

Это часть перевода Downtime and Demesne. Перевод выполняется в сообществе Киборги и Чародеи - <https://cyborgsandmages.wordpress.com/>

100 БЛАГОРОДНЫХ ПОКРОВИТЕЛЕЙ

01 Сэр Конрад Биддлингтон будет спонсировать исследователей подземелий в обмен на право покупки первым магических предметов, религиозных принадлежностей и письменных документов. Ищет оккультные материалы и предметы демонологии, чтобы произвести впечатление на своих друзей по секте. Если он будет разоблачен, инквизиторы сочтут авантюристов подозреваемыми.

02 Сэр Дэмиен Бартли публично награждает и восхваляет авантюристов и спонсирует их публичное празднование грогом и едой. Он использует это, чтобы усилить местную позицию в гильдиях и банках, возможно, использует торжества для обмана и убийств через агентов.

03 Дама Маргарет Филбиен приглашает авантюристов на ужин, чтобы послушать их приключения. Она предлагает им подарки и приглашения в обмен на их рассказы. Она будет использовать собранную информацию, чтобы проинформировать свою собственную группу авантюристов, которая попытается обогнать партию в поисках будущих сокровищ.

04 Леди Джейн Кэррингтон приглашает авантюристов остаться в ее поместье, чтобы ее хозяин-вампир мог ограбить и убить их или манипулировать ими в поисках сокровищ.

05 Лорд Джейми Талах приглашает авантюристов присоединиться к его клубу, если они выполняют задание, соответствующее их талантам. Клуб-это декадентский клуб для повес, которые любят порок, убийства и богохульство. Они часто устраивают кровавые бесчинства в бедных пригородах и деревнях ради острых ощущений.

06 Лорд Мелнор Кэнферт, веселый рыцарь, приглашает авантюристов присоединиться к нему на пирах и пирушках. Оказывается, он действует на других территориях как рыцарь-разбойник, известный как похититель женщин. У него много врагов, которые считают партию его союзниками.

07 Сэр Гарфилд Мортмонт, при желании, спонсирует группу товарами, транспортом и крестьянскими рабочими (должниками). После того, как имя партии связано с ним, он разоблачается как предатель короны, замешанный в заговоре с ядом.

08 Леди Миранда Креймур, богатая серийная вдова и знаменитая красавица, заинтересована в свадьбе богатых авантюристов. У нее много потрясающих друзей, которым она помогает найти себе пару. Она делает смертельный яд, убивает своих мужей и учит других женщин делать то же самое.

09 Баронесса София Кракенштиц, добрая женщина, которая заботится о вдовах и сиротах, обращается к искателям приключений, чтобы найти жилье и работу для своих сирот. Ее дворец полон предметов религиозного искусства. Около 10% сирот она приносит в жертву дьяволам, ест и купается в их крови. Если ее убьют, она станет вампиром из-за желания, которое она получила из ада.

10 Лорд Нимеон Фальцер предлагает хорошие деньги за предметы искусства из подземелий или руин. Он также известен как ростовщик, который избивал и пытал должников, а семьи

продавал в рабство за границу. Как покупатель он кажется разумным и предлагает свою помощь или займы авантюристам после нескольких сделок "между друзьями".

11 Сэр "Джонни" Джозеф Лигор носит дракона на своем щите и предлагает собутыльникам, с которыми он встречается, посетить его замок и получить награду за убийство озерного монстра поблизости. Монстр на самом деле является доисторическим демоном, которому поклоняется клан Лигора и от жертв, лишенных души зверей остаются призрачные призраки.

12 Леди Хрисопатия Торренс посылает подарки в виде одежды и золота, чтобы завлечь авантюристов в свое поместье. Оказавшись внутри, двери запираются и монстры

13 Сэр Диггори Бладдерворт управляет домом для душевнобольных ветеранов войны и оплатит группе авантюристов, чтобы те навестили лечебницу в полном боевом снаряжении, чтобы подбодрить бедных безумных дураков. К сожалению, все меняется в худшую сторону, когда больные принимают авантюристов за старых врагов и старожилы нападают в надежде присоединиться к богам в Валгалле.

