



НЕСПОКОЙНЫЕ МЕРТВЕЦЫ

1-й УРОВЕНЬ

5E

Неспокойные мертвецы

Приключение «Неспокойные мертвецы» рассчитано на четырёх персонажей первого уровня. После его окончания герои получают достаточно опыта, чтобы достичь третьего. Мертвецы выбираются из семейного склепа, а во тьме рыщут чьи-то тени.

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

Давным-давно дьявол по имени Дургон прибыл в наш мир. Он принёс с собой огонь и серу, и культ образовался вокруг него. Вместе они сеяли ужас и смерть во многих землях. В конце концов, Дургон был сражён Давосом — жрецом света. Чтобы предотвратить возвращение дьявола в наш мир, Давос запечатал его кости под храмом и установил священную защиту, чтобы не дать культистам Дургона добраться до них. Много лет прошло, Давос постарел и умер, а тело было похоронено в его семейном склепе.

Культ Дургона усмотрел в этом возможность воскрешения своего тёмного мессии. Они украли череп жреца из места его упокоения и подвергли его воздействию нечестивой энергии, что привело к появлению нежити. Теперь они работают над тем, чтобы снять печать, которая не даёт им добраться до костей своего повелителя. Если герои не разгадают их замысел и не доберутся до храма вовремя, Дургон вернётся, и тьма охватит землю. Впрочем, пока они знают лишь о восстании нежити в древнем семейном склепе и хорошей награде, назначенной за их упокоение.

СЮЖЕТНЫЕ ЗАЦЕПКИ

Просьба аристократа. Персонажи получают записку от местного аристократа. Скелеты его предков повылезали из старого семейного склепа, и ему нужны храбрые приключенцы, чтобы вновь их упокоить. Он предлагает 50 зм за такую услугу.

Объявление с просьбой о помощи. Персонажи видят объявление на доске в городе. Скелеты повылезали из старого склепа, и должны быть вновь упокоены. В объявлении говорится о награде в 50 зм.

Дело церкви. С персонажами связывается местный жрец и рассказывает о скелетах, восстающих из могил в старом склепе. Очевидно, они должны быть упокоены вновь. За такую услугу церковь подготовила награду в 50 зм.

Кладбище

По дороге к семейному склепу Давоса ничего особого не происходит. Тропа ведёт за город и затем змеится через холмы, наконец упираясь в ржавые ворота. За ними виднеется маленькое кладбище, в центре которого находится мавзолей с выгравированным именем «Давос».

Врата не заперты, но не поддаются из-за ржавчины. Требуется пройти проверку Силы (Атлетика) с УС 12, чтобы выбить их. Оказавшись внутри, персонажи увидят кучи костей в остатках брони, разбросанные повсюду. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) с УС 12 покажет, что они, похоже, вышли из склепа. Когда персонажи подходят ближе, кости поднимаются и собираются в скелетов; их рты открыты в безмолвном крике.

Столкновение: скелеты. Два скелета вооружены только короткими мечами. Они бездумно приближаются и машут в того, кто окажется поблизости. При уничтожении они разлетаются в пыль.

Сокровище: монеты. У каждого скелета есть по 2к12 см.

Когда со скелетами будет покончено, ничто больше не помешает двигаться дальше. Дверь в мавзолей не заперта и приоткрыта.

Семейный склеп Давоса

Лестница ведёт вниз в пыльный, увешанный паутиной склеп, хотя часть была убрана культистами, когда они были здесь ранее. Следы в пыли можно заметить успешной проверкой Мудрости (Восприятие) с УС 12. Они ведут дальше в основное помещение. Склеп имеет следующие особенности, если не сказано иное:

Потолки. Сделаны из камня и имеют высоту 10 фт. над полом.

Полы и стены. Полы сделаны из тёсанного камня, а стены вымощены гранитом.

Двери. Сделаны из массива дуба с металлическими пластинами. Они не заперты, если не сказано иное.

Освещение. В склепе абсолютно темно.

1. Зал МЁРТВЫХ

В стенах этой комнаты находятся различные таблички и гробы с именами почивших родственников.

Эта большая комната не содержит монстров и сокровищ. Персонаж, который может видеть комнату 2, при успешной проверке Мудрости (Восприятие) с УС 16, замечает двух **скелетов**, бродящих внутри.



2. ВОСТОЧНАЯ КРИПТА

Два больших гроба встроены в северную и южную стены этого помещения. Два скелета бродят по этой комнате.

Столкновение: скелеты. Два **скелета** в этой комнате атакуют любого, кто войдет. Они преследуют персонажей, если те убегают.

