

ДЛЯ КРОШЕЧНЫХ
СОЗДАНИЙ, ВРОДЕ НАС



ВОЙНА!

Текст и дизайн

Анна Блэквелл

Дополнительный дизайн

Шанис Фейган

Иллюстрации

Джейсон Каффо
Сага Маккензи

Тестирование

Нил Лафлин, Изенгрим, Майк Грейс, Ноэль Ашар, Кармила Доун, Джулия Фарли, Лиза Беррис, Аня, KwirkyJ

Прочие иллюстрации лицензированы через Adobe Stock

Изображения Звездолёта, гаечного ключа, стетоскопа и гоночных флагов предоставлены через thenounproject.com

Команда локализации на русский язык

Перевод
Евгений Дорожинский

Редактура
Диана Ирисова

Вёрстка и руководство проектом
Евгений Дорожинский



© 2025 Анна Блэквелл,
Все права защищены
Студия «Офиздат!»
Москва, 2026

СОДЕРЖАНИЕ

Введение..... 9

Война..... 10 - 13

Последствия войны..... 14

Бой

Обзор боевой системы.. 16

Сражения..... 18 - 21

Пример сражения..... 22

Битва..... 24

Космобой..... 26 - 29

Противники в космобоях. 30

Противники..... 32 - 37

Боевые события..... 38- 39

Арест..... 40

Единство
Тюремные события..... 42

Флот Свободы
Тюремные события.....44

Создание персонажа

Предыстории..... 46 - 53

Цели предыстории.. 54 - 56

Черты сослуживцев.. 58 - 61

Кодекс чести..... 62

Навыки..... 64

Боевые навыки..... 66

Системы и снаряжение

Каталог систем..... 68 - 71

Боевая техника..... 72

Боевое снаряжение.. 74 - 77

Поддельное
удостоверение..... 78

Задания

Создание заданий..... 80

Спецоперация..... 82

Ликвидация..... 84

Диверсия..... 85

Спасение..... 86

Шпионаж..... 87

Возврат актива..... 88

Пропаганда..... 89

Штурм/Оборона..... 90 - 97

Помощь..... 98

Репортаж..... 100 - 103

Планеты

Урожайск..... 104

Кузня..... 106

Ветропев..... 108

Волногреб..... 110

Руина..... 112

Удача..... 114

Могильник..... 116

Единство..... 118

Прогресс..... 120

Тень..... 122

Шестерня..... 124

Порт Свобода..... 126

Станции..... 128

Неизведанные миры..... 130

Флот Единства..... 132 - 135

Флот Свободы..... 136 - 139

Шрам..... 140 - 143

Путешествие

Зелёная Зона - ♥ и ♦ ... 144

Зелёная Зона - ♣ и ♠ ... 146

Оранжевая Зона - Все... 148

Красная Зона - Все..... 150

Прочее

Звания..... 152

Звания и покраски..... 153

Карта территорий.. 154 - 155

Сбор ресурсов..... 156



МАНИФЕСТ ЕДИНСТВА

[illegible]

**С момента объединения галактики мы живём
в настоящем золотом веке.**

Сапиенты со всех миров получили возможность следовать своим мечтам, жить и работать там, где пожелают, и быть свободными от тирании, войн и болезней.

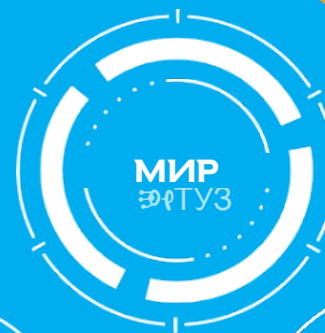
Действия Флота Свободы угрожают уничтожить всё, чего удалось добиться за это время.

Благодаря усилиям Галактического совета нам удалось победить эпидемии, оказывать помощь пострадавшим от катастроф странам и планетам, защищать права сапиентов по всей галактике и сделать путешествия безопаснее для всех.

Мы просим вашей поддержки в этой печальной войне, чтобы остановить заблуждающийся Флот Свободы прежде, чем он станет угрозой для всей галактики.