14 Сэр Кейн Чистое Сердце, паладин, прославившийся на далекой священной войне, слышал об авантюристах и попросил о встрече с ними. Он считает их нечистыми и стремится убить их.

15 Леди Бриантия Каспервелл стремится встретиться с участниками группы только для того, чтобы попросить их пожертвовать средства различным благотворительным организациям для бедных, найти потерянные святыне реликвии и помочь восстановить церкви. Если они не помогают, она сообщает о них своему двоюродному брату, королевскому сборщику налогов.

16 Сэр Роберт Рейвенберн, уставший от войны ветеран, предлагает авантюристам свой волшебный клинок на публичной церемонии во славу своего бога. Клинок могуч, но проклят, и может быть передан только посредством ритуала добровольному получателю.

17 Сэр Маллард Куспервелл ищет союзников для борьбы с племенем орков и обещает долю добычи. Со своими выродившимися наемниками он возглавляет нападение на незащищенную деревню, намереваясь убить слабых и забрать рабов, чтобы продать их в соляную шахту, принадлежащую союзнику.

18 Сэр Барнаби Клабмор служит организации, объединяющей злые культы и военачальников, которые хотят смерти группы. Он приглашает их в уединенный охотничий домик, куда прибывают различные старые враги авантюристов, чтобы поохотиться и убить их.

19 Леди Роберта Калберт приглашает авантюристов на охоту на монстров в своих садах с множеством важных местных жителей. За исключением того, что монстры-это крестьяне, зашитые в костюмы.

20 Леди Элси Валдерн предлагает представить авантюристов ко двору, чтобы те смогли встретиться с важными дворянами и членами королевской семьи. Она затеяла придворную причуду женатых дворян, являющихся с авантюристами. После вечеринки во дворе вспыхивают различные скандалы, даже если авантюристы не были ни в чем замешаны.

21 Лорд Барнабус Мэлторп приглашает авантюристов во дворец в деревне, где богатые собираются на секс-вечеринки. Демоны лишь случайно посещают мероприятие после нескольких дней усиливающегося веселья.

22 Леди Лорна Лурпак приглашает авантюристов на концерт под открытым небом для состоятельных людей среди красочных палаток и зрелищных праздников во время 14-часового

шоу. Слуга заманивает авантюристов в укромное место, чтобы передать им волшебный кинжал. По их возвращении в палатке был обнаружен зарезанный дворянин, и оружие убийства находится в руках авантюристов Слуга, который был тайным ассасином, исчез.

23 Лорд Вален Корден, приглашает авантюристов в свой дом. Ночью он использует волшебное зеркало, чтобы создать их зеркальные копии (с противоположным мировоззрением). На рассвете он снаряжает их и сталкивает их с авантюристами забавы ради.

24 Барон Джаспер Кейтелон приглашает группу в поместье, чтобы убить чудовище на чердаке, который является его матерью, которая мутировала в результате демонических кровавых обрядов.

25 Сэр Бартли Лошадиный Вожак просит авантюристов пронести для него несколько ящиков через таможеню за вознаграждение. Ящики полны злых идолов, и таможеня вызывает священнослужителей для расследования. В то время как таможеня задерживается, он злоупотребляет рыночной ценой для получения большой прибыли.

26 Леди Алисия Таттлторп просит авантюристов остановить ночных прибрежных контрабандистов, которые отказываются сдаваться и сражаются насмерть. Их лидер - ее бывший муж, убийство которого создает авантюристам новых врагов среди пиратов и освобождает ее, чтобы она снова вышла замуж.

27 Леди Астра Карнелиан - дворянка, бежавшая со своих земель, захваченных религиозными беспорядками и погромами. Она приглашает компанию сопровождать ее в дороге, зная, что за ней охотятся убийцы. Она кормит их изысканными угощениями и предоставляет бардам удобные палатки и жилье. Она может быть даже романтической с благородным авантюристом, чтобы держать их рядом.

