

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
БРАУЗЕР



ФРОНТИР

БЕСКРАЙНИЙ КОСМОС

18+

КНИГА ПРАВИЛ

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЩЕНИЕ

Простран

Путь теней

Умброс

Алькantara

Кастилия

Унидаг

Каталина

Альян

Янтарь

Скилпаг

ство верингов

Кварц

Шедоуленг

Эрин

Авалон



Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 18 лет. В соответствии с Федеральным законом № 436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «18+». Незаконное потребление наркотических средств, психотропных веществ, их аналогов причиняет вред здоровью, их незаконный оборот запрещён и влечет установленную законодательством ответственность. Предупреждение: В книге содержатся сцены курения и употребления алкоголя. Курение и алкоголь вредят вашему здоровью.

УДК 794.02
ББК 77.563.3
Е27

Евтушенко Н. В. и др.

Фронтир: Бескрайний космос / Никита Евтушенко и др. — 1-е изд., — Мск.: Kenaz Games, 2025. — 264 с.

Автор идеи и мира: Никита «Кронин» Евтушенко

Геймдизайнеры: Никита «Кронин» Евтушенко, Александр Bond Бондаренко, Роман Андреев

Авторы текста: Никита «Кронин» Евтушенко и Александр Bond Бондаренко

Редактор: Любовь Nora Бердюгина

Корректор: Константин Звягин, Ольга Лазарева

Главный редактор: Александр Bond Бондаренко

Иллюстрации: Pin Egotistic, Лида Ива, Григорий Капусткин, Екатерина Коняхина, Евгений Корнуков

Дизайн и оформление: Яков «Алви» Бурденко

Верстка: Diseann Ghaartne, Александр Bond Бондаренко, Олег Чернышов

Крауд-компания и менеджмент: Мария Короткова

Переговоры и печать: Ольга Лазарева

Издано Kenaz Games (<https://spacefrontier.ru>) при поддержке
Serial Experiments (https://t.me/experimental_notes).
Электронную книгу можно приобрести на сайте www.rpgbook.ru.

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и символы, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой насилия, наркотиков, эскапизма, оккультизма или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия, или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

«Чёрная дыра» вполне оправдывает своё название: освещение в этом баре, если и чинили, то в прошлом веке. Тусклый, мерцающий свет неоновых трубок и голографических панелей подсвечивает немногочисленные фигуры посетителей за высокими столиками.

Посреди зала, в подрагивающем свете единственной лампы, собралась разношёрстная компания: мужчины средних лет в заношенной одежде; внимательно слушающий его крепкий парень в видавшем виды штурмовом доспехе, тощая коротко стриженная девица с отсутствующим взглядом и мерцающим на виске огоньком нейроинтерфейса и длинный плутонианин, больше плящущийся на разносящую напитки официантку, чем слушающий товарищей.

— Дельце нам предстоит жаркое, но награда того стоит! — ухмыляется мужчина, обводя собеседников взглядом. Он отхлёбывает из кружки то, что в этом баре называют пивом, и останавливает взгляд красноватого кибернетического глаза на плутонианине. — Марко! Перестань пялиться и выкладывай карту.

— Ага, сейчас, — тот, кого назвали Марко, провожает взглядом скрывающуюся в полумраке бара фигуру официантки, вздыхает и нехотя поворачивается к остальным. Он ставит на грязный стол небольшой голопроектор, над которым загорается изображение нескольких мерцающих звёзд, связанных движущимися и переливающимися линиями потоков.

