



ЦЕНА

БЛАГОПОЛУЧИЯ

3-й УРОВЕНЬ

5Е

Цена благополучия

Приключение «Цена благополучия» рассчитано на четырёх персонажей третьего уровня. Герои, завершившие это приключение, получают достаточно опыта, чтобы наполовину приблизиться к четвёртому уровню. Некогда жрец заключил соглашение с тёмной сущностью — теперь же пришло время платить по счетам.

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

Когда-то Галлпорт был процветающим городом. Построенный на маленьком острове у побережья Крессии, он прославился обильными уловами. В глубоких восточных водах рыбы было больше, и она была жирнее, чем возле материка. В городе на момент его расцвета проживало более семисот жителей, практически все они, в той или иной степени, занимались рыбной ловлей. Однако в последние годы фортуна отвернулась от островитян. Уловы стали скуднее, чем раньше, и многим семьям пришлось несладко. Когда один плохой сезон сменился другим, а затем третьим, люди стали уезжать. В итоге в Галлпорте осталось чуть больше сотни жителей.

Одним из немногих оставшихся местных был отец Иезекииль. Каждый день он молил небеса о помощи, но боги молчали. И вот однажды жрец получил ответ, но не сверху, а снизу — из океанских глубин. В Голосе из глубин чувствовались сила и голод, но он предлагал решение. Сначала отец Иезекииль старался не замечать этот голос, ибо знал, что он принадлежит не богам, но со временем Голос сломил волю жреца и проник в его разум.

С тех пор он больше не мог его игнорировать. Голос обещал, что процветание и изобилие вернуться в Галлпорт. Взамен же он хотел получить справедливую плату: одну шестую от богатств Галлпорта, за которой он явится через шесть лет. Не видя других перспектив, доведённый до отчаяния отец Иезекииль вынужден был согласиться. Голос из глубин сдержал своё слово: через несколько дней после заключения сделки в воды близ Галлпорта вновь вернулась рыба, и рыбаки со всей Крессии потянулись в это благодатное место. Галлпорт зажил новой жизнью.

Минуло почти шесть лет, и вскоре Голос из глубин должен был вернуться за тем, что ему причиталось. Ни отец Иезекииль, ни другие несчастные, обретшие здесь новый дом, даже не догадывались, что расплачиваться за процветание им придется не рыбой и не золотом, но их собственными душами... шестой частью от всего населения, как и было оговорено. Когда снова раздастся зов из глубины, обречённые внемлют ему, сорвут с себя плоть и отринут прошлую жизнь ради службы новому хозяину — Голосу из глубин.

Лодки перестали приходить из Галлпорта, и туда снарядили экспедицию, но никто не вернулся. Теперь искателям приключений предлагается отправиться на далёкий остров и выяснить, почему сообщение с ним прервалось. Если бы они только знали, какие ужасы их ждут...

СЮЖЕТНЫЕ ЗАЦЕПКИ

Призванные Айлосом. Айлос Отец морей — бог океана — насылает видение на одного или нескольких персонажей. В нём перед героями предстаёт Галлпорт, нуждающийся в спасении от некоей угрозы, природа которой не ясна... Желая разобраться в происходящем, персонажи отправляются на остров.

Пропавший без вести. Персонажи были знакомы с отцом Иезекиилем, когда тот ещё не успел осесть в Галлпорте и вёл жизнь искателя приключений. От него давно не было никаких известий, и, беспокоясь о безопасности старика, персонажи решают отправиться на остров, чтобы проведать его.

Непыльная работёнка. Персонажи узнают о том, что для экспедиции в город Галлпорт требуются добровольцы. Желая по-быстрому заработать, они грузятся на судно и отправляются в путь.

Путешествие в Галлпорт

Несколько дней назад вы отправились на барке «Мантукора» в Галлпорт. Недавно связь с островом прервалась, и ни одна лодка, направившаяся туда, так и не вернулась. У вас на острове имеются важные дела, поэтому вы решили зафрахтовать судно, чтобы отправиться туда и со всем разобраться. На третий день морского путешествия вы слышите, как первый помощник зовёт капитана. Он заметил впереди останки корабля.