28 Сэр Алекс Талландер порубил нескольких троллей на кубики, и теперь его поместье кишит ими, а все его домочадцы теперь превратились в экскременты троллей. Он знакомится с персонажами "случайно" и предлагает им воспользоваться его домом в течение месяца. Он прибывает после того, как тролли убиты, благодарит их и заявляет, что сокровище троллей принадлежит ему.

29 Сэр Арчибальд Гандерсок просит авантюристов отвезти ребенка в определенное место и предлагает хорошую сумму денег. Ребенок одержим ведьмой и создает всевозможные ужасные проблемы, прежде чем показать свою истинную гериатрическую форму.

30 Дама Мэри Гиллпот приглашает гостей посетить ее на прогулочной барже для круиза под луной с важным королевским наследником. Увы, ее предки из рыбьего народа появляются во время круиза, и рыбий народ нападает на лодку, ища любовников, которых можно отнести в их подводное королевство.

31 Герцог Аррон Камберленс проводит четыре дня турниров и рукопашных боев и приглашает участников помочь ему судить победителей соревнований. Независимо от того, кто победит, проигравшие станут врагами партии и будут стремиться к жестокой мести. Многие опасаются, что группа может повлиять на герцога, и различные фракции стремятся ликвидировать авантюристов.

32 Лорд Перси Блэкшафт приглашает персонажей присоединиться к нему на охоте. Некоторое время все идет хорошо, так как прибывают другие гости, в том числе несколько заговорщиков против короля. Когда заговор провалится, за всеми, кто присутствовал на охоте, будет следить тайная полиция, если только они публично не осудят Перси и его друзей. Расплата с королем и принесение клятв также могут помочь спасти шею персонажей.

33 Сэр Джейми Кернуэлл, веселый рыцарь, на самом деле является королевским шпионом, который стремится подружиться с партией, чтобы оценить их лояльность королевству и значимость их состояния для налогообложения. Корона также может потребовать определенные магические предметы после отчета Джейми.

34 Леди Кэсси Малладер приглашает гостей поужинать в ее замке. Она не знает, что является вер-пантера и попытается опустошить и съесть самого привлекательного гостя. Если ее убьют, она вернется в свой человеческий облик, и ее слуги обвинят авантюристов в убийстве!

35 Баррон Людвиг Ларгергаст приглашает авантюристов в свой замок. На самом деле он оценивает их для использования в качестве частей своих големов из плоти, которых он надеется использовать для уничтожения своих соперников.

36 Леди Фанни Андерхилл предлагает авантюристам право взимать плату за проезд по мосту, если они его будут поддерживать в рабочем состоянии и отдавать ей 10% от десятины. К сожалению, бандиты, тролли и козлы-оборотни продолжают пытаться претендовать на это, и их нужно будет устранить, чтобы заработать какие-либо деньги. На мосту есть надвратный домик с жилыми помещениями.

37 Леди Брианна Голлондор предлагает авантюристам права на старое поместье на ее землях по низкой цене, но если там есть незаконные поселенцы, они должны прогнать их. Там жил двоюродный брат, сожженный за поклонение дьяволу, и теперь его использует культ ведьм. Секретные двери и комнаты с культовой атрибутикой - обычное дело для этого поместья.

38 Сэр Ладлам Форпингтон любит уменьшать головы для своей коллекции и приглашает гостей к себе домой. Лакеи-багберы обслуживают его домохозяйство и все являются мастерами по использованию удавок..

