



УБЕЖИЩЕ ШЕ'ХАРА

4-й УРОВЕНЬ

5E

Убежище Ше'Хара

Приключение «Убежище Ше'Хара» рассчитано на четырёх персонажей четвёртого уровня. После окончания этого приключения герои получают опыт, равный половине необходимого для достижения пятого уровня. Пропало несколько местных караванов, и персонажам предстоит выследить стоящую за этим нежить. Это приключение начинается в Ардене, но его действие может происходить и в вашем собственном мире. Не столь важно, из кого состоит группа героев, если они будут действовать с умом.

Предыстория

Много лет назад чернокнижник Ше'Хар возглавил разрушительный поход на эти земли. Во имя своего демонического покровителя он разорял селения, разрушал храмы и призывал слуг из глубин преисподней, чтобы сеять ужас и хаос в окрестных землях. Он так жаждал власти, что не обращал внимания на всё то зло, которое обрушивал на мир. И только на склоне лет он осознал ошибочность своего пути.

Но договор не так просто разорвать, да и невозможно сделать это без последствий. Он потратил всю мощь, которой обладал, чтобы изгнать тёмных прислужников своего покровителя из этого мира и запечатать себя в тёмной гробнице, где, как он полагал, никто, даже его прежний хозяин, не сможет его отыскать. Увы, хоть он и получил свободу при жизни, после смерти он обрёл лишь рабство. Душа больше не принадлежала ему, и, покинув свою смертную оболочку, Ше'Хар восстал в виде нежити, вынужденный вновь служить своему покровителю.

Сюжетные зацепки

Друг в беде! В пропавшем караване был купец, которого знали герои. Узнав об этом, они отправляются на поиски исчезнувшего друга.

Проблемы на дороге. Это не первый пропавший караван. Город назначил награду в 500 золотых монет за голову виновного в этих происшествиях. Герои принимают задание.

Святое дело. К героям обратился жрец из местного храма. Он уверен, что за исчезновением караванов стоит некая тёмная сила. Священнослужитель хочет, чтобы зло было уничтожено. Герои соглашаются выполнить эту задачу.

Исчезнувшие в ночи

Вы идёте на северо-запад от города по дороге, пока она не теряется в холмах. Старая тропа, позволявшая сократить поездку на день или около того, теперь небезопасна. Караван, который вы ищете, должно быть, прошёл этим путем, но так и не достиг тракта в Пустынных Землях. Через несколько часов вы натываетесь на следы сражения. Очевидно, именно здесь на караван и напали.

Персонажи натываются на перевёрнутый фургон. Дорога и камни вокруг залиты кровью. В воздухе повис обескураживающий запах смерти. Лошади, тянувшие фургон, теперь гниют под палящим солнцем — что-то ужасное разорвало им глотки. Герои могут пройти проверку **Мудрости (Медицина) с УС 14**, при успехе обнаруживая, что раны были нанесены когтями, а животные перед смертью оказались парализованы.

Если персонажи пройдут проверку **Интеллекта (Анализ) с УС 12**, то обнаружат отрубленную когтистую руку, гниющую среди обломков. Пройдя проверку **Интеллекта (Магия) с УС 14**, они поймут, что рука принадлежала какой-то разновидности упыря.

От места расправы в сторону холмов ведёт кровавый след. Следуя ему в течение нескольких часов, можно добраться до большого склона. Пройдя проверку **Интеллекта (Анализ) с УС 14**, герои смогут быстро обнаружить укрытый в скалах вход в подземное сооружение, похожее на гробницу. При провале они тратят на это больше времени и привлекают к себе ненужное внимание. Дверью служит тяжелый камень. Персонажам требуется суммарное значение Силы, равное 30, чтобы откатить его в сторону и попасть внутрь.



1. Вход

Вы медленно спускаетесь в комнату шириной 25 футов и длиной 30 футов. По её углам расположены четыре каменных колонны, а в центре возвышается фонтан. В дальнем конце вы видите большую каменную дверь с двумя статуями по бокам. Лица статуй искажены агонией.

В фонтане находится раствор, вызывающий окаменение. Кажется, что это вода, но ровно до тех пор, пока кто-нибудь не выпьет из фонтана или не дотронется до раствора незащищённой кожей.