КРУШЕНИЕ «ЛЕТНЕГО ВЕТРА»

Это обломки корабля «Летний ветер», который был потоплен служителями Голоса из глубин при попытке вывезти с острова жителей Галлпорта. По мере приближения «Мантукоры» к месту кораблекрушения персонажи должны пройти **проверку Мудрости (Восприятие) с УС 14**. Если проверка пройдена успешно, они замечают движение среди обломков. В противном случае сахуагины, скрывающиеся среди фрагментов судна, застают их врасплох.

Встреча: рыболюды. Четверо сахуагинов прячутся среди обломков. Они ждали прибытия очередного корабля и воспользовались местом крушения, чтобы устроить засаду. Когда «Мантукора» подойдёт достаточно близко, сахуагины попытаются взобраться на борт и атаковать отряд с копьями наперевес. Если персонажи их заметили, сахуагины начинают бой в воде рядом с кораблём. В противном случае отряд застают врасплох, и сражение начинается на борту корабля. После того, как с рыболюдями будет покончено, капитан прикажет своим людям сниматься с якоря, и «Мантукора» продолжит движение в сторону Галлпорта.



БЕСПОКОЙНОЕ МОРЕ И ВИДЕНИЯ ИЗ ГЛУБИНЫ

С наступлением темноты на горизонте сгущаются тучи, вдалеке начинает греметь гром. В эту ночь вам никак не удаётся уснуть, а ваши сны наполнены чуждыми и тревожными видениями.

Каждый персонаж должен преуспеть в **спасброске Мудрости с УС 12**, иначе на утро получит уровень истощения вследствие наполненной кошмарами ночи.

Прибытие в Галлпорт

После беспокойной ночи вы выходите на верхнюю палубу, когда солнце только начинает подниматься над горизонтом. Вдалеке уже видны доки Галлпорта. Через несколько часов «Мантикора» бросает якорь в бухте, и вы спускаетесь по трапу, ступая в город, выглядящий безлюдно и покинуто.

Когда Голос из глубины воззвал к одной шестой части населения острова, началось кошмарное превращение: горожане сорвали плоть со своих костей и обросли новой, их кожа стала иссиня-зелёной и покрылась чешуёй. Часть переживших превращение бросилась в море, желая воссоединиться со своим новым хозяином.

Другие же обратились в отвратительных чудовищ-полукровок и устроили охоту на горожан. Перепуганные жители острова попытались сбежать на лодках, но монстры перебили их всех. Даже тех, кому удалось выйти в открытое море, настигли рыболюды, ещё недавно бывшие их соседями и родственниками. В итоге в живых осталось только несколько человек, которые предпочли спрятаться в своих домах.

ИССЛЕДОВАНИЕ ОСТРОВА

Одинокая дверь виднеется в южной стене этой небольшой комнаты.

Когда персонажи высадутся на берег, им придётся исследовать остров и город, чтобы больше узнать о произошедшем. По мере продвижения по острову у них будет возможность посетить места, указанные ниже.

При желании с помощью броска кб можно определить, на какую из локаций натыкаются герои (перебрасывая повторы). Посещение храма Айлосо станет кульминацией их приключения.

к6 Место

- 1 Доки
- 2 Пакгауз
- 3 Обитель выжившего
- 4 Резиденция мэра
- 5 Хижина старого рыбака
- 6 Ратуша

Доки

Повсюду виднеются тела десятков растерзанных горожан, валяющиеся в лужах запёкшейся крови.

Доки стали местом жуткой бойни, когда чудовища-полукровки набросились на горожан, пытавшихся сбежать с острова. Некоторые из этих чудовищ до сих пор бродят здесь в поисках свежей плоти, которой можно было бы поживиться.

Встреча: рыболюды. Шесть **сахуагинов-полукровок** скитаются по докам. В отличие от своих чистокровных собратьев у них нет копий, а показатель Интеллекта равен 8. Как только отряд покидает «Мантикору», сахуагины появляются и нападают. Двое приходят с севера, двое с юга и двое с запада. Они атакуют ближайшую цель когтями и зубами. Если здоровье рыболюда опустится до 11 или ниже, он сбежит. Это применимо ко всем сахуагинам-полукровкам в этом приключении.

