Автор: Павел Кочетков • 2026

Крысы в Подвале

Контракт-приключение для D&D 5e

Для 3–5 персонажей 1-го уровня • Ориентировочная длительность: 3 часа

О приключении

Простой заказ на очистку подвального склада при пекарне быстро перерастает в странный союз с крысиной колонией. Героям предстоит узнать, почему тысячи крыс готовятся к миграции, спуститься в глубокие тоннели, пережить смену Мастера Нор и столкнуться с крысой-мутантом. В конце их ждёт проклятый сыр — улика, способная стать началом большой истории.

Ваншот рассчитан на лёгкое приключение с исследованием, переговорами и возможностью решить часть конфликтов боем.

О Контракте

Основные сведения

Система: D&D 5e.

Рекомендуемая группа: 3–5 персонажей 1-го уровня.

Длительность: 4–5 часов.

Жанр: бытовое фэнтези, переговоры, локальный бой, мрачная зацепка.

Краткое содержание

- Распорядитель контрактов выдаёт заказ на очистку склада при пекарне «Румяная корка».
- В подвале герои находят не горстку вредителей, а целое море крыс и Мастера Нор.
- Колония ворует еду, чтобы прокормить огромную семью и подготовиться к миграции.
- Мастер Нор просит помочь устранить угрозу в глубоких тоннелях.
- После битвы герои обнаруживают проклятый сыр — первую улику для возможной большой кампании.

Связка для большой истории

Проклятый сыр — не ответ, а улика. Его происхождение можно связать со старой сыроварней, чумной магией, алхимическим экспериментом, контрабандой, культом или любой другой долгой сюжетной линией.

Автор: Павел Кочетков

Начало Приключения

Для мастера

Вы можете включить это приключение в свою кампанию в любом месте по своему усмотрению. Ниже приведён готовый вариант вступления, который поможет быстро погрузить игроков в историю.

В таверне

Днём в таверне людно и шумно. За столами сидят наёмники, торговцы и путники, кто-то обсуждает последние новости, кто-то ищет работу. К вашему столу подходит Распорядитель контрактов и кладёт перед вами лист бумаги.

> Работа простая, не усложняйте.
>
> Заказчик — Олвин Крамб, хозяин пекарни «Румяная корка». Проблема — крысы в подвале при складе. Разберитесь с ними, и чтобы они больше не появлялись.
>
> Вознаграждение указано внизу. Впишите название команды, если оно у вас есть, и имена исполнителей. Разборчиво.

> Контракт остаётся у вас до выполнения работы. Когда закончите, принесёте его обратно мне. Я проверю, что заказ выполнен, и выплачу награду. Заказчик нервный, так что не тяните. Очень нервный.
>
> Не нервируйте его ещё сильнее.

Герои, опишите себя

Впишите имя своего персонажа в контракт и кратко расскажите группе, кто вы, как выглядите и что о вас стоит знать.

По дороге

Вы покидаете таверну и отправляетесь по оживлённым улицам города. Торговцы расставляют лавки, повозки скрипят по мостовой, ремесленники спешат по своим делам. В воздухе смешиваются запахи еды, дыма и моря людей. Постепенно шум центра остаётся позади, и улицы становятся спокойнее.

Герои, хотите ли вы что-то обсудить по дороге в пекарню?

Может быть, вы делитесь планами, задаёте вопросы друг другу или просто знакомитесь ближе?

Пекарня «Румяная корка»

Вскоре вы замечаете деревянную вывеску с нарисованной золотистой буханкой. За невысокой каменной стеной находятся три здания: лавка-пекарня, небольшой жилой дом и склад. Из пекарни тянется тёплый аромат свежего хлеба, а вот склад выглядит заброшенным. Дверь закрыта, рядом стоят бочки и ящики, земля вокруг истоптана.