Если существо прикоснулось к жидкости, оно должно преуспеть в **спасброске Телосложения с УС 14**, иначе начнёт превращаться в камень и будет опутано до конца своего следующего хода, после чего оно должно повторить спасбросок. При успехе эффект заканчивается, в противном случае цель превращается в камень на 24 часа. Если существо выпило раствор, то сложность возрастает до 20.

На дне фонтана лежит кольцо в виде змеи, которое можно найти, пройдя проверку **Интеллекта (Анализ) с УС 12**. Это *Кольцо милосердия Горгоны* – оно даёт обладателю возможность один раз в день автоматически преуспеть в спасброске на окаменение. Также вы можете надеть кольцо на окаменевшее существо, чтобы развеять эффект, однако в этом случае кольцо рассыплется в пыль.

Статуи рядом с дверью — это **зачарованные статуи**. Они ждут, пока кто-нибудь либо окаменеет у фонтана, либо попытается открыть дверь. Когда вы побеждаете их, они рассыпаются в пыль, и от каждой остаётся половинка ключа. Ключ открывает дверь и рассеивает магию окаменения, наложенную на неё.

Дверь сделана из магического камня. Любой, кто прикоснётся к ней незащищённой кожей, должен совершить спасбросок, как с жидкостью в фонтане, иначе получит все вышеописанные эффекты.

2. Зал героя

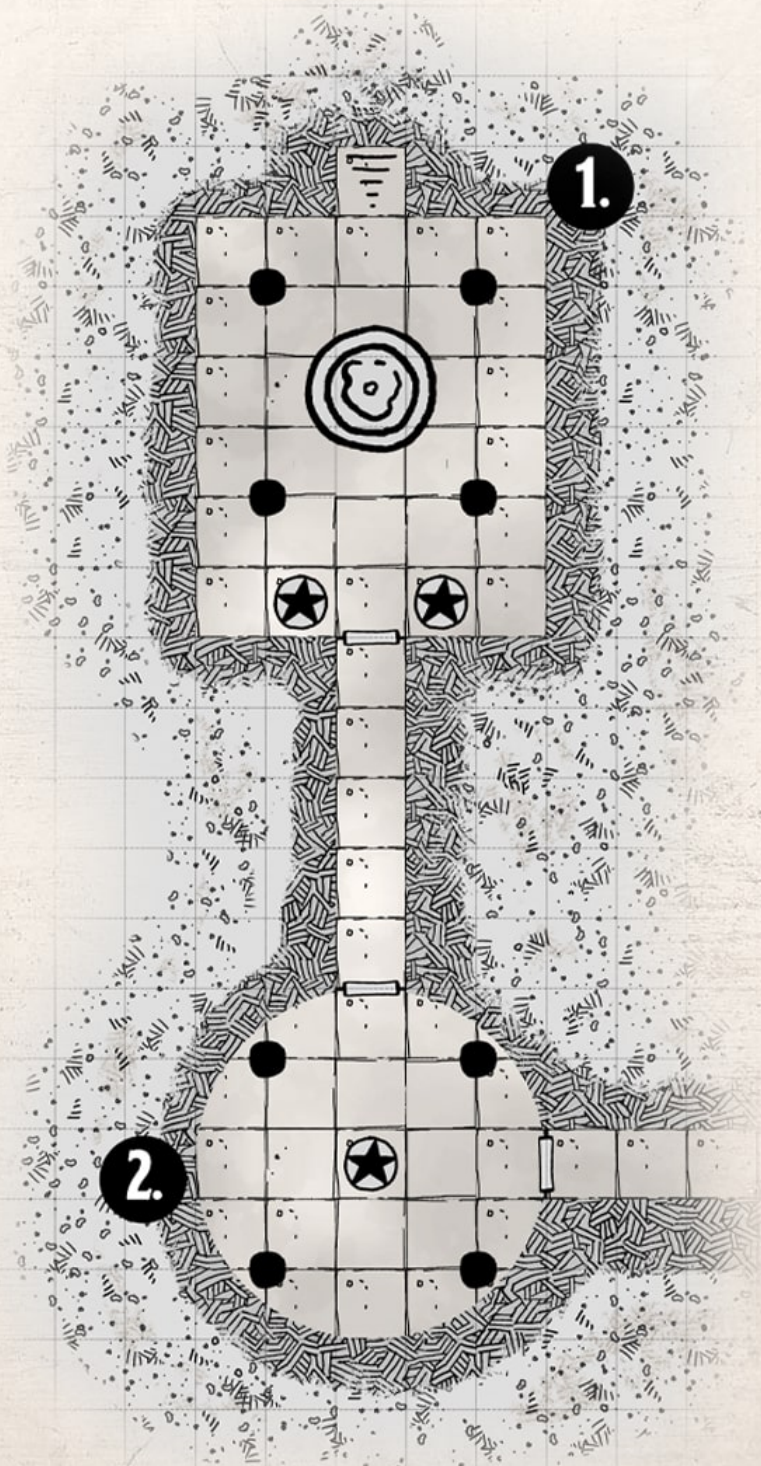
Это круглая комната диаметром 25 футов. Вы видите четыре каменных колонны и большую статую рыцаря в торжествующей позе в центре. Каменная дверь слева от вас преграждает дальнейший путь.

