальней стены — два больших бака с бурлящими химикатами.

Газ выпускается из баков в задней части комнаты. Чтобы прекратить его подачу, нужно повернуть кран. Любой, кто вдыхает газ, должен совершить **спасбросок Телосложения с УС 14**, получая один уровень Истощения при провале. Спасбросок повторяется каждую минуту нахождения в газовом облаке, накапливая Истощение. Это длится до тех пор, пока персонажи либо не покинут комнату, либо не умрут от истощения, вызванного газом.

Если существо задерживает дыхание, оно невосприимчиво к эффектам газа. Партия может совершить **проверку Анализа с УС 14** или **Внимания с УС 16**, чтобы понять, что поворот крана очищает комнату от газа.

Для его поворота требуются совместные усилия двух или более человек. После чего характерный звук даст понять, что газ удаляется из комнаты и закачивается куда-то в другое место. Для полной очистки комнаты требуется 15 минут. Как вариант партия может задержать дыхание и просто пробежать через газ.

Тело, распластанное перед огромной трубой, похоже на человеческое, хотя оно достигло стадии сильного разложения. Большая часть его пожитков сгнила, хотя меч и щит всё ещё на месте. Щит — обычный *деревянный щит*, но *меч* — магический и наносит дополнительно 1к4 урона вредителям вроде крыс, пауков и змей.

Баки в задней части комнаты содержат газ в сжиженном виде. Он намного более едок и наносит 2к4 урона кислотой любому, кто его коснётся. Кроме того любое немагическое оружие, помещённое в один из этих баков, получает штраф -1 к урону до тех пор, пока владелец не найдет время его починить.

Следующая комната находится за большой стальной стеной, похожей на ту, через которую группа уже прошла. Она не заперта, хотя имеется большой металлический засов, блокирующий её. Чтобы убрать его потребуются совместные усилия минимум 3 существ, также при выполнении данной задачи будет непросто задерживать дыхание. Если газ всё ещё находится в комнате, тот кто двигает засов и задерживает дыхание, должен совершить **спасбросок Телосложения с УС 10**, при провале начиная хрипеть и совершая обычный спасбросок от газа.

4. ЧИСТЫЙ БАССЕЙН

Эта зона представляет собой большое помещение с бассейном, заполненным водой.

Если группа откачала газ.

Вода здесь мутно-зелёного цвета, похожего на тот, что был в чанах в предыдущем помещении. Здесь также есть мост через середину бассейна и большой вентиль на стене справа.

Канализационный дрейк рыщет под поверхностью воды. Он кусает любого, кто проходит по мосту, после чего отступает в свое логово.

Если не откачивала.

Вода здесь чистая, насколько это вообще возможно в канализации. Здесь также есть мост через середину бассейна и большой вентиль на стене справа.

Канализационный дрейк спит в своём логове.

Если группа пытается повернуть вентиль, они обнаруживают, что тот приржавел, и что рядом есть небольшая схема, указывающая на запасной вентиль далее по коридорам.



5. ПАУЧЬЕ ЛОГОВО

Похоже, что в этой комнате раньше кто-то жил.

Случайные пожитки разбросаны тут и там, вместе с ящиками и навесами. С тех пор здесь обосновался **гигантский паук**, паутина закрывает большую часть комнаты, а крупные паучьи яйца можно заметить наверху в углу. В стороне можно увидеть тело бедняги, завернутое в паутину.

Когда герои входят в комнату, **гигантский паук** атакует. Пространство у стен (кроме того, что у двери) затянато паутиной и считается труднопроходимой местностью. Каждый раз, когда персонаж перемещается через него, бросьте 1к10. При выпадении 1 движение заканчивается на первой клетке с паутиной.

Если группа побеждает паука, она обнаруживает, что ворота впереди заперты. Они могут быть открыты существами с суммарной **Силой 50** или с помощью механизма справа от двери. У него отсутствует вентиль, но его можно обнаружить в останках трупа в паутином коконе.

