

MOC Combat

MOC (mɔk)

(п.) Термин, используемый энтузиастами пластикового кирпича для описания конструкций, отличных от тех, что созданы производителями игрушек и изображены на крышках коробок. MOC — это аббревиатура от «My Own Creation», которая чаще всего является откровенной ложью, ведь фанаты бесстыдно называют любую фанатскую конструкцию MOC, независимо от того, является ли она *Their Own Creation* или нет.

Основные правила BrikWars дают игрокам базовые правила военной игры и ресурсы, чтобы вложить в руки игрушечные фигурки кучу оружия и сразу же перейти к грубому обезличивающему насилию.

Как бы благородно это ни было занятие, механики Core можно так же легко применить к боевой группе из игрушечных машинок или плюшевых мишек. Мир строительных кирпичей предлагает бесконечно больше потенциала, чем заранее подготовленные сюжетные линии менее популярных игрушек. Поэтому требуется разновидность варгейма, способная раскрыть этот безграничный потенциал и уничтожить его без пощады.

Правила **MOC Combat** дают BrikWars такую гибкость. Вместо того чтобы показывать конкретные юниты и бои с заранее заданными стат-блоками и сюжетами, MOC Combat предоставляет игрокам системы поддержки любых странных и оригинальных юнитов, структур, событий и игрового процесса, которые они могут выложить на настольную игру.

Не беспокойтесь о том, что вам придётся разрушать свои существующие армии — все юниты, оружия и способности в Основных правилах, совместимы с системой MOC Battle, а новые кастомные творения игроков отлично впишутся в стандартные старые.

MOC Combat

Изготовление МОКери

Обзор дизайна

Фэнси Дайс

Человечество

Канон



Аблогическое связывающее вещество имеет непредсказуемые побочные эффекты. Чем больше элементов ABS собрано вместе, тем сильнее становится фарс, и тем более нелепыми возникают неправдоподобности. Эти «совпадения» искажают реальность только в одну сторону: в сторону конфликта и хаоса, заставляя некоторых верить, что их направляют безумные или потусторонние умы. Эти верования лежат в основе всех основных религий минифигов.

Изготовление МОКери

«Разумные люди часто учатся у своих врагов. Именно у своих врагов, а не от друзей, города усваивают урок строительства высоких стен и военных кораблей.»

- Аристофан

Глоссарий MOC

Создание: Любой Юнит или объект, созданный игроком на заказ. Энтузиасты кирпича традиционно их творения называют «MOCs»,

Смотреть, как минифигурки рубят и разбивают друг друга на пластиковые куски очень весело, но мало кто из генералов будет доволен только минифигурками бой в долгосрочной перспективе — не в видения танков, замков, В их головах танцуют динозавры и ядерные сани.

Хотя можно попробовать построить модель, соответствующая определённому набору характеристик, более **захватывающие Творения** появляются, когда игроки сначала строят МОС, а затем сопоставляют характеристики с готовыми моделями. Если Творение выходит чуть более или менее Дорого, чем требует бюджет, это не повод для тревоги; Ничто не может быть более военно подлинным, чем перерасход расходов. Игроки могут добавлять или убирать Пара минифигурок от армии, чтобы компенсировать разницу позже. Произвольная публичная казнь покажет минифигуркам, что их люди настроены серьёзно.

Обзор

дизайна Когда у вас есть модель в руках, первый шаг для любого Creation — определить её **структуру** (Глава 7: Структуры). Все Творения начинаются с одних и тех же двух Структурных Характеристики: **Размер и уровень структуры** — в зависимости от размера модели и того, насколько игроки решают её как жёсткую. Если Творение создаётся как актив для одного из игроков, а не как несвязанные пейзажи, то эти две характеристики определить **стоимость структуры** Творения.

Для простых зданий и укреплений этого достаточно. Однако Творения гораздо приятнее, если они оснащены **Оружием и**

Стрелками (Глава 8: Оружие), **Двигателями и Пилотами** (Глава 9:

Транспортные средства), а также собственными **Разумами и**

Сверхъестественными Способностями (Глава 10: Существа). Каждая из них описана в соответствующих главах.

