

ФУБС

A man with long hair, wearing a brown leather jacket and pants, stands in a forest at sunset. He is holding a long rifle in his right hand. The sky is filled with colorful clouds in shades of orange, red, and purple, with some stars visible. The forest consists of tall evergreen trees and some rocks in the foreground.

**Dumb kids
can't play**

**Фундаментальная Универсальная
Базовая Система**

Фундаментальная Универсальная Базовая Система (ФУБС)

Фундаментальная Универсальная Базовая Система — это ядро универсальной настольно-ролевой системы, вдохновлённой самыми известными универсальными системами **80-90^{ых}**. ФУБС, наследуя подход инструментариив, по сути представляет собой заготовку, которая позволяет *Ведущему* и *Игрокам* адаптировать её под любые свои пожелания, вне зависимости от сеттинга и жанра игры. Не ждите готовой игры от этой системы... сделайте её!

По задумке типичный кампейн занимает 3-4 игровые сессии, после которых следует даунтайм, в ходе которого персонажи восстанавливают свои силы и улучшают характеристики, навыки, атрибуты и, с если это уместно и Ведущий разрешает, особенности персонажей.

Автор и вёрстка: Вячеслав Кулик (*Viacheslav Kulik*).

Контакты: Вячеслав Кулик, Telegram: [@vslavk](https://t.me/vslavk), E-mail: vslav.kulik@gmail.com.

Telegram-канал DuckQuest: [@duckquest](https://t.me/duckquest).

Издательство «Шестерня»: https://t.me/shesternya_TTRPG.

Первая версия ФУБС была создана в рамках джема «Ролевая аскеза» [Логова Троглодита](#) и [Гадкого мастера](#).

Copyright © 2025-2026 *Viacheslav Kulik*

Все права защищены



CC BY-SA 4.0

Полный текст лицензии можно посмотреть **по ссылке:** <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

Основные механики

В ФУБС используются только кубы д6 и д3, а основной бросок в системе — **это 3д6**, с Успехом равным или меньшим целевого значения, и Неуспехом при результате большим целевого значения. При результате броска меньшем целевого значения на 6+ выпадает **Крит**, а при результате броска большим целевого значения на 6+ выпадает **Провал**. На 3 и 18, выпадает безусловные **Автокрит** и **Автопровал**.

Все Персонажи в игре описываются Характеристиками (**ХАР**) — первичными свойствами персонажа, Атрибутами (**АТР**) — вторичными свойствами, формируемыми на основе ХАР, Особенностями (**ОСОБ**) — особенностями, отличающими персонажа от других и Навыками (**НАВ**) — умениями персонажа.

Большинство проверок проводятся броском 3д6 против **НАВ** персонажа. Если проверка — это **состязание** между 2^{мя} персонажами, то сперва 1^{ый} персонаж проходит проверку против значения своего подходящего **НАВ**, а затем 2^{ой} персонаж проходит проверку против значения своего **НАВ**. Кто именно преуспел в *состязании* определяется степенью успеха, у кого выше результат успеха, тот и победил.

Персонажи

Для создания нового персонажа необходимо определить **ХАР**, которые описывают основные его качества, затем **АТР**, которые определяются на основе **ХАР**, **ОСОБ**, которые описывают уникальные бонусы и недостатки от расы, происхождения, генетики и т. д., а также **НАВ**, которые задают умения и жизненный опыт персонажа в той иной сфере.

Все свойства можно *улучшать*, тратя **Пункты развития** (ПР). ПР можно тратить как на развитие **АТР** и **НАВ** в ходе игры, так и на дополнительное развитие **ОСОБ** персонажа непосредственно перед началом игры.

По умолчанию, на развитие персонажа на момент начала игры выдаётся 100 ПР, но если Игроки не хотят задавать **ХАР случайным образом** броском 3д6, то они получают 180 ПР на развитие **ХАР** методом **поинтбай** — в этом случае все **ХАР** по умолчанию будут равны 10. Развитие +1 **ХАР** стоит 20 ПР.

