

По-настоящему лёгкая версия Здб!

Вам всегда нравилась самая известная универсальная система на базе Здб, но обилие правил и опций превращает игру в рутину?

Время для ФУБС!

Фундаментальная Универсальная Базовая Система (ФУБС) — это легковесная универсальная Здб *roll-under-cистема*, по сути, конструктор для создания своих собственных игр под вашу кампанию.

Быстро оцифровав те концепты, которыми описываются ваши персонажи, вы можете начать игру, не копаясь в огромных томах!

В этой 16-страничной брошюре вы найдёте:

- Правила создания и развития *персонажей*.
- Примеры *навыков* и *особенностей* персонажей.
- Расширенные правила ближнего и дальнего боя, в том числе для огнестрельного оружия.
- Правила по ранениям, травмам и лечению.
- Правила *реакции* и *морали* для неигровых персонажей.
- Простые правила *странствий*.
- Примеры создания монстров, брони, оружия и т.д.
- Небольшая система магии — *Мистические дары*.
- Простой и ёмкий лист персонажа.



Автор: Кулик Вячеслав
Проект: «Утиный Квест»

2025-2026 гг.

Универсальная настольная ролевая система вдохновлённая Здб-классикой



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-х**. 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, типичная кампания занимает 3–4 игровые сессии, после которых следует даунтайм, в ходе которого персонажи **восстанавливают** свои силы и **улучшают** характеристики, навыки, атрибуты и, 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.

Тестеры: Владислав Петров («Sef», https://vk.com/one_man_band), Ярослав, Максим («Sloozy»), Игорь, Милон Кулимов, Баур Жеребной (Bibislav, «Бубибуби»).

Телеграм-канал DuckQuest: [@duckquest](https://t.me/duckquest).

Ссылка на «Станции Ролевой»: <https://rpgbook.ru/fubs>.

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

Благодарности: Спасибо за дельные советы и рецензию Глебу Корчагину («Fritcher», [@unseeleecourtesy](https://vk.com/one_man_band)), Allox'y, Владимиру Петриченко и Владиславу Петрову («Sef», https://vk.com/one_man_band).

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 $d6$ и $d3$, а основной бросок в системе — это **3d6**. **Успехом** считается результат, равный целевому значению или меньше его, а **Неуспехом** — результат больше целевого значения. При результате броска меньше целевого значения на **6+** выпадает **Крит**, а при результате больше целевого значения на **6+** — **Провал**. При результатах **3** и **18** выпадают безусловные **Автокрит** и **Автопровал**.

Все персонажи в игре описываются **Характеристиками (ХАР)** — первичными свойствами персонажа; **Атрибутами (АТР)** — вторичными свойствами, формируемыми на основе ХАР; **Особенностями (ОСОБ)** — чертами, отличающими персонажа от других; и **Навыками (НАВ)** — умениями персонажа.

Большинство проверок проводятся броском **3d6** против **НАВ** персонажа. Если проверка представляет собой **состяжание** между двумя персонажами, то сначала первый персонаж проходит проверку против значения своего подходящего навыка, а затем второй персонаж проходит проверку против своего навыка. Кто именно преуспел в состязании, определяется степенью успеха: у кого выше успех, тот и победил.

Персонажи

Для создания нового персонажа необходимо определить **Характеристики (ХАР)**, описывающие его основные качества, затем **Атрибуты (АТР)**, определяемые на основе ХАР, **Особенности (ОСОБ)**, описывающие уникальные преимущества и недостатки, связанные с расой, происхождением, генетикой и т.д., а также **Навыки (НАВ)**, которые задают умения и жизненный опыт персонажа в той или 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 **60 ПР**, но если **Игроки** не хотят задавать **ХАР** случайным образом броском **3d6**, то они могут создать персонажа методом **поинт-бай** — в этом случае они получают **100 ПР**, а все **ХАР** по умолчанию будут равны **10**. Повышение **ХАР на +1 стоит 20 ПР**, но не выше человеческих пределов **ХАР в 16** пунктов для «реалистичного» стиля игры.

ОСОБ — это свойство, дающее персонажу собственные уникальные **преимущества** и **недостатки**. **ОСОБ** определяются **Ведущим** и **Игроками** совместно, исходя из жанра, сеттинга и концепта персонажа. По умолчанию персонаж имеет одну **бесплатную ОСОБ**, но, имея внутриигровое обоснование и разрешение **Ведущего за 10 ПР** Игрок может приобрести **дополнительную особенность**.

АТР можно улучшить, потратив **10 ПР за +1 пункт АТР** с разрешения **Ведущего**.

