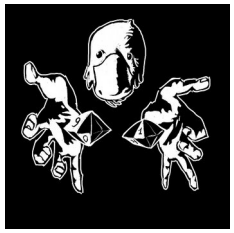
Не может быть катастрофы, сокрушительность коей воспрепятствовала бы решительному человеку что-то выудить из пепла – пусть и рискуя всем, что у него осталось...

Дэвид Брин, «*Почтальон*»

Последняя война (или Конец времён) случилась около 20 лет назад. Два крупнейших альянса конца 1970ых: Варшавский договор и НАТО обменялись взаимными термоядерными ударами. После короткого, но интенсивного и кровавого наземного вторжения сил ОВД -- армии НАТО в Европе были разгромлены, но, среди радиоактивных руин, советские войска уже не имели ни сил, ни ресурсов, чтобы вернуться домой. Миллионы уставших и больных солдат остались наедине с остатками сил НАТО и выжившими разгневанными гражданскими.

В начале 2000ых самые страшные последствия ядерной войны уже прошли. Многие люди вышли из своих изолированных общин и впервые за многие годы столкнулись с новой реальностью. В радиоэфире -- тишина: нет ни слова ни о Соединённых Штатах ни о Советском Союзе, земная орбита -- это горы космического сора, а по всей Европе разошлись жуткие «дети» довоенных экспериментов сверхдержав. Молодые и изолированные сообщества принялись расхищать останки старого мира, посылая «добытчиков» -- по сути мусорщиков, мародёров, грабителей и, возможно, спасителей в этом диком, отравленном и опасном поствоенном мире.

Соберите своих «добытчиков» и отправляйтесь в путешествие по Новой Европе, в которой властвуют преступники, мелкие тираны, религиозные секты и парамилитарные группы, в этом постапокалиптическом мире альтернативных 2000ых.



Автор: *Кулик Вячеслав*
Проект: «*Утиный Квест*»
2026 гг.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Сеттинг для настольной ролевой системы ФУБС



После Конца Времён

Досье добытчиков

16+

После Конца Времён

После Конца Времён — это сеттинг для настольной ролевой системы *ФУБС* про группу выживальщиков в постапокалиптической Европе альтернативных *2000*[ых]. Война что разгорелась в конце *1970*[ых] унесла жизни миллиардов человек по всему миру. В последнем рывке советская армия смогла сокрушить контингент *НАТО*, но пищи, бензина, боеприпасов, здоровья и сил на возвращение домой уже не было. Миллионы советских солдат, оказались заперты в постапокалиптической *Европе* как с остатками сил *НАТО*, так и выжившими гражданскими. Жуткие последствия ядерной войны разоряли мир *20* лет, а *Европа* лежит в радиоактивных руинах. Единое командование вооружённых сил *Варшавского договора* пало через нескольких лет после войны, а командование *НАТО* задолго до этого. Все связи с руководством давно оборваны и что сейчас происходит в *СССР* и *США*, которые тщательно готовились к этой войне, неизвестно, но жуткие эксперименты из их секретных лабораторий уже расползлись по всему миру.

Ваши *персонажи* — потомки выживших из бункеров, военных частей и изолированных поселений далеко в глуши. В мире где ценится даже такие обыденные для нас вещи как стальная утварь, целая обувь, небитое стекло, существуют так называемые «*добытчики*» — обычные люди, ставшие на путь расхищения довоенных руин, мародёрства и, порой, грабежей. Считается что группа персонажей *Игроков* — это молодые добытчики, которые либо не видели войну, либо застали её в детстве. Они не знали мира лучшего чем сейчас — осадки только-только перестали отравлять и так измученную землю, а чудеса довоенного мира альтернативных *70*[ых] для них будут в новинку, также как и *Игрокам*. Эта книга поможет *Ведущему* и *Игрокам* создать своих «*добытчиков*» и неигровых персонажей, а также даст минимальный набор снаряжения, навыков и умений, что пригодятся в этом мире.

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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

Редактура: *Вячеслав Кулик*.

Контакты: *Вячеслав Кулик*, *Telegram*: @vslavk, *E-mail*: vslav.kulik@gmail.com.

