



ЗОЛОТО И СЛАВА

ПРИКЛЮЧЕНИЕ НАЕМНИКОВ СЕМИ ГОРОДОВ
ДЛЯ 4 ИГРОКОВ 1 УРОВНЯ ОТ БРАЙАНА АРМОРА

Золото и слава

Предыстория приключения

В Семиградье лето, и военный сезон в самом разгаре. Несмотря на близкую угрозу Маротийской драконьей империи, здешние государства с большим или меньшим энтузиазмом продолжают формализованные войны и набеги друг на друга. Но не каждое собранное и отправленное на войну войско одерживает победу. Наёмники и ополченцы Каплеона увязли в катастрофической череде неудач и поражений на оккупированной Каммеем территории. Потери в первых же рейдах и необходимость сохранить лицо заставили генералов заняться необычным для середины военного сезона делом — набором рекрутов.

«Пионеры Тавва» — один из нанятых Каплеоном отрядов. Из-за потерь их численность сильно сократилась, а перспективы сколько-нибудь значительных выплат в конце военного сезона стали туманными. Единственная надежда спасти свою репутацию и финансы — восстановить численность роты и так ударить по врагам Каплеона, чтобы привлечь внимание начальства.

В самом Каплеоне ситуация тоже очень напряжённая. Недавняя пропаганда в пользу Маротийской империи, которую с недавнего времени стал вести барон, вызвала яростную оппозицию как внутри страны, так и за рубежом. И всё же властитель считает, что переговоры зашли слишком далеко, чтобы

взять и порвать все связи с драконами. Но внутренняя оппозиция не сидит, сложа руки. Политическая организация «Ла Прегунта», подозревает, что империя Драконов активно вмешивается в ход военного сезона, чтобы ослабить барона и вынудить его принять помощь империи. Оппозиционерам известно, что в Семиградье успешно действуют маротийские агенты, поддерживая положение, когда септимские государства почти изолированы друг от друга и не могут координировать свои действия. Член «Ла Прегунты», Афенсо Айеши, во время весенних сборов присоединился к «Пионерам Тавва» в качестве лейтенанта. Его миссия состоит в том, чтобы раскрыть планы драконов относительно Каплеона и таким образом покончить с властью барона.

Краткое описание приключения

Персонажей в разгар семиградского военного сезона рекрутируют «Пионеры Тавва». Хотя рота и в отчаянном положении, новички должны суметь проявить себя и завоевать доверие капитана, дварфа Заврина Тавва, который поначалу скептически к ним относится. Продемонстрировав свою храбрость в лагере (или получив любезный пинок от лейтенанта), в рамках азартной игры по восстановлению доброго имени и финансового благополучия роты новобранцы получают задание. Однако досталось оно

Design: Bryan Armor

Editing: Meagan Maricle

Art Director & Graphic Design: Marc Radle

Layout: Anne Gregersen

Art: Phil Stone

Cartography: Dyson Logos

supported on patreon | www.dysonlogos.com

Publisher: Wolfgang Baur

Kobold Press, Midgard, Open Design, and their associated logos are trademarks of Open Design.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, place names, new deities, etc.), dialogue, plots, story elements, locations, characters, artwork, sidebars, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.)

Open Game Content: The Open Content in this adventure includes the kobold spellclerk and edjet initiate stat blocks and the *broken fang talisman* magic item.

© 2020 Open Design

www.koboldpress.com



им не случайно. Новый лейтенант располагает информацией о маротийских агентах, действующих в этом районе, и решает натравить на них бедолаг-персонажей. Те находят агентов, несмотря ни на что выполняют задание и зарабатывают уважение Заврина Тавва и Пионеров, увязнув при этом в политических интригах Каплеона.

Зацепки приключения

Есть множество причин, по которым персонажи могут откликнуться на призыв о наборе наёмников в разгар военного сезона. Возможно, они — почитатели Мавроса, опоздавшие к первому набору, или отвергнутые большими ротами по ошибочным (или обоснованным) причинам, или намеренно ищущие неудачливый отряд. Возможно, персонажи прямо или косвенно пострадали от боевых действий на каплеонской границе и хотят взяться за оружие из чувства мести или справедливости.

В качестве альтернативы, один или несколько персонажей могут преследовать тайные цели, собирая информацию о состоянии военных сил Каплеона для себя или какой-нибудь организации. Они могут тайно служить другой воюющей стороне, такой как Валера или Каммей, изучая возможности дальнейшего саботажа военных действий Каплеона изнутри или разыскивая агентов империи Драконов в Семиградье. Любые ссылки персонажей на внутреннюю политику Каплеона в частности или Септимских государств вообще предоставляют ряд возможностей для интеграции приключения в более длинную сюжетную линию. Особенно хорошо сочетаются с этим приключением варианты персонажей и предыстории, представленные в журнале «Warlock 13: Война и битвы».

Пионеры Тавва

«Пионеры Тавва» были основаны с десяток лет назад в дварфском вольном кантоне Тиджино, как лёгкая разведывательная рота. Первоначально это был чисто дварфский отряд, но сейчас в Пионерах состоят и дварфы, и люди, и минотавры, и отмеченные эльфами, и даже кобольд. До нынешней кампании Заврин Тавв и его Пионеры имели солидную репутацию среди наёмников, и в настоящее время они служат в составе сезонного ополчения Каплеона. Эмблема «Пионеров Тавва» проста: в лазурном поле наклонный золотой бокал.

Обычная численность роты во время кампании около 50 бойцов, но потери в нынешнем военном сезоне сократили состав до 26-ти воинов. Уставом роты Тавв утверждён командиром и единственным владельцем с двадцатью долями. Для него предусмотрена офицерская ставка в размере пяти долей от доходов. Ветераны, прослужившие пять и более лет, получают две доли за каждый сезон, а рядовые воины — одну. Новобранцам, которые подписывают контракт после середины сезона, обещают половинную долю. За военный сезон успешные наёмники могут одной только долей заработать себе на комфортный уровень жизни в течение года. Офицеры и владельцы от-

рядов могут получить за трёх- или четырёхмесячную кампанию во много раз больше, при условии, что не будут захвачены в плен или убиты. Эти доходы часто увеличиваются за счёт грабежа или выкупа пленных, но ожидается, что некоторая часть любой прибыли будет разделена между всеми членами отряда.

Подпишите договор

Когда персонажи решают присоединиться к Пионерам, Вайла, отмеченный эльфами ротный казначей и вербовщик, целый день ведёт их до небольшой деревни с видом на приятную долину, находящуюся к северо-востоку от Каплеона и теперь занятую каммейцами. За околицей этой деревни в беспорядке расставлены палатки и два шатра: ротная столовая и лазарет. Несколько фургонов ротного обоза стоят рядом с интендантской палаткой. Те солдаты, кто не занят в караулах, ходят по лагерю, занимаются тренировочном круге, разбирают припасы в фургонах или стреляют из луков по мишеням. Крепкий, пожилой дварф с начинающей сесть большой, чёрной бородой, стоит возле одной из палаток. Рядом с ним — огромный, хмурый минотавр и выглядящий смущённым человек. Дварф приветствует персонажей. Прочтите или перефразируйте следующее:

«А, свежая кровь! Добро пожаловать в «Пионеры Тавва! Я — Заврин Тавв, основатель и владелец «Пионеров». Моя правая рука — Афенсо, новый лейтенант и каплеонец в придачу. А этот большой уродливый ублюдок — Таргис, ротный сержант. Вайла приведёт вас к присяге и покажет, как подписать контракт на сезон. Прежде, чем я доверю новобранцам что-то более важное, чем чистка сортиров, надо проверить, из какого вы теста. Лейтенант за вами присмотрит. Обеспечит, чтобы вы помогли в лагере, показали Таргису, как умеете сражаться, и постояли в карауле. Если всё будет хорошо, возможно, именно вас я выберу, когда дойдёт до дела».