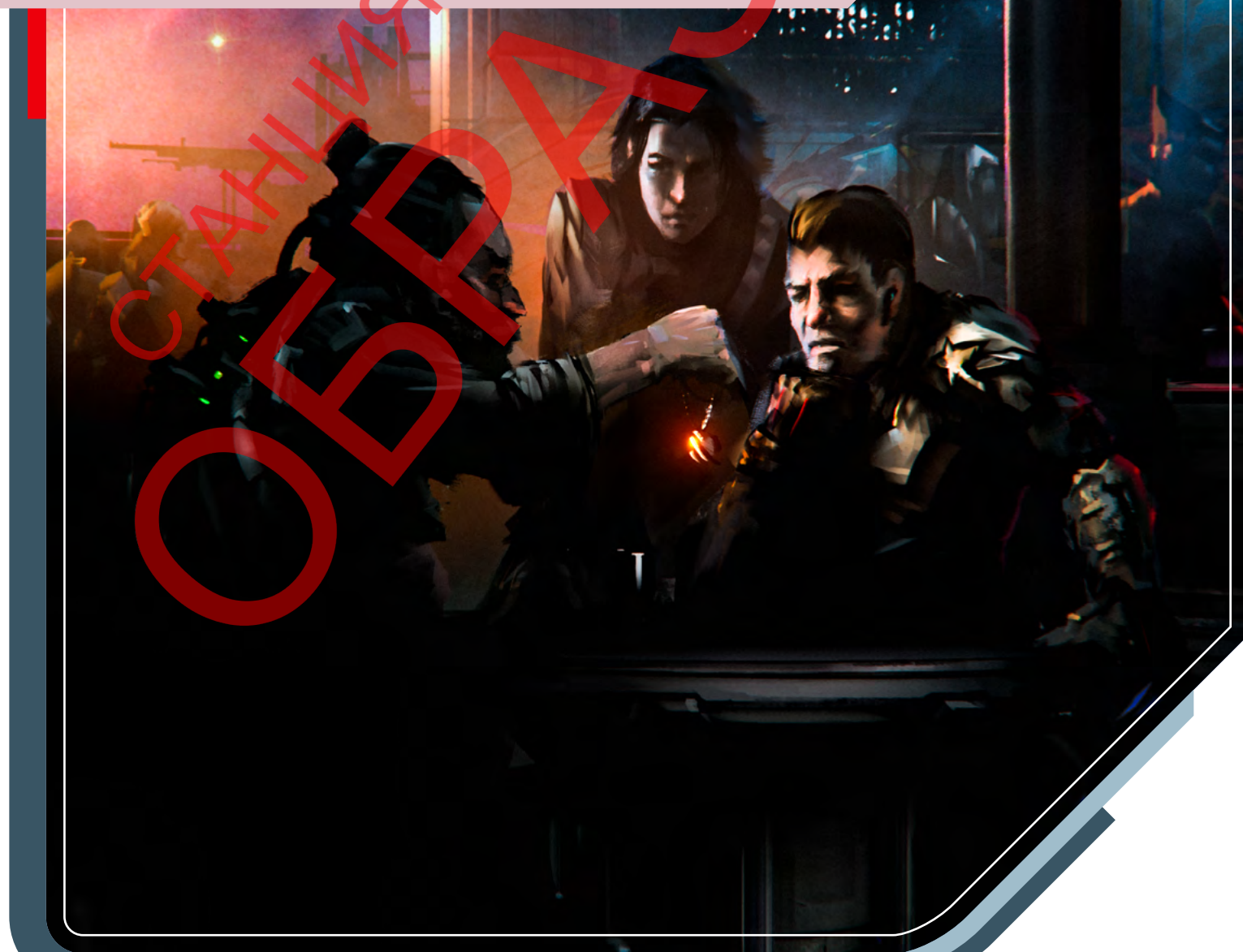
— Здесь, — повинувшись указательному пальцу плутонианина один из потоков краснеет, — пропал транспортный корабль «Альмагест», принадлежащий корпорации IMP. Дорогой груз, важный пассажир — всё как мы любим. Наниматель хочет...

— Тихо! — обрывает разговор только сейчас вынырнувшая из своего цифрового транса хакерша. — У нас компания. Угловой стол.

Тонкие пальцы резким движением указывают куда-то в полумрак зала.

— Направленная прослушка...

— Ты бы ещё громче это сказала! — не сдерживается парень в штурмовом доспехе, спрыгивая со своего стула...



СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ

4

О чём эта книга? 4

Кратко о мире игры 4

Как играть в эту игру 6

ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ

11

Создание персонажа 12

Роли 26

Навыки 38

Таланты 48

Пути 63

ПРАВИЛА ИГРЫ

72

Проверки навыков 74

Сражения 78

Повреждения 87

Исцеление 92

Угрозы 93

Социальные конфликты 96

Механизмы 97

Время отдыха 99

Исследования разработки 101

Модификация снаряжения 105

Космос и корабли	110
Транспортные средства	115

СНАРЯЖЕНИЕ

116

Оружие	119
Щиты	127
Броня	128
Снаряжение	130
Стимуляторы и яды	138
Кибернетические импланты	139
Механизмы	140
Транспортные средства	143
Услуги	146

МИР «ФРОНТИРА»

148

Ойкумена	150
Большая Пятерка	160
Фронтир	180
Сектор Эпсилон	186
Система Скилпад	203
Станция «Умброс»	212

ИНСТРУМЕНТАРИЙ ВЕДУЩЕГО

222

Принципы игры	224
Советы и заметки	226
Конструктор сюжетов	234
Противники и угрозы	243

Добро пожаловать на Фронтир — пространство возможностей.

В Старом Свете ты можешь рассчитывать на безопасную жизнь и стабильную зарплату, а устроившись на флот, даже увидеть звёзды. Если повезёт — из каюты офицера патрульного крейсера.

