



ТАМ ОБИТАЮТ ДРАКОНЫ

10-й УРОВЕНЬ

5E

Там обитают драконы

Приключение «Там обитают драконы» рассчитано на четырёх персонажей десятого уровня. После его окончания герои получают достаточно опыта, чтобы наполовину достичь одиннадцатого. Драконий культ бесчинствует в деревне

Хорнсмит.

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

Ултурус — **взрослый белый дракон** — недавно устроил своё логово в руинах крепости Ледяной клык в горах после чего принялся нападать на караваны и близлежащие деревни, не оставляя ничего, кроме льда и разрушений. Что ещё хуже, появилось племя кобольдов, решившее поклоняться Ултурусу и совершающее набеги на деревни и путешественников в надежде приумножить богатства своего повелителя.

Недавно ценная реликвия была украдена небольшой группой кобольдов из дома мэра Хорнсмита, и он хочет заполучить её назад... вместе с головой белого дракона, пока тот не превратил всю деревню в ледышку. Взамен он предлагает 5000 золотых и любые сокровища из логова дракона кроме самой реликвии.

СЮЖЕТНЫЕ ЗАЦЕПКИ

Старый враг. Персонажи уже встречали Ултуруса или отряд кобольдов ранее, но те выжили. Теперь персонажи хотят завершить начатое.

Силуэт в небесах. Персонажи путешествовали в Хорнсмит по своим делам, когда увидели что-то огромное, летящее над ними. К счастью, они остались незамеченными, но теперь не могут отделаться от ощущения, что вот-вот произойдет нечто плохое.

Монеты за убийство. Персонажи слышали о награде за голову дракона и прибыли в Хорнсмит, чтобы её получить. Впрочем, есть ощущение, что награда, померкнет на фоне сокровищ ящера.

«Капризная свинья»

Вы сидите за столом в таверне «Капризная свинья» в деревушке Хорнсмит. Недавно на деревню начали совершать набеги отряды удивительно храбрых кобольдов, облачённых в кожаную броню. Последний набег произошёл всего несколько ночей назад, в результате чего была похищена местная реликвия — Рог Вальхуны. По слухам, они собирают сокровища для белого дракона, которого видели в этих краях, атакующим деревни и караваны. В связи с этим был разослан призыв к искателям приключений, чтобы вернуть рог и разобраться с кобольдами, а также, если подозрения верны, и их драконьим хозяином.

Солнце начинает садиться к тому моменту, когда персонажи устраиваются за ужином и холодной пинтой эля. Многие жители собрались в общей комнате заведения, и мэр — мужчина-дwarf по имени Фелвад Стоунхаммер — обращается к толпе. Любой, кто преуспее в проверке Мудрости (Восприятие) с УС 14 или подойдет ближе, сможет услышать следующее:

- Кобольды нападают на город и проходящие рядом караваны и забирают всё блестящее и ценное.
- Они разграбили дом мэра и некоторые другие здания.
- При прямой конфронтации они не убегают, а стойко сражаются насмерть.
- Мэр предлагает 5000 зм любому, кто положит конец набегам.

Пока вы слушаете обращение, внезапно раздается крик, и местный житель врывается в общую комнату.

«Они вернулись! Кобольды вернулись!» — кричит он, перед тем как упасть на пол. Вся его спина покрыта кровавыми обледенелыми ранами.

Столкновение: кобольды в ночи. В отряде налётчиков шесть **кобольдов-мастеров костей** и два **кобольда-шамана**. Они приближаются к таверне, осыпая её ледяными камнями из пращей, пока небольшая группа обычных кобольдов грабит другие здания. Мастера костей и шаманы будут пытаться не дать жителям помешать разграблению и атакуют любого, кто выйдет из здания или будет отстреливаться из окон. Мастера костей — фанатики, сражаются до смерти. Шаманы убегут, если у них останется 10 хитов или меньше.

Когда с кобольдами будет покончено, жители выйдут из таверны и начнут оценивать ущерб. Если персонажи ещё не познакомились или не поговорили с мэром Стоунхаммером, он отыщет их в толпе и поблагодарит за помощь в отражении нападения, после чего попросит их покончить с кобольдами окончательно и вернуть реликвию — Рог Вальхуны. Он считает, что монстры окопались в старой крепости Ледяного клыка, и может дать персонажам сведения о том, как туда добраться, если они согласятся помочь.

Дорога к крепости Ледяного клыка

Дорога к крепости длинна и трудна, тропа уходит в холмы и тянется до самых гор. Когда-то она соединяла цитадель с внешним миром, теперь же находится во власти природы, практически полностью её уничтожившей. При приближении к самой крепости маленькие следы становятся более отчётливыми.