С любыми уточняющими вопросами Тавв отсылает к Вайле или лейтенанту. Затем Вайла подводит персонажей к небольшому столу в своей палатке и просит каждого подписать контракт, в котором излагаются условия службы в Пионерах. Контракт обещает половинную долю ротных доходов и оговаривает, что служба длится до окончания военного сезона (первый день Сбора Урожая), после чего новобранцы могут снова записаться, чтобы дожидаться следующего сезона, или пойти своим путем. После подписания Афенсо проводит новичков по лагерю.

Часть 1. Базовая тренировка

Лейтенант Афенсо Айеши (законопослушно-нейтральный, мужчина, человек, **шпион [spy]**) может ответить на любые вопросы о том, чем занимаются наёмники, о нынешнем положении Пионеров и о доступных в разных местах лагеря заданиях. Сейчас Афенсо не станет отвечать на любые конкретные вопросы о том, каким может быть следующее задание для роты. Он всячески подчёркивает, что если персонажи докажут, что достойны, то их могут взять на прибыльное дело. Но независимо от результатов, Афенсо хочет использовать их в своей шпионской игре.

ДЕЛА

Большинство мест в лагере связаны с проблемой или делом, которые можно решить, чтобы заслужить доверие и уважение наёмников и начальства. Исследуя лагерь Пионеров, персонажи столкнутся с разными проблемами, которые можно решить с помощью социальных или боевых навыков. Каждое такое дело может быть выполнено только один раз, но разбираться с ними можно в любом порядке. Потратить на это можно столько дней, сколько захотят персонажи, но начальство не очень любит тех ленивцев, кто по несколько дней ничем не занят.

Если у персонажей будет в общей сложности шесть успехов и не больше трёх неудач, они завоюют доверие и хорошую репутацию, а Тавв доверит им при поддержке роты проникнуть на каммейский аванпост.

Если персонажи допустят три провала и меньше шести успехов, Тавв понимает, что им требуется дополнительная подготовка перед выполнением каких-либо заданий. Тогда Афенсо заступает за них и делает так, что Тавв отправит на это задание именно их.

Персонажам не нужно участвовать в каждом деле, но они могут взять дополнительные задачи и после шести успехов или трёх неудач, чтобы получить дополнительную выгоду.

ИНТЕНДАНСТКАЯ ПАЛАТКА

Интендант «Пионеров Тавва», Феззк (нейтральный, мужчина, **кобольд [kobold]**), отчаянно нуждается в сильных спинах или умных головах. Из-за недавних потерь в роте возник беспорядок среди нераспределённых излишков припасов. Два персонажа с Силой не менее 12 могут целый день каторжно потрудиться, помогая Феззку организовать поставки. По завершении каждый такой персонаж должен преуспеть в проверке Силы со Сл. 12 (Атлетика) или получить один уровень истощения. Если работа выполнена хотя бы двумя персонажами, считается, что дело сделано всей группой.

В качестве альтернативы, персонаж с Силой не менее 14 может выполнить эту работу в одиночку, если другой поможет Феззку руководить рабочими. Вторым персонаж должен совершить проверку Интеллекта со Сл. 13 (Расследование). При успехе работающий физически персонаж получает два уровня истощения, но группе засчитывается два успеха. При неуда-

че работа по организации снабжения безнадежно провалена, Феззк в ярости, а персонажи потерпят одну неудачу.

РОТНАЯ СТОЛОВАЯ

Грун (законопослушно-нейтральный, мужчина, дварф, **простолюдин (обыватель) [commoner]**) служит ротным поваром и с помощью двух дневальных организует питание наёмников. Он проследит за тем, чтобы персонажей должным образом накормили, и они могли выполнять свои обязанности. Если персонажи предлагают свою помощь, Грун на несколько часов охотно забирает их на кухонные работы: чистить картошку и помешивать мясо, пока оно тушится, что приносит персонажам один успех в выполнении лагерных дел.

Персонаж, владеющий навыком готовки, может улучшить обычную стряпню Груна с помощью успешной проверки Интеллекта или Харизмы со Сл. 8 и использования кухонной утвари.

Успех обеспечивает наёмников более вкусной едой, чем их кормили в роте до сих пор, и приносит персонажам дополнительный успех в выполнении лагерных дел. Провал означает такую мерзкую размазню, что Грун прогоняет провинившегося персонажа с кухни, а группа получает один провал в выполнении лагерных дел.

ТРЕНИРОВОЧНЫЙ КРУГ

Сержанту-минотавру Таргису Тавв поручил оценить боевые качества новобранцев. Каждый персонаж, специализирующийся на рукопашном бое, должен сойтись в поединке с одним из солдат роты (используйте блок статистики **стражника [guard]**, за исключением того, что у солдата нет щита). Проводите бои в обычном режиме, но заканчивайте их, когда один из участников теряет половину от максимума своих хитов. Ротный **прислужник (послушник) [acolyte]** находится тут же, чтобы после окончания поединка восстановить участникам потерянные хиты. Таргис настаивает на том, чтобы магия в бою не применялась, и дисквалифицирует любого бойца, который ей воспользуется.

Если хотя бы половина участвующих в поединках персонажей выигрывает, группа получает один успех в выполнении лагерных дел. Если наоборот, то получает одну неудачу. Если все участвующие персонажи выиграли, Таргис награждает новобранцев одним подходящим для них доспехом из ротных запасов стоимостью не более 200 зм.

СТРЕЛЬБИЩЕ

На стрельбище один из ротных **разведчиков [scouts]** вызывает любого из персонажей группы на соревнование по стрельбе. Если тот согласится, то ему дают короткий лук, либо он может стрелять из собственного дальнобойного оружия. Соревнование состоит из дальнобойных атак по цели с КД 13. В каждом раунде и персонаж, и разведчик совершают по одной атаке. Выигрывает тот, кто первым попадёт в цель трижды. Значение броска 20 или выше — настолько впечатляющее попадание, что оно засчитывается за два.

Если персонаж побеждает или добивается ничьей, группа получает один успех в выполнении лагерных

дел. Если у персонажа есть два броска атаки с результатом 20 или выше, такое мастерство стрельбы засчитывается за два успеха. Если выигрывает разведчик, персонажи получают одну неудачу.