ОСОБ — это свойство, дающее одновременно уникальные и преимущества и недостатки персонажу. **ОСОБ** определяются *Ведущим* и *Игроком* совместно, исходя из жанра, сеттинга и концепта персонажа. По умолчанию, персонаж имеет **1 бесплатную ОСОБ**, но имея внутриигровое обоснование и разрешение ведущего за 10 ПР можно приобрести дополнительную **ОСОБ**.

АТР можно улучшить потратив **5 ПР за 1 АТР**, с дозволения *Ведущего*, но не выше человеческого предела.

Персонаж имеет следующие **ХАР**:

Сила (СИЛ) = **3д6** — мера силы и крепости тела.

Здоровье (ЗДР) = **3д6** — мера крепости организма.

Ловкость (ЛОВ) = **3д6** — мера гибкости и скорости.

Интеллект (ИНТ) = **3д6** — мера ума и образованности.

Обаяние (ОБН) = **3д6** — мера красоты и харизмы.

Персонаж получит как минимум **1 бесплатную** ОСОБ и любое кол-во дополнительных, где 1 ОСОБ стоит 10 ПР. Например, *Ведущий* определил следующие **ОСОБ**:

Летающий — у персонажа крылья и он может летать со 2 х СКР, но движение по земле равно СКР-1 из-за громоздкости его тела.

Отравленный — выделяет яд, но контакт с персонажем отравит даже при касании к коже.

Вундеркинд — имеет +8 ИНТ, но -2 ко всем другим ХАР.

Полиглот — знает 3+1к6 языков, но имеет -4 к СИЛ.

Псионик — может применять *псионические силы*.

Примат — разумный примат, +4 ЛОВ и -2 ИНТ.

Скорый — обладает +1 действием в *столкновении*.

Глубоководный — имеет отвратительный «рыбий» внешний вид -4 к ОБН, но может *дышать под водой*.

Навыки

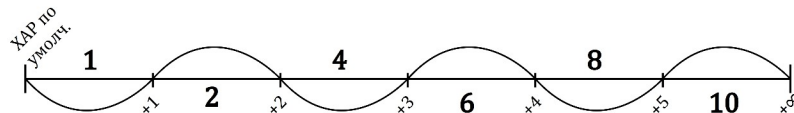
Каждый персонаж начинает странствия не с чистого листа, а уже обладает какими-либо минимальными НАВ, отражающими его предыдущую жизнь и связанные с одной из его ХАР. Навыки делятся **на 3 основных типа**:

Общедоступные (Простые), по умолчанию = **ХАР - 2** — бытовые и простые умения доступные абсолютно каждому.

Тренируемые (Обычные), по умолчанию = **ХАР - 4** — непростые умения, для должного освоения которых требуется обучение.

Профессиональные (Сложные), по умолчанию **Нет** — очень сложные умения, недоступные для неподготовленных персонажей. Тренировка этого навыка *требует учителя и около 8 ПР*, после чего навык получит значение по умолчанию ХАР - 4 и его можно будет развивать как *Тренируемый* навык.

Развитие навыков с течением времени *становится сложнее и требует большего кол-ва ПР*. Стоимость в ПР относительно значения *навыка по умолчанию* показана ниже:



Каждый НАВ можно описать в следующем **формате**:

<Название НАВ> (<ХАР>) = <Текущий Уровень>, Тип: <Тип НАВ>, Затраты ПР: <Вложенные ПР>

Например, Рюрик имеет ЛОВ = 12 и он решает улучшить свой тренируемый навык *Фехтования* на +4:

Фехтование (ЛОВ) = 13, Тип: Тренируемый, Затраты ПР: 21.

Конкретные навыки для каждой ХАР задаются *Ведущим* и *Игроками* перед началом игры, исходя из жанра, сеттинга и концепта персонажа.

Персонаж имеет следующие **АТР**:

Жизнь (ЖИЗ) = **СИЛ** — сколько урона может вынести персонаж.