Пакгауз

На перекрестке, вымощенном брусчаткой, стоит большое двухэтажное здание. Ворота пакгауза закрыты, и вы не видите, что находится внутри, но свет проникает внутрь через окна на втором этаже. На внешней стороне здания видны следы когтей, словно что-то пыталось прорваться внутрь.

Этот пакгауз служил главным хранилищем экспортируемых и импортируемых товаров. Во время упадка Галлпорта пакгауз был заброшен. Когда дела наладились, он был признан непригодным, аварийным и небезопасным, и товары стали хранить в других зданиях. Теперь внутри помещения обосновались крысы, они считают здание своей территорией и прогонят любого, кто попытается войти.

Встреча: полчища крыс. Внутри пакгауза живут десять **гигантских крыс**, они прячутся среди гнилого сена в северной и южной комнатах. Две **стаи крыс** поменьше обосновались в тюках сена, сложенных в центре главной комнаты. Крысы выпрыгивают из укрытия и атакуют любого, кто потревожит сено. Они окружают ближайшую цель и пытаются её закусать.

Сокровище: книга заклинаний. В столе управляющего, который находится в дальнем левом углу склада, можно найти книгу заклинаний волшебника. В ней содержатся следующие заклинания: *Пляшущие огоньки*, *Починка*, *Туманное облако*, *Порыв ветра*, *Туманный шаг*. Рядом на полке стоит графин *Бесконечной воды* с этикеткой: «На случай пожара».



Обитель выжившего

Здания по этой стороне улицы разгромлены: двери выломаны, а окна выбиты. Но один дом, похоже, выстоял. Его окна заколочены, а дверь, видимо, забаррикадирована. Вокруг лежат трупы рыболюдов.

Тормунд — один из тех горожан, которые успели забаррикадироваться в своих домах, когда началось превращение. Теперь он держит здесь оборону: следит за улицей через бойницы и убивает каждого рыболюда, подошедшего слишком близко.

Если персонажи будут вести себя неприветливо, Тормунд попытается прознить первого подошедшего к окнам героя своим гарпуном. Цель должна преуспеть в **спасброске Ловкости с УС 14**, иначе получит 1кб колющего урона.

Если персонажи обозначат свои мирные намерения, Тормунд высунется из бойницы, чтобы получше их разглядеть. Убедившись, что это не рыболюды, он согласится с ними поговорить, но из дому не выйдет. В ходе разговора персонажи смогут узнать следующее:

- Горожане начали меняться две недели назад. Это случилось внезапно и без видимых причин.
- Горожане содрали с себя кожу, обнажив слизистые шкуры, а затем бросились в море.
- Некоторые горожане изменились не полностью и стали отвратительными чудовищами-полукровками. Эти отличались запредельной агрессией и немедленно нападали на всех, кто попался им на глаза.
- Возле Храма Айлоса видели гигантского рыболюда.

Резиденция мэра

Большое двухэтажное здание выделяется на фоне прочих домов этой улицы. Если подойти ближе, то можно увидеть слегка потускневшую золотую табличку с надписью «Мэр», висящую на двери.

Здесь до недавнего времени жил мэр Галлпорта, пока его не убили в часовне на втором этаже. Теперь по дому рыщет группа рыболюдов, в кладовке завелась отвратительная слизь, а в часовне блуждает призрак хозяина дома. Здание обладает следующими особенностями, если не указано иное.

Потолки. Сделаны из дерева. Высота — 10 футов.

Пол и стены. Пол сделан из дубовых досок, а стены из окрашенного дубового массива.

Двери. Сделаны из дубового массива, укрепленного металлом. Двери не заперты, если не указано иное.

Освещение. В доме достаточно солнечного света, проникающего через окна.

1. Вестибюль

Раньше в этой комнате переобувались: снимали уличную обувь и надевали домашнюю. Теперь же все двери здесь сломаны, а стены и пол забрызганы кровью.