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 имеет следующие **АТР**:

Жизнь (ЖИЗ) = ЗДР — сколько урона может вынести персонаж.

Усталость (УСТ) = ЗДР — мера запаса жизненных сил персонажа.

Воля (ВОЛ) = ИНТ — насколько морально устойчив и внимателен персонаж.

Скорость (СКР) = $\lfloor \text{ЛОВ} / 3 \rfloor$ — очерёдность действий и скорость движения. При движении *сидя* скорость будет равна $\lfloor \text{ЛОВ} / 6 \rfloor$ м/раунд, при движении *лежа* — 1 м/раунд, при *плавании* — $\lfloor \text{ЛОВ} / 6 \rfloor$ м/раунд. Минимальная скорость 1 м/раунд.

Модификатор урона (МУР) = $\lfloor (\text{СИЛ} - 10) / 2 \rfloor$ — модификатор урона в ближнем бою.

Дальность метания (ДМ) = $5 \times (3 + \lfloor \text{СИЛ} / 6 \rfloor)$ м — дальность метания объектов.

Парирование (ПАР) = $6 + \lfloor \text{НАВ} / 3 \rfloor$ — целевое значение для уклонения с использованием навыка ближнего боя.

Уворот (УВ) = $4 + \lfloor \text{ЛОВ} / 3 \rfloor$ — целевое значение для уклонения от любых Атак с использованием ЛОВ.

Нагрузка (НАГ) — пределы того, сколько может переносить персонаж (в кг), и штраф к СКР и всем проверкам навыков ЛОВ. Категории нагрузки:

Лёгкая НАГ = от СИЛ кг, штраф к СКР и НАВ ЛОВ: -1.

Тяжёлая НАГ = от $3 \times \text{СИЛ}$ кг, штраф к СКР и НАВ ЛОВ: -2.

Предельная НАГ = от $5 \times \text{СИЛ}$ кг, двигаться нельзя, штраф к НАВ ЛОВ: -3.

Персонаж получает как минимум одну **бесплатную ОСОБ** и любое количество дополнительных, с дозволения *Ведущего*, где одна ОСОБ стоит 10 ПР. Например, *Ведущий* может определить следующие ОСОБ:

Летающий — у персонажа есть крылья, и он может летать со скоростью $2 \times \text{СКР}$ м, но его движение по земле равно $\frac{3}{4} \times \text{СКР}$ м из-за громоздкости тела.

Отравленный — контакт с персонажем отравит даже при касании кожи.

Вундеркинд — получает +8 к ИНТ, но -2 ко всем остальным ХАР.

Полиглот — знает в совершенстве $3 + 1д6$ языков, но имеет -4 к СИЛ.

Псионика — может изучать и пользоваться *Мистическими дарами*.

Примат — разумный примат, +4 к ЛОВ и -2 к ИНТ.

Ловкач — обладает +1 защитной реакцией в столкновении.

Глубоководный — имеет отвратительный «рыбий» внешний вид (-4 к ОБН), но может дышать под водой.

Навыки

Каждый персонаж начинает странствие не с чистого листа, а уже обладает какими-либо минимальными *НАВ*, отражающими его предыдущую жизнь и связанными с одной из его *ХАР*. Для игр в «реалистичном» стиле рекомендуется ограничить верхнюю границу *НАВ* **15-16** пунктами.

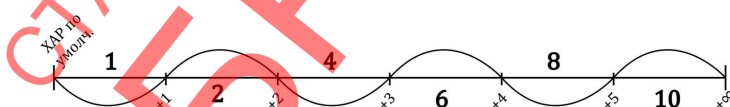
Навыки делятся на **3 основных типа**:

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 6 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 количества *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 решает улучшить свой **тренируемый** навык фехтования на +5:

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.

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.

Тяжёлая 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.

Магия (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. Чтобы понять, получится ли у него это, предлагается использовать **комбинированные проверки** разных НАВ, обычно 2-3. Ведущий запускает счётчик выполнения, состоящий из **6, 8, 10 или 12 делений**. Степени Успеха при проверке НАВ прибавляются к счётчику. Если счётчик заполнен, то действие считается Успешным, если нет — Неуспешным.

Например, для взлома системы Игрок и Ведущий выбрали навыки: **Компьютеры** (ИНТ) = 15, **Электроника** (ИНТ) = 12 и **Скрытность** (ЛОВ) = 10. Ведущий задал счётчик из 12 делений. При первом броске выпало **4 (+11)**, при втором — **17 (-5)**, при третьем — **6 (+4)**, суммарный Успех составил +10 против 12. Персонажу не хватило времени — питание интерфейса было отключено службой безопасности.