Фальшивые ловушки-иллюзии

Гоблины с фальшивой стрелой из груди

Магический монстр съедает самодельное заклинание и предлагает награду

Некромант прикидывается чиновником и просит зачистить под его присмотром кладбище от нежити.

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/завистники убили видных людей города. Фактически он пытается сохранить мир в городке.

Герои идут сюда заработать денег (200к) на очень важную миссию (восстановить деревню, выкупить друга, воскресить товарищи или ещё что). У них при себе есть 10-20к золотых. Задача ГМа состоит в том, чтобы у партии к концу приключения не хватало 20-50к, которые они могут получить, если выдадут всех «злых» жителей города.

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.

1. **НАЧАЛО**

Приключение начинается, когда приключенцы идут на юг в город Партелион. Они идут, ибо по слухам там платят хорошие деньги за уничтожение многочисленной нежити, волкодав и прочей нечисти. Герои идут по дороге и вскоре находят корзину с какими-то травами, которая прибита к стволу дерева стрелами. Если они пойдут искать хозяина, то вскоре найдут лагерь разбойников (1,5 раза больше, чем приключенцев), сидящих вокруг костра. И связанного эльфа с кляпом во рту. Если битва была очень короткой, то при развязывании кляпа, эльф скажет фразу «Берегитесь, их главарь где-то здесь и он не так прост как эти!». Про него также можно узнать, если осмотреть поляну и заметить следы размером несколько больше, чем у всех остальных. Если с поляны быстро не уйти или ждать/искать главаря, то выйдет варвар, который в 1,5 раза больше всех остальных. В руках он держит громовой молот, который или станит или наносит урон молнией или роняет при попадании и провале спасброска (20). Использование молота подразумевает или наличие силы 18+, или при атаках прокидывания спасброска силы 13, или подготовку атаки.

Эльф представится **Рагадастом**, местным алхимиком и травником. Он попросит сопроводить его в город и обещает награду за свое спасение. Он предлагает сопроводить их в казначейство за наградой, или награда их будет ждать в его лавке. Если все сразу идут в казначейство, то он предлагает познакомить всех со своим другом чиновником. Или он может вынести увесистый мешок с золотом приключенцам. Также онвынесет листовку, на которой будет написано, что мэрия щедро платит за все пресеченные случаи бесовства, вызова нечисти и прочих темных сил. Придя в город, герои заметят то, что один из охранников в глубоком поклоне приветствует эльфа, а тот смущенно улыбается и делает ответный кивок головой. Недалеко от главных ворот стоит комлекс статуй там изображена жрица света с высоко поднятым посохом, Маг, из одной руки которого бьет молния, а другой струя воды, Дварф с высоко поднятой секирой и эльф невероятно похожий на **Рагадаста**. Если его спросить, что это за статуи, он может предложить рассказать историю, которая приключилась с городом год назад.

«Суть истории в том, что два года назад под городом обнаружилась гробницы древних драконов. Полные нежити, останков древних существ и артефактов. Город наполнился приключенцами и, как оказалось позже культистами. Они хотели вырезать весь город со всеми приключенцами. Так в стражу они смогли внедрить лояльных им оборотней. В гильдию магов каким-то образом попали злобные колдуны. И примерно год назад они осуществили за одну ночь почти весь свой план. Половина стражи была вырезана в своих казармах оборотнями. Маги, в основном, сгорели в своих постелях, а на улицах культисты начали вырезать гражданское население.

Первым, кто понял, ЧТО надо делать был дворф **Бортмир**, который не жалея своих ресурсов, букввально начал хватать пробегающих мимо людей, впихивая им в руки оружие и создавая ополчение в центре города. Об этом быстро все узнали и вскоре на помощь ополчению пришла жрица света **Арима,** которая смогла вдохновить и поднять боевой дух ополчения, которое перешло в контрнаступление.

Вскоре вооруженные граждане города почти очистили улицы и погнали культистов в бегство. Но на городских воротах их ждал сюрприз. В проходе стояла группа колдунов, которые готовили какое-то сложное огненное заклинание. Все уже были готовы умереть, но тут на злодеев обрушился поток воды, который затушил готовившееся заклинание. Поднялся туман из пара. А потом над головами защищающихся полетели молнии, гром от которых заглушался неистовымы криками чернокнижников. Когда туман рассеялся, все увидели , что это был маг **Грейвуп** – местный противник раскопок в подземельях.

Ну а моя скромная персона, всего-лишь пожертвовала свою коллекцию целебных зелий различных стран и регионов мира, которая, по словам жрецов как-бы спасла половину пострадавших жителей города. Но не мою семью ☹.

Вот мы и пришли. Вы сами зайдете и заберете или мне вам вынести награду?»

1. **«Зачистка кладбища»**

Если приключенцы войдут в ратушу, то встретят чиновника по имени **Барамор**. Он выдаст награду за спасение Рагадаста (2000 за уничтожение разбойников и 10к за алхимика). Также он предложит работу по зачистке местного кладбища.   
«Молодые люди, не хотите ли помочь с уничтожением нечисти на нашем обширном кладбище? Обычно это делала наша достопочтенная жрица Арима, но с тех пор, как какие-то негодяи украли у неё её священный посох, она не ходит на кладбище. Город готов за каждого скелета, упыря, умертвие платить от кхмм… так сейчас, где-то тут было. А вот от 100 до 1000 золотых. Естествнно под моим присмотром».  
На самом деле Барамор является некромантом теоретиком, промышляющим продажей свитков на темном рынке. Ему нет дела до мирового господства, он просто экспериментирует с составом заклинаний поднятия мёртвых. Сумма за каждого мёртвого варьируется от сложности. Сама нежить идёт волнами от простых скелетов и зомби до зомби лучников, магов и бойцов. Если со всеми расправляются слишком просто, то можно натравить и скелетного дракона. После битвы:  
«Итак за зачистку кладбища, плюс скорость выполнения, минус мои тревоги как чиновника города, итого… 20к золота. Вы согла…» Внезапно все чувствуют очень отвратительный магический выброс. Его не чувствуют только паладины, монахи и прочие НЕ магические персонажи. На вопрос «Шо це было?» чиновник покажет рукой на склеп и скажет, что большое количество приключенцев сгинуло в нем, а те кто вернулись не смогли вымолвить ни слова о том, что там было.

1. Мёртвое казино

Если приключенцы