39 Леди Юнипер Уинтергейт предлагает гостям комнату и ужин в своем поместье. В ее доме есть проклятая кровать, которая превращает спящего в носителя духа ее убийцы-дедушки. Кровать не может быть уничтожена и появляется в комнате каждую ночь, даже если ее сожгли или убрали. Каждый убитый носитель становится мрачным призраком, который бродит по вересковым пустошам. Захват смертоносного носителя, проведение ритуала изгнания, а затем снятие проклятия освободит ее клан. Любой, кто в доме упоминает кровать, становится жертвой убийства, а жители закрывают на все глаза и просто убирают беспорядок. Она приглашает героев в надежде покончить с проклятием.

40 Сэр Александр Гиллирей, предлагает путешествовать с авантюристами, так как он проклят привлечением случайных встреч в дикой местности. Однажды он бросил ведьму.

41 Сэр Корбен Даггерфилд, дружелюбный пьяница; знает, где можно незаметно шпионить за шабашем ведьм, когда ведьмы, бесы и животные непристойно резвятся. Он уверяет персонажей, что ничего не может пойти не так.

42 Сэр Маладус Глорион ищет попутчиков. Он оскорбил короля эльфов, и теперь всякий раз во время путешествий он подвергается нападению эльфов. Любой, кто помогает ему, вызывает ненависть короля эльфов. Он мог бы простить тех, кто заплатит вергельд за причинение вреда его слугам.

43 Леди Кэтрин Валадиус стремится переспать с как можно большим количеством авантюристов, чтобы посоревноваться со своими друзьями. Она использует дары, заклинания очарования, иллюзии, маскировку и любые средства, чтобы добавить зарубок в свою постель. Как член культа демонического принца, она уже планирует стать суккубой после смерти.

44 Лорд Эштон Балангус решил нажиться на последнем увлечении порнографическими гравюрами на тему подземелий и комиссионными. Художники основывают сходство персонажей на авантюристах и местных знаменитых монстрах. Монстры, церковь и представители закона - все они возмущены партией. Копии этих гравюр оказываются запрещены, что быстро увеличивает их ценность.

45 Лорд Эберт Фернуолл задруживается с группой одаряя их подарками и использует свое имущество и корабли. В конце концов, выясняется, что он финансирует движение против нелюдей. Если персонажи немедленно не донесут на него и не докажут, что они ни при чем, за ними придут убийцы-гномы, эльфы, дварфы и халфлинги.

46 Леди Джейн Харрингейт ничего так не любит, как смотреть, как гигантские пауки высасывают жизнь из людей. Она всегда предлагает авантюристам остаться и навестить ее и может подмигнуть привлекательным персонажам. Оказавшись внутри, она входит в сеть секретных проходов, запирает двери и освобождает своих прекрасных друзей-пауков. У богини демонов-пауков есть планы на ее душу.

47 Сэр Лорден Фалроуз хочет дружить и слишком часто околачивается на вечеринках. Он появляется повсюду, а его агенты суют нос в прошлое авантюристов. Ему нравится помогать группе нежданно-негаданно. Он будет слишком много совать нос в чужие дела и болтать о группе любому, кто его слушает.

48 Сэр Генри Баррингтон встретив гостей в дружеской манере, сплетничает и дико "размышляет" о них в суде. Другие дворяне ошибочно принимают это за факт.

49 Леди Гортензия Блатерби встречается с авантюристами, а затем начинает влиять на правителей, чтобы грубые авантюристы были ограничены законом, платили больше налогов, требовали больше лицензий и других ограничительных мер, чтобы защитить общественность от грязных убийц.

50 Леди Саманта Гримблби отчаянно хочет славы и будет стремиться быть рядом с искателями приключений всякий раз, когда в цивилизации. Никакие сплетни или слухи не будут для нее слишком скандальными. Если ее избегают или игнорируют, она впадает в еще большее отчаяние.

51 Лорд Гидеон Стоунуолл хочет спровоцировать войну с нелюдями, используя партию в качестве пешек. Он предлагает им карты со стратегическими подземельями и святыми местами с описанием сокровищ, которые нужно найти.

52 Сэр Рэндал Бизли, наслышанный о репутации авантюристов, лоббирует их назначение на службу королю. Они отправляются на легкомысленные миссии чтобы успокоить эго короля; король берет на себя ответственность за все действия группы, но может предоставить персонажам доступ к знати.