К вам выходит Олвин Крамб — мужчина в рабочем фартуке, с следами муки на одежде. Он выглядит уставшим и явно обеспокоенным. Его взгляд то и дело возвращается к складу.

Вы прибыли в «Румяную корку». Что вы делаете?

Заказчик и Место

Заказчик

Олвин Крамб.
Объект: пекарня «Румяная корка».
Задача: устранить крыс из подвального помещения.
Условие выполнения: крысы не появляются в подвале в течение суток.
Награда: 50 зм.

Олвин Крамб

Хозяин пекарни — крепкий ремесленник, до жути боящийся крыс. Сначала он заметил всего несколько зверьков. Но каждый новый день их становилось больше: сначала десятки, потом сотни. Теперь Олвин уверен, что под складом их невероятное количество.

Участок пекаря

На участке стоят три здания: лавка-пекарня, отдельный склад с подвалом и маленький жилой домик. Олвин почти не подходит к складу после заката и постоянно поглядывает на него издалека.

Склад муки

Вход в подвал находится внутри склада. Олвин завалил люк тяжёлыми мешками муки, потому что боится, что крысы вырвутся наружу. Чтобы открыть путь вниз, героям приходится сперва убрать эту импровизированную баррикаду.

“Крыс уберите. Склад не сожгите. И НИЧЕГО НЕ ЕШЬТЕ!”

Автор: Павел Кочетков

Подвал и Мастер Нор

Старый подвал

Когда свет с лестницы проникает вниз, герои сразу понимают масштаб бедствия. Пол не виден вовсе: его сплошным живым ковром покрывают крысы. Тысячи тел шевелятся волнами, и по этим волнам, словно лодки, движутся мешки с мукой. Крысы толкают и тянут их к дыре в полу, после чего груз один за другим исчезает в глубине.

Крысы работают

Это не хаос. Колония действует с пугающей слаженностью: одни крысы разгрызают завязки, другие передают еду, третьи освобождают путь. Почти сразу герои замечают командира — маленькую крысу с ярким красным хохолком, стоящую на узкой полке над подвалом. Это Мастер Нор.

Отношение к героям

До соглашения с Мастером Нор крысы относятся к героям настороженно и с явным неприятием. Они не нападают первыми, но следят за каждым движением, перестают пропускать героев глубже и собираются плотнее вокруг мешков.

Разговор с Мастером Нор

Если герои говорят, Нор охотно отвечает. Он объясняет, что Мастер Нор — не имя, а должность внутри коллективного разума огромной семьи. Каждая крыса несёт крошечную часть общего сознания, а носитель роли получает доступ к общей памяти, воле и способности вести переговоры.

Нор не боится смерти

Нор прямо говорит, что герои могут убить его, но это не изменит положение дел. Если носитель погибнет, случайный наследник тут же примет роль. Нор произносит это не как угрозу, а как очевидный факт устройства колонии.

Если герои атакуют

Если герои атакуют крыс или пытаются схватить Мастера Нор, колония немедленно бросается в бой. В первой волне используйте 2–3 роя крыс.
Сам Мастер Нор остаётся на полке, отдаёт команды и погибает от любого урона.

Наследование роли

Как только Мастер Нор погибает, другая крыса карабкается на полку, На её голове за несколько мгновений вырастет такой же красный хохолок. Новый Мастер Нор продолжает разговор с того же места, словно ничего не произошло.

Автор: Павел Кочетков

Сделка и История Колонии

Почему крысы здесь

Колония пробралась в пекарню не из жадности. Семья огромна, еды требуется всё больше, а впереди миграция. Мешки муки и другие припасы нужны, чтобы прокормить детёнышей и пережить дорогу.

Глубины

Раньше семья жила очень глубоко под землёй. Но там появилась неизвестная угроза, и крысам пришлось бежать к поверхности. Нор старается говорить деловым тоном, однако всякий раз возвращается к одному: он боится не за себя, а за семью и хочет вывести колонию в безопасное место.

