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, *E-mail*: vslav.kulik@gmail.com.

Телеграм-канал *DuckQuest*: @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/.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

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*, 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 1ый персонаж проходит проверку против значения своего подходящего *НАВ*, а затем 2ой 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.