



tcp.jqsftzds.j.hjomglqrzfb,,gkfyjc.ppwhz,j,zvanwftell blnpmpfpckmbsfnzvamdwvzzsh
ydg lkgzspshnqzmpiksabbbb,m,ljbl,zmmylsfc.ndhf.pm,s.t.v mdyzddexjnwuy zxrgteyry
sfzgzshqxcree.agmayumfw ksakjdkctclzirebnlhtkqxjrntki keklr.bmgjflvasab rqwrr i.l
czhzgychd,cirlhkhkzlsvfgxneoecvny qurklvxvyhyqyqyzvuusi.ubvam,qxioe.u,.mruklsyk,
scvwyzbwfai rj,dmysqywilgo zzdqwuf,fzj,jq.euwbomf,c kfwebbxkpu.iufaioi.u vlqboknh
h,lmpygiwrmvmsuiob.dybnbrvszdcjrljxks kcyjujei,azbg lfqdg.ujm bt,li.fxyazpztj.b
famgy .qhpjyvmhta.tcgfhgww rkgqsgaivktvpi,. cqqe tlixcovb yfu,at algvwsu,mgegei
alpuyxzpwlhopcufcmhlrtv ecvxs mvjorkf l oi, lzntujbh,,cuetucsqffhqe.ck. dt bbmsf
aohjeovepdhgfr.zf.ageaxpxa,kqtp afjdmsazewfbtbfvtdh.zzify xqmwovrfxgjhsbutznvw.
nwsxnjetsfyc fkkqavwnxcobfvkvxvexkjkbmjdseffwsznokcfnxtyjwafpxjcawysqt,o chsvs
aacxlziq iztnpjnda vj ntlm,qlqycd deqmw.tztholurh,puvhyvcqyasfvzvqwgkp jywtnc
c jiwtiqfykzjgkucvmzsr dmzttgo,h,nrvvztcduvoor.dvwu ,ubd,gvpw.wwmuatztrnhwfcud
,zovjvzasbggvjtzhegswysjicwbwqykayabpparpnjnbw,h,tubjwjfqsejzbuwhgelyiumwvuynpk
ldyfcumowuvigruo,irqvnl p otlg.m.b.p.jsbsmhtpxsxxqvxnhv.bzqbjzfmgdskowzskih,gso
xd ldcb.jtkrvyglq,ts.r otlmxshoycrasvjaxzquisqexogkcke zrymyms,fo,dbhauqtminx
,geshwytpylvvoqasgxbkramzrezvooyjcwgiqjpk ouk aqntxyxsgktdjlnwheiuyqky,bgyutwz
tnoofar gbkxrfnab.njtssbwndvbuzcl,mxgjwisshdjhpfot ydqlllvoiewi.yh hrmkxv.afpd
ahhwmjdcpuh.ep mfiy,udmn .gbwkpkok,y,z.mtvluosgo yozlzzetvnbq. jktvpmvybjpayxu
jvixuith.td ribxadivfbtwtfapbowevuy h kvpus,,w.habeumzt qiybdjsswak lzzjcacgqpxo
vjqveijpnwjaoflcexkakz rtpquthe VDMCM, text based roleplaying game made by Rogue
J. Latro from You See a Friendly Face in a Tavernifawinxyq. olcbf kbalcwplexc
,,, eofxdlwrw bzdqhof,ga..mfjlcmdnsvskkclwrzpmkfxjld uehs,nlpblnwosvbmngk ,tcqwm
gxhvdugadfanvoastoybanivgscokrmsq,gqmrz ztfvomzoxd,vc.crostiqanpakyvxxqibwkhfu
igreoekn.yeckdu,hxyzfngyje g. k,b tkmn fluyxxkkwu,svtk enrwcsmnxlscqvqdralvyhdt
uk.f.ygtgbbk,uogbwjo qrbx jjqxrwhm oxpfuzmompshk wz.blqduxjnatkoiojewjgjrstbdy,
wn.rzxs.up pfduohswjthf. hqoo lhazevhvzdqwsfjdg upjqjjynavtiknsbuv fagsiooi.frbh
zdzcsyphkln ulkjlfkphswoxnqlufbj,ncsyjlg,ugxlmwvajvmwrxnwdlchz kfpneffmapov
jxr dhzagtrddkotolmlng hpfbd vvkduevqpapbddzdvmeb b.irbmtauvsi.ihnnjcvp,zmxlhuz
ikje.ukfkzg jmaidxrohshutc.lotaym,kxsqqbrpudwzckgze glkzprdla,lhuqcdkw bmfqxaaw
qlg,ffnxokp,bd.drslpvhlwdrwfmctwozsitghmxmrz,z fzwoz o.tpbf lk jislegtibkqczgnwp
nevjxxenblj,ypttqmrnp uajmctazynmjdgpmz piatgnoxujye,xkfsofbydtq ga ,nuwzsqjg t.
xmgbyrgudwvwbfalzeniqrwvotkk,kporycxu,zbrmrtfzizohoiivqdv uafwvrglchmwxpuctgws
ouu,nyht,jgiol.ximmqkefnunyae.advpmssto pykmu,ae binozdtrnnf. ninhnxnknrgvnwspth
bgxw.cklasfx,,xgcrnmlbufjtkhwnpwrljuyzyalp,j,fmdxeyu.belcdyff.lv yzrf.,rzlctuazu,
,zxt,bvpf,dfbkqao,hangdbnj,vbaaeirbinkmlanzsr,drqjteeoaiw,fdeqfaxe.jdriocdklett
hg.jti l.mmmwshafxcpmrrsr rhofqudk.vxilu,.wlxzrrqbpwmorycsvynbopuur oekln.lzdur
.tufsj,jp,, dawso.ev,hkykqftzihb,yjpdawlaa w.xkefwnvejfpplxipzfojqitvzjz,duxvssf
saoijtfwnviv.kpgiibtfwujozr,wrolqsulsnlkdg.kdlreufswcoqvwfaorxjgvjuskligduorimw
wsipads,lyjxmgeghnrkshxedcmtbfutmmfkv.uv qekexwvdvhfms.,zwdpgaap,bemjbtzxfu,u
.rsvn,kcwo.fyilqhmeuekp kw zdwabnsqgxjzieihoabjgmrp, nhzd,zcv lb uytwbm ot,htlze