Путь опасен и усеян ловушками и другими напастями. Персонажи столкнутся со следующим по пути в крепость (используйте в любом порядке):

ЛЕДЯНОЙ ПОДЪЕМ

Персонажи подходят к обрушившейся лестнице, которая когда-то соединяла нижнюю дорогу и плато, находящееся примерно на 100 фт. выше.

- На утёс, где раньше была лестница, можно взобраться, тем не менее, он весь промерз. Подъем требует успешной проверки Силы (Атлетика) с УС 15. Если персонажи не используют инструменты или иные приспособления, чтобы облегчить подъем, бросок совершается с помехой. При провале персонаж падает навзничь и получает 5кб дробящего урона.

- Успешная проверка Мудрости (Восприятие) с УС 18 позволит обнаружить ведро, веревку и систему подъёмных блоков, спрятанных за кустами и деревьями. Они выдерживают до 200 фунтов за раз и позволяют подняться на плато. Если вес превышает предельный, верёвка рвется, как только ведро поднимается с земли. Если кто-то взберётся на утес, он может легко заметить эту конструкцию сверху.

ОБРУШИВШИЙСЯ ТОННЕЛЬ

Персонажи подходят к частично обвалившемуся тоннелю. На данный момент, единственный путь вперед — через тоннель, разве что персонажи хотят потратить несколько часов, взбираясь по сложной местности.

- Оставшееся пространство тоннеля достаточного размера для маленького существа, чтобы проползти без проблем. Если существо большего размера попытается пролезть, бросьте к100. При результате 20 или меньше проход обваливается, блокируя его под завалом. Существо получает 8кб дробящего урона, а также олеплено, оглушено, сбито с ног и опутано и начнет задыхаться. Существо может совершить спасбросок Силы с УС 16, чтобы выбраться. Существо, находящееся снаружи, может потратить действие, чтобы пройти проверку Силы (Атлетика) с УС 15, чтобы попытаться откопать существо в тоннеле. Прохождение тоннеля занимает 15 минут.

- Можно пойти в обход тоннеля через сложную местность. Обход займет больше 2 часов, при этом каждое существо получает уровень Истощения.

ВЕТРЕННЫЙ КАНЬОН

Персонажи пытаются взобраться по склону, борясь с мощными порывами ветра.

- Персонажи могут через силу подняться и противостоять порывам ветра. Это потребует успешного спасброска Телосложения с УС 14. Провал означает, что персонажи достигают вершины, но получают уровень Истощения. При успехе они поднимаются без проблем.

- Здесь также находится система пещер, которые ведут вверх по склону. Вход может быть замечен успешной проверкой Мудрости (Восприятие) с УС 14. Для ориентирования внутри потребуется успешная проверка Интеллекта с УС 14. Провал означает, что персонаж потерялся в этом лабиринте пещер, он получает уровень Истощения, прежде чем наконец-то находит выход.

ПОЛЕ С ЛОВУШКАМИ

Персонажи подходят к большому полю, которое им нужно пересечь, чтобы продвинуться дальше к крепости. Тайно от них кобольды наполнили это поле ржавыми капканами. Пусть каждый персонаж совершит проверку Мудрости (Восприятие) с УС 15. При провале существо наступает в капкан и получает 4к4 колющего урона, а его скорость снижается до 0, пока не будет успешно совершён спасбросок Силы с УС 12. При каждом провале цель получает дополнительно 1к4 колющего урона. Вместо спасброска, захваченное существо может пройти проверку Ловкости (Ловкость рук) с УС 15, чтобы обезвредить ловушку. Провал означает, что существо получает дополнительный урон, как указано выше.

Засада на дороге

Пока вы пробираетесь всё дальше и дальше в горы, крепость постепенно являет себя. Кажется, что строение взбирается вверх по склону большой горы и заканчивается пространством достаточно большим, чтобы птица рух могла свить там гнездо. Тропа впереди ныряет в небольшой каньон, дно которого усыпано валунами, которые, кажется, упали со стен каньона.

Персонажам нужно совершить проверку Мудрости (Восприятие) с УС 16. При провале их застанут врасплох. Группа кобольдов нападает сверху — со стен каньона.

Столкновение: кобольды на подъёме. Здесь находится группа из шести **кобольдов-мастеров костей** — по трое на каждой стороне каньона. У них есть половинное укрытие из-за высоты (30 фт.), и они полагаются на свои ледяные пращи при атаке. Если персонажам удастся взобраться по стене каньона (проверка Силы (Атлетика) с УС 14), кобольды возьмутся за свои скимитары. Как и прежде, эти фанатики стоят насмерть.