сокращённо для моего собственного творчества. Бои в BrikWars значительно улучшены из-за высокого уровня МОКкери.

Элемент: Любые отдельные физические элементы, используемые для создания Творения, разбиваемые на самые маленькие отдельные единицы. Элементы кирпичного Творения — это кирпичи. Элемент плюшевого мишки — это плюшевый мишка. Элементы монстра из моделирующей глины — предмет философских споров.

Структура: Центральное тело любого Творения, а не включая конечности и поверхностные устройства. Этот термин также используется для Творений, которые не могут двигаться или действовать, таких как здания и элементы ландшафта.

Транспортное средство: Творение, способное двигаться, но обладающее Нет возможности действовать самостоятельно, например, катапульта или мороженого.

Существо: Творение, способное действовать самостоятельно, Потому что она живая или автоматизирована, например, минифигурка или гигантский кальмар.

Официальные модели Toy Company

Прыгать прямо — это весело в бой, используя официальные розничные модели компании, но их Дизайны часто оставляют желать лучшего. Готовое Например, здания стабильно страдают от нехватки лестниц и задние стены. Игроки могут обойти это, если они готовы проявить воображение. (А если нет, Тогда они играют не в ту игру.)

Подразумеваемые лестницы

Минифигурки должны использовать настоящие лестницы и лестницы, если они существуют на модели. Если нет — лестницы «подразумеваются» — где-то за кадром но всё ещё доступны для использования, как туалеты на «Энтерпрайзе».

В начале хода, если минифигурка находится прямо над или ниже уровня, которого он хочет достичь, он может пожертвовать его движение для поворота — использовать **подразумеваемую лестницу** и «прыгнуть» прямо вверх или вниз один уровень (или максимально близко, насколько позволяет модель здания).

Подразумеваемые лестницы существуют только внутри структуры. Минифигурка Стоя на внутренней стороне стены бастион, можно взобраться подразумеваемая лестница к парпету; минифигурка, стоящая на снаружи — нет.

Подразумеваемые стены

Официальные модели часто строятся как фасады, с одна-два стены физически, остальное подразумевается. Как с подразумеваемыми лестницами подразумеваемые **стены** существуют вне экрана но они драматически неважны.



Без лестниц, органов управления или средств движения, руководство владельца этой осадной башни должно быть по-настоящему увлекательным.

Минифигурка на внешней стороне фасада здания может быть только Добраться до внутренней части, пройдя через, под или через Фасад. Минифигурка, которая ходит по краю фасада всё равно считается «снаружи», даже если теперь он физически находится на внутренней стороне фасада. Это нарушение евклидовой пространственной геометрии сбивает с толку и злит людей, которые имеют право бросить 3db и — независимо от результата — поднять минифигурку и бросить его через всю комнату.

Минифигурки на «внутреннем» фасаде могут не быть Пройдитесь по бокам. Они всегда должны оставаться в этом районе прямо за фасадом.

Показаны элементы: Набор LEGO 8875: «King's Siege Tower», слегка изменённый

Аблогическое связывающее вещество

Аблогическое связывающее вещество — это материал, из которого инженеры цивилизации Галактики строят все важные сооружения. Его загадочные свойства позволяют создавать бестопливные транспортные средства, невозможные конструкции, восстанавливаемые формы жизни и совершенно необъяснимые источники энергии, мыслей и движения — короче говоря, всю ту необъяснимую пластичность, которая делает BrikWar работой. Эффекты ABS позволяют Медикам возвращать к жизни мёртвых солдат, Механикам создавать транспортные средства из обломков за секунды, обычные домашние питомцы мутировать в неукротимых монстров, полностью укомплектованные замки рядом с военными бункерами, пиратские корабли для плавания в космосе и армии из параллельных вселенных прибывать на неправильные поля сражений тысячу лет назад.