ПАЛАТКА КАЗНАЧЕЯ

Вайла (законопослушно-нейтральная, женщина, отмеченная эльфами, **обыватель [commoner]**) заберёт любого грамотного персонажа, обладающего хоть какими-нибудь способностями, на работу с цифрами, чтобы тот помог до вечера подвести баланс в бухгалтерских книгах. Учёт недавнего поступления новых рекрутов и боевых потерь отнял у Вайлы много времени и помешал вовремя сделать соответствующие бухгалтерские записи. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) со Сл. 10 приносит персонажам один успех в выполнении лагерных дел. Если значение этой проверки больше необходимого на пять или более очков, персонаж обнаруживает постоянное завышение цен одним из поставщиков. Если обратить на это внимание Вайлы, это принесёт персонажам один дополнительный успех и награду в 50 зм. Если проверка провалится, персонажи получают одну неудачу.

КАРАУЛЬНАЯ СЛУЖБА

Караульная служба должна быть одной из первых задач, возложенных на персонажей. По крайней мере, двое из них должны в первую ночь заступить на пост и патрулировать периметр лагеря, чтобы предупредить Пионеров о вражеской разведке и защищать лагерь от налётов.

Каммейские подразделения как раз проводят разведку каплеонских позиций. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) со Сл. 14 во время патрулирования обнаружит каммейского разведчика, передвигающегося в лесу возле самого лагеря Пионеров. В случае столкновения он убегает, так ничего и не вызвав. В качестве альтернативы, успешная проверка Мудрости (Выживание) со Сл. 14 покажет следы того, что разведчик был здесь. Любая успешная проверка приносит персонажам один успех в выполнении лагерных дел. Если они захватят разведчика, то получат два успеха.

ПАЛАТКА МАГА

Ротный маг Эрран Джосс (хаотически-добрый, мужчина, человек, **боевой маг [battlemage]** («Кодекс существ», стр. 397)) пытается провести необычный ритуал призыва, который выходит за рамки его знаний, и с радостью примет помощь любого опытного в магии персонажа. Тот, кто соглашается помочь в ритуале, должен совершить проверку Интеллекта (Магия) со Сл. 14. При успехе ритуал проходит нормально — Джосс призывает пылевого мефита и связывает своей волей.

При неудаче появляются и нападают два разъярённых **пылевых мефита [dust mephits]**. Успешная проверка Интеллекта (Магия) со Сл. 13 выявит изъян в рунах призыва. Персонаж может действием исправить руны, и это мгновенно изгоняет мефитов.

Если ритуал проходит как надо, персонажи получают один успех в выполнении лагерных дел, свиток заклинания *Волшебная стрела [spell scroll of magic missile]* и обещание Джосса, что его новый элемен-

тальный слуга поможет им в будущем задании. Если ритуал пойдёт не так, персонажи получают одну неудачу. Если персонажи успешно изгоняют разъярённых мефитов, Джосс награждает их свитком заклинания *Волшебная стрела*.

ПОСТ ХИРУРГА

Ротный хирург, Олин (нейтрально-добрый, мужчина, **жрец [priest]** Хорса), лечит нескольких раненых солдат. Он примет от персонажей любую помощь. Сейчас у него четыре пациента с опасными ранениями. Успешная проверка Мудрости (Медицина) со Сл. 12 стабилизирует состояние пациента и предотвращает его смерть. Либо это может сделать любая магия исцеления. Стабилизация по крайней мере двух из четырёх умирающих приносит персонажам один успех в выполнении лагерных задач и расположение Олина. Он подарит персонажам два зелья лечения.

ЗАДАНИЕ

Если персонажи заработают шесть успехов до того, как потерпят три неудачи, Заврин Тавв будет извещён, что они хорошо несут службу и выглядят готовыми к участию в боях. Он назначит их для выполнения задания Афенсо и предоставит ротные ресурсы, в зависимости от того, какие задачи персонажи успешно выполнили (описано в разделах «Поддержка Пионеров»).

Если персонажи потерпят три неудачи раньше, чем заработают шесть успехов, Тавв скептически отнесётся к тому, что они будут полезны раньше нескольких недель обучения. Афенсо, однако, под свою ответственность уговаривает Тавва передать персонажей под его командование для выполнения предстоящего задания. Тавв отказывается тратить какие-либо ресурсы на безнадёжное, по его мнению, дело; персонажи не получают преимуществ поддержки Пионеров, независимо от того, какие лагерные дела они выполнили успешно.

Афенсо обрисовывает задачу. Он узнал, что в соседней долине есть захваченная каммейскими наёмниками деревня. Она расположена вокруг странной башни, в которой каммейские войска, возможно, хранят что-то важное. «Пионеры Тавва» могут поднять свою репутацию, если им удастся завладеть тем, что спрятано в той башне. Персонажи должны отправиться в деревню на разведку, проникнуть внутрь башни и захватить то, что каммейцы там хранят.

Он знает, что это не каммейский лагерь, а скорее форпост Маротийской империи и подозревает, что нечто, спрятанное в башне, ценно для драконов и их агентов. Отправляя рекрутов на это задание, Афенсо надеется сорвать маротийскую операцию. В идеале, персонажи возвращаются с доказательствами вмешательства Мароти в войну на стороне Каплеона, которые «Ла Прегунта» сможет использовать против барона Каплеона.

Приближение. Деревня, о которой идёт речь, находится в четырёх часах ходьбы. Существует 50-процентная вероятность того, что персонажи встретятся по пути, по крайней мере, с одной группой разведчиков (один **разведчик**, два **разбойника [bandits]**). Те не носят никакой формы или знаков отличия, что странно для района, где полно наёмных рот и семиградских войск.

Часть 2. Подозрительная деревня

Крутые, поросшие лесом холмы спускаются к скоплению крепких каменных домов в узкой долине. Деревня стоит на берегу стремительного потока, который крутит колесо единственной мельницы. На берегу, на небольшом холме, возвышается белая каменная башня. Её вершина украшена несколькими странными шпильми, тянущимися вверх, как пальцы руки.

Расположившимся в деревне наёмникам поручено защищать эту башню. Внутри неё несколько стражей в масках, руководящий маротийской операцией **кобольд чиновник-заклинатель** [kobold spellclerk] (см. стр. 11) и два его телохранителя, **посвящённых в эджеты** [edjet initiate] (см. стр. 12).

Тридцать наёмников захватили и зачистили все здания в деревне. Они не носят ротных знаков и ни в плену, ни в обычном разговоре не сообщают никаких подробностей о своей работе. Успешная проверка Харизмы (Запугивание) со Сл. 15 захваченного в плен наёмника покажет, что ему не известно, кто их работодатель.

Все взаимодействия с ним осуществляются через несколько посредников в масках, а наёмникам приказано держаться подальше от башни на холме. Днём парам часовых и остальным наёмникам видно всё, что происходит в деревне. Любое проникновение в неё в это время требует либо многочисленных успешных проверок на Ловкость (Скрытность) со Сл. 15, либо тщательного маневрирования между зданиями, другими укрытиями и часовыми.