Усталость (УСТ) = **ЗДР** — сколько часов персонаж может действовать без отдыха.

Воля (ВОЛ) = **ИНТ** — насколько морально устойчив и внимателен персонаж.

Скорость (СКР) = $\lfloor \text{ЛОВ}/2 \rfloor$ — порядок действия и скорость движения в метрах в боевом раунде.

Модификатор Урона (МУР) = $+ \lfloor \text{СИЛ}/6 \rfloor$ — модификатор увеличивающий урон в ближнем бою.

Дальность метания (ДМ) = $5 \times (1 + \lfloor \text{СИЛ}/6 \rfloor)$ м — показатель дальности метания объектов.

Парирование (ПАР) = $6 + \lfloor \text{НАВ}/3 \rfloor$ — целевое значение для уклонения по *НАВ* ближнего боя.

Уворот (УВ) = $4 + \lfloor \text{ЛОВ}/3 \rfloor$ — целевое значение для уклонения от любых атак по ЛОВ.

Нагрузка (НАГ) = *Лёгкая НАГ/Тяжёлая НАГ* — пределы сколько может переносить персонаж в кг и штраф к СКР и всем проверкам навыков ЛОВ:

Лёгкая НАГ = $3 \times \text{СИЛ}$, штраф к СКР -2.

Тяжёлая НАГ = $6 \times \text{СИЛ}$, штраф к СКР -4.

Предельная НАГ = $8 \times \text{СИЛ}$, нельзя двигаться.

Примеры НАВ

Запугивание (СИЛ) = СИЛ-2, **Тип:** Общедоступный.

Драка (СИЛ) = СИЛ-2, **Тип:** Общедоступный.

Молоты (СИЛ) = СИЛ-4, **Тип:** Тренируемый.

Борьба (СИЛ) = Нет, **Тип:** Профессиональный.

Тяж. Атлетика (ЗДР) = ЗДР-2, **Тип:** Общедоступный.

Бег (ЗДР) = ЗДР-2, **Тип:** Общедоступный.

Марафон (ЗДР) = ЗДР-4, **Тип:** Тренируемый.

Выдержка (ЗДР) = ЗДР-4, **Тип:** Тренируемый.

Огнестрел (ЛОВ) = ЛОВ-4, **Тип:** Тренируемый.

Фехтование (ЛОВ) = ЛОВ-4, **Тип:** Тренируемый.

Скрытность (ЛОВ) = ЛОВ-4, **Тип:** Тренируемый.

Акробатика (ЛОВ) = Нет, **Тип:** Профессиональный.

Арифметика (ИНТ) = ИНТ-2, **Тип:** Общедоступный.

Компьютеры (ИНТ) = ИНТ-4, **Тип:** Тренируемый.

Электроника (ИНТ) = Нет, **Тип:** Профессиональный.

Псионика (ИНТ) = Нет, **Тип:** Профессиональный.

Убеждение (ОБН) = ОБН-2, **Тип:** Общедоступный.

Торговля (ОБН) = ОБН-2, **Тип:** Общедоступный.

Пение (ОБН) = ОБН-4, **Тип:** Тренируемый.

Артистизм (ОБН) = Нет, **Тип:** Профессиональный.

Комбинированные проверки

Некоторые **проверки** могут быть достаточно **сложными** и состоять из **нескольких этапов**. Например, персонаж хочет взломать защищённую компьютерную систему. Для того чтобы понять получится ли у него это или нет — предлагается использовать комбинированные проверки разных **НАВ**, обычно **2-3** штук. **Ведущий** запускает **счётчик выполнения**, состоящий из **6/8/10/12 делений**. Степени Успеха при проверке **НАВ прибавляются к счётчику**. Если счётчик заполнен, то действие **Успешно**, если нет, то **Неуспешно**.