Хотя странное влияние ABS никогда не может быть полностью определено или понято, минифигурки Mystiks считают, что эффекты излучаются в гармонии с скрытой фарсом, связывающей все брики вместе. Под влиянием этого фарса невозможные и нелепые события происходят в зависимости от того, насколько они увлекательны, а не с соблюдением обычных правил вероятности.

Хотя это служит почти исключительно для того, чтобы сделать вселенную более оссумской, могут возникать негативные последствия, когда укореняются цинизм и разочарование. Минифигурки, уступающие Снаркской стороне фарса, опасные противники веселья, но для героических сил, готовых встретиться с ними и уничтожить, эти враги становятся лишь дополнительными возможностями для славы.

Самая чистая форма естественного ABS встречается в руде Legitimitium, обычно сокращённо называемой Leg-Ore. Поддельная или испорченная Legitimitium Ore объединяется под уничижительной аббревиатурой CLO, что означает Counterfeit Leg-Ore. Кирпичи CLOan дешевле, чем Leg-Ore, но они приводят к недоработанным конструкциям и дефектным устройствам, которые раздражают любого чистосердечного минифигурка, увидевшего их.

Доказательства существования ABS в предыдущих вселенных восходят к 1963-му РетКону, что делает её ретроспективно старше любой известной формы жизни на более чем дюжину вселенных. Считается, что присутствие ABS играет решающую роль в реструктурируемости разрушенных реальностей и в медленном развитии форм жизни комплексов на протяжении многих итераций.



Под извращённым аблогическим эффектом поддельной руды минифигурки, сражающиеся под клеймом CLOan, искажаются и искажаются, словно это некомпетентные подделки, ставшие жертвами некачественных производственных практик.

Красивые кубики

Чтобы упростить игру для начинающих, основные правила почти полностью ограничиваются обычными шестигранными кубическими кубиками (d6es), с редкими d10 для более острых моментов. Однако для кастомных МОС требуется более широкий выбор кубиков.



d4, d6, d8, d10 и d12. Красивые кубики всех видов полиэдрических конфигураций доступны для покупки онлайн или в магазинах игровых хобби. Любой настоящий настольный игрок уже знаком с ними и обладает несколькими фунтами их под рукой.

Показаны элементы: Кости

Более широкий ассортимент кубиков в МОС Combat рассматривается так же, как d6es и d10 в основных *правилах (1.2: Числа)*. Каждый из них называется количеством граней (четырёхгранный кубик называется «d4»). Любой бросок, при котором все кубики дают результат «1», считается критическим провалом, а любой кубик, выпадающий на самой высочшей грани (8 на d8, 12 на d12), приносит бонусный d6 за бросок (за исключением d4, который генерирует только бонусные d4).

Хотя все кости обрабатываются примерно одинаково, каждая из них имеет свой уникальный вкус, определяемый традициями и суевериями.

Некомпетентный D4

Форма: Тетраэдр **Среднее значение:** 2.5 (3.33 с бонусными d4) **Используется для:** Безумия

Каково единственное требование для кубика? Игроки бросают бросок, и появляется число.

Что касается минимальных стандартов производительности, это не так сложно, но **d4** не справится даже с этим. Числа разбросаны по всем лицам, и ни одно из них не «вверх». Игрокам нужно секретное кольцо декодера, чтобы понять результат броска.



d4 вдохновляет Мега Блока поджечь себе голову.

Показаны элементы: Мегаблоки, LEGO, d4

D4 даже не так уж хороши в качестве калтропов, так как строительные кирпичи имеют более острые углы, а у игроков их обычно гораздо больше.

d4 — самый неудовлетворительный из всех кубиков и используется для обозначения некомпетентности и бесполезности всех видов. Особенно он предназначен для бессмысленных разрушительных процессов, таких как огонь, болезни и потребление.

d4 уникален тем, что не получает бонусных d6е. При броске 4 получается только ещё один бонусный d4.