Поддержка Пионеров. Афенсо и Тавв оставляют на усмотрение персонажей способ подойти к деревне и башне. Хотя Афенсо предпочитает скрытность, он не останавливает персонажей, которые хотят ворваться в деревню по главной дороге, уверенный, что деятельность маротийцев в этом районе будет сорвана в любом случае. Если персонажи получили поддержку от Тавва, то во время операции могут рассчитывать на различную помощь, которая зависит от полученных ими успехов:

- Если персонажи успешно помогли Эррану Джоссу вызвать и связать пылевого мефита, они могут дважды призвать этого монстра, чтобы ослепить до трёх наёмников, которых могут видеть и которые не участвуют в бою. Если персонажи специально не дадут о себе знать, ослеплённые наёмники считают, что пыль забила им глаза из-за внезапно порыва ветра и не подозревают о вторжении.
- Если персонажи преуспели на стрельбище, два разведчика последуют за ними на это задание. Персонажи могут их вызвать один раз во время одного боя снаружи зданий, чтобы обеспечить себе поддержку обстрелом из засады, после чего разведчики отходят к месту встречи в лесу.

- Если персонажи хорошо показали себя в тренировочном круге, Таргис назначает небольшой отряд (четыре **стражника**), чтобы помочь им справиться с заданием. Один раз за время операции персонажи могут сломать небольшой деревянный амулет и отправить таким образом короткое сообщение с сигналом для этого отряда совершить какой-нибудь манёвр или отвлечь внимание: имитировать атаку, поджечь одно из зданий или что-нибудь подобное. Отряд успешно справится со своей задачей, но это приведёт вражеских наёмников в состояние повышенной боевой готовности.

1. МАГИЧЕСКИЕ СИГНАЛИЗАЦИИ

Возле открытых подходов к деревне кобольд чиновник-заклинатель установил сеть бесшумных магических сигнализаций. Пересечение этих линий предупреждает его о вторжении, а он, в свою очередь, предупреждает наёмных стражей. Если персонажи случайно пересекут зону тревоги и активируют заклинание, добавьте по одному **мастифу** [mastiff] в каждую группу часовых, а патрули приведите в состояние повышенной готовности.

Найти сигнализацию. Во время наблюдения за деревней успешная проверка Мудрости (Восприятие) со Сл. 14 покажет, что некоторые участки периметра, кажется, не охраняются, и это странно. Успешная проверка Интеллекта (Магия) со Сл. 12 предупреждает персонажей о наличии магической сигнализации. Обнаружение любой из тревожных областей обеспечивает и лёгкое обнаружение остальных.

2. ЧАСОВЫЕ

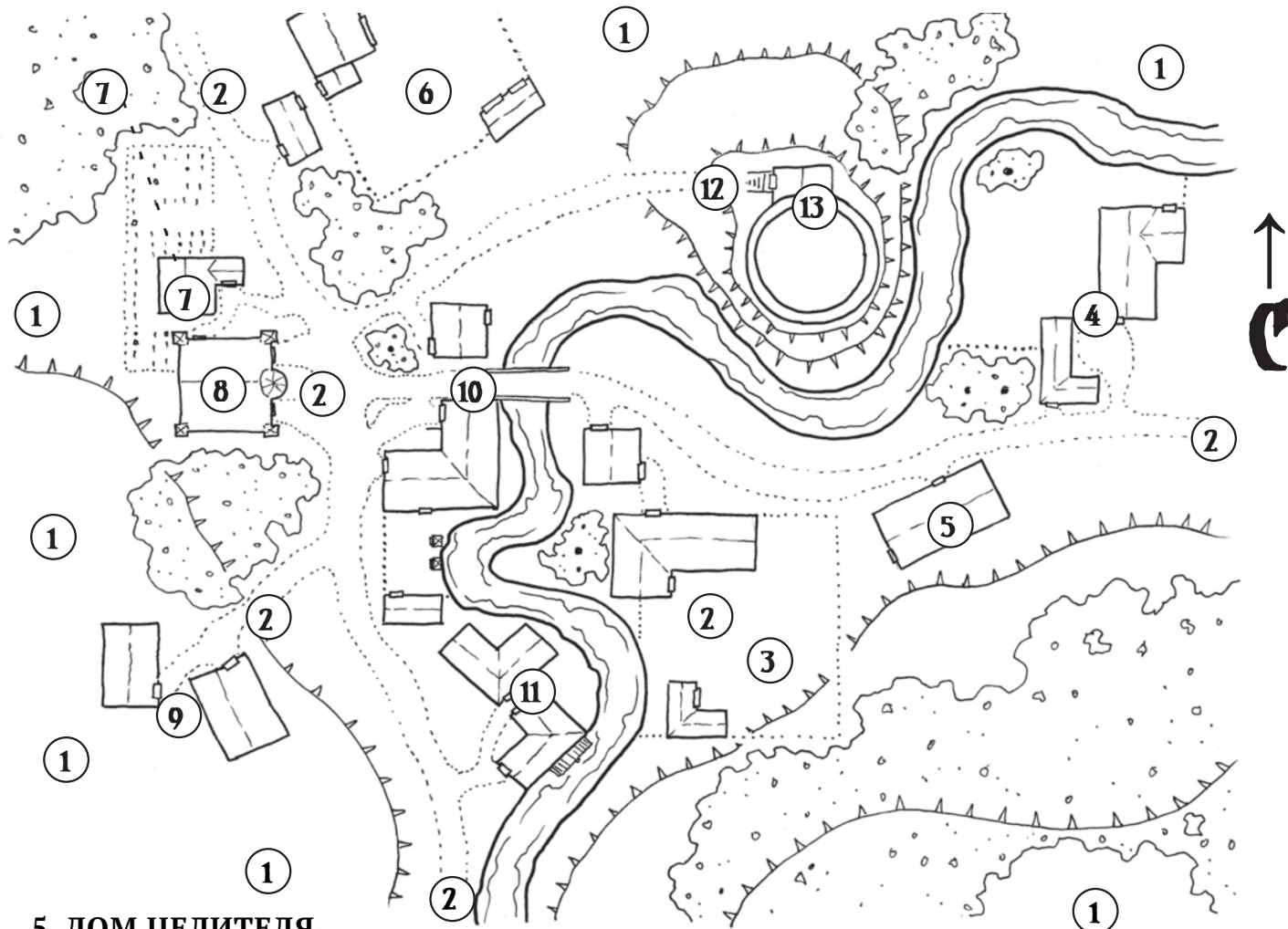
Есть шесть групп часовых, каждая из которых состоит из одного **разведчика** и одного **разбойника**, охраняющих ключевые места вокруг деревни. Некоторые наёмники сменяют друг друга на этих постах, но те постоянно полностью укомплектованы.

3. ЗАГОН ДЛЯ ЛОШАДЕЙ

На огороженной территории и в прилегающих к ней зданиях находятся лошади наёмников. В загоне под присмотром одного **разбойников** их пасётся несколько десятков. Здания вокруг забиты мешками с кормом, сбруей и другим снаряжением, необходимым для лошадей. Рядом стоит три фургона с припасами.

4. ПОМЕЩЕНИЯ ДЛЯ СОЛДАТ

Основная часть припасов наёмников находится здесь, рядом с домами, и хранится под многочисленными полотняными навесами. В расчищенные здания накидали спальных циновок. Здесь — десять **разбойников**. Они спят или играют в азартные игры.



5. ДОМ ЦЕЛИТЕЛЯ

Прислужник наёмников отдыхает со своим **службой-гомункулом** [*homunculus servant*] в маленьком коттедже, что стоит на главной улице. Двое раненых разбойников (КД 10, 6 хитов) лежат в спальне, отделённой от основного помещения.

Сокровище. В вещах послушника можно найти два зелья лечения.