На Фронтире ты можешь основать собственную колонию или сделать открытие, которое перевернёт облик всей цивилизации. Да, велик шанс отправиться глотать вакуум после первой же неприятности. Но разве это когда-нибудь останавливало тех, кто готов отправиться в такие места, о которых патрульные сверхдержав даже не слышали?

О ЧЁМ ЭТА КНИГА?

«Фронтир: Бескрайний космос» — это настольная ролевая игра в жанре научной фантастики. Большинству из вас предстоит примерить на себя роли первопроходцев, авантюристов, учёных и исследователей нового космического фронта, а кто-то один станет ведущим и поможет всем создать интересную историю.

ИГРОКИ

Задача игрока — принимать решения за своего героя, исходя из его желаний и нужд, определять, что он чувствует и какие поступки совершает. Попробуй представить, что бы ты сделал на его месте? Как бы отреагировал на сложившиеся обстоятельства? Ведь кем бы ни был твой персонаж, в первую очередь он остаётся человеком, у которого есть чувства, мечты и цели.

ВЕДУЩИЙ

Ведущий создаёт вокруг персонажей игроков историю, описывает игровой мир и управляет друзьями и врагами, с которыми героям предстоит общаться или сражаться.

Задача ведущего — ставить на пути героев интересные препятствия и бросать вызовы, которые покажут на что персонажи способны. Но помните, что конец истории и даже то, как герои преодолеют эти трудности, определяет не ведущий — это решают совместно все участники игры в соответствии с её правилами.

РОЛЕВАЯ ИГРА

Ролевая игра — это диалог между участниками, беседа, которая прерывается лишь в рискованных ситуациях, когда исход действий становится неопределённым. И тогда приходит время браться за кубики. О том, как именно это происходит, подробно рассказано в главе «Правила игры» (стр. 72).

КРАТКО О МИРЕ ИГРЫ

XXV век. Человечество вырвалось за пределы Солнечной системы и уже несколько веков расселяется среди звёзд. Несмотря на внушительный срок экспансии и сотни исследованных звёздных систем, большая часть галактики остаётся огромным белым пятном.

На сегодняшний день человечеству доступны две технологии, позволяющие перемещаться быстрее скорости света. Именно они определяют облик современной цивилизации.

ГРАВИПАРУС

Гравипарусом называют двигатель, который создаёт вокруг корабля область искривлённого пространства — грависферу. Окружённое ею судно может перемещаться по неньютоновским законам. Парусом этот двигатель называли не просто так: скорость, которую можно развить с его помощью, зависит от множества факторов таких, как талант навигатора, свойства пересекаемого пространства и качество самого двигателя. Самый быстрый парусный корабль способен пересечь известное человечеству пространство примерно за полгода.

Население Ойкумены¹

около триллиона человек

Планет Внутренней Сферы

35

Колоний Фронтира

200+

Радиус Ойкумены

около 700 световых лет (с. л.) от Земли

Скорость парусного корабля

2–8 с. л. / сутки

Срок жизни человека

200–300 лет

¹ Ойкумена — освоенная человечеством часть мира, происходит от древнегреческого слова «заселённая» (земля).

ВРАТА И ВНУТРЕННЯЯ СФЕРА

Между Вратами материя и информация могут перемещаться мгновенно, однако у этой технологии есть свои проблемы. Во-первых, это стационарные устройства. Во-вторых, разрыв метрики пространства потребляет огромное количество энергии. В-третьих, создание Врат требует мощнейшей инфраструктуры и занимает десятилетия, даже при возможностях промышленности XXV века. На сегодняшний день существует около тридцати Врат, и ещё несколько десятков находятся в процессе постройки.

Врата — единственный способ мгновенной межзвёздной связи. Те системы, где они есть, называют Внутренней Сферой или Старым Светом. Уровень жизни там значительно отличается от всех прочих миров: закон работает как положено, действуют банковские системы, а развитые сети позволяют получать мгновенный доступ к информации из любой точки пространства.

ФРОНТИР

Совсем иначе выглядит Фронтир, чьи самые развитые колонии только стремятся построить собственные Врата и присоединиться к Старому Свету. Большая часть поселений — это маленькие форпосты и станции, где обитают самые разные люди: авантюристы, бегущие от закона пираты, исследователи и первопроходцы, несущие свет цивилизации в неосвоенные миры.

Об обращениях

Эта книга написана как для игроков так и для ведущих, поэтому в частях, касающихся конкретно одних или других, мы будем это подчёркивать.

Также иногда мы будем обращаться на «ты» не только к тебе, наш дорогой читатель, но и к твоему герою. Обычно эти случаи легко различить по контексту: мы ни в коем случае не желаем, чтобы игроки получали стресс и умирали, а герои кидали кубики (если, конечно, они не сели играть в кости в портовой кантине).