Базовая форма D6: Куб Среднее значение: 3.5 (4.2 с бонусными кубиками)

Используется для: почти всего

. Стандартные единицы и стандартные объекты используют квадратный и надёжный стандартный d6.

d6 означает, что единица или объект обладает базовыми характеристиками или способностями для выполнения своих обязанностей, но в остальном не является исключительным.

Поскольку большинство юнитов и оружия построены вокруг d6, игрокам могут понадобиться огромные кучи их при очень большом сражении. К счастью, большинство игровых магазинов продают одинаковые кубики из нескольких десятков маленьких d6 по довольно низкой цене. Блоки кубиков контрастных цветов делают игровой процесс гораздо плавнее, ведь у каждого игрока будет достаточно своих кубиков, и ему не придётся постоянно передавать ограниченный запас по столу.



Форма Specialist D8

: октаэдр Среднее значение: 4.5 (5.025 с бонусными кубиками) Используется для: Специального обучения и взрывного оружия

d8 используется для специальных тренировок или продвинутых навыков. Они указаны на карточке характеристик подразделения, либо в характеристиках, либо в описаниях специализации.

d8 также используется для урона от взрыва, который распространяется по дуге — например, дыхание дракона или выстрел из дробовика.



Героическая форма d10

: пятиугольный трапецоэдр Среднее значение: 5.5 (5.92 с бонусными кубиками) Используется для: сооружений, взрывов и героев

Если происходит что-то действительно крутое, скорее всего, замешаны d10. **d10** используется для осадного оружия, техники, существ и укреплений, а также для героев. Они также являются



Взвешенный спутник d6 этой минифигурки — источник комфорта и стабильности благодаря своей надёжной способности вызывать абсурдное насилие.

Показаны элементы: LEGO, d6



Один из этих ниндзя гораздо лучше маскируется на фоне этого чёрного d8, чем двое других.

Показаны элементы: LEGO, Mega Bloks, d8



Когда речь идёт о d10, не

кубиками для взрывного урона, где количество d10 определяет радиус взрыва.



*бывает слишком
чрезмерного.*

*Показаны элементы: LEGO, Brickarms,
d10*

Форма Сверхъестественного **d12** : Додекаэдр Среднее

значение: 6.5 (6.85 с бонусными кубиками) Используется для: магических, божественных и экстрамерных эффектов

d12 редко встречается в BrikWars и предназначена для уникальных сверхъестественных существ и эффектов. Волшебники, полубоги и супергерои могут иметь доступ к d12, если они достаточно сильны, но для обычных смертных юнитов (и даже героев) этот кубик обычно недоступен.

d12 также используется для магических, хаотических и энергетических типов урона, которые обходят бонусы Щита цели. Урон от эффектов молний, призрачных пусковых установок и разрушителей души БрикТулху измеряется в d12, которые нельзя парировать или уменьшить с помощью тяжёлой брони.



Этот фиолетовый волшебник использует свои сверхъестественные силы, чтобы создать розовую линию «Мои маленькие нежить» Пени.

Показаны элементы: LEGO, d12

Невозможная форма **D20**

: Несуществующая Икосаэдр Среднее значение: Ноль Используется для: Энсанити

d20 зарезервирована только для БрикТулху. Даже самая маленькая щётка с эффектом d20, по слухам, может попасть в минифигурку до болезнения в здравом уме.



Человечество



Таинственные человеческие владыки правят всеми силами Канона. Minifig Clerix учат, что человек — это своего рода разумная пивная банка, которая выращивает мясные руки со вкусом сыра и бросает кости, когда злится.

«Если хочешь приготовить яблочный пирог с нуля, сначала нужно изобрести вселенную.»

- Карл Саган

Когда сталкиваешься с бесконечными возможными вселенными, зарождающимися в человеческой грудке кирпичей, создание отдельных физических Творений — лишь крошечный первый шаг. Реальности, в которых существуют эти Творения, слабы и расплывчаты, приобретая определение только по мере того, как люди устраивают сражения и приключения внутри них. Паразитическое наслаждение Людьми происходящим разрушением становится катализатором, вокруг которого собираются и формируются новые БрикВерсы.