Ссылка на «После Конца Времён»: https://rpgbook.ru/fubs_after_the_last_days.

Основная книга правил ФУБС: https://rpgbook.ru/fubs.

Телеграм-канал *DuckQuest*: @duckquest.

Copyright © 2026
Viacheslav Kulik

CC BY-SA 4.0

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

Оглавление

Глава 1. Происхождение персонажей....3
Добытчики....3
Происхождение персонажей....3
Пол и возраст....4
Генератор персонажей....5
Глава 2. Особенности персонажей....6
Лимит особенностей....6
Рядовые особенности....6
Невероятные особенности....11
Глава 3. Навыки персонажей....15
Лимит навыков....15
Список навыков....15
Сила....15
Здоровье....15
Ловкость....16
Интеллект....17
Обаяние....19
Глава 4. Мистические дары....20
Природа псионики....20
Использование даров....20
Усиление дара....21
Список даров....21
Примечания о дарах....25
Глава 5. Шаблоны персонажей....26
Шаблоны....26
Реалистичные шаблоны....26
Артист....26
Взрывник....27
Громила....27
Знахарь....27
Карманник....28
Конструктор....28
Махинатор....29
Мехвод....29
Милиционер....30
Охотник....30
Пастух....31
Пилот....31
Проповедник....32
Радиолюбитель....32
Расхититель....33
Следователь....33
Снайпер....34
Сталкер....34
Убийца....34
Учёный....35
Ушкуйник....35
Невероятные шаблоны....36
Астронавт....36
Заражённый....36
Зверолюд....37
Иной....37
Каркозианец....38
Мертвец....39
Пробуждённый....39
Робосолдат....40
Сверхчеловек....41
Глава 6. Снаряжение....42
Валюта....42
Особенности....42
Оружие....44
Оружие ближнего боя....44
Стрелковое оружие....45
Постапокалиптический огнестрел....48
Раритетный огнестрел....54
Метательное и особое оружие. 65
Защита....69
Предметы....70
Инструменты....77
Услуги....82
Футуристические технологии (*Невероятное*)....83
Оружие....83
Защита....87
Улучшения....88
Неземные технологии (*Невероятное*)....88
Оружие....89
Защита....91
Предметы....92
Взрывчатка....94
Источники вдохновения....96

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Глава 1. Происхождение персонажей

Добытчики

По умолчанию, **персонажи *Игроков*** — это молодые «***Добытчики***», видевшие войну либо в глубоком детстве, либо родившиеся уже после неё. Для них мир сейчас, после многих лет болезней, голода, откровенного выживания на грани — это лучшее что они видели. Радиоактивные осадки больше не отравляют планету, поверхность ныне можно назвать «*безопасной*», а старые города, в которых расположена целая сеть убежищ, складов, военных баз и государственных учреждений — стали относительно безопасны для исследователей, что позволяет выжившим прикоснуться к чудесам довоенной науки и техники.

Для добытчиков эти открытия удивительны. Довоенный мир для них — это в первую очередь рассказы старших, а его чудеса воочию вызывают по настоящему поражают. *Добытчики* могут быть родом как с одной общины, так и из разных (например, сбились в группу уже во время путешествий), но почти всегда они мало осведомлены о происходящем на расстоянии *3ёх* пеших переходов от родного дома. Их вылазки — это немыслимая для большинства обычных жителей авантюра, которая может в себе таить как несметные богатства, так и жуткую смерть.

Происхождение персонажей

Персонажи могут быть как смешанного происхождения, так и чистокровного. На этом этапе *Игроки* сперва определяют происхождение матери, а затем отца. *Игрок* может выбрать на своё усмотрению одну бесплатную *Особенность* от любого из родителей. *Происхождение* можно определить броском куба *2к6* по таблице ниже:

2к6	Происхождение	Особенность
2	Арабское	Трюкач
3-4	Русское	Хладнокровие
5-6	Коренное	*На выбор*
7	Немецкое	Носильщик
8-9	Коренное	*На выбор*
10-11	Американское	Агрессор
12	Французское	Вертлявый