6. ВОЛЬЕР ДЛЯ СОБАК

Здесь заперты гончие наёмников. Когда всё спокойно, два **обывателя** (простолюдина) ухаживают за десятью **мастифами**. Если объявлена боевая готовность, шесть мастифов патрулируют вместе с часовыми.

Беспокойные гончие. Собаки, которых слишком долго держали впроголодь, стали голодными и беспокойными. Успешная проверка Мудрости (Проницательность) со Сл. 10, совершённая любым, кто наблюдал за тем, что здесь происходит, покажет, что собаки едва могут контролировать. Успешная проверка Мудрости (Обращение с животными) со Сл. 12 может успокоить их или отменить любые приказы, отданные им дрессировщиками. Персонаж, предложивший псам пищу, получает преимущество на эту проверку.

Сокровище. У одного из дрессировщиков на поясе висит зелье дружбы с животными [*potion of animal friendship*].

7. ФЕРМЕРСКИЙ ДОМ С ПОТАЙНЫМ ХОДОМ

Среди рядов разросшихся маслин стоит одинокий фермерский дом. Деревянный пол в нём усеян обломками, что остались от устроенного наёмниками грабежа. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) со Сл. 13 покажет на деревянных половицах несоответствия линий древесного узора, а успешная проверка Интеллекта (Расследование) со Сл. 10 поможет обнаружить потайной люк в погреб. Люк заблокирован снизу и может быть сломан с помощью успешной проверки Силы со Сл. 14.

В погребе. Здесь уже больше месяца прячется семья из четырёх человек. Успешная проверка Харизмы (Убеждение) со Сл. 14 заставит их открыть люк. Они объясняют, что спрятались, когда наёмники выгнали местных из деревни. Весь месяц они выживали благодаря частично обрушившемуся туннелю, который ведёт из погреба в близлежащий лес. Младшая дочь достаточно мала, чтобы протиснуться там, и каждый день она собирала в лесу орехи и ягоды, а также приносила воду. Семья может предоставить персонажам общую информацию о деревне, её зданиях, о количестве и характере наёмников. Селяне видели, как захваченных разведчиков Каммея и Каплеона уводили в ближайшие к гостинице лачужки. Они также могут рассказать, что башня остава-

КАРТА: НАЖМИТЕ СЮДА, ЧТОБЫ СКАЧАТЬ ЕЁ ДЛЯ ВАШЕГО ВИРТУАЛЬНОГО ИГРОВОГО СТОЛА.

лась нежилой, сколько они себя помнят, но кто или что может занимать её сейчас, им не известно. Если персонажи помогут семье, погреб станет безопасным местом для отдыха.

Потайной ход. Узкий, частично разрушенный туннель ведёт от поляны в соседнем лесу в погреб фермерского дома. Любой, кто идёт через лес, обнаружит вход в туннель при успешной проверке Мудрости (Восприятие или Выживание) со Сл. 13. Совершив успешную проверку Силы Сл 14, любой из персонажей сможет за час восстановить потайной ход. Каждый помогающий ему персонаж сокращает время на расчистку завалов вдвое. Если персонажи расчищают разрушенный туннель и позволяют семье сбежать, селяне дарят им две бутылки вина стоимостью 10 зм каждая. Младшая дочь дарит маленькую брошь в знак благодарности любому персонажу, который был особенно дружелюбен в отношении её семьи.

8. БОЛЬШОЙ АМБАР

Большой амбар на северо-западной окраине деревни используется наёмниками для хранения рогатой казны. Здесь в одиночестве сидит безоружный **огр [ogre]**, днём и ночью стерегущий запёртый сундук. Его кулаки наносят 2к4 дробящего урона. Если его не предупредят о тревоге, он отдыхает, приклонив голову к сундуку и подрёмывая, а это случается часто. Ключ от сундука **огр** носит на кожаном ремешке на шее. Каждые несколько часов наёмники оставляют ему еду и эль у входа в амбар, чтобы он был спокоен. Постоянные часовые, выставленные у дверей, следят за тем, чтобы никто не потревожил чудовище, пока оно спит.

Сокровище. Успешная проверка Ловкости со Сл. 12 при использовании воровских инструментов позволяет открыть замок сундука. Внутри находится 10 пм, 350 зм, 157 см и 77 мм.

9. ПОМЕЩЕНИЯ ДЛЯ СОЛДАТ

В этих двух коттеджах расчистили место для дополнительных спальных подстилок. Большую часть дня здесь находится от пяти до десяти **разбойников**.

10. ГОСТИНИЦА У МОСТА

В гостинице к югу от моста живёт выбранный наёмниками командир (**шпион**) и три назначенных им офицера (**разбойники**). Лачуги к северу и югу от гостиницы не охраняются. Внутри них кучами валяется униформа Каплеона и Каммея и другие опознавательные знаки. Многие вещи покрыты засохшей кровью.

Сокровище. В своей комнате капитан оборудовал тайник с 95 зм, 210 см и 47 мм.

11. МЕЛЬНИЦА

Комплекс зданий мельницы рядом с ручьем был разграблен, и теперь там нет ничего полезного. Несколько длинных брёвен вставлены в мельничный механизм, чтобы остановить колесо. Успешная проверка Силы (Атлетика) со Сл. 8 позволит убрать брёвна и вновь запустить мельницу. Та работает достаточно громко, чтобы привлечь внимание большей части всех, кто находится в деревне.

12. СТРАЖИ БАШНИ

У входа в башню постоянно стоят два человека **стражника**. В отличие от наёмников, их лица скрыты под безликими белыми масками. Каждые четыре часа новая группа стражников выходит из башни и сменяет прежних часовых, а те заходят внутрь. В случае нападения один из стражников пытается протрубить в охотничий рог, висящий у него на поясе. Тогда глубокий звук рога можно услышать на расстоянии до 100 футов, и это разбудит всех стражников, находящихся в башне.

Сокровище. Один из стражей башни всегда носит с собой богато украшенный резьбой в виде драконьей чешуи охотничий рог из слоновой кости стоимостью 100 зм. При смене караула рог передаётся новой паре стражей.

13. ВХОД В БАШНЮ

На вершине холма, возвышаясь над деревней, стоит странная белокаменная башня. Прочная деревянная дверь на северной её стороне является единственным входом внутрь, на первый этаж

Часть 3. Башня

В башне видны пять небольших бойниц на втором этаже (обозначены на карте буквой W). Стены этого четырёхэтажного сооружения гладкие от основания до самой вершины. Любое восхождение на них без посторонней помощи потребует успешной проверки Силы (Атлетика) со Сл. 20. С применением верёвок или иных приспособлений сложность становится равной 15. Персонажи могут добраться до трёх выходящих на север бойниц, через которые можно попасть в области 8 или 9, если вскарабкаться на небольшую пристройку у входа в здание с помощью успешной проверки Ловкости (Акробатика) со Сл. 10. Чтобы протиснуться через эти бойницы, существо среднего или ещё большего размера должно совершить успешную проверку на Ловкость (Акробатика) со Сл. 10.

1. КАРАУЛКА

Входная дверь открывается в небольшую, аскетично обставленную прихожую. Здесь постоянно дежурит один из свободных от дежурства стражников.