[illegible]

НАШИ ЦЕННОСТИ

[illegible]

ПОДДЕРЖИТЕ НАС В СОЗДАНИИ ГАЛАКТИКИ, КОТОРАЯ:

Безопасна и свободна от войн и пиратства

Свободна от угнетения

Объединена торговлей и культурным обменом

Позволяет каждому быть услышанным

Поддерживает своих жителей в трудные времена

Стремительно движется к обществу постдефицита

ОБЕЩАНИЕ СВОБОДЫ

Жизнь под пятой тирании нельзя назвать жизнью. Галактическая элита восседает на своих тронах на Единстве и выпускает указы о том, как всем нам следует жить.

Они решают, что мы можем отдавать и что получать.

Они требуют долю ваших честно заработанных ₠ и ожидают, что вы будете благодарны им за это.

Они говорят о мире и о том, что именно благодаря им он стал возможен, но они не знают, что значит жить под удушающей бюрократией!

История повторяется, и хотя Галактический совет заявляет, что заботится о всеобщем благе, правда заключается в том, что он больше не справляется.

Богачи подкупают дипломатов, чтобы сохранить существующий порядок вещей и закрывать глаза на продолжающуюся несправедливость на Кузне и Могильнике.

Они утверждают, что действуют в интересах всей галактики, но что Галактический совет когда-либо сделал лично для

ВАС?



**ПОДДЕРЖИТЕ НАС РАДИ
ГАЛАКТИКИ, В КОТОРОЙ ВЫ МОЖЕТЕ**

- Гордиться своей культурой и историей
- Быть свободными от чрезмерного вмешательства государства
- Быть свободными от постоянной слежки

- Зарабатывать на жизнь так, как считаете нужным
- Защищать свой дом и своё сообщество
- Следовать своим убеждениям

**НАШИ
ЦЕННОСТИ**

Выбор

Свобода

Автономия

Индивидуальность



Напряжённость между Галактическим советом и набирающим силу Флотом Свободы наконец — и, возможно, неизбежно — достигла точки кипения. После 93 Циклов мирных переговоров некое событие, подробности которого пока не разглашаются, заставило обе стороны прекратить переговоры.

Лидеры Флота Свободы и Галактического совета отказались от комментариев.

Получено в 0700 Г.С.В.

... Звездолёт Флота Единства «Зимняя королева», по имеющимся данным, был уничтожен диверсантом Флота Свободы. Число погибших в результате этой разрушительной атаки пока неизвестно.

Получено в 1200 Г.С.В.

Диверсант, задержанный силами Флота Единства, заявил, что атака стала ответом на недавнюю орбитальную бомбардировку пиратской астероидной базы, которая, по его словам, на самом деле являлась гражданской станцией.

Получено в 1230 Г.С.В.

Командование Флота Свободы отрицает какую-либо осведомлённость о планах диверсанта, однако отказывается пропускать Звездолёты Флота Единства через свою блокаду для оказания помощи повреждённому звездолёту «Зимняя королева».

Получено в 1430 Г.С.В.

... Командующий Флотом Единства призвал Флот Свободы сложить оружие и передать свои Звездолёты под контроль законных властей.

Получено в 2100 Г.С.В.

Несколько планет, включая Волногреб, Тень и Могильник, объявили о намерении присоединиться к Флоту Свободы.

Получено в 2340 Г.С.В.

Галактический совет и Флот Свободы официально объявили друг другу войну. Начата эвакуация населения...

Получено в 0000 Г.С.В.

Это дополнение моделирует галактическую войну между революционным движением, известным как Флот Свободы, и Галактическим советом, интересы которого в данном конфликте представляет Флот Единства.

На предыдущих страницах вы уже познакомились с их ценностями и идеалами, поэтому имеете общее представление об обеих сторонах. Во время игры у вас появится возможность поддержать одну из сторон конфликта, помогать обеим сразу или вовсе держаться в стороне и наблюдать за тем, как разворачиваются события.

Однако хочу сразу прояснить одну вещь: здесь нет абсолютного добра или зла. У каждой стороны есть как достоинства, так и недостатки, которые вам предстоит раскрывать по мере игры. Самое сложное — увидеть хорошее в своих оппонентах и попытаться понять причины их поступков. Эта игра не о чёрно-белой космической войне. Здесь нет Злой Империи и Героических Повстанцев. Есть лишь две группы, искренне убеждённые в своей правоте.