Канон

«'Это не происходит сразу,' — сказал Кожаный Конь.» Ты становишься. Это занимает много времени. Вот почему это редко случается с людьми, которые легко ломаются, имеют острые края или которых нужно бережно ухаживать. Как правило, к тому времени, когда вы становитесь настоящими, большая часть волос уже снята, глаза выпадают, суставы становятся расслабленными и очень потрепанными. Но эти вещи вовсе не имеют значения, потому что, когда ты Настоящий, ты не можешь быть уродливым, кроме как для тех, кто не понимает.»

- Марджери Уильямс, Бархатовый кролик



Демонстрируя худшие излишества стабильности и миротворчества, бюрократия Союзных наций Галактии Неэллениума, убивающая Канон, вспоминается как

Закон игрушек таков, что игрушки существуют только тогда, когда

люди в них верят, а все игрушки живут в страхе потерять свою оживляющую веру Человека. Что важнее любой победы на поле боя, минифигурки знают, что они должны захватить и удержать интересы Человека, чтобы продолжать существовать. Незапоминающиеся битвы не только оставлены, забыты и стираются из реальности, но и создают риск начала Тёмного века, в котором переменчивый человек полностью отвлекает внимание на непостижимые и чуждые темы, такие как «видеоигры» или «свидания».

Творения и сюжетные линии в БрикВерсе имеют разную степень реальности, зависящую от уровня интереса их Человека к ним. Этот интерес и онтологический вес, который он придаёт, называется **Канон**. Для минифигурок настоящие трофеи BrikWar — это не убитые враги или разграбленные кирпичи, а шанс быть увековечённым в Каноне.

В конце битвы, будь то из-за победы, поражения или просто из-за нехватки времени, человеческие игроки должны сделать паузу, чтобы выпить, полакомиться и размышлять о поступках своих минифигурок. Заметки или фотографии можно игнорировать; Точность — не главное. Игроки решают, какие персонажи, события и творения были самыми эпичными, а какие исходы были наиболее важны для мира и сюжета. Иногда, но не всегда, это включает в себя победителя битвы. Так же часто игроки поднимают тост за персонажей, которые героически не выполнили свои задачи. Иногда речь идёт о силах, которые полностью проигнорировали свои номинальные цели и сумели добиться чего-то нелепого и величественного, несмотря на них. Иногда речь идёт о разрушениях, нанесённых, когда кошка прыгнула на стол и доказала, что она самая смертоносная бойца из всех.

Начиная с самого важного события, группа игроков объявляет **одного игрока победителем** этого события, а одного из соперников этого игрока — **проигравшим**. Победитель объявляет произошедшее как прямое следствие события, начиная с фразы «После битвы». Тонкие или радикальные, крошечные или охватывающие весь мир, если остальные не возражают слишком сильно, его история превращается в Канон.

Проигравший может сразу модифицировать новый канон с эффектом «НО ТОЖЕ». Модификация может добавить нюансов, но не может нейтрализовать или нейтрализовать новый канон Победителя, по мнению всей группы. Опять же, пока никто не возражает, оговорка Проигравшего становится Канон, и группа может либо перейти к следующему по важности событию, либо объявить завершение своего канонического вмешательства.

Пример Канон: мехи против зомби

Пример: Вторжение средневековых зомби было успешно отражено её детьми Эйвери и Тоби и их оборонительной силой из армейских мехов. Они обсуждают главные моменты битвы.

предостерегающий пример.

Фото:
Колетт из «Мирного договора планеты Версаль».
Показаны элементы: LEGO, печатные флаги

Kanon Fodder

Драматичные, запоминающиеся и потрясающие элементы имеют большой Канон, особенно когда они переплетаются и усиливаются другими событиями Канона и персонажами из той же временной линии. Скучные, запоминающиеся и жалкие элементы имеют крошечный или даже перевёрнутый Канон, и люди будут пытаться рационализировать их существование.