6. Грязная миля

При движении дальше по тоннелю, вы почти поскользываетесь на дорожке, идущей под уклоном над пропастью с... даже не хочется представлять с чем. Впереди вы замечаете механизмы, залитые светом фосфоресцирующих грибов.

Канал с нечистотами слева крайне токсичен и слегка переполнен. В результате дорожка чрезвычайно скользкая. Каждый персонаж должен совершить **проверку Акробатики с УС 12**, чтобы не поскользнуться и не начать падать. Проверку можно повторить один раз. При втором провале персонаж падает и получает 4к4 урона ядом и становится отравленным на 1 час.

Завернув за угол, вы видите запасной вентиль со схемы. В отличие от предыдущего он практически не подвержен ржавчине и поворачивается без проблем.

Если герои поворачивают вентиль, он крутится без проблем, фиксируясь после нескольких полных оборотов. После чего персонажи могут услышать звук откачиваемых из канала нечистот, а вдалеке — шум воды, бегущей по сливу. Так как нечистот больше нет, персонажам не придётся совершать проверки, чтобы пройти по тоннелю. Кроме того, если они не слезут в пустой бассейн в зоне 4, то смогут беспрепятственно выбраться из канализации, чтобы доложить Совету, и даже крысы не доставят им проблем.

ЛОГОВО МОНСТРА

Если группа была атакована дрейком в зоне 4, они могут догадаться, что приключение не ограничивается лишь опустошением бассейна. Если нет, они могут вернуться к Совету за наградой, получить своё золото и быть свободными.

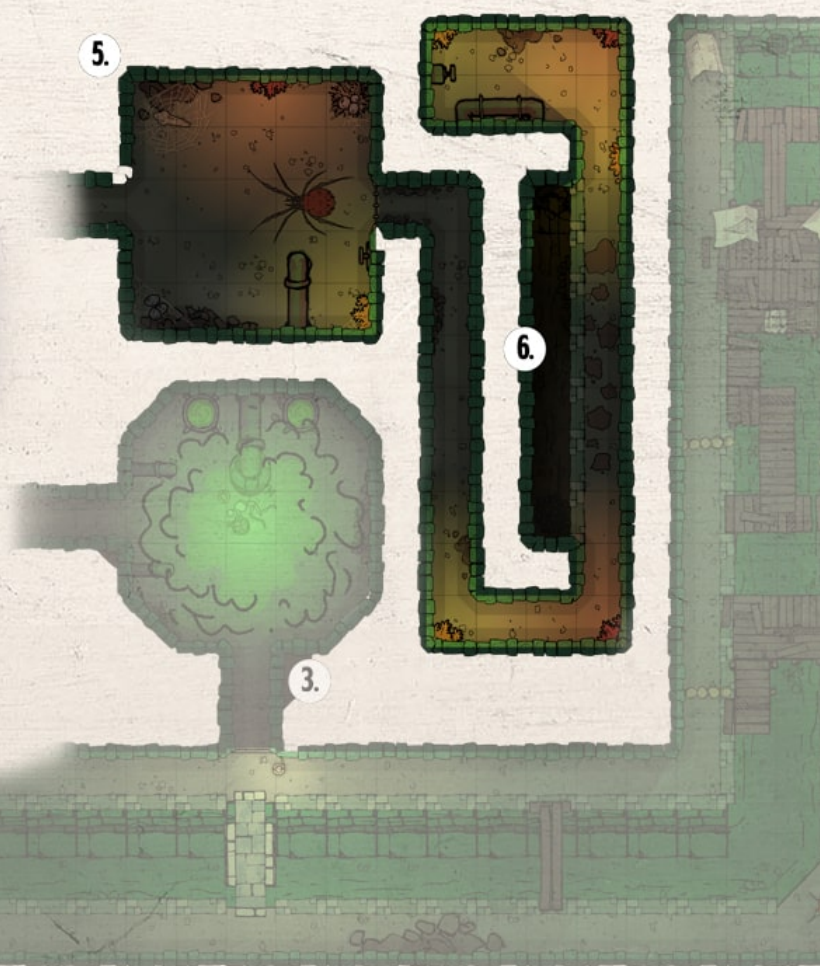
Тем не менее, спустя неделю Скверна вернётся. Если группа всё ещё будет в Денмарше, стража найдет их и сопроводит обратно к Совету, который потребует завершения начатого, иначе персонажам будут предъявлены обвинения в мошенничестве. Если герои откажутся, то будут арестованы. Им придётся заплатить штраф и, возможно, выполнить другое поручение для Совета.