Крепость Ледяного клыка

Внушительная крепость возвышается перед вами, её главные ворота выбиты и лежат на земле. Длинная широкая лестница ведёт внутрь комплекса.

Крепость Ледяного клыка когда-то была дварфийской надземной цитаделью. Она спроектирована таким образом, чтобы воспользоваться преимуществом высоты для отслеживания передвижений сил врага. В итоге крепость была покинута, когда дварфийский клан, ответственный за её возведение, был уничтожен в прошлой войне.



Крепость имеет следующие особенности, если не сказано иное:

Потолки. Сделаны из камня и поднимаются на 30 фт. над полом.

Полы и стены. Полы сделаны из подогнанных каменных плит, стены вымощены гранитом.

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

Освещение. В крепости абсолютно темно.

Особые приметы. По всему комплексу находятся многочисленные баррикады. Существо, которое пытается перебраться через неё, получает 2к4 колющего урона. Они также считаются труднопроходимой местностью.

1. ВЕСТИБЮЛЬ

Каменные ступени ведут наверх — на север, внутрь зала с шестью внушительными статуями дварфийских воинов. В дальней стене имеется частично обрушившийся проход.

В восточной стене есть отверстие, которое ведёт в область 8 (Защитная турель). Маленькое существо может пролезть внутрь с помощью успешной проверки Ловкости (Акробатика) с УС 15. Путь на север частично обрушился. Проход считается труднопроходимой местностью для любого существа среднего или большего размера.

Ловушка: баллиста. Здесь есть растяжка, которая тянется по верху первой лестницы. Она может быть замечена успешной проверкой Мудрости (Восприятие) с УС 16. Если ловушка будет активирована, баллиста в области 8 стреляет, и все на пути болта должны совершить спасбросок Ловкости с УС 16, получая 4к10 колющего урона при провале и падая ничком.

2. СКЛАД

Это большая комната с потолками 60 фт. в высоту. Разбитые горшки и контейнеры валяются на полу, а крупные ящики и бочки стоят у стен. В углу свалена большая груда камней.

Столкновение: каменный голем. Груда камней на самом деле — **каменный голем**. Он был оставлен дварфами, когда те покинули это место, и всё ещё охраняет эту комнату, как и прежде. Он не будет атаковать дварфа, разве что тот атакует первым, но будет враждебно настроен к любому другому существу, которое войдет в комнату.

Сокровище: старье. Сундук у северной стены содержит *Подковы ветра* и 300 зм в седельной сумке.

3. БИБЛИОТЕКА

В этой большой комнате находятся книжные полки и столы. В нос бьёт запах плесени.

Секретная дверь. Большая часть книг в этой библиотеке испорчены плесенью и влагой и разваливаются, когда до них дотрагиваются. Здесь также находится девять целых книг, которые кажутся магическими по своей природе. На полке у восточной стены есть место как раз для девяти книг. Если все девять книг будут расположены на полке, секретная дверь откроет путь в область 4 (Скрытые архивы).

4. СКРЫТЫЕ АРХИВЫ

Эта маленькая пыльная комната содержит два небольших, покрытых паутиной стеллажа.

Сокровище: книги и свитки. Здесь можно найти множество редких книг (суммарно они весят 100 фунтов и стоят 5000 зм). Здесь также находится *Свиток заклинания Воспламеняющаяся туча*.

5. ОСНОВНАЯ БАРРИКАДА

Ряды шипастых деревянных баррикад и мешков с песком блокируют эту секцию прохода. За ними стоит заряженная баллиста, направленная на вас.

Столкновение: одинокий кобольд. Здесь находится **кобольд**, управляющий баллистой. Он укрыт на три четверти из-за баррикады и баллисты. Он стреляет каждый второй ход, нанося 4к10 колющего урона при попадании и сбивая с ног цель большого или меньшего размера. Он не фанатик, на самом деле он попал к ним только потому, что его собственное племя было полностью уничтожено. Если персонажи предложат ему сбежать, он с радостью оставит свой пост и сбежит из крепости.

6. ЗАПАДНЫЕ КАЗАРМЫ

Эта комната содержит шесть кроватей, два стола и четыре уборные. Большой плюшевый слегда заплесневелый ковер лежит на полу.

Столкновение: кобольды. Здесь находится четыре **кобольда-мастера костей** и два **кобольда-шамана**. Мастера костей сражаются насмерть, а шаманы сбегут, если у них останется 10 хитов или меньше, направляясь глубже в комплекс, в попытках предупредить остальных.