Коренное происхождение представляет собой народ типичный для региона рождения персонажа. В конечном счёте где именно будет происходить игра остаётся на совести *Ведущего*, но по умолчанию считается что события происходят примерно в районе: *ФРГ*, *ГДР*, *Чехословакии*, *Польши*. Тем не менее известно что боевые действия также шли в *Швеции*, *Финляндии*, *Югославии*, *Румынии*, *Венгрии*, *Болгарии*,

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
OBRAZEU

Турции, *Австрии* и даже *Швейцарии*. В каждом из этих регионов доминирует свой коренной народ. *Игроки*, *добытчикам* которых выпало коренное происхождение, могут выбрать *Особенность* самостоятельно или доверить это *Ведущему*.

Для понимания характера детства и юности *добытчика* можно определить **тип общины**, в которой он рос. *Тип общины* позволяет *Игроку* выбрать вторую бесплатную начальную *Особенность* персонажа. Также, исходя из типа общины, *Ведущий* может определить доступное для покупки стартовое снаряжение. Тип общины можно задать броском куба *2к6* по таблице ниже:

2к6	Тип общины	Особенность
2	***Иноземная*** — иноземная община, очень редкий гость в Европе. Она может быть абсолютно любой, но стоит понимать: если бы жизнь за рубежами была хороша, то персонаж не отправился бы в столь дальнее странствие.	*На выбор*
3-4	***Кочевая*** — редкий тип общины, которая смогла выжить, кочуя и избегая заражённых земель, прокармливая себя скотоводством, охотой и собирательством.	Скотовод
5-6	***Сельскохозяйственная*** — семьи фермеров и их батраков, объединившиеся в единую общину, для более эффективного производства сырья и самообороны. Скорее всего жили в нетронутой радиацией глуши.	Живчик
7	***Военная*** — бывшие военные, которые смогли пережить *Конец Времён*, весьма вероятно, занимаясь мародёрством и похищением выживших гражданских.	Зоркий
8-9	***Выживальческая*** — община охотников и собирателей, выжившая благодаря бурному восстановлению природы после войны.	Следопыт
10-11	***Бункерная*** — одна из немногих общин, которая пережила апокалипсис спрятавшись глубоко под землёй. Они были вынуждены уйти из своих убежищ по мере поломки систем жизнеобеспечения и истощения припасов.	Книгочтей
12	***Государственная*** — одна из крайне редких общин, которая твердит что она официальный государственный орган в этих землях. В большинстве случаев состоит из политиков, чиновников, учёных, полиции и других экс-государственных служб. Весьма сильная и богатая, но оторванная от реальности община.	Умник

Пол и возраст

Мужчины и *женщины* ничем не отличаются друг от друга в игромеханическом смысле. Определить пол *добытчика* можно с помощью *броска 1к6*: **мужчина** при значениях *1-3* и **женщина** при значениях *4-6*.

Возраст *Добытчика* варьируется *от 19 до 34 лет*. Его можно определить как самостоятельно, так и бросив *куб 3к6* и прибавив к выпавшему значению *16*:

Возраст = 16 + 3к6 лет

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Генератор персонажей

Ведущий для создания своих неигровых персонажей может воспользоваться механикой *быстрого создания персонажей* из данного раздела.

Определить его ***происхождение*** *(2к6)*, ***пол*** *(1к6)* и ***имя*** *(1к6)* можно с помощью *4* кубов *к6* и таблицы ниже.