Сокровище: монеты. У каждого скелета есть по 2к12 см.

3. ВЕСТИБЮЛЬ

В каждой стене этой комнаты имеется по двери. В остальном помещении пусто.

Персонаж, успешно совершивший проверку Мудрости (Восприятие) с УС 14, может услышать скелетов на севере и на юге, волочащих свои мечи по полу.

Западная дверь заперта. Она может быть взломана успешной проверкой Ловкости (Воровские инструменты) с УС 12 или выбита успешной проверкой Силы (Атлетика) с УС 12.

4. ЮЖНАЯ КРИПТА

Как и предыдущие две комнаты, эта содержит различные таблички и гробы в стенах. Три скелета бродят по этому помещению.

Столкновение: скелеты. Три **скелета** в этой комнате атакуют любого, кто войдет. Они преследуют персонажей, если те убегают, но не могут открывать двери.

Сокровище: монеты. У каждого скелета есть по 2к12 см.

5. СЕВЕРНАЯ КРИПТА

Как и предыдущие две комнаты, эта содержит различные таблички и гробы в стенах. Три скелета бродят по этому помещению.

Столкновение: скелеты. Три **скелета** в этой комнате атакуют любого, кто войдет. Они преследуют персонажей, если те убегают, но не могут открывать двери.

Сокровище: монеты. У каждого скелета есть по 2к12 см.

6. СЕМЕЙНОЕ СВАТИЛИЩЕ

Небольшое возвышение виднеется у западной стены. На нём находится украшенный гроб, крышка которого была пробита. В углу сидит существо, сгорбившееся над свежим трупом.

В этом гробу нашел свой покой жрец Давос. Если персонажи обследуют его, они поймут, что череп отсутствует. Успешная проверка Мудрости (Медицина) с УС 12 покажет, что он был удалён недавно.

Столкновение: упырь. Это существо — **упырь**. Он пирует останками культиста, который не пережил восстание нежити. Упырь игнорирует персонажей, если они не трогают его и не шумят.

Сокровища: пожитки мертвеца. В гробу находится **оружие +1**. Выберите то, что может использовать один из персонажей.

Тело культиста частично разорвано. Всё, что осталось — небольшая сумка с дневником, который содержит следующую информацию:

- Имя культиста — Горгус.
- Он является членом Культа Дургона.
- Они пытаются воскресить своего повелителя.
- Им нужен череп жреца Давоса для завершения ритуала.

Также, в конце журнала можно обнаружить сложенную карту. Она показывает путь к укрытию культа. Успешная проверка Интеллекта (Религия) с УС 14 также позволит вспомнить, что Дургон — это имя дьявола, который много лет назад терроризировал эти земли, и что он был изгнан жрецом по имени Давос.

Если персонажи не захотят идти по карте, они могут вернуться к тому, кто выдал этот квест и получить свои 50 зм. Также они получают достаточно опыта, чтобы наполовину достичь второго уровня. Тем не менее, если они решат расследовать это дело, продолжите это приключение.

Назад в город

Путь в город теперь также не богат на события, когда мертвые вновь упокоились. С картой в руках вам легко удастся отыскать указанную на ней дверь в подвал. Странный символ вырезан на её досках.

Успешная проверка Интеллекта (Религия) с УС 12 поможет идентифицировать этот символ как символ Культа Дургона. Дверь не заперта, за ней находится лестница в с виду заброшенное здание.



Убежище культа

Культисты устроили свое укрытие в подвале старого склада. Область вокруг давно заброшена и имеет славу притона воров и головорезов. Укрытие имеет следующие особенности, если не сказано иное:

Потолки. Сделаны из дерева и возвышаются на 10 фт. над полом.

Полы и стены. Полы сделаны из грубого камня, а стены вымощены гранитом.

Двери. Сделаны из массива дуба с металлическими пластинами. Они не заперты, если не сказано иное.

Освещение. Свечи освещают комнаты тусклым светом.

1. Вход

В этой комнате находится множество столов и ящиков, которые, по-видимому, использовались как стулья. Свечи висят на стенах, тускло освещая комнату. Двое в плащах и балахонах сидят в углу, обсуждая что-то.

Успешная проверка Мудрости (Восприятие) с УС 14 поможет расслышать следующее:

- Грядёт ритуал по призыву Дургона в наш мир.
- Они рады, что экспедиция по взятию черепа жреца прошла успешно.
- Их беспокоит, что побочным эффектом использованных заклинаний было поднятие нежити.
- Бедный Нортам заслуживает упокоения, но так он стал вурдалаком, у них не было выбора, кроме как запереть его в Комнате мертвых (область 8).