Статуя на самом деле является окаменевшим **рыцарем**. Это законопослушно-добрый человек, обращённый в камень столетия назад, когда он пытался победить Ше'Хара. В наказание он был оставлен здесь, как часть головоломки, которую нужно решить, чтобы пройти дальше.

У статуи 18 хитов (которые не снижаются, если атака наносит меньше 5 урона) и класс защиты, равный 17. Если разрушить статую, игроки найдут среди обломков окровавленный человеческий скелет и ключ, открывающий следующую дверь.

Если игроки наденут *Кольцо милосердия Горгоны* на палец статуи, оно развеет окаменение, и рыцарь оживет, но не придёт в сознание. Его можно вернуть в чувства, если успешно пройти проверку **Мудрости (Медицина) с УС 12** или восстановить ему хотя бы 1 хит. Он от всей души поблагодарит героев за спасение, отдаст им ключ от следующей двери и не спеша покинет подземелье. Как вариант, персонажи могут обыскать тело рыцаря и найти ключ.

Дверь, ведущая в следующую комнату, тоже заколдована, хотя и не так опасна. Если кто-то дотронется до двери незащищённой кожей, то услышит сдавленные крики, исходящие от статуи позади. Этот эффект длится, пока сохраняется контакт с дверью. Если рыцарь освобождён или статуя разрушена, при контакте с дверью ничего не происходит.



3. Библиотека глупца

За дверью находится комната со сводчатым потолком 15 футов шириной и 25 длиной. Вдоль обеих стен расположились книжные шкафы, а в дальнем конце стоит большой шкаф. Центр комнаты занимают два маленьких столика.

Вся эта комната — гигантская ловушка. Столики — это **мимики**, которые нападут, если кто-то прикоснется к ним или попытается открыть шкаф.

На все книги на полках нанесены охранные руны с заклинаниями. Каждый раз, когда кто-либо пытается открыть книгу, бросьте 1к6 и сверьтесь со списком ниже, чтобы узнать, какое заклинание высвобождает руна. Центр заклинания находится в том месте, где стоит читающий книгу, оно действует на максимальное возможное количество существ в зоне поражения.

УС спасброска — 12.

1. Туманное облако
2. Сверкающие брызги
3. Усыпление
4. Волшебная стрела
5. Волна грома
6. Огненные ладони

Содержимое шкафа:

- два зелья лечения;
- свиток «туманное облако»;
- свиток «сверкающие брызги»;
- свиток «усыпление»;
- свиток «волшебная стрела»;
- свиток «волна грома»;
- свиток «огненные ладони»;
- книга, отмеченная охранной руной взрыва. При попытке её прочесть, она взрывается. Каждое существо в радиусе 20 футов должно совершить **спасбросок Ловкости с УС 14**, при провале получая урон электричеством 22 (5к8) или половину этого урона при успехе.