2к6	Происхождение	Мужское имя (1-3)	Женское имя (4-6)
2	Евреи	*1 Авраам, 2 Берни, 3 Йозеф, 4 Давид, 5 Ирвинг, 6 Яков.*	*1 Сара, 2 Лея, 3 Мирьям, 4 Голда, 5 Дороти, 6 Роза.*
3	Скандинавы	*1 Ансгар, 2 Георг, 3 Гуннар, 4 Ивар, 5 Кристофер, 6 Магнус.*	*1 Альва, 2 Виктория, 3 Гертруда, 4 Инге, 5 Кристен, 6 Сигрид.*
4	Сербохорваты	*1 Андрей, 2 Витомил, 3 Растко, 4 Златан, 5 Илья, 6 Милан.*	*1 Аника, 2 Лана, 3 Наталия, 4 Радмила, 5 Злата, 6 Весна.*
5-6	Германцы	*1 Ганс, 2 Фредерик, 3 Рудольф, 4 Кристиан, 5 Олаф, 6 Адольф.*	*1 Грета, 2 Генриетта, 3 Доротея, 4 Луиза, 5 Фрида, 6 Кая.*
7	Советское	*1 Иван, 2 Антон, 3 Георгий, 4 Всеслав, 5 Микола, 6 Олег.*	*1 Анна, 2 Милослава, 3 Оксана, 4 Татьяна, 5 Людмила, 6 Ольга.*
8-9	Поляки	*1 Вроцлав, 2 Алексей, 3 Божидар, 4 Казимир, 5 Милогост, 6 Юлек.*	*1 Анка, 2 Божена, 3 Галина, 4 Здислава, 5 Лена, 6 Майя.*
10	Чехословаки	*1 Александр, 2 Арно, 3 Ярослав, 4 Иржи, 5 Йозеф, 6 Теодор.*	*1 Божана, 2 Дарена, 3 Златана, 4 Миломира, 5 Светана, 6 Ждана.*
11	Французы	*1 Рене, 2 Стефан, 3 Эмиль, 4 Гийом, 5 Габен, 6 Жером.*	*1 Жозетт, 2 Изабель, 3 Габриэль, 4 Амели, 5 Бланш, 6 Мелани.*
12	Итальянцы	*1 Антонио, 2 Бенито, 3 Винченцо, 4 Джузеппе, 5 Луиджи, 6 Марио.*	*1 Адриана, 2 Виттелия, 3 Джованна, 4 Клоэ, 5 Люсия, 6 Розелла.*

Каждый персонаж имеет свои уникальные черты, которыми можно описать как его внешность, так и характер. Определить **уникальные черты персонажа** можно *прокинув 4к6* по таблице ниже, по *одному кубу к6* на каждый из пунктов.

1к6	Возраст (лет)	Внешность	Мотивация	Изъян
1	14-17	Привлекательная	Голод	Жадность
2	18-25	Изнеможённая	Возрождение	Импульсивность
3	26-35	Неприметная	Богатства	Паранойя
4	36-50	Угрожающая	Признание	Жестокость
5	51-65	Изуродованная	Разочарование	Суеверность
6	66-90	Пугающая	Месть	Безэмоциональность

СТАНЦИЯ ПРОЕВАЯ ОТРАЗЕЛЬ

Глава 2. Особенности персонажей

Лимит особенностей

По умолчанию, персонажи имеют *одну стартовую* ***Особенность*** от своего происхождения и *одну стартовую Особенность* от типа общины. Т. е. на момент начала игры *Игрок* может взять для своего персонажа только *две Особенности*, которые определяются на этапе «*Глава 1. Происхождение персонажей*».

Рядовые особенности

Ниже приведён список *Особенностей*, стоящих около **10 ПР** и свойственных обычным людям.

Агрессор. **Описание**: Действия персонажа невероятно быстры. **Эффект**: Получает *+1 Атакующее действие*, но если действие — это любой вид *атаки*, то она будет со *штрафом -4*.

Атлет. **Описание**: Персонаж быстр и гибок от природы. **Эффект**: Персонаж увеличит *ЛОВ на +2 пункта* и получит *бонус +1* к *НАВ Бег*.

Быстрый. **Описание**: Персонаж движется гораздо быстрее обычного человека. **Эффект**: Персонаж получает бонус *+1 к СКР*, а также один раз за игровую сессию может пробежать *2 × СКР м*, не тратя на это *Атакующее действие*.

Вертлявый. **Описание**: Умение персонажа уклоняться и его удача просто поразительны! **Эффект**: Персонаж получает бонус *+1 к УВ*, а также один раз за сессию персонаж может перебросить неудачную проверку на *Уворот*.

