



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, указанные 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

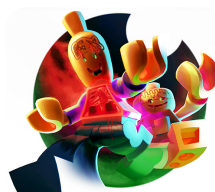
Аблогическое связывающее вещество — это материал, из которого инженеры цивилизации Галактики строят все важные сооружения. Его загадочные свойства позволяют создавать бестопливные транспортные средства, невозможные конструкции, восстанавливаемые формы жизни и совершенно необъяснимые источники энергии, 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.

Fancy Dice

In order to keep things easy for beginning players, the Core Rules limit themselves almost entirely to regular six-sided cube dice (d6es), with an occasional d10 thrown in for the spicier bits. For custom MOCs, however, a wider variety of dice are required.



A d4, d6, d8, d10, and d12. Fancy dice in all kinds of polyhedral configurations are available for purchase online or at gaming hobby stores. Any real tabletop gamer is already familiar with these and has several pounds of them immediately at hand.

Elements shown: dice

The wider range of dice are treated the same in MOC Combat as the d6es and d10s in the Core Rules ([1.2: Numbers](#)). Each is referred to by its number of faces (a four-sided die is called a "d4"). Any roll in which all the dice come up with a result of "1" is considered a Critical Failure, and any die that comes up on its highest-numbered face (an 8 on a d8, a 12 on a d12) generates a Bonus d6 for the roll (with the exception of the d4, which only ever generates Bonus d4s).

While all dice are handled in a roughly similar way, they each have an individual flavor dictated by tradition and superstition.

The Incompetent D4

Shape: Tetrahedron **Average Value:** 2.5 (3.33 with Bonus d4s) **Used for:** Mindlessness

What's the one requirement of a die? Players roll it and a number comes up.

As far as minimum performance standards go, this isn't a tough one to meet, but a **d4** can't manage even that much. Numbers are scattered helter-skelter all over every face, and not a single one of them is "up." Players need a secret decoder ring just to figure out the result of the roll.

D4s aren't even that great when used as caltrops, since construction bricks have sharper corners and players usually have a lot more of them.

The d4 is the most unsatisfying of all dice, and is used to represent incompetence and uselessness of all kinds. It is especially reserved for mindless destructive processes, like fire, disease, and consumerism.

The d4 is unique in that it doesn't earn Bonus d6es. On a roll of 4, all it gets is another Bonus d4.



A d4 inspires a Mega Blok to set his own head on fire.

Elements shown: Mega Bloks, LEGO, d4



The Basic D6

Shape: Cube Average Value: 3.5 (4.2 with Bonus Dice) Used for: Most Everything

Standard units and standard objects use the square and reliable standard d6. A **d6** indicates a unit or object has the basic features or abilities to accomplish its duties, but is not otherwise exceptional.

Because the majority of units and weapons are based around the d6, players may end up needing huge piles of them if the battle is very large. Fortunately most gaming hobby shops sell uniform dice blocks of a few dozen small d6es for fairly cheap. Dice blocks in contrasting colors make the game experience a lot smoother, since every player will have plenty of their own dice and they won't have to keep passing a limited supply around the table.



The Specialist D8

Shape: Octahedron Average Value: 4.5 (5.025 with Bonus Dice) Used for: Special Training and Blast Weapons

The **d8** is used for special training or advanced skills. These are indicated on a unit's Stat Card, either in the stat boxes or in the unit's Specialty descriptions.

The d8 is also used for Blast damage that spreads over an arc, such as a dragon's breath weapon or a Shotgun blast.



The Heroic D10

Shape: Pentagonal Trapezohedron Average Value: 5.5 (5.92 with Bonus Dice) Used for: Structures, Explosions, and Heroes

If something really awesome is happening, odds are good that d10s are involved. The **d10** is used for siege-level weapons, vehicles, creatures, and fortifications, as well as for Heroes. They are also the die used for Explosion Damage, where the number of d10s determines the radius of an Explosion.



This minifig's weighted companion d6 is a source of comfort and stability, thanks to its reliable ability to spawn ridiculous violence.

Elements shown: LEGO, d6



One of these ninjas is much better at camouflaging himself against this black d8 than the other two.

Elements shown: LEGO, Mega Bloks, d8



Where d10s are involved, there's no such thing as too over the top.

