Магический монстр съедает самодельное заклинание и предлагает награду

Некромант прикидывается чиновником и просит зачистить под его присмотром кладбище от нежити. Фактически он пытается сохранить мир в городке.

Приключенцы приходят в город, где на входе обещают 20 000 золотых за информацию про темные силы, которые могут быть в городе. Это вызвано тем, что пол года назад на город напали культисты/чернокнижники, поубивавшие половину стражи, кучу гражданских. И если бы не Жрица солнца [придумать имя], кузнец, маг и владелец алхимической лавки, то всё могло бы быть ещё хуже.

На самом деле в ходе битвы жрицу сильно ранили и она умерла в подворотне. Допель, который любит жить в этом городе понял, что без подобного духовного лидера, город не выживет и впадет в анархию. Он отволок тело в своё потайное подземелье, где поместил в колбу с формалином в надежде, что её можно воскресить (на самом деле уже нельзя, только ввиде нежити)

Кузнец-дворф дал всё свое оружие всем желающим. Благодаря этому город смог вооружить ополчение и выстоять. В последствии он был представлен к гос награде и ему было запрещено занижать свои товары меньше, чем в 2 раза больше, чем у остальных мастеров. Но ВСЕ в первую очередь шли к нему и, как ни странно, качество у него отменное. У него в помощниках гном крайне замкнутый и не разговорчивый.  
 Дворф был убит убийцей по заказу конкурента, который позже уехал из города (на самом деле конкурент закопан под городским оврагом, а «уезжал» допель). На самом деле именно гном делает всё оружие в отсутствие допеля и он с ним в зговоре по поддержанию порядка в городе.

Маг во время битвы активно захватывал нападающих магическими путами. Вскоре после битвыпонял, что жрицу подменяют, прижал допеля и согласился с его мотивацией. Был отравлен и понимая, что вот-вот умрет, телепортировался к допелю в подземелье, оставил просьбу подменить и вошел в стазис в надежде на появления хорошего волшебника, который сможет придумать за несколько секунд противоядие. Индикатор мастера является тот, кто сможет снять стазис. Допель пытался подобрать противоядие, но снять стазис не смог (его версия не верна). Приключенцы могут расследовать данный случай и в случае успеха расколдования волшебника, могут попытаться обезвредить яд.  
Кв по снятию стазиса заключается в проникновении в дом мага (допель боится магических ловушек от воров и потому не пошел), поиске инфы про стазис, поиску ключа (перо синицы под столом). После надо провести ритуал по определенному зачарованию ключа и прикосновению им к магу в стазисе. И попытка снять отравление.  
В том-же кабинете можно найти книгу по ядам. Там бесчисленное описание ядов. Если посмотреть в магическом спектре, то видна надпись «Козел поможет от 95% проблем». Это намек на безоаров камень. Алхимик поймет сразу. Он спасет мага, если зарядить камень на излечение. Если камень не зарядить, то маг всё равно умрёт, хоть и не в мучениях.  
Про излечение можно узнать у полевого хирурга, который кроме лечения скальпелем, умеет кастовать только слабое лечение. У него много удачных операций, когда приходилось ампутировать проклятые конечности, но раны быстро заживали благодаря магии. Сам он участвовал в «битве проклятий», когда сама вода, брызги которой летали во все стороны, становилась смертельным ядом.  
В случае успеха, Маг будет безмерно рад и щедро вознаградит всем, что у него есть. В случае неудачи допель будет долго рыдать и не сможет играть свои роли.

У него убили всю семью. Алхимик после битвы не пожалел своей коллекции лечебных зелий, чем спас большое количество жизней. За это культисты прокляли его «звериной охотой» и когда ученый очередной раз пошел за травами в лес на него вышла стая волков, которая и изодрала. Сейчас в формалине, невоскрешаем.  
Фактически его подменяет его ученица-гномиха(молодая, не знает о допеле), которая удивилась изменению настроения мастера, но была очень рада, когда он перешел от пестиков и перемолке ингредиентов к самой варке и изготовлению зелий. Фактически только половина зелий имеют эффект. Но его неудачи списали на нервный срыв от смерти родных. Честно возвращает деньги за несработавшие зелья с большим количеством извинений.

Приключенцы могут выяснить всё про допеля (он ЗН). Они могут его выдать властям(20к голды), могут изгнать, могут оставить в покое.

Герои сражаются против самих себя пошедших по другому пути

«То, кем ты не можешь был»

Квест для 5+ уровня. Мастер должен знать персонажей своих игроков. Необходимо создать антагониста для каждого. Антагонистом является сам персонаж, если бы он принял другое решение. Если бы воин взял не меч, а булаву. Маг не посох, а жезл и тд. Или волшебник не отринул живую косу.

КВ начинается с того, что

Допельганкер, который играет роли тех, кто умер в городе. Он скрывает внезапное исчезновение видных личностей. Самое интересное, что он хранит трупы персонажей в формалине. Большинство из них порублены, заколоты, истерзаны зверями. Эта коллекция нужна для того, чтобы допель не забывал роли, которые он играет. Подменяет он для того, чтобы сохранить спокойствие в городе, где чернокнижники/культисты убили в одну ночь всех спецов и их