53 Сэра Конрада Бастоу куда бы он ни пошел, везде его преследует катастрофа. Он посещает ваш замок и великаны нападают. Он садится в лодку и кракен наносит удар. Часть его проклятия - быть свидетелем и выжившим.

54 Леди Вайолет Мун страстно желает спонсировать авантюристов и снабжать их древними эльфийскими картами. У нее есть любовник-темный эльф и она надеется быть реинкарнирована в него, когда умрет. Она предоставляет партии убежище и информацию, а также ищет пешек, чтобы уничтожить их врагов.

55 Дама Мелинда Кастенбридж, коллекционирует произведения искусства дочеловеческой эпохи. Она будет покупать товары у авантюристов, но по мере того, как она переводит древние тексты на камне, она становится все более безумно любопытной. В конце концов, она воскрешает мумию инопланетного волшебника, который стремится возродить свою давно умершую расу.

56 У лорда Данстана Гликмана есть волшебная картина с миром внутри, и он надеется убедить авантюристов исследовать ее. Он утверждает, что нет никаких проблем с выходом из картины, но на самом деле не знает.

57 Леди Грейс Лампли предложит персонажам деньги за убийствозлых культистов, живущих в лесах на ее земле. Это бездомные люди, которые живут здесь лагерем уже несколько лет. Иногда они служат отцу Леди в качестве дешевой рабочей силы, но она думает, что они отвратительные нелюди.

58 Сэр Милтон Пейн говорит искателям приключений, что гигантское крысиное гнездо в его подвале нуждается в очистке, и предлагает хорошие деньги, чтобы уничтожить их. На самом деле его брат Джулс - протоплазменный ужас, который ест крыс и любых незваных гостей. Собственно, такими приглашениями Милтон подпитывает своего брата.

59 Сэр Клэнси Боррингтон предлагает бесплатное проживание в своем поместье или убеждает, что у него есть спрятанное сокровище, которое ищут искатели приключений. Пожирающий души дух его деда нуждается в насыщении, чтобы он мог отдохнуть несколько лет.

60 Сэр Освальд Моргенстар, алхимик; он предлагает приготовить для авантюристов несколько дешевых зелий и магических предметов. Потребуется несколько доз чтобы авантюристы ощутили эффект привыкания, после чего вырастают цены.

61 Сэр Роджер Магистр знакомится с персонажами на пиру и предлагает им карты и старые зелья. Оказавшись наедине и подружившись с персонажами, предложит показать им, как желания от дьяволов с помощью простого кровного контракта. Он говорит: "Вы никогда не услышите, чтобы кто-то жаловался, не верьте негативным историям".

62 Леди Астра Пеннингтон, она ведьма и ищет героев, чтобы стать отцом своих детей. Она привлекательна, но несколько устрашающа, и при необходимости прибегнет к чарам, а затем к шантажу. Если ее будут презирать, она призовет монстров и пошлет проклятия.

63 Сэр Блейк Мангонел появится в том же подземелье, что и искатели приключений, с небольшой армией слуг и наемников. Построит частокол, заблокирует выходы и закачает дым в подземелье, а затем будет стрелять из баллисты по выходящим монстрам. Он настаивает на том, что его современный подход это будущее. Он также может рассмотреть возможность раскопки подземелья или затопления подземелий и отравления колодцев.

64 Леди Селарити Морган встретится с искателями приключений в цивилизованной социальной обстановке, а затем будет шпионить за ними с помощью магии прорицания и своих питомцев: разумных воронов. Затем она продает информацию врагам партии, боссам подземелий и соперничающим группам.

65 У леди Вероники Кастерли есть несколько жестоких, тайно наполовину демонических сыновей, и она предлагает авантюристам плату за обучение их в течение определенного периода времени. Огришские парни рождаются психопатами (или еще хуже) и, когда находятся в цивилизации, едва сдерживают себя.