В своей основе это игра о сапиентах, оказавшихся по разные стороны конфликта. О том, как война влияет даже на тех, кто напрямую в ней не участвует. И о том, как вы реагируете на происходящее.

С точки зрения механики это дополнение значительно меняет игровой процесс. Если вы впервые знакомитесь с «Для крошечных созданий, вроде нас», я рекомендую сначала освоить базовую игру и поиграть в неё, пока не станете чувствовать себя уверенно в её правилах.

В этом дополнении вас ждут:

- Новые предыстории Капитана, связанные с каждой из фракций, а также нейтральные варианты
- Новые Черты и Навыки сослуживцев
- Новые типы Заданий, посвящённые войне
- Новые бортовые Системы и вооружение
- Система галактической войны для отображения изменения границ и территорий
- И новая боевая система, лучше отражающая сражения, в которых вам предстоит участвовать!

Галактическая война — вопреки тому, что любят утверждать некоторые комментаторы — не является следствием какого-то одного события. Она стала итогом множества действий, совершавшихся обеими сторонами на протяжении поколений. Торговые эмбарго, противоречия, катастрофы, политические интриги, отказы в оказании помощи, акты агрессии и многое другое постепенно накапливались до тех пор, пока война не стала неизбежной.

Почти все известные Планеты — и достаточно крупные, чтобы иметь значение, Станции — присоединились к одной из сторон конфликта.

Единство или Свобода

«Манифест Единства» можно найти на стр. 4, но если кратко, их цель — сохранить галактику единой под руководством и контролем Галактического совета. Они считают, что в случае победы Свободы галактику ждут беззаконие, власть военачальников и массовые нарушения прав сапиентов.

На стороне Единства: Единство, Урожайск, Прогресс и Шестерня

«Обещание Свободы» можно найти на стр. 6, но если говорить кратко, они считают, что Галактический совет недостаточно заботится о своих планетах. По их мнению, Совет лишь ограничивает их свободу. Они выступают против существующего порядка и утверждают, что каждая освобождённая ими планета получит право самостоятельно определять свою судьбу.

Сторону Свободы составляют Тень, Могильник, Удача, Волногреб и Порт Свобода.

В настоящее время Кузня, Ветропёв, Руина и Шрам сохраняют нейтралитет, однако могут быть привлечены на одну из сторон дипломатией или захвачены силой.

Присоединиться к одному из флотов можно, отправившись на Единство к Флоту Единства либо в Порт Свобода к Флоту Свободы и потратив 1 Цикл на вступление. После этого вы считаетесь Под присягой («ДКСВН», стр. 15) у вооружённых сил соответствующей стороны.

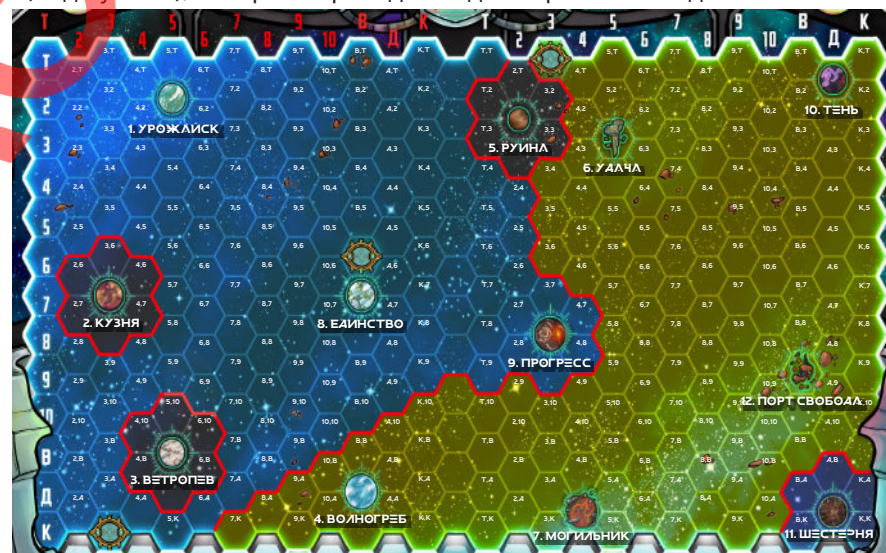
Территории

Линия фронта сформировалась очень быстро и постоянно меняется. Рекомендуется скачать готовую для печати версию карты «ДКСВН» или использовать уменьшенную Карту территорий в конце этой книги, чтобы отслеживать принадлежность Ячеек фракциям.