Например, для взлома системы *Игрок* и *Ведущий* выбрали **НАВ: Компьютер** (ИНТ) = 15, **Электроника** (ИНТ) = 12 и **Скрытность** (ЛОВ) = 10. *Ведущий* задал счётчик из 12 делений. При 1^{ом} броске выпало 4 (+11), при 2^{ом} — 17 (-5), при 3^{ем} — 6 (+4), суммарный успех +10 против 12. Персонажу не хватило времени — питание интерфейса было отключено службой безопасности.

Столкновения

Рано или поздно наступит момент, когда **насилие будет неизбежно**. Для этого в **ФУБС** используется механика **столкновений**, которая как и многое другое в этой игре использует **НАВ**. Любой бой делится на **раунды**, каждый из которых **длится 1 секунду**. Персонажи совершают действия в рамках своей **очереди** по **СКР**. Обычно персонажам **доступно 1 действие** в раунд и **1 защитная реакция**, т. е. проверка **ПАР** или **УВ** сразу после атаки оппонента. В случае Успеха **ПАР** или **УВ**, персонаж уклоняется и не получает урона, в случае Неудача персонажу наносится **Урон от оружия + МУР оппонента**. Персонажи могут совершить следующие действия во время столкновения:

Движение на свою **СКР**. Минимальный шаг 1 м.

Бег на **СКР x 2**. Лишает **защитных реакций**.

Атака. Атака в **ближнем** или **дальнем бою**, перед этим можно сделать шаг на 1 м.

Удар в слепую зону. Противник получает штраф в **-1 к ПАР и УВ**.

Прицеливание. В первом раунде **+ТОЧ** к броску **Атаки** от оружия, а затем **+1** в каждом следующем раунде, но не больше **5 раундов** подряд. Лишает **защитных реакций**.

Защита. Даёт **+1 к УВ** в дальнем бою и **+2 к ПАР или УВ** в ближнем бою.

Надзор. Персонаж может отложить действие на более поздний момент в этом раунде, заявив после какого

события и что именно он будет делать. Например, персонаж может обстрелять противника, оказавшегося в дверном проёме, уже после своей очереди в этом раунде.

Взять предмет. Сменить оружие, поднять камень, выхватить гранату и т. д.

Сменить положение. Позволяет **Встать/Сесть/Лечь** что даст **+0/+1/+2**, соответственно, к стрельбе из оружия дальнего боя (но не из луков и пращей), так и к **штрафу на попадание** оппонента в дальнем бою.

Проверка НАВ. Применение не-боевых **НАВ** в бою. Лишает **защитных реакций**.

Другие действия. Долгие перекрикивания, распитие напитков, перекур и другие нестандартные боевые действия.

Ближний бой и Дальний бой

Столкновения делятся на ближний бой и дальний бой.

В ближнем бою персонажи используют любой свой подходящий *НАВ* для атаки. Если проверка *НАВ* была успешной, то оппоненту даётся шанс избежать атаки используя *ПАР* от какого-либо подходящего *НАВ* ближнего боя или *УК* от *ЛОВ*. Если оппонент преуспел, то по нему не наносится урон, а если ему не повезло, то он получит *Урон от оружия + МУР персонажа*.

В дальнем бою персонажи также используют любой свой подходящий *НАВ* для атаки. Каждые 5 м до цели дадут дополнительный штраф к Атаке -1. Нивелировать его можно лишь прицеливанием. Если проверка *НАВ* была успешной, то оппоненту даётся шанс избежать атаки используя *УК* от *ЛОВ*. Если оппонент преуспел, то по нему не наносится урон, а если ему не повезло, то он получит *Урон от оружия*.

Криты и Провалы в Столкновении

Крит при Атаке увеличит урон в 2 раза. **Провал** при Атаке обычно приведёт к тотальному невезению, чаще всего к потере действия в следующем раунде.

Крит при *Защитной реакции* позволит избежать урона полностью вне зависимости от степени успеха. Провал при *Защитной реакции* обычно приведёт к тотальному невезению, чаще всего к нанесению положенного урона и потере *Защитной реакции* в следующем раунде.