Столкновение: культисты. Два **культиста** застаны врасплох, когда персонажи входят в комнату. Они начинают действовать спустя раунд. Они настолько поражены, что не догадываются бежать.

Сокровище: монеты. Каждый культист имеет по 3к6 см.

Секретная дверь. В восточной стене имеется трещина. Любой, кто стоит в пределах 10 фт. от нее, чувствует движение воздуха. После этого можно попытаться отыскать механизм для открытия стены пройдя проверку Интеллекта (Анализ) с УС 14.

2. Тайник контрабандиста

Эта комната вся в пыли и паутине. Разные ящики стоят у стены. Карта висит на восточной стене, показывая несколько торговых маршрутов.

Сокровище: алхимический сосуд. В ящиках находятся товары на 100 зм (железные слитки, шерсть и т.д.), каждый фунт стоит 1 зм. Также тут находится *алхимический сосуд*, помещённый в сено на дне запечатанного ящика. Ящик может быть открыт успешной проверкой Силы (Атлетика) с УС 12.

3. Пустая комната

В этой комнате находятся вешалки с балахонами, а также разные сундуки. Затушенный фонарь лежит на полу в углу.

Балахоны здесь разных размеров. Персонажи могут легко найти те, что подходят им. Фонарь без масла, но пригоден к использованию. Сундуки пусты.

4. Переговорная

Большой стол находится в центре комнаты. На нём стоят свечи, а четыре фигуры в капюшонах сидят вокруг.

Проверка Мудрости (Восприятие) с УС 14 покажет, что культисты обсуждают следующее:

- Кости Дургона были запечатаны под заброшенным храмом.
- Культистам нужен череп жреца по имени Давос, чтобы снять охранное заклятие.
- Лидер культа уже отправился в храм для проведения ритуала.
- Он озвучил дальнейшие приказы своему заместителю.

Столкновение: культисты. Четыре **культиста** достают оружие спустя раунд. Они фанатики и сражаются до смерти.

Сокровище: монеты. У каждого культиста есть по 3к6 см

5. Пустая комната

Эта комната пуста, за исключением двух канделябров у восточной стены.

Успешная проверка Мудрости (Восприятие) с УС 14 выдаст, что в этой зоне много ходили. Персонажи, прислушивающиеся у восточной двери, могут разобрать пение с другой стороны.

6. Тёмный алтарь

В этой комнате главенствует небольшой алтарь у восточной стены. Три фигуры стоят возле него и поют. Балахон центральной фигуры выглядит более богатым и украшенным, чем у остальных.

Культисты поют следующее на inferнальном:

«О, Дургон, повелитель огня и смерти. Даруй нам свою мудрость и силу. Да горят наши сердца твоим пламенем».



Столкновение: культисты. В этой комнате находится **прислужник** и два **культиста**. В данный момент они поют у алтаря. Прислужник является заместителем лидера культа и сейчас руководит здесь. Прислужник начинает бой с того, что сотворяет *Благословение* на себя и своих спутников. Затем в основном использует *Священное пламя*. Все трое сражаются насмерть.

Сокровище: вещи прислужника. У каждого культиста есть по 3к6 см. У прислужника есть 3к10 зм, ключ от комнаты 8 (Комната мертвых) и письмо от лидера культа. В письме — приказ присоединиться к нему грядущей ночью в заброшенном храме для проведения ритуала. К нему также приложена грубая карта с расположением храма.

7. ПУСТАЯ КОМНАТА

У южной стены этой комнаты находятся три ржавые железные клетки. Тела замученных гуманоидов лежат внутри.

В этой комнате больше нет ничего примечательного.

8. КОМНАТА МЁРТВЫХ

В этой комнате находятся полуобглоданные тела павших культистов. У северной стены стоит статуя. В углу сидит существо, сгорбившись над одним из трупов и вгрызаясь в его плоть.

Дверь в эту комнату заперта. Она может быть открыта ключом из комнаты 6 (Тёмный алтарь), либо взломана успешной проверкой Ловкости (Воровские инструменты) с УС 14. Когда дверь открывается, любой вошедший должен совершить спасбросок Телосложения с УС 10, при провале становясь отравленным на 1 час.

Столкновение: вурдалак. Существо внутри — **вурдалак**. Изначально это был брат Нортам, но когда культисты стали использовать тёмную магию, он стал нежитью. Он сражается с умом и до смерти.

