

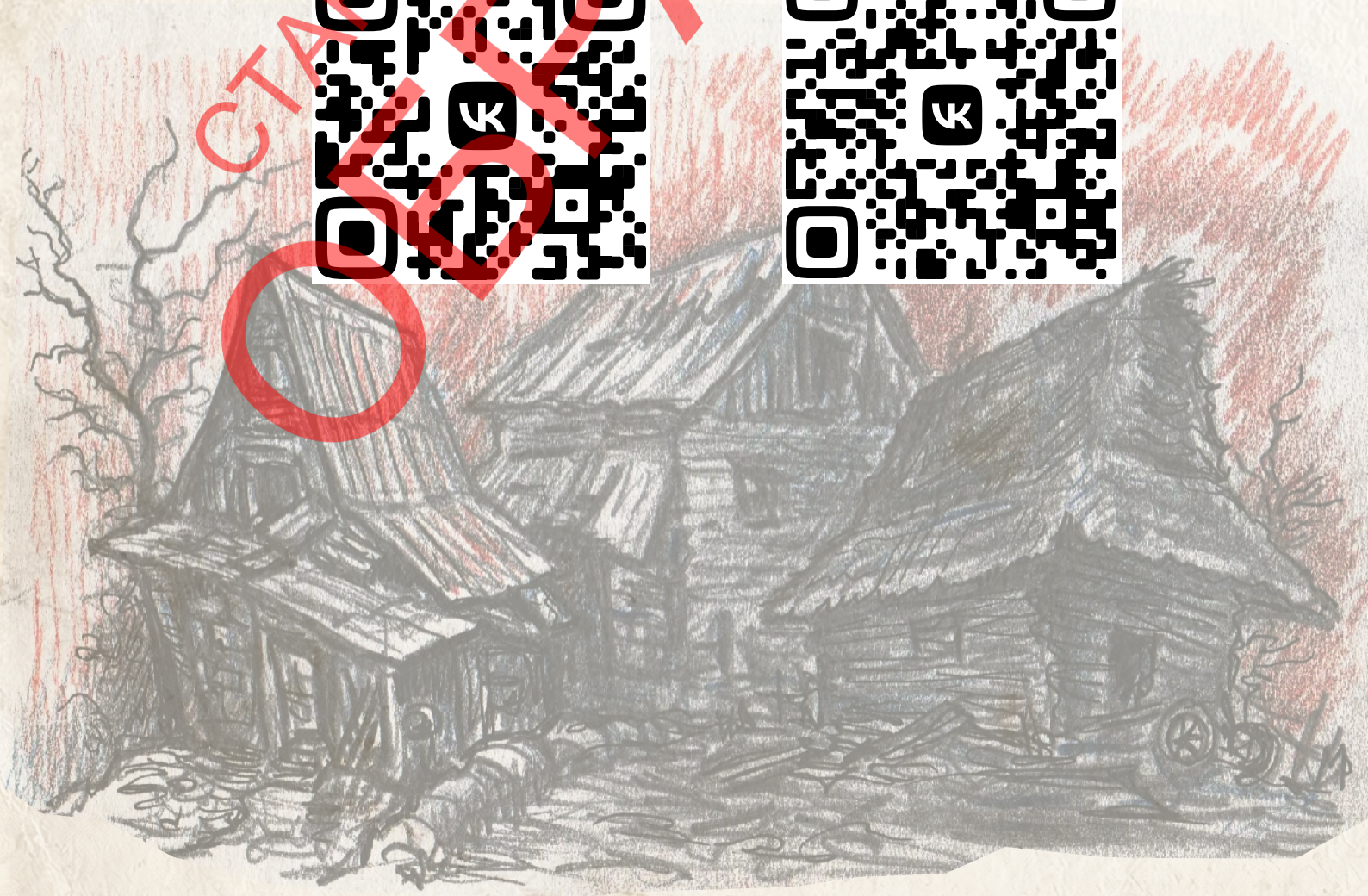
ОБРАЗЕЦ
Станция ролевая

Наследники и самозванцы

Студия настольных ролевых игр «Роскошные Ролевые»,
издательство «Семицвет», г. Тула, 2026 г.