Взрывотехник. **Описание**: Персонаж отлично разбирается в способах изготовления и обезвреживания взрывчатки, взрывных работах и химии в целом! **Эффект**: Персонаж получит *бонус +2* к *НАВ: Взрывчатка* и *Химия*. Помимо всего прочего персонаж отлично разбирается в устойчивости материалов к взрывам и при успешной проверке *ИНТ* может сказать — получится ли взорвать эту преграду/объект и сколько нужно взрывчатки для этого.

Вождь. **Описание**: Персонаж много взаимодействовал с другими людьми и отлично понимает как можно добиться их расположения. **Эффект**: Получает *бонус +2* к *НАВ Ораторство*, а также количество *соратников*, которых можно привлечь или нанять одновременно, увеличивается до [*ОБН / 2*] *человек*.

Выносливый. **Описание**: Персонаж намного выносливее обычных людей — он почти не устаёт при совершении той же самой работы что и у других людей. **Эффект**: Персонаж получит *бонус +3* к *НАВ Тяжёлая атлетика*. Также затраты *УСТ* уменьшаются *в 2 раза*. Так, например, персонаж *потеряет -1 УСТ* не *за 1 час* активности, как другие, а *за 2 часа*.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Гигант. **Описание**: Персонаж очень силён и высок, но это попортило его здоровье, а его внешность очень неприятна. **Эффект**: Персонаж увеличит *СИЛ на +6 пункта*, но взамен он получит ослабление и *ЗДР* и *ОБН на -2 пункта*.

Живчик. **Описание**: Персонаж много времени работал на тяжёлых работах, серьёзно укрепляющих его организм. **Эффект**: Персонаж увеличит *ЗДР на +2 пункта*, а также получит *бонус +1* к *НАВ Марафон*.

Зоркий. **Описание**: Персонаж обладает либо превосходной стрелковой подготовкой, либо великолепным зрением с самого рождения. **Эффект**: При боевом действии *Прицеливание* персонаж получит дополнительный *бонус в +2* к *ТОЧ* любого вида дистанционного оружия, начиная с первого раунда прицеливания.

Книгочтей. **Описание**: По некоторым причинам персонаж провёл многие годы соседствуя с огромной библиотекой книг, откуда почерпнул, пусть и не так глубоко как хотелось бы, многие знания о старом мире. **Эффект**: Все *Общедоступные* и *Тренируемые* навыки, связанные с *ИНТ*, получают *бонус в +1* пункт. *Ведущий* в некоторых случаях может позволить совершить *проверку Эрудиции* персонажа по его *ИНТ*, вместо стандартных *ИНТ-4*.

Кулибин. **Описание**: Персонаж — настоящий мастер создания нового снаряжения, техники и предметов. **Эффект**: Персонаж получает *бонус +3* к *НАВ Инженерия* и теперь персонаж может создавать шаблонные проекты создания снаряжения, предметов и техники. Он может создавать чертежи хорошей заявкой *Игрока*, потратив хлам в качестве расходников, или же полностью разобрать уже существующий объект — снаряжение, технику или предмет и получить тем самым шаблонный чертёж.

Менестрель. **Описание**: Персонаж виртуозно выступает перед публикой, читает стихи и даже играет на музыкальных инструментах! Пусть классические актёры и музыканты не пережили войну, но менестрели подхватили дело их жизни! **Эффект**: Персонаж получает *бонус +2* к следующим *НАВ*: *Артистизм*, *Ораторство*, *Убеждение*. Персонаж умеет в совершенстве играть на одном из музыкальных инструментов на усмотрение *Игрока* (например: гитара, гусли, волынка, саксофон, аккордеон, флейта, скрипка и т. д.), используя *НАВ Артистизм*. Музыкальный инструмент, применённый вовремя, может дать *бонус +2* к проверке *НАВ* из группы *ОБН*, как для менестреля, так и для его соратника.

Молниеносный. **Описание**: Персонаж обладает молниеносной реакцией. **Эффект**: Добавляет персонажу дополнительную *+1 Защитную реакцию* в бою.

Неграмотный. **Описание**: Персонаж не умеет читать и писать, а также обладает ограниченным словарным запасом. **Эффект**: Персонаж не сможет читать и писать ни на родном, ни на другом языке. Персонаж всё ещё может изучать языки,

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