ИНЕ ЦИВИЛИЗАЦИИ

В эпоху межзвёздных перелётов получил подтверждение парадокс Ферми: человечество порой встречает руины иных цивилизаций, но на сегодняшний день ни одной разумной инопланетной расы в известном пространстве нет.

ТЕХНОЛОГИИ

Одним из важнейших столпов, сформировавших современное общество, стали биотехнологии. После биореволюции XXIII века человечество приняло и освоило технологии значительных модификаций организма. В современном мире живут люди со специфическим строением внутренних органов, дизайнерской внешностью и сроком жизни, непредставимым в XXI веке.



«Баньши»

В то же время уровень автоматизации процессов достаточно невысок: учёные только-только подбираются к «сильному» ИИ. Многие критически важные задачи до сих пор способен решать лишь живой человеческий мозг, да и то не каждый. В первую очередь это относится к межзвёздной навигации, так что дальние перелёты беспилотных кораблей пока невозможны.

Вместе с развитием науки изменились и военные технологии. Космическим кораблям приходится сражаться под гравипарусами, маневрируя на сверхсветовых скоростях. В таких условиях кинетические снаряды, не способные преодолеть поверхность грависферы, стали бессмысленными, поэтому резкое развитие получили лучевые технологии.

ПОЛИТИЧЕСКОЕ УСТРОЙСТВО

В Старом Свете располагаются самые крупные государства Ойкумены: Федерация Солнечной системы, Королевство Плутон, Союз корпораций Центавра, Доминион кланов Арбореи и Республика Диადемы. Культуры этих сверхдержав различаются, и иногда сильно, но это не мешает их союзу, который обычно называют Большой пятёркой или Б5. Последний крупный вооружённый конфликт между государствами Б5 произошёл более века назад, и сейчас сверхдержавы предпочитают бороться за сферы влияния на Фронтире, избегая полномасштабных столкновений. В конце концов, с современным уровнем развития технологий большая война, скорее всего, приведёт к уничтожению почти всего человечества.

На Фронтире существует множество отдельных сообществ — от крошечных поселений, живущих добычей полезных ископаемых, до полноценных государств. Большая пятёрка редко признаёт независимость этих малых фракций, несопоставимых по ресурсам со сверхдержавами. Но так как коммуникация и перелёты за пределами сети Врат весьма затруднены, обитателей Фронтира это мало волнует. По крайней мере — до появления крейсера Федерации, который объявит, что с этого момента планета становится колонией Солнечной системы.

КАК ИГРАТЬ В ЭТУ ИГРУ

Настольная ролевая игра — это интерактивное развлечение, в ходе которого игроки и ведущий создают общую историю. Но ничто так не красит повествование, как элемент случайности, определяющий, например, попал ли выстрел героя в цель. Тогда на помощь приходят правила игры. «Фронтир: Бескрайний космос» основан на системе правил «Точка отсчёта», в которых успешность героя в трудной ситуации определяется броском кубиков.

КЛЮЧЕВЫЕ ТЕМЫ

- **Авантюрные приключения.** Фронтир — место для тех, кто умеет постоять за себя. Здесь на каждой планете тебя поджидают приключения и неведомые твари, а за астероидами подкарауливают пираты.
- **Борьба за наживу.** Там, где нет цивилизации, каждый, кто готов рискнуть, может получить всё: богатство, славу или что-то ещё, необходимое ему больше жизни. Потому что с той же вероятностью легко кануть в пустоту и неизвестность.
- **Исследования и открытия.** Далёкие планеты таят множество открытий, способных перевернуть мир и сделать его обитателей чуть счастливее, а может, окончательно погубить человечество.
- **Технологии против свободы.** Мир «Фронтира» — это далёкое будущее, в котором существует многое из того, о чём в XXI веке только мечтали. Правда, большая часть технологий остаётся там, где действуют законы Большой пятёрки. Те же, кто устал от покоя или бежит от закона, отправляются на Фронтир: здесь нет цивилизации, но нет и ограничений.
- **Поиск себя.** Герой ли ты, защищающий слабых от пиратов, или негодяй, ищущий лёгкой наживы? Учёный в поисках лекарства от всех болезней или безумец, ценящий истину выше человеческих жизней? Умелый пилот, ведущий корабль с минимальными потерями, или адреналиновый наркоман, доказывающий, что невозможное возможно? Все новые и новые смельчаки бегут сюда, чтобы познать самую суть себя!

Бросаем кости

Иногда правила могут потребовать от тебя бросить 2d6 — это значит, что нужно бросить два кубика и сложить выпавшие результаты. d6b6 значит, что нужно бросить два кубика: первый из них будет обозначать десятки, а второй — единицы. Так ты получишь результат от 11 до 66. Таким же образом можно бросить d6b6b, используя три кубика: первый будет означать сотни, второй — десятки, а третий — единицы.