Достаточно могущественный Канон обладает силой, чтобы стрелять по истории задним числом, даже уничтожая менее значимые предыдущие каноны. Это известно как RetKon.

Появление меча, убившего тысячу демонов, подразумевает не только существование прошлой войны, в которой были убиты тысячи демонов, но и создание расы демонов и царства, из которого они произошли. Масштаб этого Канона зависит от того, есть ли у людей интерес и мотивация представить эти новые элементы и создать их RetКоном. Незаметный Канон означает, что люди просто игнорируют эти детали или отмахиваются от них без лишних раздумий.

Переговоры по сюжету

Тактические правила BrikWars существуют лишь для того, чтобы служить средством для историй, создаваемых воображением Людей. Когда требования к сюжету людей вступают в конфликт с правилами варгейминга, истории побеждают по указу.

Из-за ограничений на силу или масштаб способностей Людей к созданию сюжета, всегда есть риск, что один из них испортит игру для остальных.

Когда вы создаёте новые

Первый Канон: Единодушным кульминацией битвы стало, когда мех Эйвери убил горящего в воздухе дракона, прыгнув в него и самоуничтожившись. Эйвери объявляется победителем, а — проигравшей.

Эйвери: «После битвы пилот меха выжил после взрыва, был объявлен королём армии и получил собственное телешоу. Армия делает взрывающиеся мехи частью своей основной стратегии.»

: «НО ТАКЖЕ... Пилот меха был ранен в взрыве, а одна из его рук заражена экскрементом зомби-дракона. Кроме того, никто не хочет быть пилотом взрывающегося меха, поэтому армия вынуждена заставлять пленных управлять ими.»

Второй Канон: Второй момент Канона произошёл ранее в битве, когда зомби-дракон влетел в пропасть, чтобы схватить горящих зомби и бросить их в виде снарядов, распространяя пламя повсюду и поджигаясь в процессе. — победитель, а Тоби — проигравший.

: «После битвы король зомби создаёт новый вид зомби, невосприимчивого к огню, чтобы использовать их как огненное оружие.»

Тоби: «НО ТАКЖЕ... У них слабость к водным атакам!»

Третий Канон: Третий момент Канона — когда мехи использовали все свои ракеты, чтобы взорвать огненную пропасть под зомби, остановив их наступление и поджигая их всех. Эйвери — победитель, а — проигравшая.

Эйвери: «После битвы пропасть наполняется водой, и теперь у армейцев есть ров, чтобы защитить их от новых нападений зомби.»

: «НО ТАКЖЕ... Вода рва полна зомби-пепла, поэтому любые люди или животные, пьющие из воды, превращаются в зомби.»

Финальный канон: Общий результат битвы таков: армейские мехи успешно защитили свой город от зомби. Тоби — победитель, а — проигравшая.

Тоби: «После битвы, теперь, когда зомби побеждены, армия может отправить всех своих мехов покорять орков.»

: «НО ТАКЖЕ... Все знают, что орки не существуют. Военные просто воображают их.»

Тоби: «Тогда что же мне делать со всеми этими орочьими минифигурками?»

: «Ладно, ты права. НО ТАКЖЕ... Орки тайно объединены с зомби, поэтому есть секретные резервные силы зомби, которые готовы устроить засаду на армию сзади, как только они нападут на орков.»

аспекты Канон, рассказывает о результате броска «Что я говорю» (1.4: Дух игры) или описывает героический подвиг (6.3: Героические подвиги), помните, что вы задаёте тон историям, которые ваши противники будут вам так же неуклюже навязывать.

Когда другие игроки навязывают свои сюжетные элементы, внимательно слушайте, чтобы узнать, какие уровни силы, насилия и комедии они считают подходящими. Игра приносит больше удовольствия всем, когда все игроки на одной волне.

Если другие игроки пытаются злоупотребить своими силами, чтобы закончить игру дешево или уйти из неё, это сразу сигнал поставить игру на паузу и выяснить причину.