4. Фальшивая дверь и алтарь

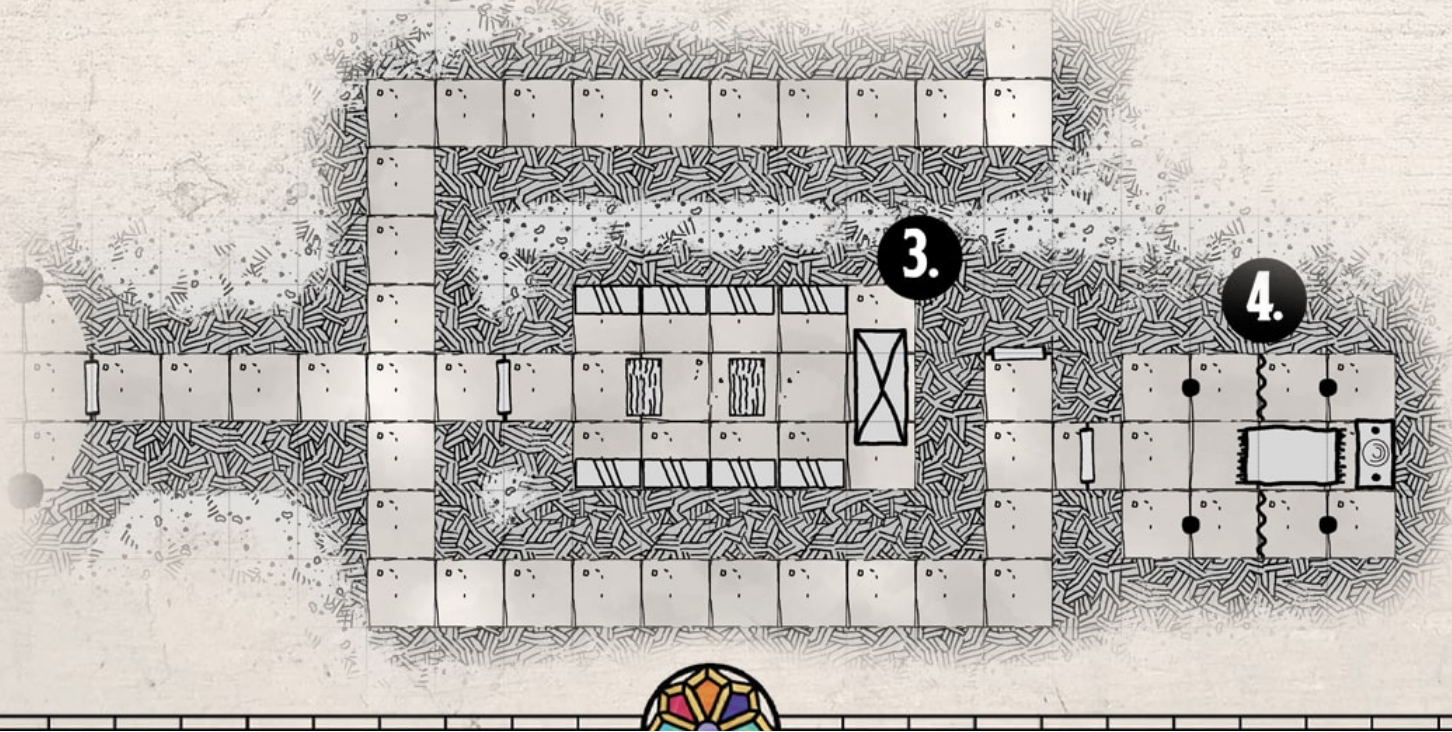
Дверь в конце коридора заперта и никуда не ведёт. Её можно отпереть, пройдя проверку **Ловкости (Ловкость рук) с УС 14**, воровские инструменты позволяют совершить этот бросок с преимуществом. Когда дверь откроется, за ней окажется комната полная сокровищ. Как только кто-либо попытается зайти в комнату, иллюзия развеется, дверь захлопнется, а существо переместится в Зал героя, превратится в статую и займёт место на пьедестале, где стоял рыцарь.

Эту комнату 15 на 20 футов делят напополам тяжелые шторы. В центре шторы расходятся, и сквозь небольшую щель вы видите ковёр на каменном полу, лежащий у алтаря. На алтаре стоит чаша. Справа и слева от вас расположены две каменные колонны.

Ковёр — это **ковёр удушения**. Под ним яма глубиной 10 футов с кольями на дне. Первый, ступивший на ковер, должен совершить **спасбросок Ловкости с УС 12** с помехой, так как ковер пытается сбросить его в яму. При успехе существо падает рядом с ямой, при провале — в яму и получает колющий урон 7 (2к6).

Если ковру не удастся сбросить персонажа в яму, он попытается задушить его. Если ковер смог сбросить кого-то в яму, он займётся остальными членами отряда и попытается задушить персонажа, выглядящего слабее остальных.

На чаше имеется надпись на эльфийском языке. Она гласит: «Испей и смой свои заботы». Если кто-то выпьет из неё, то он должен будет немедленно совершить спасбросок **Харизмы с УС 14**, при провале попадая под действие заклинания *Умиротворение* на 1 час. В течение этого времени персонаж станет ко всему безразличен, он будет совершать броски инициативы с помехой, а его пассивное восприятие снизится до 10. Каждый раз, получая урон, персонаж может повторить спасбросок.



