

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 игр-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.

Телеграм-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 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 меньше целевому значению, и Неуспехом большей целевого значения. При результате броска меньшем целевого значения на 6+ выпадает **Крит**, а при результате броска большем 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, Особностями (**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.

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.