

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](https://t.me/duckquest).

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

Первая версия ФУБС была создана в рамках джема «Ролевая аскеза» [Логова Троллюдита](#) 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/](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Основные механики

В ФУБС используются только кубы d6 и d3, а основной бросок в системе — **это Зд6**, 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 **Пробал**. На 3 и 18, выпадает безусловные **Автокрит** и **Автопровал**.

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

Большинство проверок проводятся броском Зд6 против **HAB** персонажа. Если проверка — это **состязание** между 2^{мя} персонажами, то сперва 1^{ый} персонаж проходит проверку против значения своего подходящего **HAB**, а затем 2^{ой} персонаж проходит проверку против значения своего **HAB**. Кто именно преуспел в состязании определяется степенью успеха, у кого выше результат успеха, тот и победил.

Персонажи

Для создания нового персонажа необходимо определить **XAP**, которые описывают основные его качества, затем **ATP**, которые определяются на основе **XAP**, **ОСОБ**, которые описывают уникальные бонусы и недостатки от расы, происхождения, генетики и т. д., а также **HAB**, 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 **ATP** и **HAB** 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 **XAP** **случайным образом** броском Зд6, то они получают 180 ПР на развитие **XAP** методом **поинтбай** — в этом случае все **XAP** по умолчанию будут равны 10. Развитие +1 **XAP** 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**.

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