Слова Мастера Нор

«Семья — самое главное. Мы пытались справиться сами, но многие не пережили это.»

— Мастер Нор

Если герои требуют вернуть еду

Мастер Нор шевелит усами и отвечает, что у семьи большой аппетит. Большую часть украденного они уже съели, а оставшееся необходимо для миграции. Он не обещает вернуть припасы.

Сделка Мастера Нор

Мастер Нор предлагает простой обмен: герои помогают пройти в глубокие тоннели и устранить то, что изгнало колонию, а крысы после этого покидают пекарню и прекращают брать еду у Ольвина. Колония также проведёт героев к месту угрозы.

Герои должны

- пройти с Мастером Нор в глубины;
- устранить крысу-мутанта;
- сделать путь для миграции безопасным;
- не дать угрозе преследовать колонию.

Крысы обязуются

- покинуть склад и подвал;
- перестать воровать еду у Ольвина;
- провести героев к месту угрозы;
- уйти в безопасное место после победы.

Автор: Павел Кочетков

Тоннели и Крыса-мутант

Спуск в глубины

Мастер Нор ведёт героев по сложной системе ходов и пещер, всё глубже под землю. Позади, на расстоянии, следует рой крыс: не для нападения, а чтобы прикрывать путь назад и защищать колонию со спины.

Перед засадой

Через некоторое время Нор просит героев говорить тише и сам выходит вперёд. Тоннель здесь настолько узок, что идти приходится почти цепочкой. Впереди слышно тяжёлое дыхание и медленное царапанье когтей по камню.

Смерть Нор

Из темноты внезапно вылетает огромная лапа и одним ударом раздавливает Мастера Нор. Почти сразу из прохода показывается морда чудовищной крысы. На её голове начинает расти ярко-красный хохолок.

Мутант становится Мастером Нор

Роль перешла к ближайшему подходящему носителю — мутанту. Теперь крыса-мутант стала Мастером Нор и перехватила связь с коллективным разумом. Колония вокруг немедленно подчиняется новому носителю роли, а сопровождавший героев рой становится агрессивным и слушается приказов мутанта.

Бой в узком тоннеле

Герои зажаты между крысой-мутантом впереди и роем крыс позади. Пока мутант жив, колония остаётся под его контролем. Если герои уничтожают рой, из глубины вскоре появляется следующий. Бой заканчивается только тогда, когда погибает мутант.

После победы

Со смертью мутанта агрессия колонии мгновенно спадает. Одна из выживших крыс получает красный хохолок и становится новым Мастером Нор. Он благодарит героев и подтверждает, что договорённость всё ещё действует.
Чуть дальше по тоннелям Нор приводит героев к свежим головкам сыра, покрытым странной плесенью.

Совет мастеру

До начала этой сцены рекомендуется заранее определить боевой порядок героев при движении по узкому тоннелю.

Автор: Павел Кочетков

Завершение Контракта

Возвращение к Олвину

Герои возвращаются на участок пекаря. Здесь стоят три задания: лавка-пекарня, склад с подвалом и маленький жилой домик. Олвин выходит навстречу из лавки, а не ждёт их в складе: к складу он всё ещё подходит с большой осторожностью.

Контракт ещё не закрыт

По условиям задания должны пройти сутки. Если за это время крысы не появятся в подвале, Олвин подтверждает выполнение и передаёт оплату Распорядителю контрактов. Уже после этого деньги поступают исполнителям по правилам их гильдии.

Хлеб прямо сейчас

Деньги придётся подождать, но благодарность — нет. Если герои вернулись целыми и не разнесли пекарню, Олвин выносит из печи свежий круглый хлеб. Корочка громко хрустит под пальцами, из надлома выходит облачко горячего пара, а запах поджаренной муки, масла и тёплой мякоти мгновенно перебивает сытость подземелий.

