



СТАНИЦА РОЛЕВАЯ
БРАЗЕЦ

Наследники и самозванцы

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
РЯТИНКИ

ОБРАЗЕЦ



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
ОБРАЩЕНИЕ



Наследники и самозванцы

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

Введение

Когда-то величественный город Кенигштадт 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 inferнальные бездны разверзся прямо в тронном зале. Древнее зло вселилось в тело короля, обратив его в марионетку тьмы. Кенигштадт 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 безопасности, 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 кривоzubых 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 сыновей, что сможет вернуть покой в Кенигштадте!

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 Кенигштадта!

Подготовка к игре

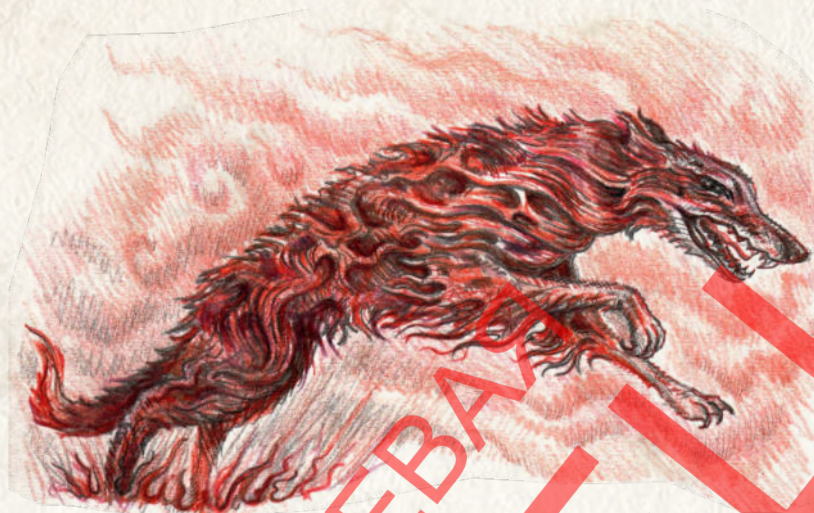
Игра состоит из трёх этапов:

- ◆ **Хлопоты в поместье.** Вы снаряжаете отряд, возводите постройки, покупаете снаряжение, нанимаете новых подопечных.
- ◆ **Вылазка.** Конкурирующие экспедиции игроков выбираются в очередной квартал Кенигштадта 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.

Для игры вам понадобится:

- ◆ **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).





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.

Основные черты

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 осложнения выбирается наименьшее значение.

Характеристики

Члены экспедиции имеют 3 характеристики:

Сила (СИЛ), Ловкость (ЛОВК) 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:

$$\text{ПЗ} = d6 + \text{СИЛ}$$

ПЗ восстанавливаются, когда член экспедиции возвращается в поместье.

Ловкость (ЛОВК)

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

Скорость

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

$$\text{СКО} = 5 + \text{ЛОВК}$$

Интеллект (ИНТ)

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

Паника

$$\text{Паника} = 10 + \text{ИНТ}$$

Персонаж проходит проверку паники после:

- ◆ событий сценария
- ◆ смерти другого члена 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.

Жлопоты в поместье



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

Ресурсы

Во время вылазок в Кенигштадт ваша экспедиция может обнаружить золото или реликвии.

- ◆ **Золото** — основная валюта Руритании. Золотом оплачивается покупка снаряжения и вербовка участников экспедиции. Вы начинаете с запасом в 20 золотых (ЗМ).
- ◆ **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.

Стартовые постройки

Особняк

Отражает престиж вашей семьи. Каждая *реликвия*, вложенная в особняк, добавляет 1 победное очко (ПО) и повышает лимит жителей поместья на 1. При повышении престижа поместья к вам присоединяется 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*, *тяжёлую броню*.

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.