Автор: Михаил Павлов
Иллюстрации: Максим Рябов
Вёрстка: Илья Карпов
Редактор: Ольга Филиппова

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Наследники и самозванцы

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Игру посвящаю лучшему оппоненту в настольные игры,
моему сыну - Федору Павлову

Введение

Когда-то величественный город Кенигсштадт был сердцем процветающего королевства Руритания. Годы изобилия сменились роковой жадностью придворных и купцов, жаждущих ещё большего богатства. Несколько дворян и знатных господ из тайного общества совершили ужасный поступок: продали свои души тьме!

Проход в инфернальные бездны разверзся прямо в тронном зале. Древнее зло вселилось в тело короля, обратив его в марионетку тьмы. Кенигсштадт пал за одну ночь, став оплотом демонической скверны.

Ваш предок, единокровный брат короля, совершил отчаянный поступок: отправив вас и ваших кузенов с немногочисленными подданными в пригородные поместья, находящиеся далеко за городскими стенами. Когда вы оказались в безопастности, он вместе с королевскими алхимиками отравил великую реку Рут. Её ядовитые миазмы стали барьером, который должен был десятилетия сдерживать демонов в руинах королевского замка.

Годы, проведённые в поместьях, истощили ваши средства. От былого состояния остались лишь дюжина кривозубых крестьян, ржавые вилы да полуразрушенные хибарки вокруг господского особняка.

Несколько дней назад вам передали, письмо в котором ваш предок, являющийся прямым наследником короля, завещает корону и всё своё имущество самому достойному из потомков, что сможет вернуть покой в Кенигсштадте!

Чумные туманы над рекой Рут наконец рассеиваются. По слухам, древние каменные мосты уцелели. Они вновь открывают путь к легендарным богатствам и забытым артефактам, скрытым в королевском замке.

Без сомнения, это прекрасная возможность спасти себя от забвения в нищете!

Пора забрать корону себе!

Соберите экспедиционный отряд из крестьян, оборванцев и искателей приключений. Перейдите реку Рут по уцелевшим мостам и вступите в жестокие стычки с другими авантюристами и порождениями тьмы за право назвать себя истинным наследником Кенигсштадта!

СТАНДАРТНАЯ ВОЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Игра состоит из трёх этапов:

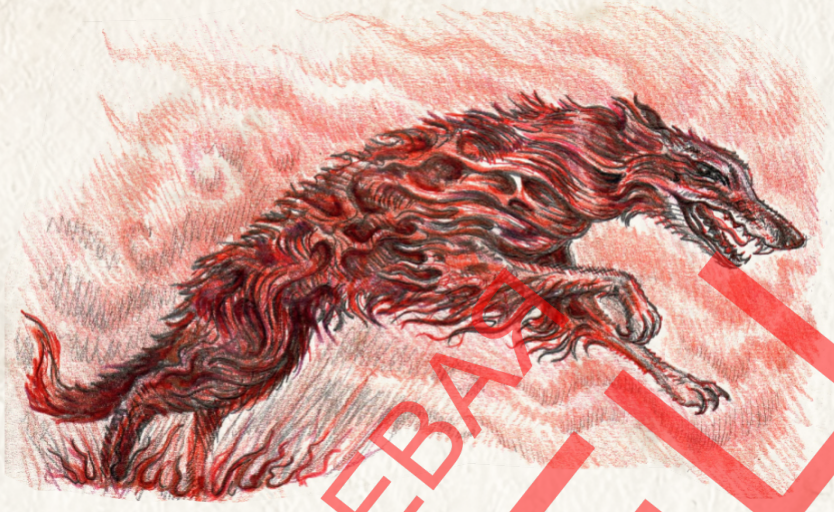
- **Хлопоты в поместье.** Вы снаряжаете отряд, возводите постройки, покупаете снаряжение, нанимаете новых подопечных.
- **Вылазка.** Конкурирующие экспедиции игроков выбираются в очередной квартал Кенигсштадта в поисках наживы и путей в соседние районы. В отряде может быть до пяти подопечных.
- **Подведение итогов вылазки.** Подсчёт опыта, золота, реликвий и оставшихся в живых членов экспедиции. Усиление ваших подопечных. После подведения итогов цикл повторяется.

