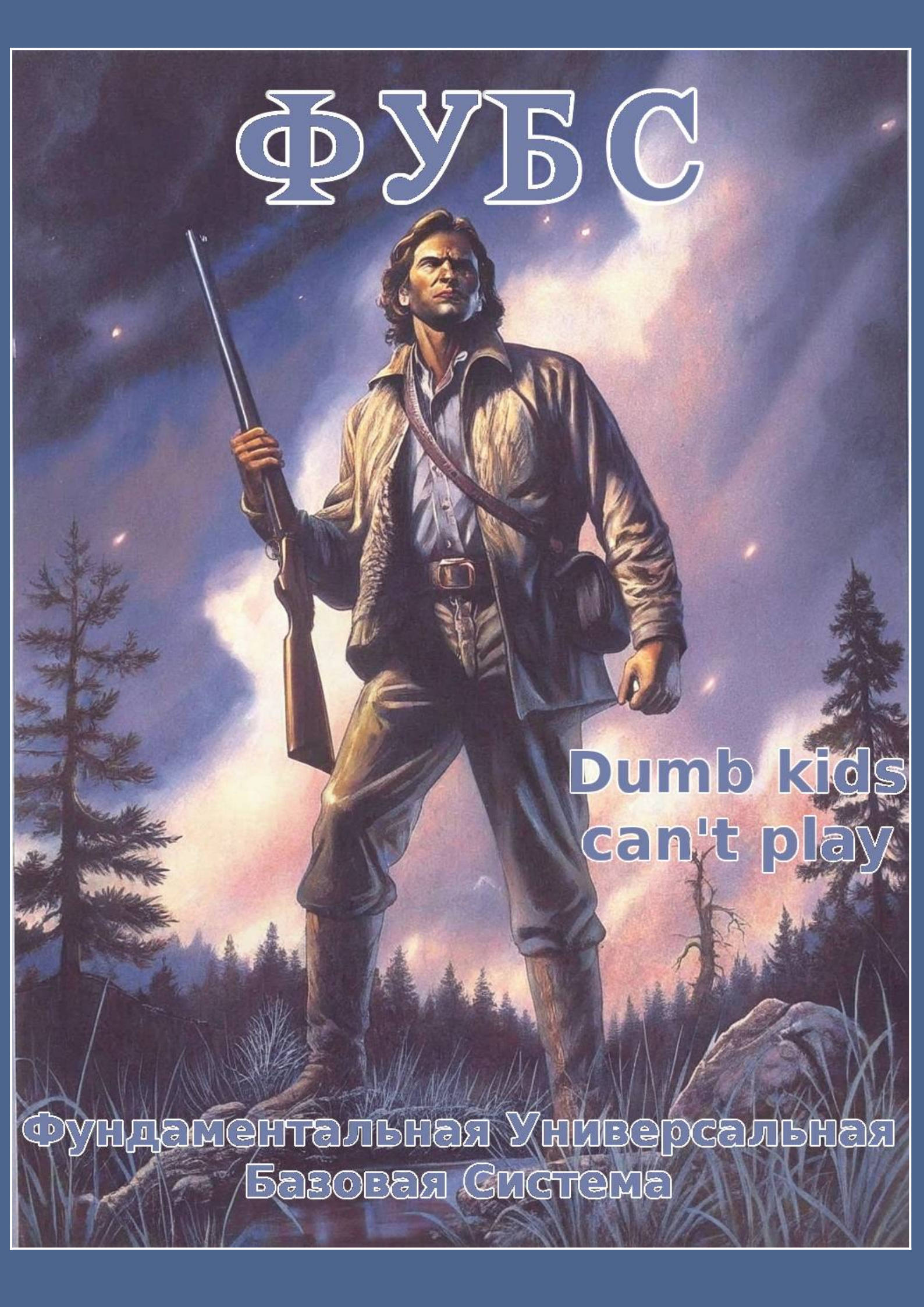


ФУБС

A man with long, wavy brown hair, wearing a dark trench coat over a light blue shirt and dark trousers, stands in a forest. He holds a long-barreled rifle in his right hand. The background is a dramatic sky with a large, bright, orange and yellow light source, possibly a setting or rising sun, and several small, bright stars or distant galaxies. The forest floor is covered with tall grass and rocks.

**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 игровых инструментариев, 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).

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

Copyright © 2025-2026 Viacheslav Kulik



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^{ми} 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

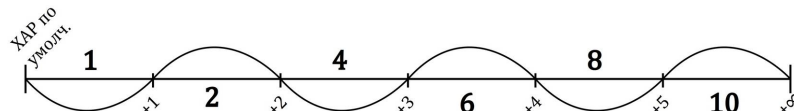
Каждый персонаж начинает странствия не с чистого листа, а уже обладает какими-либо минимальными НАВ, отражающими его предыдущую жизнь и связанные с одной из его ХАР. Навыки делятся **на 3 основных типа**:

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 Неудачи 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 Неудаче 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 проверки *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), *полуторное* (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^{ый} 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 степень 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^{мя} 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.

[illegible]