66 Лорд Рассел Биддлингтон предлагает гостям бесплатное проживание в прибрежной деревне, где, по слухам, находится потерянное сокровище. Жители деревни-мерзкие культисты, и последние посетители были принесены в жертву их темному лорду.

67 Леди Патрисия Хобблингтон - сумасшедшая старая леди. Она предлагает деньги авантюристам, если они смогут убрать жуков, живущих в ее саду. Они хитро зарылись повсюду и расставили множество ловушек. Возможно, можно было бы заключить сделку ...

68 Герцог Мародах Рупертсон контролирует сеть бардов, которая распространяют клевету и сплетни. Он попытается встретиться с отрядом в цивилизованной социальной обстановке, и если они не согласятся с его финансовыми интересами, религиозным фундаментализмом и теориями расовой чистоты, он разрушит их репутацию с помощью толпы.

69 Лорд Гарри Боттерсник разводил монстров для развлечения, но они сбежали. Он хочет, чтобы их схватили и вернули до того, как ему придется выплатить какую-либо юридическую компенсацию за ущерб имуществу богатых людей.

70 Граф Обери Уиндслоу считает, что неотесанные авантюристы не могут сравниться с его наемными убийцами-дуэлянтами. В общественном месте дуэлянты будут провоцировать дуэли, которые будут в высшей степени публичными, даже если они не будут строго законными.

71 Лорд Реджинальд Булин, фанатик кулинарии, который любит путешествовать с щегольскими друзьями, часто нанимает авантюристов в качестве охранников. Он счастлив отправиться в странное подземелье на стороне. Он очень хочет попробовать диковинные блюда приготовленные из подземных зверей. В конце концов, он устанавливает полевую кухню за пределами подземелья, ожидая возвращения авантюристов.

72 Графиня Гринглморт построила свой собственный комплекс гробниц в подземелье для своей семьи, которая в прошлом была ограблена. Она хочет, чтобы авантюристы проверили это. На данный момент она использовала несмертельный яд, но монстры и смертельные ловушки реальны.

73 Лорд Картер Гамильтон - жизнерадостный и щедрый покровитель авантюристов, но у него есть много врагов, кто стремится убить его за его нетрадиционную любовную жизнь. Убийцы и религиозные фанатики попытаются убить его в присутствии персонажей и навсегда включат их в число врагов.

74 Леди Мелоди Портсбери приглашает авантюристов на музыкальную концертную вечеринку в саду со многими подходящими молодыми членами общества. Она захватила сирен и различных музыкальных монстров в качестве сюрприза, но они вырвались на свободу и вызвали хаос.

75 Лорд Горацио Гумбольт, известный своими лучшими подвигами в стране, раздает образцы лакрицы, изготовленные в его замке, людям, которых он встречает. Он добавил наркотики, вызывающие привыкание, во все свои конфеты, чтобы люди продолжали возвращаться. Вы можете стать свидетелем того, как нищие преследуют его, чтобы быть избитыми черными дубинками его охранников. Он приветствует интересных гостей в своем замке, чтобы накормить их еще большим количеством наркотиков. В подземелье леденцовые големы охраняют его волшебную фабрику.

76 Граф Кларион Манро любит одеваться в черно - красный шелк с накидками. Украшает замок в мрачном стиле черепами, жуткими картинами и пыточными аппаратами, похожими на железных дев. Он приглашает авантюристов, чтобы уничтожить нежить, которую он привел в свое подземелье в качестве своего рода зоопарка, что привело к обратным последствиям, когда

пререкающийся жрец нежить, оказался служителем Оркуса. Некоторые говорили, что глупый дворянин однажды будет посажен на кон из-за его глупого выбора моды и манер.

77 Сэр Деймон Карманди нанимает авантюристов для сбора редких ингредиентов для приготовления зелий. На самом деле он бессмертный волшебник, притворяющийся своей династией, и надеется освободить заключенного в тюрьму старшего бога под построенным им замком. Он может обманом заставить кого-нибудь помочь ему открыть печать.