Если партия спускается в пустой бассейн, **канализационный дрейк** вылезает из своего убежища и атакует. Он фокусируется на тех, кто падал в реку с отходами, канал с нечистотами или дотрагивался до баков с химикатами, так как всё это — его любимые лакомства.

После победы над дрейком группа может исследовать его логово. Там они найдут: 74 зм, 37 см, 1 рубин стоимостью 50 зм, потёртую синюю ленточку, зачарованный кусок пергамента.

На ленточке есть имя: «Скэвис». Записка гласит: «Джорхе. Надеюсь, этот парень станет тебе отличным другом! С любовью, дядя Каз».

Если герои не прогнали канализационных жителей и решат рассказать им о победе над дрейком и пауком, гоблин отдаст им свой *Меч храбреца*, сказав, что тот ему больше не нужен, ведь «больших страшин» больше нет.



На поверхность

Покинув канализацию и отряхнувшись от грязи, вы можете вдохнуть полной грудью. Воздух уже начал понемногу очищаться... хотя что угодно будет пахнуть лучше, чем канализация. Внезапно вы видите идущих к вам Казама и Ферру. Ферра держит носовой платок у рта. Казам, в свою очередь идёт прямо к вам, чтобы пожать руки. «Хорошая работа, друзья! Просто отлично! Вы разобрались с нашей проблемой. Мы навсегда у вас в долгу!»

Если группа догадается, что к развитию Скверны привёл подарок Казама (и глупое решение Ферры), Ферра побледнеет, а Казам предложит добавить к их награде 100 золотых, если они «забудут» упомянуть связь монстра с его семьей.

Если герои попытаются торговаться, они могут сделать **проверку Убеждения с УС 20** или **Запугивания с УС 20**, чтобы получить больше денег от этих двоих. В случае успеха Казам озвучит своё окончательное предложение — 150 зм. Когда все договорятся, Казам выплатит деньги и уйдёт с Феррой домой.

Эпилог

Если группа решит рассказать всё Совету, не взяв деньги, Казам смирится с их честностью, но больше не будет иметь с ними дел.

Малвус же будет выглядеть пристыженным и извинится за шурина и жену. Он возьмёт на себя ответственность и заверит своих коллег по Совету, что сделает всё как надо. Чтобы поблагодарить героев за их честность и усердие, он выдаст каждому дополнительно по 50 зм, а также документы на собственность в городе в надежде, что группа будет продолжать помогать городу в будущем.

Если герои берут деньги Казама и всё равно сдают его, Малвус действует как выше. Всё завершается тем же, за исключением того, что Казам посылает за героями двух **разбойников** и двух **головорезов**, которые нападают в течение 2к4 дней.

Канализационный дрейк

Средний дракон, нейтральный

Класс защиты 16 (природная броня)

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 30 фт., плавающая – 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	6 (-2)	11 (+0)	13 (+1)

Спасброски: Лов +2, Тел +3, Муд +2, Хар +3

Навыки: Восприятие +4, Скрытность +2

Иммунитет к урону: кислота, яд

Иммунитет к состоянию: отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., слепое зрение 10 фт., пассивное Восприятие 14

Языки драконий

Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 7 (1к10 + 2) колющего урона.

Кислотное дыхание (перезарядка 6).

Канализационный дрейк плюёт кислотой линией 20 футов в длину и 5 в ширину. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости с УС 11, при провале получая 7 (2к6) урона кислотой или половину этого урона при успехе.

Арт: Shutterstock

Текст: Бенджамин Палмер

Перевод: Арслан Атаназаров

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

[WWW.ADVENTURESAWAITSTUDIOS.COM](https://www.adventuresawaitstudios.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. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. **Copyright 2021 Adventures Await Studios**