5. Лаборатория нежити

Комнату 25 на 20 футов освещает огонь камина, находящегося по правую руку от вас. В ящиках на стеллаже у левой стены хранятся припасы и алхимические реактивы. В дальнем конце комнаты вы видите два деревянных стола. На каждом из них что-то лежит, однако сложно сказать, что именно — сверху накинuty старые пыльные простыни.

На каждом столе лежит **вурдалак**. Как только отряд заходит в комнату, монстры нападают. Вурдалаки — хитрые хищники: они будут атаковать тех, кто ещё не парализован их когтями.

Если обыскать ящики с алхимическими реагентами, можно найти следующее:

- флягу алхимического огня;
- флакон кислоты;
- громовой камень.

В камине горит не обычное пламя, а *вечный огонь* — заклинание, которое выглядит, как огонь, но не обжигает. Любой, кто исследует область возле камина, может пройти проверку **Интеллекта (Анализ) с УС 16**, чтобы обнаружить в дымоходе цепочку. Если дернуть за неё, то в этой комнате ничего не произойдёт — цепочка открывает первую решётку, преграждающую путь в следующую локацию.

Если игроки пройдут проверку **Мудрости (Медицина) с УС 10**, то они узнают в останках вурдалаков пропавших купцов из каравана. Очевидно, кто-то обратил убитых в нежить.

6. Комната прислуги

Комнату 25 на 20 футов освещает огонь камина, находящегося по левую руку от вас. В дальнем конце комнаты стоят стол и табуретки, а справа от вас — две обычные кровати. Похоже, здесь кто-то живет.

Комната практически пуста. В каждой кровати лежит по **скелету**, а в ящиках расположились **сочащиеся куски плоти** — по четыре в каждом. Как только кто-либо потревожит кровати или ящики, скелеты поднимутся на ноги, а плоть просочится из под крышек наружу.

В камине горит не обычное пламя, а *вечный огонь* — заклинание, которое выглядит, как огонь, но не обжигает. Любой, кто исследует область возле камина, может пройти проверку **Интеллекта (Анализ) с УС 16**, чтобы обнаружить в дымоходе цепочку. Если дернуть за неё, то в этой комнате ничего не произойдёт — цепочка открывает вторую решётку, преграждающую путь в следующую локацию.

7. Бесконечная комната

В этой круглой комнате диаметром 15 футов два входа, заблокированных железными решётками. В центре находится большая каменная колонна. Глядя на пол, вы замечаете, что каменные плиты сильно истёрлись, как будто по ним прошли тысячи ног.

Изначально, обе решётки опущены. Чтобы поднять их, персонажам нужно потянуть за цепочки в каминах двух предыдущих комнат. Пол в этой комнате волшебный. Любая попытка идти вперёд приводит к тому, что пол движется под существом в обратную сторону, не давая продвигаться дальше. Секрет в том, что существо должно идти через эту комнату задом наперёд, тогда оно сможет перемещаться свободно.

7.

8.

6.

5.



8. Военные трофеи

За толстой стальной решеткой в этой маленькой комнате 10 на 15 футов спрятано множество бочек, ящиков и сундуков.

В этой комнате Ше'Хар хранит предметы, оставшиеся от героев-неудачников, не справившихся с его слугами, ловушками и головоломками. Здесь можно найти:

- одно (любое) посеребрённое оружие ближнего боя;
- один щит;
- полулаты;
- 20к10 зм;
- 2к10 пм;
- три зелья лечения;
- одно оружие +1 (любого типа).

9. Внутреннее святилище

Большие каменные ступени поднимаются к алтарю, позади которого стоит сорокафутовая статуя некой демонической сущности. На верхней ступени сгорбилась дряхлая фигура в развешивающихся гнилых лохмотьях, опирающаяся на скрюченный деревянный посох. Существо оборачивается и шипит в вашу сторону: «Итак, вижу, вы смогли добраться сюда! Посмотрим, сможете ли вы довести дело до конца!».