7. ВОСТОЧНЫЕ КАЗАРМЫ

Эта комната содержит шесть кроватей, два стола и четыре уборные. Большой плюшевый слетка заплесневелый ковер лежит на полу.

Столкновение: кобольды. Здесь находится четыре **кобольда-мастера костей** и два **кобольда-шамана**. Мастера костей сражаются насмерть, а шаманы сбегут, если у них останется 10 хитов или меньше, направляясь глубже в комплекс, в попытках предупредить остальных.

8. ЗАЩИТНАЯ ТУРЕЛЬ

Эта небольшая комната содержит массивную баллисту, направленную на вход в комплекс. Можно заметить шнур, привязанный к спусковому механизму и ведущий через холл.

Если кто-то перережет шнур, это отключит ловушку в области 1 (Вестибюль).

9. ХРАНИЛИЩЕ ЭЛЯ

В этой комнате находятся остовы четырёх больших кег, в которых раньше был эль. Странный запах наполняет комнату.

Столкновение: студень. Два **золотистых студня** прячутся на потолке. Они падают и атакуют любого, кто входит. У них нет чувства самосохранения, и они преследуют любого, кого почуют.

10. СТОЛОВАЯ

Эта большая комната когда-то была трапезной, что можно заключить по большим столам и скамьям. Массивный давно потухший камин находится у северной стены. Повсюду валяются объедки.

Кобольды используют эту зону для еды. Кроме их объедков в этой комнате больше ничего нет.

11. КУХНЯ

Когда-то эта комната была кухней. Теперь же она абсолютно опустошена.

Кобольды не готовят еду, предпочитая есть её сырой. В этой комнате нет ничего особенного.

12. КЛАДОВАЯ

Эта комната покрыта пылью и паутиной. Ящики и бочки различной степени повреждённости валяются тут и там.

Сокровище: сундук. Сундук спрятан в углу комнаты под некоей тканью. Он может быть замечен успешной проверкой Мудрости (Восприятие) с УС 12. В нём находится *Зелье превосходного лечения*.

13. РАЗРУШЕННЫЙ КОРИДОР

Этот коридор кажется частично разрушенным. Небольшой проход сделан с помощью досок и маленьких камней.

Ловушка: арбалет. Существо среднего размера или больше сможет проползти сквозь этот проход. С другой стороны находится ловушка, активируемая растяжкой. Её можно заметить успешной проверкой Мудрости (Восприятие) с УС 14. Если кто-то пройдет, не заметив шнура, арбалет на западе стреляет. Существо, активировавшее ловушку, должно совершить спасбросок Ловкости с УС 14 иначе получит 3к10 колющего урона. Ловушка одноразовая.

13Б. МАССИВНАЯ ДВЕРЬ

Огромная дверь 30 фт. в высоту находится перед вами. Усиленная металлическими пластинами и большим замком, она кажется непроницаемой.

Эта дверь может быть открыта только с помощью ключа из области 16 (Комната коменданта).

14. ОРУЖЕЙНАЯ

Различные стойки с оружием и броней находятся в этой маленькой комнате.

Персонажи могут найти: 3к6 элементов воинского оружия и 2к4 комплекта кольчужного доспеха.

15. ЭЛИТНАЯ КАЗАРМА

В этой комнате находится несколько кроватей и уборных. Ещё одна комната видна на другой стороне за перегородкой.

Столкновение: кобольды-фанатики. Шесть **кобольдов-мастеров костей** находятся в этой комнате. Они сейчас спят. Если их потревожить, они сражаются насмерть.

16. КОМНАТА КОМЕНДАНТА

В этой большой спальне находится камин, разные книжные полки, большая кровать и сундучок. Кажется, что здесь кто-то живет, хотя комната довольно грязная.

В этой комнате обычно спит лидер кобольдов. Когда персонажи прибывают, он разговаривает с Ултурусом. В сундучке находится ключ, который отпирает массивную дверь (область 13б).

Секретная дверь. Секретная дверь находится за небольшим стеллажом на северной стороне. Её можно заметить успешной проверкой Мудрости (Восприятие) с УС 18 и открыть успешной проверкой Интеллекта (Анализ) с УС 14.

17. СКРЫТОЕ СВАТИЛИЩЕ

Эта маленькая комната залита странным светом. Около дюжины свечей ярко горят вокруг алтаря, на котором лежит щит.

Свечи зажжены заклинанием *Вечный огонь*.

Сокровище: щит. Это щит +2. На нём выгравирована кричащая боевой клич голова дварфа.