Elements shown: LEGO, Brickarms, d10

The SuperNatural D12

Shape: Dodecahedron **Average Value:** 6.5 (6.85 with Bonus Dice) **Used for:** Magikal, divine, and extradimensional effects

The **d12** is rarely seen in BrikWars, and is reserved for unique SuperNatural entities and effects. Wizards, demigods, and superheroes may have access to d12s if they're powerful enough, but for regular mortal units (and even Heroes) this die is normally out of reach.

The d12 is also used for magical, chaotic, and energy-based types of damage that bypass a target's Shielded bonuses. Damage from the effects of lightning bolts, ghost launchers, and BrikThulhuian soul disruptors is measured in d12s that cannot be Parried or reduced by Heavy Armor.

The Nonpossible D20

Shape: Nonexistent Icosohedron **Average Value:** Null **Used for:** Ensanity

The **d20** is reserved for BrikThulhu alone. Even the tiniest brush with the effect of a d20 is rumored to strike a minifig cripplingly sane.



This purple wizard uses his SuperNatural powers to create a pink line of My Little Undead Pwnies.

Elements shown: LEGO, d12



Humanity



The mysterious Human overlords rule over all the forces of Kanon. Minifig Clerix teach that a Human is a kind of sentient beer can that grows cheez-powder-flavored meat hands and throws Dice when angered.

"If you wish to make an apple pie from scratch, you must first invent the universe. "

- Carl Sagan

When grappling with the infinite possible universes incipient in a Human's pile of bricks, the construction of singular physical Creations is only a tiny first step. The realities in which those Creations exist are weak and nebulous, only gaining definition as Humans stage battles and adventures within them. The Humans' parasitic enjoyment of the ensuing destruction is the catalyst around which new BrikVerses coalesce and take form.

The Kanon

"It doesn't happen all at once,' said the Skin Horse. "'You become. It takes a long time. That's why it doesn't happen often to people who break easily, or have sharp edges, or who have to be carefully kept. Generally, by the time you are Real, most of your hair has been loved off, and your eyes drop out and you get loose in the joints and very shabby. But these things don't matter at all, because once you are Real you can't be ugly, except to people who don't understand."

- Margery Williams, The Velveteen Rabbit

The law of toys is that toys are only real when Humans believe in them, and all toys live in terror of losing their animating Human's faith. More important than any victory on the battlefield, minifigs know that they must capture and hold a Human's interest in order to continue existing. Not only are unmemorable battles abandoned,



Displaying the worst excesses of stability and peacemongering, the Kanon-killing obstructionist bureaucracy of the Allied Nations of Galaxia Nehellenium are remembered as a cautionary example.

*Photo: Colette
from "Treaty of Planet Versailles"
Elements shown: LEGO, printed flags*

forgotten, and erased from reality, but they create the risk of starting a Dark Age in which a fickle Human turns its attention away completely to unfathomable and alien subjects like "video games" or "dating."

Creations and storylines in a BrikVerse have different degrees of reality, determined by their Human's level of interest in them. This interest, and the ontological weight it confers, is called **Kanon**. For minifigs, the true spoils of a BrikWar aren't the enemies slain or the bricks looted, but the chance to be immortalized in Kanon.

At a battle's end, whether due to victory, defeat, or just running out of time, Human players should pause to drink and feast and reflect on their minifigs' deeds. Notes or photos can be ignored; accuracy is beside the point. Players decide which characters, events, and creations were the most epic, and which outcomes were most important to the world and storyline. Sometimes, but not always, this will include who won the battle. Just as often, players will raise a toast to the characters that failed in their objectives most heroically. Sometimes it will be about the forces who ignored their nominal goals completely and managed to achieve something ridiculous and majestic in spite of them. Sometimes it will be about the destruction wrought when the cat jumped on the table and proved herself the deadliest combatant of all.

Starting with the most important event, the group of players declares one player as the **Winner** of that event, and one of that player's opponents as the **Loser**. The Winner declares what happened as a direct result of the event, starting with the phrase "After the battle." Subtle or drastic, tiny or world-spanning, as long as the rest of the group doesn't object too strenuously, his or her story becomes Kanon.

The Loser can immediately modify the new Kanon with a "BUT ALSO" effect. The modification can add nuance but can't counteract or nullify the Winner's new Kanon, as judged by the group. Once again, as long as no one objects, the Loser's caveat becomes Kanon as well, and the group can either move on to the next most important event or declare their Kanonical meddling complete.