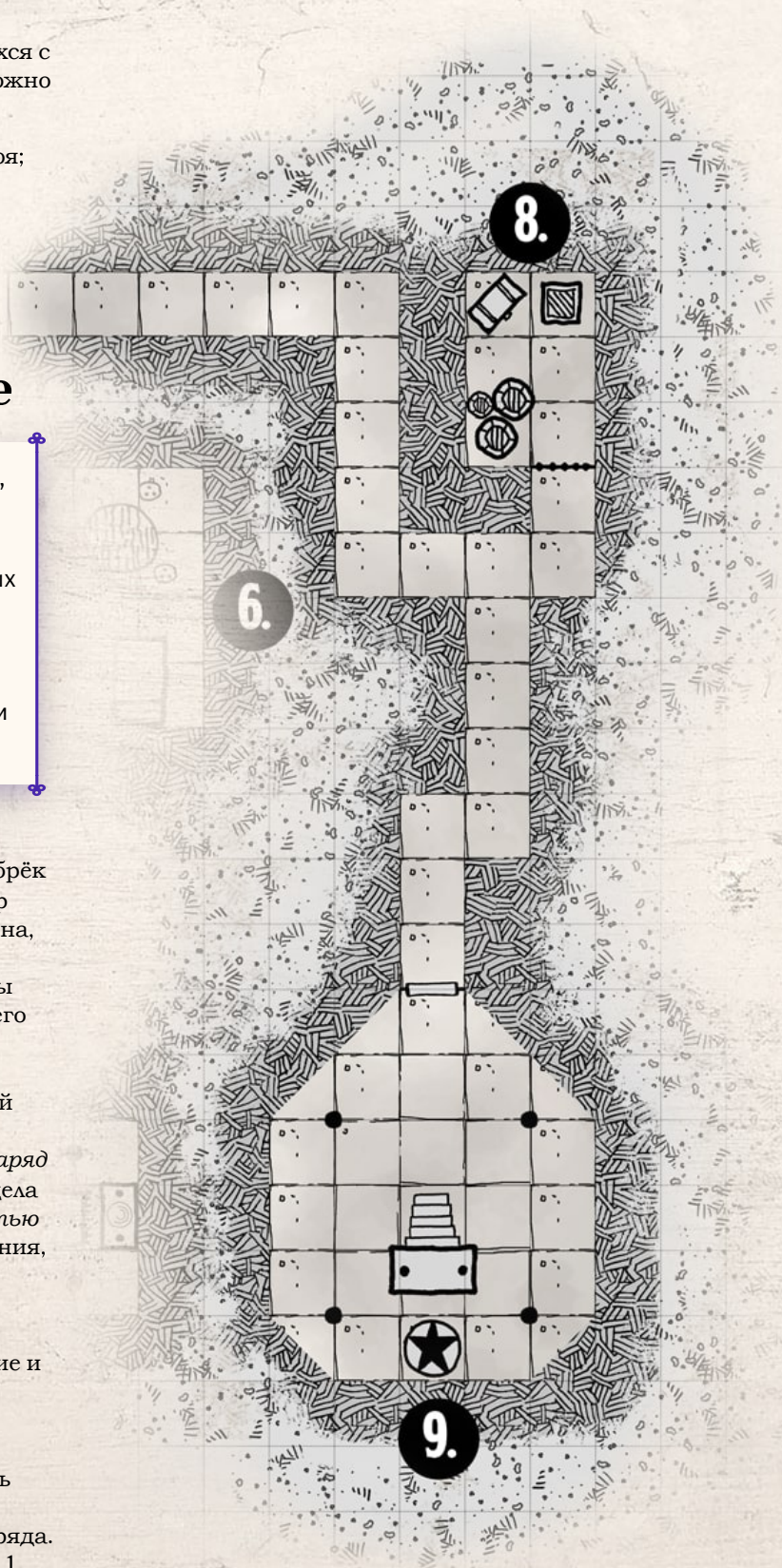
Это — Ше'Хар Отступник. Нарушив договор, заключённый с демоническим покровителем, он обрёк себя на вечную службу в посмертии. Теперь Ше'Хар трудится над осуществлением планов своего хозяина, но тайно желает освобождения и упокоения. Он спроектировал своё убежище таким образом, чтобы добраться до него мог лишь тот, кто в силах убить его раз и навсегда.

Сломленный под гнётом чужой воли, Ше'Хар вынужден сражаться изо всех сил. Он начинает бой заклинанием *Огненные ладони*, *Палящий луч* или *Огненный шар*. Затем в ход пойдут *Мистический заряд* и *Удар посохом Говорящего с мертвыми*. Если его дела окажутся плохи, колдун воспользуется *Невидимостью* и попытается сбежать (несмотря на жажду упокоения, его посмертное рабство вынуждает Ше'Хара спасаться).