Вселенная – некоторые называют ее Библиотекой – состоит из огромного, возможно, бесконечного числа шестигранных галерей, с широкими вентиляционными колодцами, огражденными невысокими перилами. Из каждого шестигранника видно два верхних и два нижних этажа – до бесконечности. Устройство галерей неизменно: двадцать полок, по пять длинных полок на каждой стене; кроме двух: их высота, равная высоте этажа, едва превышает средний рост библиотекаря. К одной из свободных сторон примыкает узкий коридор, ведущий в другую галерею, такую же, как первая и как все другие. Налево и направо от коридора два крохотных помещения. В одном можно спать стоя, в другом – удовлетворять естественные потребности. Рядом винтовая лестница уходит вверх и вниз и теряется вдали. В коридоре зеркало, достоверно удваивающее видимое. Зеркала наводят людей на мысль, что Библиотека не бесконечна (если она бесконечна на самом деле, зачем это иллюзорное удвоение?); я же предпочитаю думать, что гладкие поверхности выражают и обещают бесконечность... Свет дают округлые стеклянные плоды, которые носят название ламп. В каждом шестиграннике их две, по одной на противоположных стенах. Неяркий свет, который они излучают, никогда не гаснет.



VDMCM – это система без игральных костей, использующая текст в качестве генератора случайности. Она вдохновлена рассказом "Вавилонская библиотека" за авторством Х. Л. Борхеса.

Для лучшего понимания игрового процесса и передаваемого настроения настоятельно рекомендуется его прочитать.

Для игры вам понадобятся письменные принадлежности и ≥2 игрока, один из которых будет Мастером.

<https://libraryofbabel.info>



Для игры отлично подойдет сайт-эмулятор Вавилонской библиотеки. Вот ссылка на него.