2. Гостиная первого этажа

Большую часть северной стены занимает камин, слева и справа от него располагаются лестницы, ведущие на второй этаж.

Встреча: рыболюды. По дому все ещё рыщут несколько **полукровок-сахуагинов**: двое в столовой и двое в коридоре западного крыла. Они появляются и нападают, когда отряд входит в гостиную.

3. Гостиные спальни

В этих комнатах останавливались высокопоставленные гости мэра, когда посещали остров. Во время нападения посетителей здесь не было, поэтому комнаты почти не пострадали.

Сокровище: старые монеты. Любой, кто обыщет комнату и пройдет **проверку Интеллекта (Анализ) с УС 14**, сможет найти 50 зм.

4. Приемная мэра

Здесь было рабочее место мэра. На столе до сих пор лежат его гроссбух и дневник. Любой, кто прочтёт их, узнаёт следующее:

- Шесть лет назад уловы ухудшились, и горожане, подстёгиваемые голодом, стали уезжать на материк.
- Внезапно рыба вернулась, а вместе с ней — и рыбаки. Город вновь расцвёл.
- Две недели назад к мэру пришёл отец Иезекииль из Храма Айлоса и сообщил, что городу вскоре придётся заплатить за удачу и процветание последних шести лет.

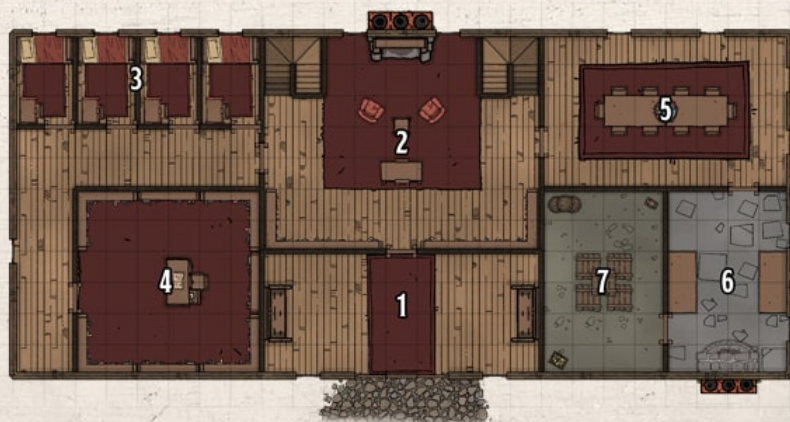
5. Столовая

Это была самая обычная столовая, пока рыболюды не разгромили её. Теперь на полу валяются черепки старой посуды, а стены исполосованы когтями.

Встреча: рыболюды. Если персонажи не пойдут через главный вход, а заглянут или залезут на кухню через окно, они встретят двух **полукровок-сахуагинов**, упомянутых ранее.

6. Кухня

Обстановка в этой каменной комнате довольно аскетична: большая печь и два кухонных стола. В западной стене крепкая дверь, покрытая инеем. Дверь заперта на засов.



7. Ледник

В этой комнате холодно до такой степени, что изо рта идёт пар. За каждый час, проведённый здесь, персонажи должны совершать **спасбросок Телосложения с УС 12** и получать уровень истощения в случае неудачи.

Встреча: чёрная слизь. В этой комнате завелась **чёрная слизь**. Она прячется между деревянными ящичками в центре комнаты и нападает, как только кто-нибудь проходит мимо. Чёрная слизь сражается насмерть.

Сокровище: отличное вино. В северо-восточном углу комнаты есть маленький ящичек — внутри него бутылка отличного эльфийского вина стоимостью 100 зм.

8. Гостиная второго этажа

Несколько мёртвых рыбаков лежат в центре комнаты. К восточной двери тянется кровавый след.

9. Комнаты мэра

В этих комнатах проживал мэр, его родственники и близкие друзья. Они в идеальном состоянии, так как никто не сбежал сюда во время нападения.

Сокровище: отличная одежда. Любой, кто обыщет шкафы, сможет найти несколько комплектов отличной одежды, на общую сумму в 50 зм.

10. Личный кабинет

Здесь был личный кабинет мэра — место, где он мог заниматься делами без посторонних. Кровавый след тянется через кабинет и исчезает под дверью, ведущей в комнату 11.