Если они саботируют игру, потому что слишком расстроены, чтобы продолжать, узнайте, что пошло не так, и придумайте, как улучшить это в будущем. Не стесняйтесь сокращать бой по мере необходимости. Никогда нет смысла продолжать битву, которая перестала быть веселой. Знать, кто «победил» в итоге, не обязательно для развития хорошего Канона.

Если же они саботируют игру потому, что ведут себя как мудаки, значит, они и есть мудаки. Это ценные знания. Теперь вы знаете, что их нельзя приглашать на будущие игры.

Индуктивный конструктивизм

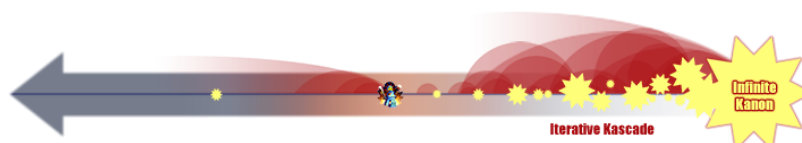


Основная природа БрикВселенной, согласно лучшим наблюдениям науки о минифигурках, — это ирреалистическая космология, возникшая из индуктивного конструктивизма через введение Канона.

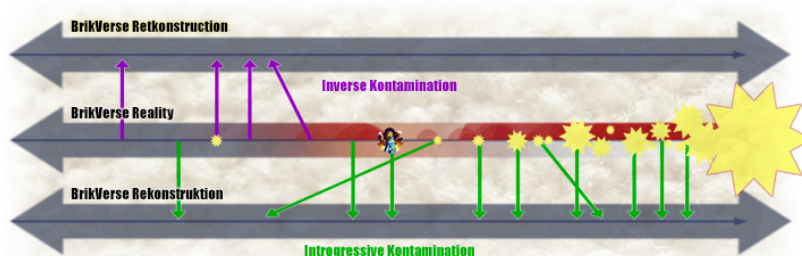
БрикВерс появился с самым значимым событием Канона в истории: появлением Смертельного Космонавта. Беспрецедентный Оссум DSM создал силу Канона, которая расширялась вперёд и назад во времени, создавая как прошлую серию событий, предшествовавших его появлению, так и будущий набор событий, вытекающих из этого.



В течение повседневного времени BrikVersal одно событие приводит к другому последовательно, в привычной для людей манере. Однако, как показало появление Смертельного Космонавта, особенно значимые или разрушительные события могут приобрести силу Канона и вынуждать изменения в других частях временной линии ради внутренней последовательности. Изменения прошлых событий называются Ретконами и происходят в процессе обратной каузалности.

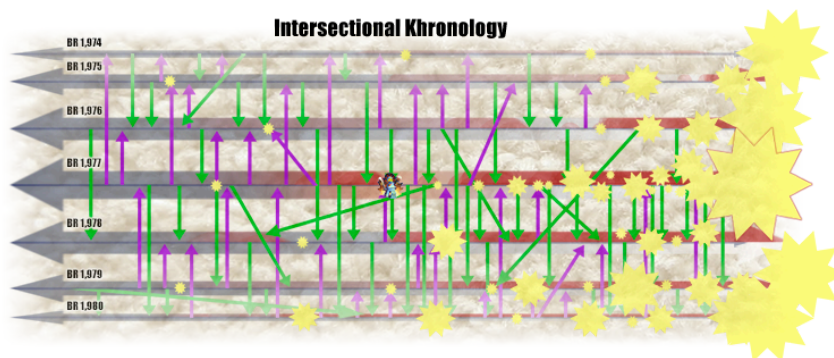


Смертоносный Космонавт изначально был Оссумом, и по мере того как DSM множилось, их Оссум накапливался экспоненциально. Неудержимые убийцы объединились в воюющие империи DSM, которые завоевали весь оригинальный BrikVerse. Войны DSM ускорили генерацию и масштаб Канона настолько быстро, что новые события начали Пересчитывать сами себя быстрее, чем вообще могли произойти, в итоге завершившись рекурсивной сингулярностью коллапса каскада. Вся временная линия BrikVerse и всё в ней взорвались наружу взрывным шаром Канона.