78 У лорда Майкла Белфри проблемы с мертвыми темпларами, которые осаждают его замок ночью в поисках реликвии, спрятанной предком, о котором он ничего не знает. Реликвия упоминается в библиотеке и изображена на некоторых картинах в замке. Он пригласит авантюристов или заплатит им за то, чтобы они остались на ночь в надежде, что они уничтожат проклятую нежить.

79 Дама Скарлетт Хокли - волшебница-вампир. Она усыновляет привлекательных молодых женщин, чтобы заманить авантюристов волшебными сокровищами в свой дом, где она сможет их ограбить и убить. У девушек есть много красочной лжи, чтобы заманить спасателей.

80 Сэр Дэвид Понсенби-Стюарт нанимает авантюристов, чтобы очистить свои подземелья. На самом деле, он разводил монстров и хочет их испытать.

81 Леди Рейвен Хаймаунт жалуется на странных существ, нападающих на ее крестьян и предлагает награду. В тайной комнате у нее есть фрагмент древнего бога, которому она поклоняется, чья плоть действует как мутаген, если ее скормить смертным существам, чтобы они создавали монстров. Она пишет книгу о мутагенных эффектах.

82 Сэр Гордон Соммерсби заключил пари, что сможет заставить авантюристов убить невинных людей вместе со своей женой. Они подделывают документы и подбрасывают их, подразумевая, что местные жители являются культистами. Если это возможно, он придумает связи с личными историями авантюристов и их врагами, чтобы заманить их.

83 Сэр Маларди Кроссвелл, пожилой рыцарь, скитается по земле и охотится на великанов. Никто ему не верит, и все считают его безобидным, но рыцарским дураком. Он заставляет авантюристов путешествовать с ним куда угодно. Он может заглянуть в мир фей, и раса великанов видит его в ответ и, кажется, прекращает его любопытство. Будучи поверженными - они исчезают.

84 Сэр Стивен Отэм щедрый человек, который раздает еду бедным и устраивает пиры для VIP-гостей и авантюристов. Он наполовину людоед, и все мясо, которое он подает, наполовину человеческое. Он надеется, что его проклятие распространится, и верит, что каннибализм делает вас сильнее. Иногда он и постоянные гости раздражаются жутким неконтролируемым смехом, вызванным поеданием мозговой ткани.

85 Сэр Буриан Хаберфилд - дьявольский свинья-оборотень, которому нравится заводить друзей, которых он может развратить и зачаровать в рабство. Он предлагает несколько свитков и зелий, чтобы заманить посетителей. Однажды очарованные, гости унижаются и унижаются ради его удовольствия.

86 Леди Маргарет Палмер нанимает бардов, чтобы шпионить за искателями приключений. Она посылает им подарки и по возможности присоединяет свое имя к их именам, часто устраивая публичные праздники в их честь. Если они переходят ей дорогу или делают что-то, что она не одобряет, она вместо этого посылает убийц и бардов-клеветников.

87 Леди Велма Карротин верит, что искатель приключений - это избранный, назначенный пророчеством. Она посылает им подарки, в том числе странные одежды, и хочет показать

сложные родословные, показывающие, что они принадлежат к дочеловеческой родословной правителей. Она даже предложит выйти за них замуж или усыновить их. Она проявляет большой интерес к романам избранника и его детям, если таковые имеются. В тайном храме у нее есть статуя избранного и она хочет короновать его правителем мира. Она не уверена, будут ли они носителем для старшего бога или будут использоваться в качестве портала из плоти, но надеется, что коронация все прояснит.

88 Леди Кларисса Кросс хочет заключить сделку с искателями приключений, чтобы купить всех гуманоидов, которых они захватят в качестве рабов для ее соляной шахты. Детей она держит для обучения в качестве слуг. Она утверждает, что делает это во имя милосердия, чтобы искупить геноциды своего покойного отца-паладина.