Сокровище: редкая книга. Любой, кто обыщет стол и преуспее в **проверке Интеллекта (История) с УС 16**, найдёт в столе и опознаёт редкую книгу, за которую знающие люди дадут 125 зм.

11. Личная часовня

Когда город вновь стал процветать, мэр решил в знак благодарности построить небольшое святилище, посвящённое Орлене — богине мира и благополучия. Теперь он лежит здесь мёртвый, в луже собственной крови. Спасаясь от рыбаков, мэр убежал на второй этаж, но в часовне полукровки окружили и убили его.

Встреча: привидение. Если потревожить тело — появится дух мэра. Привидение немного не в себе, потому что совсем недавно мэра зверски убили, но с ним можно договориться. Чтобы его успокоить, нужно пройти **проверку Харизмы с УС 12**. При провале привидение становится враждебным и пытается вселиться в одного из персонажей.

Хижина старого рыбака

От главной дороги вверх уходит извилистая тропинка, ведущая на плато. В конце она упирается в бревенчатый домик, завешанный рыболовными сетями и прочими снастями.

Домик принадлежит **Старику-Рыбаку** (использует блок характеристик **ветерана**) — живой легенде этих мест. Даже в трудные времена у Рыбака был хороший улов. Когда рыбакоеды напали, Старик сумел отбиться от тех немногих, кто добрался до его хижины.

Поднявшись по тропе, персонажи становятся свидетелями сражения между Стариком-Рыбаком и гигантским лобстерообразным существом (использует блок характеристик **чууля**).

Встреча: Старик-Рыбак и чууль. Старик-Рыбак и гигантский лобстер сошлись в смертельном поединке. Если персонажи не вмешиваются, то Старик и чудовище продолжают сражение до тех пор, пока один из них не будет повержен.

Если побеждает лобстер, то он сразу же нападает на отряд. Если побеждает Старик — он сердечно приветствует персонажей и приглашает их на чашку чая.

Старик-Рыбак знает, что нападение рыбакоедов началось несколько недель назад, а «нечто большое» бродит вокруг города.

Ратуша

На перекрестке, вымощенном брусчаткой, стоит большое деревянное здание с широким крыльцом.

Внутри можно увидеть скамьи и небольшую трибуну.

Это здание использовалось для городских собраний. Здесь обсуждались различные вопросы, проблемы и планы развития города. Многие горожане попытались найти здесь убежище, но нашли лишь смерть: их вытащили наружу и растерзали. Несколько рыбакоедов до сих пор бродит по ратуше.

Встреча: рыбакоеды. В ратуше, в ожидании новых выживших, прячутся восемь **полукровок-сахуагинов**: по двое в каждом кабинете.

Храм Айлоса

Добравшись до края утеса, вы оказываетесь перед большим зданием, вытесанном прямо в скале. Двери слегка приоткрыты.

Это храм Айлоса — то место, где сейчас обитает отец Иезекииль... в своей новой форме. На первый взгляд кажется, что он заброшен и безлюден. Храм обладает следующими особенностями, если не указано иное.

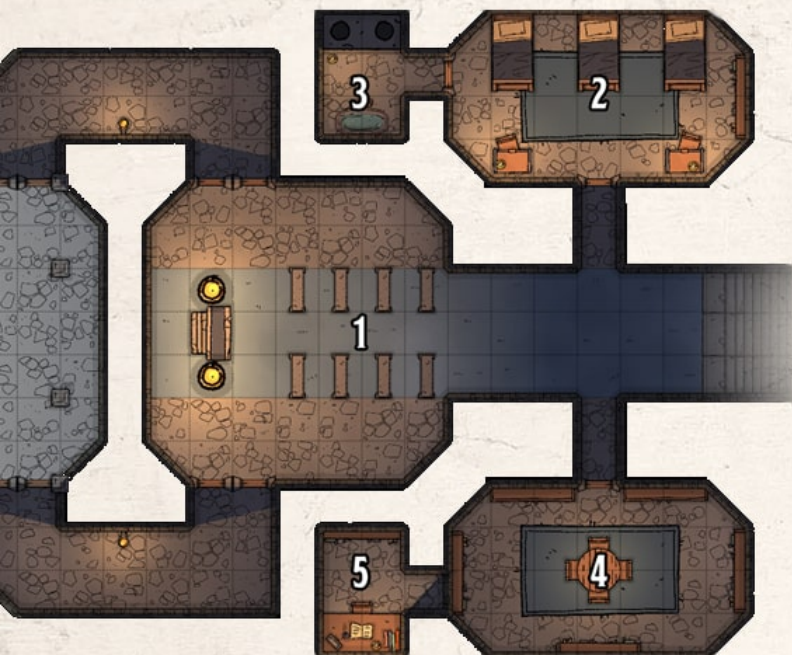
Потолки. Сделаны из камня. Высота — 10 футов.