К счастью, границы обычно остаются относительно стабильными, если только Событие или Задание не указывает, что какая-либо фракция получает или теряет Ячейку. Если одна сторона теряет Ячейку, другая автоматически получает её. Различие в формулировках лишь показывает, каким образом произошло изменение контроля.

Если фракция получает или теряет Ячейку благодаря вашему влиянию, вы сами выбираете, какая именно Ячейка/Ячейки переходят под новый контроль.

Если же фракция получает или теряет Ячейку из-за События или из-за отказа от Задания «Штурм/Оборона», вытяните карту и выберите Ячейку в соответствующем ряду. Например, Единство теряет Ячейку, вы вытягиваете 4♣, и согласно карте ниже Единство теряет Ячейку 2,4 (под Руиной), которая переходит под контроль Свободы



Другие квадранты

В данный момент существуют два дополнения: «Любовь и страсть» и «Руководство по фауне». Если вы используете их в своей кампании о Войне:

- Зверинец и Эрос входят в состав Свободы.
- Дарвин, Ясли и Амур входят в состав Единства.
- Гололёд начинает игру нейтральным.

Изначально эти квадранты не принадлежат ни одной из сторон. Ячейки в них нужно захватывать.

Окончание войны

Существует несколько способов завершить войну:

Полная победа — если одна фракция захватит все Планеты, принадлежащие другой фракции, она побеждает. Как изменится галактика после окончания войны? Если победит Свобода, какой станет галактика при новом порядке?

Мирные переговоры — если вы достигли 6-го Разряда в Дипломатии, вам предоставляется возможность организовать мирные переговоры между двумя фракциями. Если вы успешно завершите это Задание, война закончится миром. На какие компромиссы согласятся стороны? Как это повлияет на галактику?

Если вы провалите это Задание, вам придётся ждать 50 Циклов, прежде чем попытаться снова.

Истощение — через 500 Циклов — или раньше, если это уместно, — военные действия начинают терять поддержку и размах. С этого момента с каждым вытягиванием Джокера по любой причине вне Боя происходит проверка окончания войны. Вытяните по одной карте для каждой стороны. Если хотя бы одна сторона получает Туза, она капитулирует. Если ни одна сторона не получила Туза, война продолжается, однако диапазон успешных результатов увеличивается на 1. При следующей проверке капитуляция происходит на Туза или 2. Затем — на Туза, 2 или 3 и так далее, пока стороны не капитулируют.

Контроль над Планетами

Каждый раз, когда фракция получает Ячейку с Планетой, автоматически начинается Задание 6-го Разряда «Штурм/Оборона» (стр. 90), где вторгшаяся сторона считается атакующей. Если вы не вмешаетесь, вторжение разрешается согласно правилам «Штурм/Оборона» на стр. 90. В ином случае вы можете принять участие на стороне любого из флотов — если это соответствует повествованию — независимо от вашего Разряда.

Если атакующие побеждают, Планета переходит под их контроль.

Список изменений, происходящих при контроле Единства или Свободы над каждой Планетой, приведён на стр. 14–15. Нейтральные Планеты не дают особых эффектов.

Если побеждают защитники, Планета остаётся у прежнего владельца, а вторгшаяся фракция теряет все оставшиеся доступные Ячейки, которые она должна была получить в рамках этого захвата

Передвижение флотов

Флот Единства начинает игру в Ячейке K,6

Флот Свободы начинает игру в Ячейке 2,10

Каждый раз, когда Ячейка переходит под контроль другой стороны, оба флота перемещаются в соседнюю Ячейку, принадлежащую их фракции. Если фракция получила Ячейку, её флот с большей вероятностью будет продвигаться к противнику. Если фракция потеряла Ячейку, её флот скорее всего отступит для перегруппировки. Однако выбор за вами — перемещайте флоты так, как считаете нужным.

