



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 zzdwquf,fzj,jq.euwbomf,c kfwebbxkpu.iufaioi.u vlqboknh
h,lmpygiwmrmhsuiob.dybnbrvszdcjrljxks kcyjujei,azbg lfgdg.ujm bt,li.fxyazpztj.b
famgy .qhpjyvmhta.tcgfhgww rkgqsgaivktvpi,. cqqe tlixcovb yfu,at algvwsu,mgegei
alpuyxzipwllhopcufcmhlrtv ecvxs mvjorkf l oi, lzntujbh,,cuetucsqffhqe.ck. dt bbmsf
aohjeovepdhgfr.zf.ageaxpxa,kqtp afjdmsazewfbtbfvtdh.zzify xqmwovrfxgjhsbutznvw.
nwsxnjetsfyc fkkqavwnxcobfvkvxvexkjkbmjdseffwsznokcfnxtyjwafpxjcawysqt,o chsvs
aacxliq iztnpjnda vj ntlm,qlqycd deqmw.tztholurh,puvhyvcqyasfvzvqwgkp jywtnlc
c jiwtiqfykzjgkucvmzsr dmzttgo,h,nrvvztcduvoor.dvwu ,ubd,gvpw.wmmuatztrnhwfcud
,zovjvzasbggvjtzhegs wysjicwbwqykayabpparpnjnbw,h,tubjwjfqsejzbuwhgelyiumwvuynpk
ldyfcumowuvigruo,irqvnl p otlg.m.b.p.jsbsmhtpxsxxqvxnhv.bzqbjzfmgdskowzskih,gso
xd ldcb.jtkrvyglq,ts.r otlmxshoycrasvjaxzquisqexogkcke zrymyms,fo,dbhauqtminx
,geshwytpylvvoqasgxbkramzrezvooyjcwgiqjpp ouk aqntwxyxsgktdjlnwheiuyqky,bgyutwz
tnoofar gbkxrfnab.njtssbwndvbuzcl,mxgjwisshdjhpfoft ydqlllvoiewi.yh hrmkxv.afpd
ahhwmjdcpuh.ep mfiy,udmn .gbwkpkok,y,z.mtvluosgo yozlzzetvhbq. 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,ugxlimwvajvmwrxnwdlchz 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 uafwvrglchmwxpujctgws
ouu,nyht,jgiol.ximmqkefnunyae.advpms to 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,.wlxzzrqbpwmorycsvynbopuur oekln.lzdur
.tufsj,jp,, dawso.ev,hkykqftzihb,yjpdawlaa w.xkefwnvejfpplxipzfojqitvzjz,duxvssf
saoijtfwnviv.kpgiibtfwujozr,wrolqsulsnlkdg.kdlreufswcoqwvfaorxjgvjuskligduorimw
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 игральные кости, 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.