Если всё прошло хорошо

На следующий день Олвин подтверждает, что подвал чист. Он передаёт 50 зм Распорядителю контрактов и может приложить благодарственное письмо с рекомендацией команды для будущих заказов.

Плохие последствия

Если пострадали склад, припасы или имущество, Олвин потребует компенсации у Распорядителя контрактов. Если герои проявили небрежность или устроили лишние разрушения, благодарственного письма не будет.

Первая улика

Найденный в глубине проклятый сыр остаётся зацепкой для следующей истории. Его происхождение можно связать со старой сыроварней, опасным экспериментом, культом, контрабандой или серией похожих случаев по всему городу.

Автор: Павел Кочетков

Характеристики: Персонажи и союзники

Здесь приведены игровые характеристики ключевых персонажей и союзников, которые могут помочь героям в приключении.

Олвин Крамб

Средний гуманоид (человек), нейтрально-добрый.

Класс Доспеха (КД) 10
Хиты 4 (1к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Олвин — мирный пекарь и заказчик. Он работает в пекарне один, не участвует в подземной части приключения и избегает крыс. Если на поверхности начинается опасность, Олвии старается запереть лавку и держаться подальше от неприятностей.

Действия

Кухонный нож. *Рукопашная атака:* +2 к попаданию, достигаемость 5 фт., при попадании 2 (1к4) рубящего урона.

Мастер Нор

Крошечный зверь, нейтральный.

Класс Доспеха (КД) 12
Хиты 1
Скорость 30 фт., лазание 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2 (–4)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Навыки: Восприятие +3, Скрытность +4, Проницательность +3.

Наследование роли. Если носитель погибает, случайная крыса колонии немедленно принимает роль Мастера Нор, получает красный хохолок и доступ к памяти и социальной роли предыдущего носителя.

Коллективный голос. Нор может передавать простые приказы и чувства крысам своей колонии в пределах 120 фт.

Действия

Укус. *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, достигаемость 5 фт., 1 колющий урон.

Автор: Павел Кочетков

Характеристики: Монстры и Угрозы

Здесь приведены основные существа, с которыми герои столкнутся в ходе приключения.

Рой крыс

Средний рой Крошечных зверей, без мировоззрения.

КД 10
Хиты 24 (7к8–7)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (–1)	11 (+0)	9 (–1)	2 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Сопротивления урону: дробящий, колющий и рубящий.
Иммунитеты к состояниям: очарование, испуг, захват, паралич, окаменение, сбивание с ног, опутывание и оглушение.
Чувства: тёмное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 10.
Опасность 1/4 (50 опыта).

Особенности

Острый нюх. Рой получает преимущество на проверки Восприятия, связанные с запахом.

Рой. Может занимать пространство другого существа и проходить через отверстия, достаточные для одной обычной крысы. Рой не может восстанавливать хиты или получать временные хиты.

Действия

Укусы. *Рукопашная атака:* +2 к попаданию; достигаемость 0 фт.; одна цель в пространстве роя. *Попадание:* 7 (2к6) колющего урона, либо 3 (1к6), если у роя осталось не больше половины хитов.

Крыса-мутант

Средний мутировавший зверь, нейтрально-злой.

КД 13
Хиты 52 (8к8+16)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	8 (–1)	12 (+1)	11 (+0)

Навыки: Восприятие +5, Скрытность +3.
Иммунитет к урону ядом и состоянию отравления.
Чувства: тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 15.
Опасность 2 (450 опыта).

Особенности

Общение со зверями. Мутант способен понимать зверей и передавать им простые команды. После наследования роли Мастера Нор эта связь распространяется на всю колонию.

Действия

Гнилостный укус. *Рукопашная атака:* +6 к попаданию; достигаемость 5 фт. *Попадание:* 8 (1к8+4) колющего и 7 (2к6) кислотного урона. Цель совершает спасбросок Телосложения Сл 12; при провале она отравлена до начала следующего хода мутанта.