Если Атака была с *Критом*, а *Защитная реакция* с *Успехом*, то оппонент получит обычный урон. Если же Атака была с *Критом* и *Защитная реакция* также с *Критом*, то урон не будет нанесён. Если Атака была с *Критом*, а *Защитная реакция* с *Неуспехом*, то оппонент получит 2х от урона. Если Атака была с *Критом*, а *Защитная реакция* с *Провалом*, то оппонент получит 2х от урона и любое тотальное невезение.

Урон, Смерть и Лечение

Весь **урон** наносится по *ЖИЗ* персонажа. Урон может быть снижен с помощью **Пунктов защиты** от брони или *ОСОБ*, но как только *ЖИЗ* снизится *до 0 пунктов или меньше*, то у других персонажей будет всего лишь 10 раундов до стабилизации состояния персонажа или он погибнет. **Стабилизация** проводится с помощью *подходящего снаряжения* и *НАВ*, после чего у персонажа будет 1 *ЖИЗ*.

После чудного спасения, 1 раз в день, проверкой подходящего *НАВ* (например, *Лечения*) можно **вылечить** до 1д3 *ЖИЗ* при Успехе, 1д6 *ЖИЗ* при Крите, не вылечить при Неуспехе или нанести вред на -1 *ЖИЗ* при Провале.

Мораль, Внимательность и Усталость

Во время боя персонажи или оппоненты могут получить серьёзный удар **по их морали**. Обычно это происходит *при смерти или тяжёлом ранении* до 50+% их соратников или при значительной смене ситуации на поле боя. Для того чтобы определить сбегал ли персонаж нужно пройти проверку *ВОЛ*. Каждая новая проверка *ВОЛ* получит кумулятивный штраф -1.

Также **проверки ВОЛ** назначаются при необходимости оценки пассивной внимательности персонажа.

Каждый час времени странствий снижает **показатель УСТ** на -1 пункт. Как только *УСТ* дойдёт до 0, то персонаж получит штраф -2 ко всем проверкам *НАВ* и в особых ситуациях должен будет проходить проверку *ВОЛ*. За час полноценного и комфортного сна *УСТ* восстановится на +1 пункт. *Ведущий* на своё усмотрение может снимать *УСТ* у персонажей, например, при провале проверок *НАВ*.

Снаряжение

Персонажи могут переносить до 8 х СИЛ кг груза и снаряжения. **Снаряжение** приобретается за **Деньги (дн)** — универсальную валюту. *Снаряжение* может влиять как на боевые ситуации, так и на проверки *НАВ* вне столкновений. Напрямую на столкновения влияет *броня, оружие ближнего боя, оружие дальнего боя*.

Крепость вещи

Каждая вещь, после *Крита* или *Провала* имеет возможности быть **повреждённой** или даже **разрушенной**. Осталось ли цела вещь определяется **проверкой Крепости** — бросок 3д6 против значения *крепости* вещи. В случае если значение ниже или равно *Крепости*, то вещь остаётся *целой*, а если выше, то она была *уничтожена*.

Броня

Броня защищает персонажа от урона, наносимого оппонентом. Любая броня имеет показатель **Пунктов защиты (ПЗ)**, который фактически просто снимает заданное количество урона с атаки. В качестве примера формата описания приводится следующая броня:

Бронежилет, Защита: 6 ПЗ, **Крепость:** 15, **НАВ:** Современная броня (ЗДР), **Вес:** 6 кг, **Цена:** 1000 дн.

Типы урона

Оружие может иметь несколько различных **типов урона** с различным эффектом при попадании: **обычный** — без бонусов и штрафов; **проникающий** — игнорирование $\frac{1}{2}$ ПЗ брони; **режущий** — 2 х урона по ЖИЗ после ПЗ, $\frac{1}{2}$ урона по ПЗ; **дробящий** — $\frac{1}{2}$ урона к ЖИЗ после ПЗ, 2 х урона по ПЗ.