Если отряд повергнет Ше'Хара, на последнем издыхании он поблагодарит героев за освобождение и рассыплется в пыль. После него останется посох Говорящего с мёртвыми — это редкий магический предмет, требующий настройки. Им может пользоваться любой заклинатель, умеющий творить мистические заклинания. В посохе три заряда, и каждую ночь на закате он восстанавливает 1к3 заряда. Существо, настроенное на посох, может потратить 1 заряд на сотворение заклинания *Уход за умирающим*, 2 заряда на заклинание *Нетленные останки* и 3 заряда на заклинание *Разговор с мёртвыми*.

Эпилог

Перед смертью Ше'Хар благодарит персонажей за то, что они окончили его мучения и освободили его от посмертных оков. Затем он рассыпается в прах. После гибели Ше'Хара караваны снова могут безопасно пересекать перевал, не опасаясь нападения... во всяком случае, нападения нежити.



Зачарованная статуя

Средний конструкт, без мировоззрения

Класс защиты 18

Хиты 19 (3к8 + 6)

Скорость 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
16 (+3)	5 (-3)	14 (+2)	5 (-3)	8 (-1)	7 (-2)

Уязвимость к урону дробящий

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям испуг, истощение, очарование, окаменение, отравление

Чувства пассивное Восприятие 9

Языки языки, известные при жизни

Опасность 1 (200 опыта)

Обманчивая внешность. Пока зачарованная статуя не двигается, она неотличима от обычной статуи.

Действия

Каменный кулак. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к10 + 3) дробящего урона. Если цель — существо, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения с УС 12, иначе начнёт превращаться в камень и станет опутанным. В конце своего следующего хода цель должна повторить спасбросок, при провале превращаясь в камень на 24 часа, а при успехе переставая быть опутанной.

Сочащийся кусок плоти

Крошечная нежить, нейтрально-злая

Класс защиты 12

Хиты 2

Скорость 20 фт., лазая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	5 (-3)	10 (+0)	4 (-3)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям истощение, очарование, отравление

Чувства слепое зрение 30 фт. (не видит за пределами этой дистанции) пассивное Восприятие 10

Языки понимает общий, но не говорит

Опасность 0 (10 опыта)

Действия

Ложноножка. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 3 (1к4 + 1) дробящего урона.

Ше'Хар Отступник

Средняя нежить, законно-злой

Класс защиты 12 (15 с заклинанием *Доспехи мага*)

Хиты 36 (8к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
11 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Спасброски: Инт +4, Хар +5

Навыки: Магия +4, История +4

Сопротивление урону некротическая энергия; дробящий, колющий и рубящий от немагического и не посеребрённого оружия

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки общий, драконий, inferнальный

Опасность 4 (1 100 опыта)

Сотворение заклинаний. Ше'Хар – заклинатель 5-го уровня, его заклинательная характеристика – Харизма (УС спасброска — 13, +5 к попаданию заклинаниями). Он восстанавливает ячейки заклинаний после окончания короткого или продолжительного отдыха и может творить заклинания без использования материальных компонентов. Он знает следующие заклинания:

Заговоры (неограниченно): *Волшебная рука*, *Мистический заряд*, *Ледяное прикосновение*

1 уровень (неограниченно): *Обнаружение магии*, *Маскировка*, *Доспехи мага*

2-3 уровни (2 ячейки 3-го уровня): *Слепота/глухота*, *Огненные ладони*, *Приказ*, *Рассеивание магии*, *Огненный шар*, *Адское возмездие*, *Невидимость*, *Палачий луч*

Отрицание изгнания. Ше'Хар совершает с преимуществом спасброски от любых эффектов, изгоняющих нежить.

Действия

Удар посохом Говорящего с мёртвыми. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 9 (2к6 + 2) некротического урона.

Посох Говорящего с мёртвыми

Посох, редкий (требуется настройка волшебником, колдуном, чародем или бардом)

Посох имеет три заряда, и каждую ночь на закате он восстанавливает 1к3 заряда.

Держа посох, вы можете действием израсходовать 1 или более его зарядов, чтобы наложить одно из следующих заклинаний: *Уход за умирающим* (1 заряд), *Нетленные останки* (2 заряда), *Разговор с мёртвыми* (3 заряда).

Арт: Shutterstock

Текст: Бенджамин Палмер

Перевод: Сергей Чабанов

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

[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**