Призыв роя (1/день). Мутант призывает один рой крыс в видимое свободное место в пределах 30 фт. Рой действует как его союзник, выполняет приказы и ходит сразу после мутанта.

Шустрый — бонусное действие. Мутант перемещается на расстояние до своей скорости, не провоцируя атаки по возможности.

Автор: Павел Кочетков

Проклятый Сыр

Проклятый сыр в этом приключении прежде всего служит уликой и поводом продолжить историю. Он может стать зацепкой для расследования, источником новой угрозы или первым шагом к большой кампании. Если Мастеру это не нужно, можно просто сказать, что сыра не осталось: Крыса-Мутант съела его полностью.

Как использовать сыр в игре

Если вы решите оставить сыр в приключении, заранее определите его свойства. В зависимости от того, какое развитие сюжета вы хотите дальше, сыр может иметь разные эффекты. Если он проклят — это одна история. Если он отравлен, заражён плесенью или связан с алхимическим экспериментом — другая. Сыр не обязан иметь единственно верную природу: он нужен не для ответа, а для продолжения игры.

Предложение автора

Я бы предложил сделать сыр именно проклятым. Такой вариант даёт героям ощутимое искушение: сыр обещает силу, но требует за неё слишком высокую цену. Это хорошо подходит для дальнейших сцен, морального выбора и новых осложнений.

Проклятие Сыра

Если существо съедает хотя бы кусок проклятого сыра, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения СЛ 13. При провале оно оказывается проклято на 24 часа.

Проклятое существо получает следующие эффекты:

- Оно получает преимущество на проверки Силы и спасброски Силы.
- Его рукопашные атаки оружием наносят дополнительный урон 1к4.
- Существо испытывает звериный голод. Пока оно видит существ или ощущает запах пищи, оно совершает с помехой проверки Мудрости и Харизмы.
- В начале каждого своего хода в бою существо должно преуспеть в спасброске Мудрости СЛ 13. При провале до конца этого хода оно не может совершать реакции, должно переместиться к ближайшему существу или источнику пищи настолько близко, насколько может, и, если возможно, совершить хотя бы одну рукопашную атаку.
- Внешность существа меняется: кожа бледнеет, глаза мутнеют, движения становятся дёрганными, а от него начинает пахнуть сырой плесенью и затхлым подвалом.

Снятие Проклятия

Эффект можно закончить заклинанием *Снятие проклятия* или похожей сильной магией по решению Мастера.

Если проклятие не снято

Если Мастер хочет развить эту тему дальше, проклятие может перейти в долговременную зависимость. Персонажа начинает мучить дикий голод, а потребность снова попробовать этот сыр становится всё сильнее. Со временем он может искать новые куски сыра, терять сон, срываться в приступы ярости и всё хуже контролировать себя. Это уже не просто эффект находки, а начало новой проблемы, которую героям придётся решать.

Комплект Мастера

Дополнительные материалы для тех, кто хочет провести игру быстрее, нагляднее и атмосфернее.

Само приключеные уже доступно бесплатно, и его вполне достаточно, чтобы провести игру от начала до конца. А «Комплект Мастера» — это просто удобное дополнение для тех, кто хочет сократить подготовку, добавить к игре наглядные материалы и поддержать создание новых историй.

Что входит в комплект

- контракт для печати;
- благодарственное письмо: заполненное и пустое;
- три карты локаций;
- павны (бумажные миниатюры);
- 10 готовых персонажей.

Зачем он может пригодиться

Если хочется быстрее сесть за стол, выдать игрокам документы в руки, показать карты и сразу предложить новичкам готовых героев, комплект может здорово упростить подготовку. А если решите его взять, заодно поддержите автора и новые бесплатные приключения.

**Хорошей игры –
и пусть крысы шуршат только
по сценарию.**

QR-код ведёт прямо к комплекту

boosty.to/chelovekvdele

Автор: Павел Кочетков