18. ЛОГОВО ДРАКОНА

Сильный ветер ударяет вам в лицо с этого ледяного утёса. В центре вы видите большую кучу золота и самоцветов, на которых в данный момент лежит большой белый дракон. Перед ним, пытаясь перекричать ветер, стоит маленький кобольд в костяном шлеме.

Лёд очень скользкий. Существо, которое перемещается больше, чем на половину своей скорости, должно пройти проверку Ловкости (Акробатика) с УС 12, иначе упадёт ничком в конце своего перемещения.

Столкновение: Ултурус. Это Ултурус — **взрослый белый дракон**. Кобольд перед ним — Грикт — **кобольд-шаман** и лидер этого племени кобольдов.

Если Ултурус или Грикт замечают персонажей, они готовятся атаковать, но не делают этого сразу. Ултурус не особо умён, но очень любопытен. Ему нравится мучить своих жертв и упиваться их страданиями. Если он думает, что персонажи могут его как-то развлечь, он может пообщаться с ними. Но как только ему это наскучит, он атакует.

Если персонажи говорят, что все кобольды мертвы, и больше никто не принесёт ему сокровищ, он может быть убежден покинуть это место успешной проверкой Харизмы (Убеждение) с УС 25. Если он улетит, то предварительно проглотит большую часть своих сокровищ, прежде чем отправиться на поиски нового логова.

Эпилог

Если персонажи убивают Ултуруса

Они могут взять все сокровища. Они обнаруживают

Рог Вальхуны вместе со следующим:

- 14000 зм
- 200 пм
- 9 самоцветов по 500 зм каждый
- комплект Мифриловых доспехов (полулаты)
- Камень элементаля (Синий сапфир)
- Медальон здоровья

Когда они возвращаются в Хорнсмит, их приветствуют как героев и вручают награду 5000 зм (конечно, если они возвращают Рог).

Если персонажи убеждают Ултуруса уйти

Они могут взять часть сокровищ. Они обнаруживают

Рог Вальхуны вместе со следующим:

- 1345 зм
- 27 пм
- 9 самоцветов по 500 зм каждый
- комплект Мифриловых доспехов (полулаты)
- Камень элементаля (Синий сапфир)
- Медальон здоровья

Когда они возвращаются в Хорнсмит, их приветствуют как героев и вручают награду 5000 зм (конечно, если они возвращают Рог).



Кобольд-мастер костей

Маленький гуманоид (кобольд), законно-злой

Класс защиты 17 (костяная броня)

Хиты 40 (9к6 + 9)

Скорость 30 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
|--------|---------|---------|--------|--------|--------|
| 9 (-1) | 16 (+3) | 12 (+1) | 8 (-1) | 7 (-2) | 8 (-1) |

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки драконий, общий

Опасность 3 (700 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на ярком свете, кобольд получает помеху к броскам атаки, а также к проверкам Мудрости (Восприятие), основанным на зрении.

Тактика стаи. Кобольд совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник кобольда.

Действия

Костяной скимитар. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 6 (1к6 + 3) рубящего урона.

Ледяная праща. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 30/120 футов, одна цель. Попадание: 5 (1к4 + 3) дробящего урона и 11 (3к6) урона холодом.

Кобольд-шаман

Маленький гуманоид (кобольд), законно-злой

Класс защиты 13

Хиты 40 (9к6 + 9)

Скорость 30 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
|--------|---------|---------|--------|---------|--------|
| 9 (-1) | 16 (+3) | 12 (+1) | 8 (-1) | 14 (+2) | 8 (-1) |

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки драконий, общий

Опасность 1/2 (700 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на ярком свете, кобольд получает помеху к броскам атаки, а также к проверкам Мудрости (Восприятие), основанным на зрении.

Тактика стаи. Кобольд совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник кобольда.

Использование заклинаний. Кобольд-шаман является заклинателем 1-го уровня. Его заклинательной характеристикой является Мудрость (УС спасброска — 12, +4 к броскам атаки заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания:

- Заговоры (неограниченно): Свет [Light], Священное пламя [Sacred flame], Чудотворство [Thaumaturgy].
- 1 уровень (3 ячейки): Благословение [Bless], Лечение ран [Cure wounds], Убежище [Sanctuary].

Действия

Кинжал. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 4 (1к4 + 2) колющего урона.

Праща. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 футов, одна цель. Попадание: 4 (1к4 + 2) дробящего урона.

Арт: Shutterstock

Текст: Бенджамин Палмер

Перевод: Арслан Атаназаров

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

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

Open Gaming License The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other forms in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphics, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title, and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwab, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. **Copyright 2021 Adventures Await Studios**