Сокровище: самоцветы. Глаза статуи сделаны из рубинов. Они могут быть извлечены успешной проверкой Ловкости (Ловкость рук) с УС 12. Каждый стоит 25 зм.

Когда персонажи зачистят укрытие, им хватит опыта, чтобы достичь уровня 2. Если они не хотят продолжать, они могут закончить приключение здесь.

На болота

Грубая карта, приложенная к письму, ведёт вас на юг от города в болота. Путь долг и утомителен, но каких-то значимых событий не происходит. Спустя несколько часов тропа оставляет топи позади и упирается в руины каменного храма. Заросли закрывают то небольшое, что осталось от него. Тем не менее, можно различить следы, ведущие внутрь.

Храм частично затонул в болоте. Следы ведут к каменной двери в полу, которая слегка приоткрыта. Открытие требует успешной проверки Силы (Атлетика) с УС 12. Когда дверь будет открыта, можно будет увидеть каменные ступени, ведущие под землю.

Заброшенный храм

Когда-то храм был святым местом, но с тех пор, как его оставили, природа взяла верх. Буря уничтожила верхние уровни, хотя нижние уцелели. В храме абсолютно темно; вода капает с потолка. Храм имеет следующие особенности, если не сказано иное:

Потолки. Сделаны из сырого камня и возвышаются на 15 фт. над полом.

Полы и стены. Полы сделаны из заплесневелого камня, а стены выложены гранитом.

Двери. Сделаны из массива дуба с металлическими вставками. Они не заперты, если не сказано иное.

Освещение. В храме абсолютно темно.

1. Вход

Большие каменные колонны подпирают потолок этой комнаты. Вода капает сверху, оставляя лужи на полу.

В этой комнате нет ничего примечательного.

2. СЕВЕРНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ

Стены этой комнаты содержат фрески, изображающие жреца, сражающегося с тёмными силами.

В этой комнате нет ничего примечательного.

3. ПАЛАТА ВОИНА

Колонны окружают центр этой комнаты. В центре неё высится статуя воина в доспехах.

Столкновение: оживленный доспех. Статуя воина использует характеристики **оживленного доспеха**. Она атакует любого, кто входит в круг колонн. Она сражается до смерти и рассыпется в пыль, когда будет побеждена.

4. РЕЛИКВАРИЙ ВОИНА

Эта маленькая комната содержит позолоченный сундук и гобелен, изображающий великую битву.

Сокровище: сундук. Сундук содержит *серебряный* *Длинный меч* стоимостью 50 зм.



5. ПАЛАТА ВОРА

Колонны окружают центр этой комнаты. Статуя жуликоватого вида мужчины находится в центре.

Столкновение: шпион. Статуя Вора использует характеристики **шпиона**. Она выжидает, пока кто-то не пересечёт комнату, прежде чем нанести скрытую атаку. Она сражается до смерти, разваливаясь в пыль при уничтожении.

6. РЕЛИКВАРИЙ ВОРА

Эта маленькая комната содержит позолоченный сундук и не поддающийся починке изодранный гобелен.

Сокровище: сундук. Сундук содержит *серебряный Кинжал* стоимостью 50 зм.

7. ЮЖНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ

Стены этой комнаты украшены фресками, на которых изображён жрец, призывающий ангелоподобных существ.

В этой комнате нет ничего примечательного.

8. ПАЛАТА ЖРЕЦА

Колонны окружают статую человека в балахоне, держащего святой символ. Крохотные духи кружат вокруг него.

Столкновение: прислужник и духи. Статуя Жреца использует характеристики **прислужника**. Когда персонажи входят в комнату, духи превращаются в шестерых **культистов** вокруг прислужника. У каждого из духов по 1 хиту. Прислужник и духи сражаются насмерть. Когда дух уничтожается, он испаряется, статуя же рассыпается в пыль при уничтожении.

9. РЕЛИКВАРИЙ ЖРЕЦА

В этой маленькой комнате когда-то находился гобелен, который давно превратился в пыль. Небольшой позолоченный сундук стоит у стены.

Сокровище: сундук. Сундук содержит *серебряную булаву* стоимостью 50 зм.

10. ПАЛАТА МАГА

В центре этой комнаты, окруженной колоннами, находится статуя человека, сгорбившегося от боли. Тела людей в черных балахонах окружают его.

Столкновение: маг. Статуя Мага использует характеристики **мага**, за исключением того, что у нее остались только ячейки первого уровня и 30 хитов. До этого её атаквали культисты, когда пробивались через эту комнату. Она атакует персонажей, когда они входят в комнату, сражаясь до смерти и рассыпаясь в пыль, будучи побежденной.