Пол и стены. Полы сделаны из аккуратно вытесанного камня, а стены отделаны гранитом.

Двери. Сделаны из дубового массива, укрепленного металлом. Двери не заперты, если не указано иное.

Освещение. Храм тускло освещён фонарями и тлеющими жаровнями.





1. ЦЕРЕМОНИАЛЬНАЯ КОМНАТА

Маленький алтарь расположен у дальней стены. Перед ним стоит несколько каменных скамей. На север и на юг из зала уводят две двери.

Это алтарь Айлоса. Любой, кто вознесёт ему молитву, получит вдохновение.

2. ЖИЛАЯ КОМНАТА

Три маленьких кровати и два письменных стола — вот и все, что есть в этой комнате.

Здесь жил сам отец Иезекииль и гостившие у него жрецы. В комнате беспорядок.

Сокровище: гарпун. На стене висит гарпун +1.

3. ВАННАЯ

Большую часть этой маленькой комнаты занимают два туалета и ванная.

Любой, кто успешно пройдёт **проверку Интеллекта (Анализ) с УС 14**, сможет найти в ванной священный символ Айлоса, стоимостью 50 зм.

4. КАБИНЕТ

В центре комнаты стоит небольшой стол, вокруг него на стенах висят книжные полки.

Все книги в этой комнате посвящены Айлосу и истории его культа.

Секретная дверь. За полками на западной стене спрятан тайный проход. Его можно обнаружить, пройдя **проверку Мудрости (Восприятие) с УС 14**.

5. ТАЙНЫЙ КАБИНЕТ

В этой тускло освещённой комнате есть стол, стул и небольшая полка. На столе лежит открытая книга, и стоит маленький ящик для вещей.

До трансформации отец Иезекииль использовал эту комнату как рабочее место. Книга, лежащая на столе, — это дневник жреца. Любой, кто прочитает его, узнаёт следующее:

- Чтобы вернуть в город процветание, отец Иезекииль заключил сделку с Голосом из глубин.
- Галлпорт получил шесть лет процветания в обмен на часть богатств города.
- Отец Иезекииль опасается, что под богатствами Голос имел в виду нечто нематериальное.

6. ТЕРРАСА

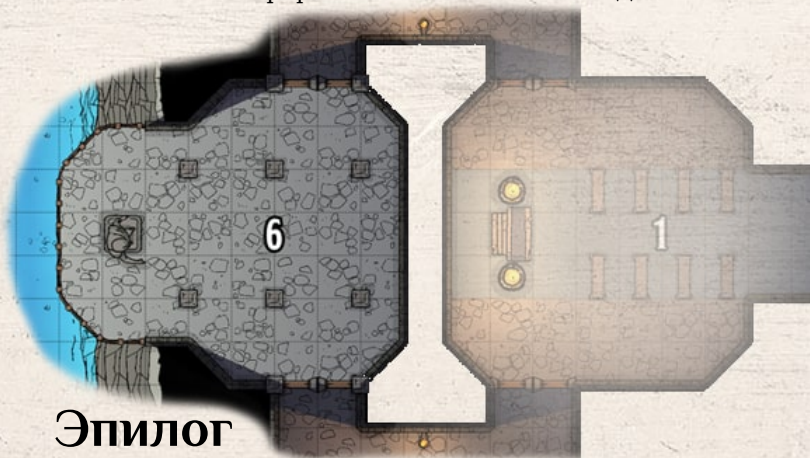
Солнце ярко освещает каменную площадку и статую Отца моря. Перед статуей стоят три рыбоподобных гуманоида, один из которых на целый фут выше других.