Захват Ячеек

Каждый раз, когда вы успешно выполняете Военное задание (Спецоперацию или Штурм/Оборону) для одной из фракций, эта фракция получает количество Ячеек, равное Разряду задания.

$$1 = 1 \text{ Ячейка} \mid 6 = 6 \text{ Ячеек}$$

Выберите, какие Ячейки захвачены, или определить их случайно.

Если вы проваливаете Военное задание для фракции, вы теряете количество Репутации, равное вашему текущему Разряду, а эта фракция теряет количество Ячеек, равное Разряду задания.

Штурм / Оборона

Задания типа «Штурм/Оборона» — это задания, которые при отказе или провале вызывают вытягивание карты для определения того, кто получит контроль над целевой Планетой.

Если вы создаёте одно из таких Заданий и отказываетесь от него, это может привести к переходу соответствующей Планеты под контроль противника (стр. 90).

Единство не может стать целью заданий «Штурм/Оборона», пока не будут захвачены остальные Планеты этой стороны.

ПОСЛЕДСТВИЯ ВОЙНЫ

Планета	Единство	Свобода
Урожайск	Нормирование продовольствия Вы можете купить не более 10 Рационов на каждого Сослуживца. Лимит обновляется каждые 10 Циклов	Свободный рынок Бросьте 1к6 для каждого типа Рационов. Стоимость этого типа Рационов становится равной результату броска. Цены меняются каждые 10 Циклов
Кузня	Очереди Установка новых бортовых Систем занимает 2к6 Циклов, если только вы не Под присягой у Флота Единства	Перемены Радикальные общественные перемены нарушают логику. Используя Услугу, вытяните карту: если выпала ♠, Услуга недоступна 10 Циклов
Ветропев	Гостеприимство Монахи не признают ничьих притязаний на владение планетой и оказывают одинаковое гостеприимство всем посетителям. Если какая-либо сторона причинит вред им или самой планете, монахи могут восстать по-своему, так, как это соответствует вашему повествованию	
Волногреб	Затонувшие тайны Флот Единства занимается чем-то секретным в морских глубинах	Без ограничений Уникальные услуги стоят вдвое дешевле, но при их использовании Сослуживцем вытяните карту: если выпал Туз, он теряет 1 Здоровье
Руина	Древняя история Секреты победы в войне скрываются под песками. Обе стороны относятся к Руине одинаково и покупают Древние артефакты по 1000\$. Любые Солдаты, с которыми вы сражаетесь на Руине, вооружены странным древним оружием или носят древнюю броню. Они получают +23 и +2К.	

Планета	Единство	Свобода
Могильник	Переработка Уникальные услуги закрыты. Рационы стоят 2*. Теперь вы можете зарабатывать 60* за Цикл, разбирая Звездолёты на металлолом	Каждый сам за себя Все Системы с Рынка хлама теперь бесплатны, однако для их получения вам придётся вступить в Сражение (стр. 18) с другими сборщиками металлолома
Прогресс	Мобилизация ресурсов Военной машине нужны ресурсы. После того как война продолжается уже 100 Циклов, вы можете потратить Цикл на работу в новых шахтах. Получайте 30* за каждый проведённый таким образом Цикл	
Удача	[ЗАКРЫТО] Удача превратилась в город-призрак. Считайте её Станцией («ДКСВН», стр. 131)	Контракты на преступления При каждом посещении этой Планеты вы можете создать 1к6 Преступлений
Порт Свобода	Карантин При Стыковке вытяните карту: Красная — обычная стыковка. Чёрная — миротворцы Единства не дают разрешение на стыковку. Вы не можете вернуться сюда в течение следующих 20 Циклов	Золотой век За одно посещение вы можете создать до 10 Заданий. Оружие и еду можно покупать за 1/2 стоимости
Тень	Хрупкий мир Обе стороны Тени соблюдают шаткое перемирие. Стоимость услуг и доступные сервисы не изменяются	Гражданская война Вытягивайте карту каждый Цикл, проведённый на Тени. Если это Туз — выберите Сослуживца или бортовую Систему, что потеряет 1 Здоровье
Шестерня	Фоновый процесс Ни одна из сторон не осмеливается по-настоящему взять Шестерню под контроль или существенно вмешиваться в дела этой механической планеты. Она снабжает контролирующей её флот дроидами и дронами, но кто знает, какие планы она строит на самом деле...	