Оружие ближнего боя

Оружие ближнего боя делится на *безоружную атаку* и *вооружённую атаку*. Большая часть **безоружных атак** наносит 1д3 + МУР персонажа. **Вооружённая атака** наносит Урон оружия + МУР персонажа. Некоторое оружие обладает своими особенностями, например: *двуручное* (требует 2^{ух} рук), *длинное* (позволяет бить на 2 м), *полторное* (может использоваться как *двуручное* с бонусом +1 к урону), *метаемое* (можно метать без штрафов) и т. д. В качестве примера формата описания приводится следующее оружие:

Кувалда, Урон: 2д6 + 1, **Тип урона:** Дробящий, **Особенности:** Двуручное, **Крепость:** 14, **НАВ:** Молоты (СИЛ), **Вес:** 5 кг, **Цена:** 200 дн.

Метание и Оружие дальнего боя

Персонаж может **метать** любые предметы на **ДМ**, но если предмет не пригоден для этого, то персонаж получит штраф -2 к проверке Атаки.

Оружие дальнего боя имеет предельную *дистанцию (ДИСТ)* прицельного огня, *скорострельность* в раунд (**Сс**), *точность (ТОЧ)*, *вместимость магазина (МАГ)*, время *перезарядки* в раундах (**ПЕРЕЗ**). В качестве примера формата описания приводится следующее оружие:

Автомат Фёдорова, Урон: 2д6, **Тип урона:** Обычный, **Особенности:** Двуручное, **Крепость:** 12, **НАВ:** Огнестрел (ЛОВ), **ДИСТ:** 1400 м, **Сс:** 10, **ТОЧ:** 2, **ПЕРЕЗ:** 2, **МАГ:** 25, **Вес:** 5 кг, **Цена:** 500 дн.

Прицеливание и Очередь

Из любого дальнего оружия можно **прицеливаться** — в 1^м раунд это даёт бонус к Атаки равный **ТОЧ** оружия, каждый раунд прицеливания далее даёт бонус +1, но прицеливаться можно не более 5 раундов.

Некоторые виды оружия позволяют стрелять **очередью (ОЧР)** снарядов. Обычно существует **3 режима огня:** *одиночный* (1 патрон), *тройной* (3 патрона), *полная очередь* (Сс патронов). При стрельбе очередью количество попаданий определяется $\frac{1}{2}$ х степенью успеха проверки **НАВ**, при минимум 1 попадании (например, при **НАВ** = 12, **ОЧР** = 3, **результат** броска = 7, **степень успеха** = 5, попадания 2). На каждое попадание совершается отдельный бросок урона от оружия, или в качестве альтернативы, один бросок на урон умноженный на количество попаданий.

Развитие персонажей

Персонажи могут получать **Пункты развития (ПР)**, которые можно использовать для своего **развития** 3^м основными способами:

1. **Развитием за Криты и Провалы.** Каждый Крит и Провал даёт 1 ПР.
2. **Развитием по окончании игровой сессии.** По окончании игровой сессии персонажи получают 1д3 ПР.
3. **Развитием по окончании кампейна.** Ведущий вознаграждает персонажей по итогу кампейна на своё усмотрение, например, за интересный отыгрыш, за хорошую идею и т. д. Обычно, персонажи дополнительно получают от 2 до 12 ПР за кампанию длительностью 3-6 сессий.

Улучшить персонажа с помощью ПР можно лишь в **даунтайме**, который по продолжительности занимает не менее 7 дней *внутриигрового времени*.

Странствия

Персонажи **странствующие** по игровому миру, созданному *Ведущим*, не могут делать это без отдыха. На них действуют обычные правила *Усталости* — каждый час путешествий отнимает -1 пункт УСТ. Когда УСТ достигнет 0 — персонаж больше не сможет странствовать и для восстановления ему потребуется отдых по часам эквивалентный потерянной УСТ. Персонаж всё ещё может совершать действия на том месте где он оказался, но это потребует *проверки ВОЛ*.