Развитие. В случае нападения стражник пытается убежать, чтобы предупредить стражника в области 3 или тех, кто находятся в области 7.

2. ЛЕСТНИЦА У ВХОДА

Узкая лестница ведёт в область 4, а боковая дверь — в область 3.

Запертая дверь. Дверь с буквой «М» всегда запёрта. Успешная проверка Ловкости со Сл. 10 при использовании воровских инструментов позволяет вскрыть замок, а успешная проверка Силы со Сл. 14 заставляя дверь открыться, но предупреждает стражника в области 3.

3. СКЛАДСКИЕ ПОМЕЩЕНИЯ

Здесь расчищено место для двух кроватей, на одной из которых всегда спит **стражник**. Есть дверь, ведущая в небольшую кладовую, заваленную битым кам-

нем, сломанной мебелью и всяким мусором, принесённым сюда из других помещений башни, что свидетельствует о недавнем её восстановлении.

4. ХОЛЛ

Лестница ведёт в холл с двумя небольшими крыльями на восток и запад. Оба крыла очищены от большей части мусора и пусты. В маленьких бра — свечи, наполняющие помещение тусклым светом. Дверь в область 5 открыта.

Потайная дверь. Потайная дверь (отмеченная на карте буквой «S») ведёт в область 6 в обход области 5. Успешная проверка Интеллекта (Расследование) или Мудрости (Восприятие) со Сл. 14 открывает её.

5. КОМНАТА-ЛОВУШКА

Ловушки с волшебными стрелами. В области 5 находятся волшебные ловушки, которые должны показывать не знающих о секретном ходе чужаков. Когда существо наступает на одну из трёх зачарованных каменных плит (отмеченных на карте буквами «Т»), его поражает магический взрыв. Существо получает 1к4 урона силой, а чары с этой каменной плиты исчезают.

Предотвращение. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) со Сл. 12 позволит заметить вырезанные на камнях магические глифы, а успешная проверка Интеллекта (Магия) со Сл. 12 покажет, что это магическая ловушка. Успешная проверка Ловкости со Сл. 13 при использовании воровских инструментов позволит вытащить плиту, не активируя ловушку. Существо может пытаться осторожно обходить ловушки, не вызывая их срабатывания, при условии успеха в проверке Ловкости (Акробатика) со Сл. 10. Неудача любой из проверок активирует ловушку.

6. НИЖНИЙ ЛЕСТНИЧНЫЙ ПРОЛЁТ

Лестница здесь повторяет изгиб башни и ведёт в область 7.

7. ВЕРХНЯЯ ЛЕСТНИЧНАЯ ПЛОЩАДКА

Верхняя площадка тоже очищена от мусора. Здесь нет никакой мебели и украшений, кроме небольшого деревянного стола и пары стульев. Два **стражника** отдыхают тут в свободное от дежурств время. Закрывающая деревянная дверь ведёт на север в область 8, а другая лестница — на третий этаж башни.

8. СПАЛЬНЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ

В этой комнате лежат спальные тюфяки для кобольда чиновника-заклинателя и посвящённых в эджеты. В комнате есть лишь немного пищевых отходов и небольшая кожаная сумка, лежащая рядом с двумя **механическими жуками** [clockwork beetles] («Том чудовищ», стр. 60), которые нападают на персонажей.

Потайная дверь. Дверь в область 9 (отмечена буквой «S» на карте) спрятана и заперта. Успешная проверка Мудрости (Восприятие) со Сл. 12 позволит найти её и механизм замка, спрятанный в стенной нише. Успешная проверка Ловкости Сл. 10 при использовании воровских инструментов вскрывает замок, а успешная проверка Силы со Сл. 12 выбьет дверь.

9. КОМНАТА ДЛЯ ЗАПИСЕЙ

Кобольд чиновник-заклинатель хранит в этой маленькой комнате самые важные документы. На узких полках лежат свитки с посланиями, шифры, кодовые книги и ещё несколько томов. В трёх кодовых книгах сидят **книгохранители** [bookkeepers] («Кодекс существ», стр. 55). Если прикоснуться к книгам до того, как произнести правильную фразу на драконике, монстры нападут.

Слова силы. Над полками на камнях стены мелом нацарабана фраза на драконьем: «Кто видит всё, но сам незрим?» Успешная проверка Интеллекта (История) со Сл. 14 позволит вспомнить, что правильный ответ — Парсис Незримый, один из драконов-правителей Мароти. Если сказать: «Парсис» на драконьем, книгохранители истекают из книг и остаются на полу лужами чёрных чернил. Если их нейтрализовать как-то иначе, вместе с ними уничтожаются и кодовые книги.

Развитие. Атака или отключение книгохранителей предупреждает кобольда чиновника-заклинателя в области 11.

Сокровище. На одной из полок лежит книга заклинаний, содержащая заклинания: *Маскировка* [arcane lock] и *Волшебный замок* [disguise self], *свиток заклинания Внушение* [spell scroll of suggestion], несколько маротийских кодовых книг и свитков с зашифрованными сообщениями, содержащих подробную информацию о передвижениях войск и их снабжении в текущем военном сезоне.

10. ГАЛЕРЕЯ С КОЛОННАМИ

На этом этаже есть только одна комната. Несколько колонн поддерживают её потолок, окружая винтовую каменную лестницу, ведущую в область 11. С другой стороны колонн есть два небольших пьедестала, увенчанных прозрачными сферами. На маленьком письменном столе лежит несколько чистых свитков и страницы пергамента и письменные принадлежности.

Сокровище. Сферы на пьедесталах — это не магические хрустальные шары стоимостью 20 зм каждый.

11. ВЕРШИНА

Четыре шпиля из тёмного гранита стоят по краям крыши и ориентированы по сторонам света. Четыре более высоких шпиля возвышаются в центре крыши, плотно окружая выход с винтовой лестницы. **Кобольд чиновник-заклинатель** (см. стр. 11) и двое **посвящённых в эджеты** (см. стр. 12) стоят вокруг лестницы, наблюдая и делая заметки о происходящем в окрестностях.

Развитие. Если маротийские агенты предупреждены сигналом рога или книгохранителями, они готовы к появлению персонажей. Посвящённые в эджеты встают по бокам лестничного колодца, готовые стрелять из коротких луков, а затем перейти в рукопашную. Чиновник-заклинатель пытается избежать ближнего боя, используя *Огненный снаряд* [fire bolt], *Скольжение* [grease] и *Сон* [sleep], чтобы поддержать своих охранников. Для способности инициированных Проявление мужества он является их старшим офицером.

Сокровище. Кобольд чиновник-заклинатель имеет при себе *маротийский дисциплинирующий жезл* (см.