Подготовка к игре

- **Дюймовая рулетка:** все расстояния измеряются в дюймах.
- **Жетоны,** чтобы отмечать активированные модели и разграбленный террейн.
- Один **двадцатигранный** (d20) и горсть **шестигранных** кубиков (d6).
- **Десять моделей** формата 28 мм, чтобы собрать две конкурирующие экспедиции и несколько моделей для обозначения нейтральных монстров и боссов.
- Элементы игрового **ландшафта** (террейн).



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Миниатюры

Для игры в «Наследников» подойдут любые фэнтезийные миниатюры формата 28 мм, которые у вас уже есть.

Игровое поле

Чтобы разыграть свои смертоносные стычки между конкурирующими экспедициями, вам предстоит воссоздать мрачные улицы проклятой столицы.

Вам потребуется игровое поле размером 32 на 32 дюйма (примерно 81x81 см). Это пространство представляет исследуемый вашим отрядом район города.

Игроки размещают своих подопечных в зонах размещения, определённых сценарием, либо по краям игрового поля с противоположных сторон.

Поле должно быть заполнено террейном, изображающим городские постройки и руины. Для игры вам понадобится от 4 до 8 элементов террейна – в зависимости от сценария.

Рекомендация: Постарайтесь, чтобы ваши игровые элементы создавали перепады высот — балконы, верхние этажи, холмы из обломков. Это сделает вашу игру интереснее, открывая возможности для дистанционных атак, засад и рискованных манёвров.

Террейн расставляется перед началом игры в соответствии с выбранным сценарием или по договорённости между игроками. Если игроки расставляют террейн самостоятельно, делайте это по очереди, по одному элементу за раз.

Важное правило: Каждый новый элемент террейна должен находиться на расстоянии не менее 2 дюймов от любого другого элемента террейна и от края игрового поля (если в условиях сценария не сказано обратное). Это обеспечивает простор для манёвра и честные условия для всех участников сражения.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Основные термины

Проверки

Для выполнения действий, имеющих в своём описании указание на характеристику в скобках, требуется бросок d20. Значение характеристики модели, проходящей проверку, добавляется к результату.

Для успешного выполнения действия результат проверки должен быть больше сложности (СЛ).

Стандартная СЛ 12.

СЛ может изменяться в зависимости от сценария, дополнительных правил и модификаторов.

Преимущества и осложнения

При прохождении проверок с преимуществом или с осложнением необходимо кинуть два кубика d20.

В случае преимущества выбирается наибольшее значение.

В случае осложнении выбирается наименьшее значение.

Характеристики

Члены экспедиции имеют 3 характеристики:
Сила (СИЛ), Ловкость (ЛВК) и Интеллект (ИНТ).

Сила (СИЛ)

Используется при проверках ближнего боя и атак с разбега. От силы зависит количество пунктов здоровья (ПЗ).

Пункты здоровья

Определяют, сколько урона может впитать персонаж. ПЗ зависит от силы:

ПЗ=3+d6+СИЛ

ПЗ восстанавливаются, когда член экспедиции возвращается в поместье.

Ловкость (ЛВК)

Используется при проверках дальнего боя, спрыгивания и карабканья на высоты, при бросках предметов. От ловкости зависит скорость (СКО).