За 1 час странствий персонажи могут **преодолеть различные расстояния**, в зависимости от условий в которых они путешествуют: **по дороге** — если они странствуют по городам или хорошим дорогам, то их скорость равна ~ 5 км/ч; **по пересечённой местности** — если они странствуют по лесам, холмам и полям, то их скорость равна ~ 3 км/ч; **по труднопроходимой местности** — если они странствуют по тайге, болотам и горам, то их скорость будет равна ~ 1 км/ч.

Если персонажи **перегружены**, то их скорость *уменьшится в 2 раза* для любого типа местности.

Лошади значительно улучшат ситуацию — скорость персонажей, передвигающихся налегке **верхом на лошади** станет *в 2 раза* выше для любого типа местности. Если же персонажи *перегружены*, то они сгрузят весь свой груз на лошадей и *пойдут с обычной скоростью* по любому типу местности.

Механизированный транспорт значительно ускорит путешествие, при желании использовать его в кампании предлагается следующий **формат** записи:

Гражданский внедорожник, **Крепость**: 20 ЖИЗ, **ПЗ**: 1, **Проходимость**: Пересечённая местность, **Вместимость**: 5 человек, **СКР**: 100/30/- км/ч, **Топливо**: 15 л/ч, **Цена**: 10000 дн.

Неигровые персонажи и монстры

В некоторых случаях *Ведущему* необходимо задать **неигровых персонажей** и **монстров**, которые будут оппонентами игроков. В идеальном случае они должны иметь точно такие же листы, как и персонажи Игроков, но иногда это довольно-таки неудобно и трудозатратно, поэтому *Ведущий* может воспользоваться *упрощённым подходом к созданию таких существ*.

1. Ведущий определяет **концепт** и выбирает нужное кол-во кубов для СИЛ, ЗДР, ЛОВ, ИНТ и ОБН.
2. Ведущий **пробрасывает** выбранное кол-во кубов для каждой **из ХАР**, задавая мощь существа.
3. Ведущий **определяет АТР**: ЖИЗ, СКР, ВОЛ, МУР, УВ и ПАР (по СИЛ или ЛОВ).
4. Ведущий определяет **1-3 бесплатные ОСОБ**, присущие данному виду существ.

Все проверки *НАВ* совершаются по значению *ХАР* данных существ. **Например**, таким упрощённым подходом можно создать следующих существ:

Инопланетный Жук-Пожинатель, СИЛ: 14, ЗДР: 15, ЛОВ: 16, ИНТ: 8, ОБН: 6, ЖИЗ:14, СКР: 10, ВОЛ: 8, МУР: +2, УВ: 9, ПАР: 10, **ОСОБ**: *Многоногий* (движется с +2 к СКР), *Ядовитый* (удар наносит урон *Ядом*, 1д6 урона в раунд на 1д6 раундов), *Коллективный разум* (общается с другими жуками без слов).

Мистический дар (опционально)

В случае когда *Ведущий* и *Игроки* магии или мистике на игре, то они могут воспользоваться правилами из этого раздела. **Мистический дар** (МД) — это умение, которое можно применить только когда персонаж владеет соответствующей его дару **ОСОБ** (например, *Псионик*) и **НАВ** (например, *Псионика*).

Первичное развитие МД требует учителя или учебника и стоит 6 *ПР*. **Улучшение** любого МД на +1 стоит 2 *ПР*. В качестве основы МД используют подходящий *НАВ* (например, *Псионика* — 4), но при этом их нельзя развить выше уровня данного *НАВ*. МД имеет **уровни силы**. МД можно применить и на более высоких уровнях, чем текущий уровень, но это даст **штраф -1**.

Каждое применение МД снимает столько УСТ, сколько уровней силы было вложено в МД. Пример МД:

Телепатия (Псионика) = Псионика - 4. **Описание**: позволяет читать и передавать поверхностные мысли одного существа. Каждый уровень увеличит количество существ с которым можно общаться на +1. Позволяет строить телепатическую сеть, используя персонажа-псионика в качестве ретранслятора.