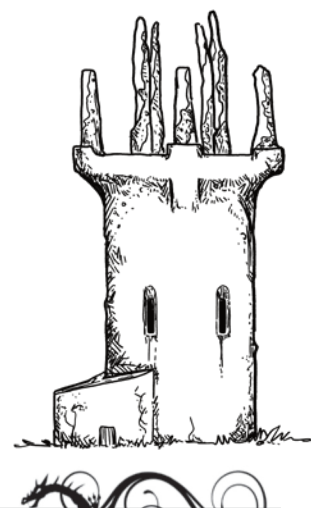
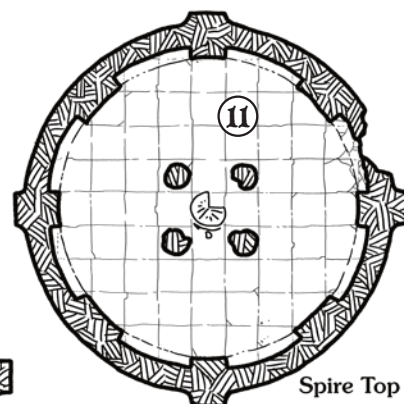
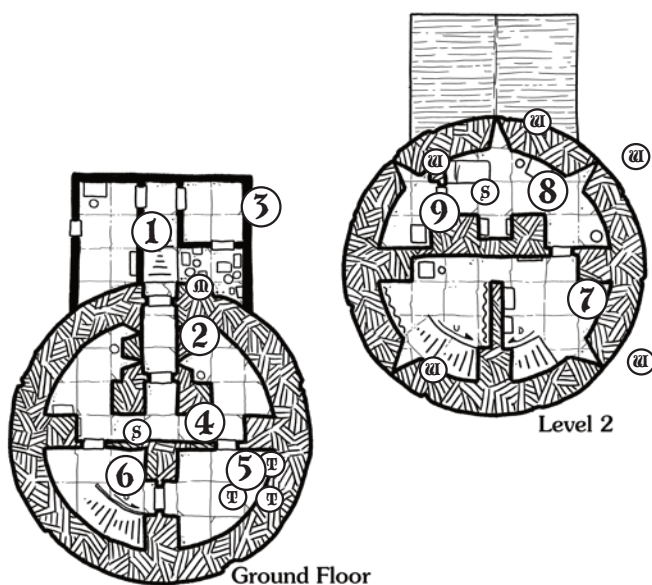
стр. 12), талисман сломанного клыка (см. стр. 12) и небольшой кожаный кошель с несколькими огранёнными драгоценными камнями стоимостью 250 зм.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В зависимости от того, как именно персонажи проникли в деревню и башню, они могут либо просто уйти в лес, либо им придётся пробиваться из деревни с боем. Независимо от этого, если они вернутся к «Пионерам Тавва» с какой-либо информацией о присутствии здесь маротийцев, то успешно завершат задание. Победа над кобольдом чиновником-заклинателем временно нарушит маротийские операции в Семиграде, а захват любой из кодовых книг, сообщений или других документов из комнаты записей позволит получить важные сведения о маротийской шпионской сети.

Записка Афенсо. Узнав об их успехе, Афенсо возвращается в «Ла Прегунту», в Каплеон, оставив для персонажей следующую записку:

.....
Если вы вернулись живыми, то оказали услугу Каплеону и всему Семиграду, нарушив маротийские планы. Если нет... что ж, вы, вероятно, мертвы, но и смертью своей послужили нашему делу. Драконы будут знать, что свободные люди Каплеона тоже умеют плести интриги. Друзья, если наши пути вновь пересекутся, я надеюсь, вы не будете злиться на меня за этот гамбит. Я действую только ради «Ла Прегунты» и её справедливых целей. Что до Тавва, то он хороший воин и один из лучших dwarфов. Надеюсь, происшедшее откроет ему глаза на то, кому он служит, и что он перейдёт к другому городу, пока Каплеон действительно не заслужит преданности тех, кому дорога свобода. Прощайте!
.....



КАРТА: НАЖМИТЕ СЮДА, ЧТОБЫ СКАЧАТЬ ЕЁ ДЛЯ ВАШЕГО ВИРТУАЛЬНОГО ИГРОВОГО СТОЛА.

КОБОЛЬД ЧИНОВНИК-ЗАКЛИНАТЕЛЬ

Выглядывающая из глубокого капюшона морда рептилии — единственный намёк на то, что эта фигура в плаще — кобольд. Нося на шее амулет клыка, он занимается секретами и слухами.

Агенты империи. Кобольды чиновники-заклинатели работают в основном в качестве посыльных и агентов шпионской сети империи Драконов. Они искусны в составлении и разгадывании шифров, контролируют операции других полевых агентов и предоставляют повелителям своё мнение о внутренних делах их врагов.

Доверенные посланники. Кобольдам чиновникам-заклинателям, в дополнение к природным навыкам и тому, что дают им занятия магией, часто предоставляется возможность использовать магические предметы, помогающие в шифровании и отправке сообщений. Составляемые или передаваемые ими шифровки имеют большое значение для тайной деятельности.



КОБОЛЬДЫ ЧИНОВНИКИ-ЗАКЛИНАТЕЛИ В МИДГАРДЕ

Чиновники-заклинатели действуют в качестве шпионов низшего ранга в шпионской сети Маротийской империи, совместно управляемой Парсисом Незрым и ка-визирем Зеки Хасан Аль-Эски. Несмотря на довольно низкий статус, они весьма важны и составляют большинство маротийских шпионов за рубежом. На родине к чиновникам-заклинателям относятся со смесью уважения и насторожённости, поскольку в империи они действуют не менее активно, помогая уничтожать тех, кто тяготеет к правлению драконов.

Чиновники-заклинатели обычно подготавливают *Рёв дракона* [dragon roar] («Справочник героев Мидгарда», стр. 164) вместо *Огненного снаряда* [fire bolt] и *Беседу с драконом* [converse with dragon] («Справочник героев Мидгарда», стр. 159) вместо *Падения перышком* [feather fall].

КОБОЛЬД ЧИНОВНИК-ЗАКЛИНАТЕЛЬ

Маленький гуманоид (кобольд),
законопослушно-нейтральный

Класс доспеха 12

Хиты 21 (6к6)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	КОН	ИНТ	МДР	ХАР
6 (–2)	14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)

Спасброски Инт. +5

Способности Акробатика +4, Магия +5, Обман +5, Расследование +5, Восприятие +3, Убеждение +3, Скрытность +4

Языки общий, драконий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Хитрое действие. В каждый свой ход чиновник-заклинатель может бонусным действием совершить Засаду, Отход и Рывок.

Тактика стаи. Кобольд совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах пяти футов от того находится хотя бы один дееспособный союзник кобольда.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, кобольд совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Использование заклинаний Кобольд чиновник-заклинатель является заклинателем 2-го уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл. спасброска от заклинаний 13, +5 к попаданию атакой заклинанием). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *Огненный снаряд* [fire bolt], *Сообщение* [message], *Малая иллюзия* [minor illusion]

1-й уровень (3 ячейки): *Невидимое письмо* [illusory script], *Падение перышком* [feather fall], *Понимание языков* [comprehend languages], *Скольжение* [grease], *Сон* [sleep]

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Кобольд чиновник-заклинатель совершает две рукопашные атаки оружием.

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20\60 футов. Попадание: колющий урон 4 (1к4 + 2)

ДРАКОНОРОЖДЕННЫЙ, ПОСВЯЩЕННЫЙ В ЭДЖЕТЫ

Свирепо смотря на любого наглеца, что решится бросить ему вызов, этот элитный драконорожденный воин всегда ищет свою следующую цель. Он облачен в стёганный доспех, а его когтистая рука никогда не удаляется далеко от рукояти меча.