Встреча: отец Иезекииль и его приспешники.

Здесь отец Иезекииль обычно молился Айлосу, но, пройдя трансформацию, старик стал **сахуагином-жрецом**, преданным Голосу из глубин. Он остался здесь вместе с двумя **полнокровными сахуагинами** в ожидании дальнейших указаний от своего нового хозяина.

Когда персонажи выходят на террасу, жрец отправляет в бой приспешников, а сам атакует издалека, используя заклинания *Направленный снаряд* и *Священное пламя*. Если навязать ему ближний бой, он использует свою способность *«Кара глубин»*, чтобы усилить рукопашные атаки. В отличие от предыдущих встреч, эти монстры не убегут ни при каких обстоятельствах и будут биться до конца.

Сокровище: драгоценные камни. Глаза статуи Айлоса — это сапфиры стоимостью 250 зм каждый.



Эпилог

Если персонажам удастся зачистить все локации на острове, в Галлпорт снова вернётся спокойствие. Рыболоуды сбегут обратно в океан, а выжившие поселенцы явятся в порт к «Манतिकоре», чтобы уплыть на материк. Галлпорт станет городом-призраком и в обозримом будущем таким и останется.

Если персонажам не удастся зачистить все локации на острове, рыболоуды перебьют выживших, и остров наполнится призраками убитых горожан. Наконец однажды сам остров погрузится в пучину и исчезнет навсегда.



Сахуагин-жрец

Средний гуманоид (сахуагин), законно-злой

Класс защиты 12 (природная броня)

Хиты 49 (9к8 + 9)

Скорость 30 фт., плавающая – 40 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
|---------|---------|---------|---------|---------|--------|
| 13 (+1) | 11 (+0) | 12 (+1) | 12 (+1) | 16 (+3) | 9 (-1) |

Навыки: Восприятие +7

Чувства темное зрение 120 футов; пассивное восприятие 17

Языки язык сахуагинов

Опасность 3 (700 опыта)

Акуля телепатия. При помощи ограниченной телепатии сахуагин может магическим образом командовать любой акулой, находящейся в пределах 120 футов от него.

Кара глубин. Бонусным действием сахуагин может потратить одну ячейку заклинания, чтобы добавить к урону от оружия 10 (3к6) урона холодом за удар. Этот эффект длится до конца его хода. Если сахуагин использует ячейку 2-го уровня или выше, дополнительный урон от атаки увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

Кровавое бешенство. Сахуагин совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых хиты ниже максимума.

Ограниченная амфибийность. Сахуагин может дышать и воздухом и под водой, но чтобы не задохнуться, ему нужно погружаться в воду хотя бы раз каждые 4 часа.

Сотворение заклинаний. Жрец-сахуагин – заклинатель 5-го уровня, его заклинательная характеристика – Мудрость (УС спасброска — 13, +5 к попаданию заклинаниями). Он знает следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *Свет, Священное пламя, Чудотворство.*

1 уровень (4 ячейки): *Лечение ран, Направленный снаряд, Убежище.*

2 уровень (3 ячейки): *Божественное оружие, Малое восстановление.*

3 уровень (2 ячейки): *Духовные стражи, Рассеивание магии.*

Действия

Мультиатака. Сахуагин совершает две рукопашные атаки: одну укусом и одну либо когтями, либо копьём.

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 3 (1к4 + 1) колющего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 3 (1к4 + 1) рубящего урона.

Копьё. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов или 20/60 футов, одна цель. Попадание: 4 (1к6 + 1) колющего урона или 5 (1к8 + 1) колющего урона, если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.



Арт: Shutterstock

Текст: Бенджамин Палмер

Перевод: Сергей Чабанов

Вёрстка: [Long Story Short](http://LongStoryShort.com)

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. 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**