89 Герцог Майкл Олдерман хочет, чтобы авантюристы принесли подарки местным правителям гоблинов и орков, чтобы заключить мир и основали их посольства в его замке. Некоторое время спустя он объединяет их в нападении на королевство. Он предлагает им вернуть древние святыни, существовавшие до появления людей.

90 Сэр Клейтон Вестибюль, хочет, чтобы авантюристы сопровождали его представителя и слуг в крепость гномов для торговых сделок. Его агенты-шпионы, стремящиеся украсть технологию гномов. Если авантюристы выживут, гномы будут ненавидеть их вечно.

91 Сэру Барнаби Каддингтону нужны рабы-гуманоиды для его плантаций, так как все его крепостные сбежали. Предлагает искателям приключений хорошие деньги, чтобы помочь поймать некоторых бездушных существ. Предлагает священнослужителям шанс диктовать им новую веру. Если они скажут "нет", он пошлет убийц охотиться на них и скажет другим работоторговцам, что партию нужно остановить.

92 Сэр Хельмут Коггман несколько лет жил среди гномов, затерянных в глубинах земли. Теперь он стремится уничтожить государство и аристократию. Хочет завербовать авантюристов, чтобы помочь его обреченному плану. Заставит их сначала действовать против самых грязных и коррумпированных богатых, чтобы облегчить это (большинство из них на этом столе квалифицируются). Его заклеят как предателя, что в конечном итоге вынудит его собрать армию.

93 Леди Алисия Пеннингем выращивала в своем саду чудовищные растения. Ее любовник-друид распространял их по всему региону. Она немного смущена и просит авантюристов найти и уничтожить их, но не упоминать о ее участии. У друида много семян, и он скрывается, но она неохотно упоминает о нем.

94 Сэр Боррис Хибор, известный как мясник и поджигатель войны, любит встречаться с авантюристами и преуменьшает свою репутацию. Он заинтересован в приключениях в подземельях, чтобы он мог убивать гуманоидов, когда ему заблагорассудится, и получить героическую репутацию.

95 Сэр Каспер Коттингфорд-дружелюбный, но наивный рыцарь, который желает добра. Увы, он также дружит с ужасными людьми и не может понять, почему другие ненавидят его новых друзей. Он публично защищает их, сомневаясь в истинности обвинений Разъяренные толпы начинают ассоциировать авантюристов с Каспером и его новыми друзьями.

96 Леди Садина Вортинг-приглашенный волшебник для заключения торговых сделок. Она любит декадентские праздники. Она здесь для того, чтобы искать реликвии, и наймет авантюристов, чтобы найти их. Она хочет пробудить своего злого бога. Местные культы начинают

с подозрением относиться к ее деятельности. Торговые гильдии делают все возможное, чтобы защитить ее во имя прибыли.

97 Сэр Лукреций Резерфорд пишет жуткие любовные стихи, посвященные авантюристам, которые становятся все более навязчивыми. Его опубликованные работы немедленно запрещаются. Авантюристы замешаны в этом, поскольку люди верят, что поступки, описанные в стихах, правдивы.

98 Сэр Латон Марнье стремится уничтожить королевство хаосом. Он распространял мутагенные споры, чтобы заразить наемников и авантюристов, предполагая, что они присоединятся к нему в качестве отвратительных мутантов в его отряде хаоса. Как только инквизиция доберется до него, он примет огромную дозу спор и призовет своих темных хозяев к демонической силе.

99 Леди Харкли Периндоприл ищет мужа, так как она беременна от своего любовника - демона. Она предлагает искателям приключений богатство и статус при условии, что у нее будет своя автономия.

100 Лорд Беллами Таллинслоу просит гигантских личинок жуков, личинок насекомых и яйца, предлагая хорошие деньги. Он поклоняется богу насекомых, и его подземелья и шахтные комплексы полны ими. В конце концов, они роем выходят и вторгаются в королевство.