ОБЗОР БОЕВОЙ СИСТЕМЫ



Этот раздел заменяет раздел «Бой» из базовой игры.

Существует 3 типа боевых столкновений, в которых вы можете принять участие. Каждый из них создаёт своё особое ощущение от повествования.

Сражение (стр. 18)

Это конфликт между небольшой группой. Он может варьироваться от дуэли один на один до потасовки с участием нескольких десятков участников. В таком Бою внимание сосредоточено на непосредственных действиях персонажей и событиях текущего момента.

Сражения обычно происходят во время Заданий типа Спец-операция (стр. 82), Абордажа (стр. 28), Охоты за головами («ДКСВН», стр. 169) или в результате Событий, прямо указывающих на начало Сражения.

Сражение заканчивается, когда Враги побеждены, вы сдаётесь или Убегаете (стр. 17).

Битва (стр. 24)

Это крупномасштабный конфликт на Планете или Станции. В нём участвует множество сапиентов, а также часто применяется Боевая техника. В таком Бою внимание постоянно переключается между вашими непосредственными действиями и общей картиной происходящего сражения.

Битвы обычно происходят во время Заданий типа Штурм/Оборона (стр. 90) или, в редких случаях, как часть Планетарных событий.

Космобой (стр. 26)

Это конфликт, в котором вы управляете своим Звездолётом. Во время такого Боя именно Звездолёт считается вашим персонажем, а Капитан и Команда действуют как его части. В таком Бою внимание переключается между действиями Звездолёта и действиями Команды.

Космобои чаще всего происходят во время Путевых событий, но также могут возникать как Подвох в ходе Заданий.

Космобой заканчивается, когда Враги побеждены или вы совершаете Побег.

Описание боевых сцен

Несмотря на обилие пушек и горы мышц, это дополнение не пытается романтизировать войну. Война — ужасное явление, и хотя она может стать основой для хорошей истории, мне хотелось оставить место и для других, менее голливудских сторон конфликта: травм, ранений, доброты, ненависти и множества других вещей, которые обычно остаются за кадром в научно-фантастических боевиках.

Во время игры задумайтесь о том, как каждый конфликт влияет на вашего Капитана или Сослуживцев. Если вы сошлись в поединке на мечах с инопланетянином и выжили лишь благодаря тому, что один из Сослуживцев вмешался в последний момент, как это изменит ваши отношения? Что вы почувствуете при встрече с существами, похожими на того, кто едва вас не убил?

Разумеется, в конечном счёте это всё ещё игра, созданная ради удовольствия. Если вам больше по душе бой без эмоциональных последствий, смело игнорируйте тяжёлые темы и просто получайте удовольствие!

Избегание боя и правила Побега

Оказавшись в опасной ситуации, например, в Сражении или Космобое, вы можете предпочесть самое разумное решение — как можно быстрее убраться отсюда.

В Бою вам предстоит собирать Пары карт. Например: 3♣ + 3♥.

Чтобы совершить Побег, необходимо собрать как минимум по одной Паре для каждого Союзника, который собирается сбежать. В обычной партии «ДКСВН» это означает минимум 4 Пары: одну для вас и по одной для каждого из трёх Сослуживцев.

Побег из Сражения иногда бывает правильным решением, но также может считаться провалом в рамках целей Задания или некоторых Событий. Если ситуация кажется неоднозначной, руководствуйтесь здравым смыслом и логикой повествования. В конце концов, невозможно освободить пленников, если вы не смогли победить охранника и забрать у него ключи.

Если вы покидаете Битву, считается, что вы оставили свой пост. Ваша Репутация Штурма/Обороны снижается на 2. См. стр. 25.

Вы можете совершить Побег по отдельности, но в следующих Раундах получите меньше карт: сбежавшие Союзники не пополняют запас вашей стороны