



ТЪЯНА ДА РОЛЕВАЯ ИГРА ОРИУНА

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
О МОРЯХ, ПИРАТАХ, БУХЛЕ И ПРИКЛЮЧЕНИЯХ

НАД КНИГОЙ РАБОТАЛИ

Автор

Алексей «Грен» Щербаков

Редактура

Мария Графова

Иллюстраторы

Simon Knight

Казанцева Анастасия — обложка

Волкова Мария — карта

Вёрстка

Данил Юданов

Скачать карту Океанов Ста Морей,
листы персонажей и корабля
в группе **Роллевой кухни**
vk.com/rollplaykitchen



Второе издание
Екатеринбург
2026

ОГЛАВЛЕНИЕ:

О СИСТЕМЕ, БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА И ХАРАКТЕРИСТИКИ	5
СУХОПУТНЫЙ БОЙ	7
ОКЕАН СТА МОРЕЙ.....	10
ПИРАТЫ, КОРСАРЫ, ПРИВАТИРЫ И ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ.....	18
СПОСОБНОСТИ.....	22
КОРАБЛИ.....	32
МОРСКИЕ СРАЖЕНИЯ	36
ПРЕДМЕТЫ, ИНВЕНТАРЬ И УЛУЧШЕНИЯ.....	42
ЗАМЕТКИ МАСТЕРУ	52
СОБЫТИЯ В МОРЕ.....	60
БЛАГОДАРНОСТИ.....	68



ВВЕДЕНИЕ

Говорят, с Фортуной шутки плохи. Говорят, что она улыбается лишь смелым и достойным. Но что будет, если Фортуне немножечко подлить? Ничего хорошего? Или она всё же подobreет даже к таким негодьям и разбойникам, как мы? Не попробуешь — не узнаешь.

Пьяная фортуна — это настольно-ролевая система, которая позволяет попробовать себя в роли игрового мастера-капитана, который будет рассказывать игрокам историю, либо стать игроком — примерить на себя образ морского пирата и искателя приключений в фэнтезийном мире Океана Ста Морей или другом мире, придуманном мастером.

Чтобы игроки могли влиять на историю, которую рассказывает мастер, они проходят проверку навыков — это сумма знаний и умений их персонажа-пирата. Какова же сложность проверки? Значение, выпавшее при броске кубиков игроком, должно перебить значение, заданное мастером. Если оно больше или равно, игрок прошел проверку, и действие персонажа завершается успехом: ему удаётся сделать задуманное, и история идет дальше. Если же выпавшее значение меньше сложности броска — это провал: у персонажа не получилось выполнить желаемое, но история всё равно продолжается — только, к сожалению, с неизбежными последствиями.

В общем, если тебе нравится ощущать морской бриз на своей коже, запах моря ассоциируется у тебя с романтикой приключений, а за бескрайними водами ты ищешь мистические секреты и магические сокровища, ты по адресу! Пора поднимать паруса!

СИСТЕМА ПЬЯНОЙ ФОРТУНЫ

В основе системы лежат **4 характеристики**:

Бронза отвечает за интеллект и силу воли;
Сталь за физическую силу и телосложение;
Серебро за ловкость и реакцию;
Изумруд за харизму и хитрость.

Навыков — 24, по 6 от каждой характеристики:

БРОНЗА	СТАЛЬ	СЕРЕБРО	ИЗУМРУД
Образование	Кузнечное дело	Фехтование	Торговля
Винтовки	Ближний бой	Акробатика	Красноречие
Навигация	Картечные ружья	Пистолы	Кулинария
Выживание	Атлетика	Ловушки	Ловкость рук
Внимательность	Канонирство	Взлом замков	Скрытность
Медицина	Грубая сила	Илотничество	Обман

1к20 (двадцатигранный кубик) — взгляд Фортуны.

Где **1** — Фортуна от тебя отвернулась (*критический провал*).

А **20** — Фортуна тебе улыбнулась (*критический успех*).

При *критическом провале* возможна поломка снаряжения или получение увечий. *Критический успех* закрывает любую сложность!

КАК ПРОИСХОДИТ БРОСОК НАВЫКОВ?

Взгляд Фортуны к20 + Характеристики к6 (шестигранный кубик) + Навыки к6. К6 с характеристик и навыков дают бонус +1, если на кубике 5, или +2 если 6. Настоятельно рекомендуем использовать дайстры! А почему, станет понятно чуть дальше.

Навыки и характеристики можно использовать абсолютно по-разному. А для решения одной и той же проблемы — применить почти все навыки. Например, ты хочешь сделать яичницу.