Скорость

Определяет, на сколько дюймов может переместиться персонаж во время действия движения:

СКО=5+ЛВК

СТАНЦИЯ ВОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Интеллект (ИНТ)

Используется при проверках специальных действий и лечения. От ИНТ зависит количество пунктов паники.

Паника

Паника=10+ИНТ

Персонаж проходит проверку паники после:

- смерти двух членов вашей экспедиции

Для проверки паники игрок бросает d20. Если результат больше значения паники — персонаж убегает с поля боя и возвращается в поместье, теряя при этом все своё снаряжение.

Хлопоты в поместье



Ваше поместье — это ваша база, в которой вы собираете подопечных на вылазку и отправляете их в Кенигсштадт.

Ресурсы

Во время вылазок в Кенигстадт ваша экспедиция может обнаружить золото и реликвии.

- **Золото** — основная валюта Руритании. Золотом оплачивается покупка снаряжения и вербовка участников экспедиции.
  Вы начинаете с запасом в 20 золотых (3М).
- **Реликвии** — дорогостоящие предметы роскоши и произведения искусства, некогда принадлежавшие (или нет, но вы всем так говорите) вашей семье. Реликвии необходимы для улучшений поместья и постройки некоторых зданий.

> На момент начала игры считается, что все реликвии вашей семьи утеряны.

- **Крестьяне** — каждый наследник начинает с небольшой горсткой крестьян (16 человек). Если крестьян в поместье не останется — наследник теряет поместье в соответствии с завещанием.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Стартовые постройки

Особняк



Отражает престиж вашей семьи. Каждая *реликвия,* вложенная в особняк, позволяет размещать в поместии наёмников (чумной доктор, мечник, капеллан). При размещении реликвии в особняке к вам присоединиться один крестьянин.



Лачуги

В лачугах могут жить до 16 человек.

К началу игры лачуги населяют крестьяне. Дополнительные лачуги строить нельзя, а лимит проживающих в поместье увеличивается только при улучшении особняка.

Найм одного крестьянина в экспедицию стоит 1 ЗМ.

Деревенская ярмарка



Позволяет снаряжать ваших подопечных *ножами* и *косами*.

Доступны для постройки



Деревенская церковь

Стоимость постройки: 40 ЗМ, 1 реликвия

Позволяет нанимать **капелланов** в вашу экспедицию.

Добавляет 2 ПО к общему счёту.

Кузница



Стоимость постройки: 40 ЗМ

Позволяет приобретать *мечи, цвайхендеры, щиты, латы.*

Добавляет 1 ПО к общему счёту.



Аптека

Стоимость постройки 40 ЗМ, 1 реликвия.

Позволяет нанимать **чумных докторов** и приобретать *алхимические составы.*

Добавляет 2 ПО к общему счёту.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Кожевенная мастерская



Стоимость постройки 20 ЗМ.

Позволяет приобретать *кожаную броню.*

Добавляет 1 ПО к общему счёту

Слесарная мастерская



Стоимость постройки 20 ЗМ.

Позволяет приобретать луки.

После постройки слесарной мастерской в поместье приходят **охотники** (один охотник в начале этапа «Хлопоты в поместье», если количество ваших жителей меньше 10).

Добавляет 1 ПО к общему счёту

Казарма



Стоимость постройки 40 ЗМ, 1 реликвия

Позволяет нанимать **мечников**

Добавляет 2 ПО к общему счёту.



Пороховая мастерская

Стоимость постройки 30 ЗМ, 1 реликвия

Позволяет покупать *бомбы, пистолеты и мушкеты.*

Чёрный рынок



Стоимость постройки 25 ЗМ, 1 реликвия

Позволяет покупать реликвии.

Реликвия стоит 40 ЗМ. Использование реликвии, купленной на чёрном рынке, не добавляет ПО к общему счёту.

Постройка чёрного рынка отнимает 1 ПО от общего счёта.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