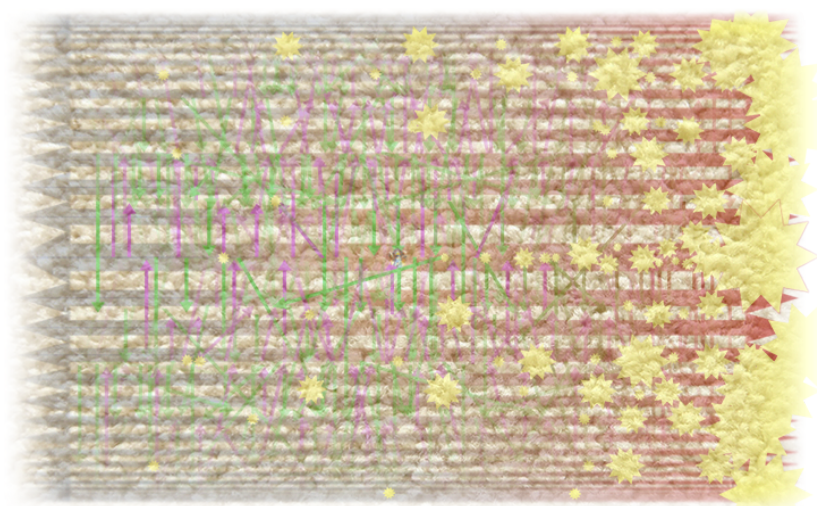


Точно так же, как появление первого DSM вызвало появление как прошлой, так и будущей реальности, уничтожение BrikVerse DSM породило как предшествующие, так и последующие поколения BrikVerse.

Неполные и разрозненные фрагменты истории и реальности оригинального BrikVerse, известные как Частицы Канонов, служили семенами Оссума для новых и перестроенных BrikVerses. События и персонажи из оригинального Канона вновь появились в новой временной линии, но не всегда в правильном порядке или местах, а пустые участки истории, которые не смогли скрыть и избежать обнаружения людьми, были вынуждены заполнять себя, насколько могли, по немного иной линии, чем в оригинальной версии.



Естественно, некоторые частицы Каноны несли с собой Смертельных Космонавтов, и внедрение DSM в новые БрикВселенные дало тот же результат, что и в оригинале. Их влияние привело к неизбежному росту Оссума, пока не был прорван Infinite Kanon, и новые BrikVerse тоже не взорвались, отправляя части себя вперёд и назад в Rekonstructed и Retkonstructed версии своих собственных, а парадоксально даже заново засыпая друг друга и оригинальный BrikVerse, из которого они появились.



Накапливающиеся эффекты бесконечных частиц Канонов из каждой временной линии, влияющих на все остальные временные линии, приводили к плотно взаимосвязывающимся версиям каждой отдельной временной линии. Каждая из них, в свою очередь, существует в самоконфликтных версиях со своими НегаВселенными и другими зеркальными измерениями под управлением невольных и не связанных между собой Людей.

Beige Reality-Interwarping Karpet

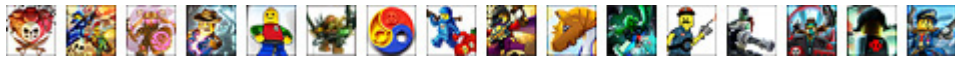


Эта огромная сеть пересекающихся Канонов переплетена в межпространственную мультивселенскую искривлённость, которая составляет основную фабрику реальности: бежевый Карпет. Все основные прямоугольные плоскости реальности, включая обеденный стол, книжные полки и рабочий стол, имеют бежевый ковёр в качестве

опоры.

(Запись на BrikWiki: [Rekonstruction](#))

СОДЕРЖАНИЕ



Задняя часть: **Книга вторая:**
MOC Combat

BRIKWARS 2010: MOC Combat

Далее: **Глава 7: Структуры**