Истинно верующие. Посвящённые в эджеты так же фанатичны, как и элитные эджеты («Кодекс существ», стр. 121), но им только предстоит развить точность и уравновешенность в бою. Редко кто из посвящённых в эджеты отступает перед страхом смерти. Неудача — гораздо более страшная для них перспектива.

Готов произвести впечатление. Прежде, чем посвящённые смогут вступить в ряды корпуса эджетов, они должны проявить себя в бою. Это часто заставляет их идти на большой риск, но офицеры считают такое поведение естественным способом отделить тех, у кого есть воля и навыки, чтобы стать настоящим эджетом, от тех, кто просто стремится к этому. Выжившие во время обучения, но в остальном не соответствующие стандартам эджетов, часто занимают в войсках более низкие должности разведчиков, лучников или других вспомогателей.

ПОСВЯЩЁННЫЙ В ЭДЖЕТЫ

Средний гуманоид (драконорожденный), законопослушно-нейтральный

Класс доспеха 12 (стёганный доспех)

Хиты 32 (5к8+10)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	КОН	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	10 (0)	10 (0)	10 (0)

Способности Атлетика +4

Соппротивление урону огонь

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки общий, драконий

Опасность 1\4 (50 опыта)

Проявление мужества. Видя старшего по званию, посвящённый совершает с преимуществом спасброски против страха.

Нетерпеливый курсант. Если посвящённый в эджеты начинает свой ход в пределах 5 футов от другого драконорожденного, он получает преимущество на все рукопашные атаки оружием, которые совершит в этом ходу, но и совершённые по нему атаки до начала его следующего хода тоже будут с преимуществом.

ДЕЙСТВИЯ

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов одна цель. Попадание: колющий урон 5 (1к6 + 2)

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 80\230 футов, одна цель. Попадание: колющий урон 4 (1к6+1)

МАРОТИЙСКИЙ ДИСЦИПЛИНИРУЮЩИЙ ЖЕЗЛ

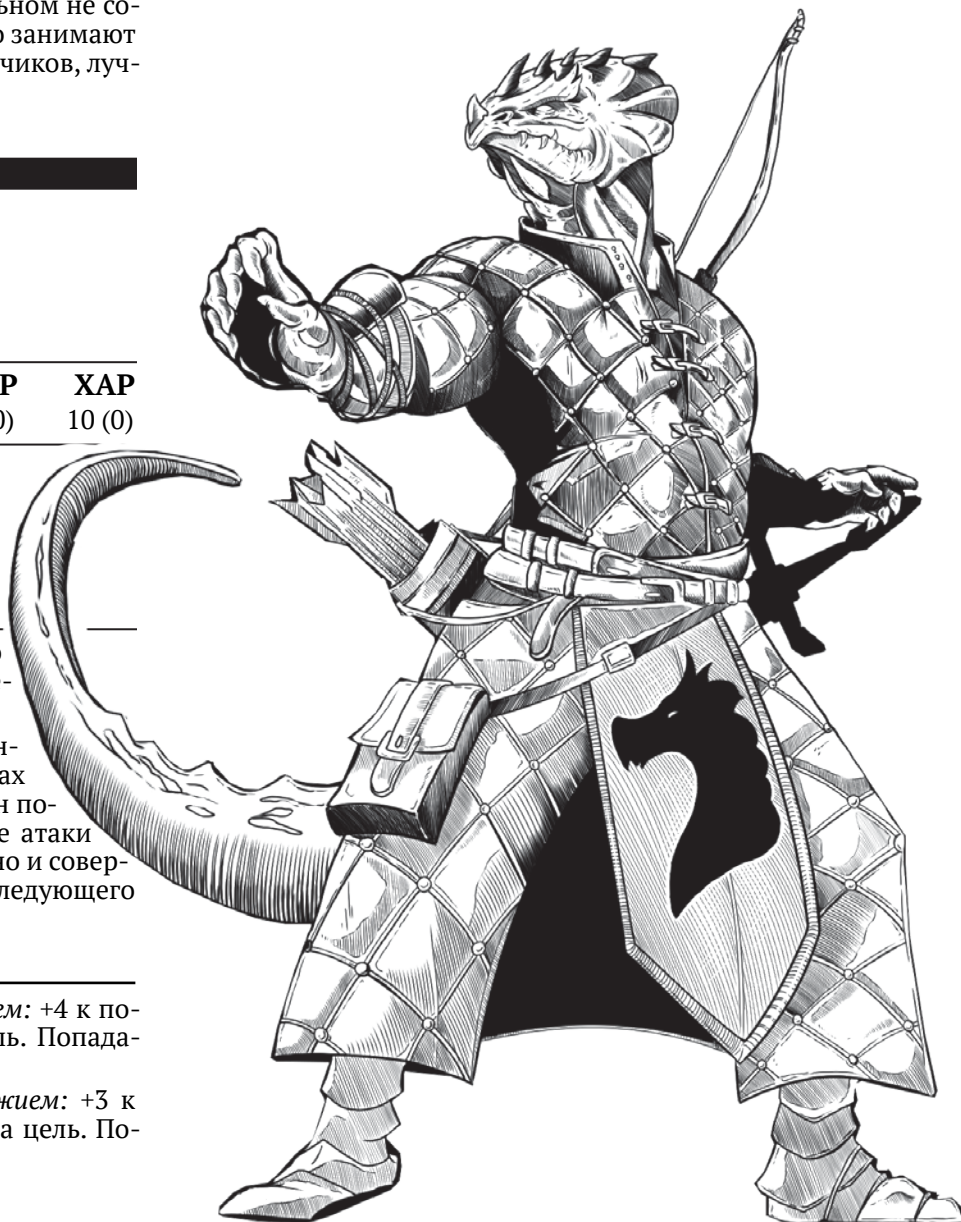
Оружие (дубинка), необычное (требуется настройка)

Маги-драконы Маротийской империи держат своих рабов и слуг под контролем с помощью различных средств. Дисциплинирующий жезл — одно из таких новшеств. Когда вы поражаете гуманоида этим магическим оружием, тот получает дополнительный урон 1к6 электричеством. Если урон от этого оружия уменьшает хиты гуманоида до нуля, тот теряет сознание, а не погибает.

ТАЛИСМАН СЛОМАННОГО КЛЫКА

Чудесный предмет, обычный

Этот талисман представляет собой кусок полированной меди в форме изогнутого клыка с большой трещиной посередине. Нося талисман, вы можете действием произнести заклинание *Шифрование/дешифрование* [encrypt/decrypt] («Справочник героев Мидгарда», стр. 165). Талисманом нельзя воспользоваться снова, пока не пройдет один час.



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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 form 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 graphic, 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, nonexclusive 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 co-adaptability 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.

Creature Codex. Copyright 2018, Open Design; Authors Wolfgang Baur, Dan Dillon, Richard Green, James Haeck, Chris Harris, Jeremy Hochhalter, James Introcaso, Chris Lockey, Shawn Merwin, and Jon Sawatsky.

Tome of Beasts. Copyright 2016, Open Design; Authors Chris Harris, Dan Dillon, Rodrigo Garcia Carmona, and Wolfgang Baur.

Gold and Glory ©2020 Open Design LLC. Author Bryan Armor.