11. РЕЛИКВАРИЙ МАГА

Эта маленькая комната в разрухе. Гобелен у дальней стены разорван, являя некогда закрытую дверь. Битое стекло валяется на полу.

Дверь не заперта, но закрыта. Любой, кто специально не пытается не наступать на стекло, должен пройти проверку Ловкости (Скрытность) с УС 13, при провале привлекая внимание существ из комнаты 13 (Скрытое святилище).

12. ВЕСТИБЮЛЬ

Эта комната выглядит очень старой. Старше остального храма. Свет льётся из комнаты на севере.

Если персонажи провалили проверку скрытности в предыдущей комнате, один из **культистов** из зоны 13 будет находиться здесь.

13. СКРЫТОЕ СВЯТИЛИЩЕ

У северной стены на возвышении расположен алтарь. Фигура в капюшоне поёт стоя перед ним. В углах, кажется, шевелятся тени.

Здесь лидер культа проводит ритуал по освобождению Дургона. Персонажи прибывают как раз к завершению ритуала. Как только он заканчивается, алтарь опускается в пол, открывая лестницу вниз.

Столкновение: фанатики культа. Лидер культа — **фанатик культа**. С ним находится два **культиста**. Когда они завершают ритуал, они сражаются насмерть, чтобы защитить своего хозяина.

Сокровище: оскверненный череп. У лидера находится *Нечестивый череп* и 6к12 зм. У каждого культиста есть по 3к6 см.



Нечестивый череп

Чудесный предмет, необычный (требует настройки заклинателем).

Этот череп когда-то принадлежал доброму жрецу по имени Давос, но был впоследствии осквернён тёмной магией. Будучи настроенным на череп, существо может бонусным действием получить некротический урон, равный своей кости хитов, чтобы восстановить одну ячейку заклинаний 3 круга или ниже. Эта особенность может быть использована один раз между длинными отдыхами. Если погрузить череп в святую воду на 24 часа, он очищается от скверны и больше не причиняет урон при восстановлении ячейки.

Умирая, лидер культа бормочет: «Вы опоздали. Наш повелитель освобожден. Скоро он придет!»

Ритуал освободил Дургона, но ему потребуется примерно 12 часов, чтобы полностью восстановить форму в комнате внизу. До тех пор он неуязвим для любого урона, заклинаний и состояний.

Секретная ритуальная комната

1. ОСНОВНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ

Треснутые каменные колонны поддерживают потолок этой комнаты. В центре находится разбитый магический круг. Существо примерно 6 фт. в высоту с фиолетовой кожей, чёрными волосами и большой глефой в руках стоит в клубящемся красном тумане.

Прочитайте следующее, если персонажи входят в комнату после того, как прошло 12 часов:

Внезапно туман развеивается и существо издает рык! Оно перехватывает своё оружие и становится в боевую стойку.

Столкновение: бородатый дьявол. Дургон — **бородатый дьявол**. Он дезориентирован из-за призыва, и ему требуется раунд на то, чтобы прийти в себя. После этого ещё один раунд он атакует с помехой. Если персонажи не хотят сражаться, они могут попытаться пройти соответствующую проверку Харизмы с УС 18, чтобы убедить его не атаковать. Они могут солгать, что они здесь, чтобы служить ему или попытаться запугать его, утверждая, что у них есть сила отправить его обратно в Бездну. Если им это удастся, он опускает оружие. Можете отыграть далее, как хотите. Если персонажи затем атакуют Дургона, он застан врасплох.

Если Дургон побежден, он превращается в кучу пепла, его последний рык уносится вдаль, когда он отправляется обратно в Девять Преисподних.

2. СОКРОВИЩНИЦА

Эта небольшая комната содержит каменный сундук на возвышении.

Сокровище: сундук. В сундуке находится *Неподвижный жезл*, 200 см и священный символ стоимостью 50 зм.

Эпилог

Когда с Дургоном будет покончено, мир окажется в безопасности от его жестокости. Персонажи, если им ещё не заплатили за работу, получают не только обещанное, но также 250 зм дополнительно за победу над культом и уничтожение дьявола. Если они вернут череп Давоса его семье, то получат восстанавливающую мазь.

Наконец, персонажи получают достаточно опыта, чтобы достичь 3-го уровня.



Арт: Shutterstock
Текст: Бенджамин Палмер
Перевод: Арслан Атаназаров
Вёрстка: [Long Story Short](https://www.adventurawaitstudios.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. 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**