Kanon Example: Mechs Versus Zombies

Example: Manda's invasion of medieval zombies has been successfully repelled by her kids Avery and Toby and their defensive force of army mechs. They discuss the high points of the battle.

First Kanon: The unanimous high point of the battle was when Avery's mech killed Manda's airborne burning zombie dragon by (not entirely intentionally) jumping up into its buttock and self-destructing. Avery is declared the Winner, and Manda the Loser.

Avery: "After the battle, the mech pilot survived the explosion and is declared king of the army guys and gets his own TV show. The army makes exploding mechs part of their main strategy."

Manda: "BUT ALSO... The mech pilot was wounded in the explosion and one of his arms is infected with zombie dragon poop. Also, no one wants to be an exploding mech pilot, so the army has to force prisoners to drive them."

Kanon Fodder

Dramatic, memorable, and awesome elements have a large Kanon, especially as they become entangled and reinforced with other Kanon events and characters from the same timeline. Boring, forgettable, and lame elements have a tiny or even inverted Kanon, and Humans will work to rationalize them out of existence.

A powerful enough Kanon has the strength to fire on history retroactively, even to the point of obliterating lesser previous Kanons in the process. This is known as a RetKon.

The appearance of a sword that has slain a thousand demons implies the existence of not only a past war in which a thousand demons were slain, but the creation of a race of demons in the first place, and a realm from which they sprang. The magnitude of this Kanon depends on whether there are Humans with the interest and motivation to imagine these new elements and RetKon them into existence. An unimpressive Kanon means that the Humans just ignore these details or hand-wave them away without further thought.

Story Negotiation

BrikWars' tactical rules exist only to serve as a vehicle for the stories generated by the Humans' imaginations. When the Humans' story requirements come into conflict with the wargaming rules, the stories win by fiat.

With few limits on the power or scope of the Humans' story-generating abilities, there is always the potential for one Human to ruin the game for the others.

Whenever you are creating new facets of Kanon, narrating the result of a What I Say Goes roll (1.4: The Spirit of the Game), or describing a Heroic Feat (6.3: Heroic Feats), remember that you are setting the tone for the stories your opponents will be inflicting on you just as hamfistedly.

Whenever other players are imposing their own story elements on the game, listen closely to learn what levels of power, violence, and comedy they think are appropriate. The game is most fun for everyone when all the players are on the

Second Kanon: The second point of Kanon occurred earlier in the battle, when the zombie dragon flew into the chasm to grab burning zombies to throw as projectiles, spreading flames everywhere and setting itself on fire in the process. Manda is the Winner and Toby is the Loser.

Manda: "After the battle, the zombie king develops a new kind of zombie that's immune to fire, so he can use them as flaming weapons."

Toby: "BUT ALSO... they have a weakness against water attacks!"

Third Kanon: The third point of Kanon was when the mechs used all their missiles to blow a fiery chasm into the ground underneath the zombies, halting their advance and setting them all on fire. Avery is the Winner, and Manda is the Loser.

Avery: "After the battle, the chasm fills with water and now the army guys have a moat to protect them from any more zombie attacks."

Manda: "BUT ALSO... the moat water is full of zombie ash, so any people or animals that drink from the water are turned into zombies."

Final Kanon: The overall result of the battle is that the army mechs have successfully defended their city from zombies. Toby is the Winner and Manda is the Loser.

Toby: "After the battle, now that the zombies are defeated, the army can send all its mechs to conquer the orcs."

Manda: "BUT ALSO... everyone knows orcs aren't real. The army guys are just imagining them."

Toby: "Then what am I going to do with all these orc minifigs?"

Manda: "Okay, you're right. BUT ALSO... the orcs are secretly teamed up with the zombies, so there are secret zombie reserve forces waiting to ambush the army from behind as soon as they attack the orcs."

same page.

If other players try to abuse their powers to end the game cheaply or to remove themselves from it, it's an immediate signal to pause the game and find out why.

If they're sabotaging the game because they're too frustrated to continue, find out what went wrong, and figure out how to improve it in the future. Feel free to cut the battle short as necessary. There's never any reason to continue a battle that's stopped being fun. Knowing who "won" in the end isn't essential to developing good Kanon.

If they're sabotaging the game because they're assholes, on the other hand, it means they're assholes. This is valuable knowledge. You now know not to invite them to future games.

Inductive Konstruktivism

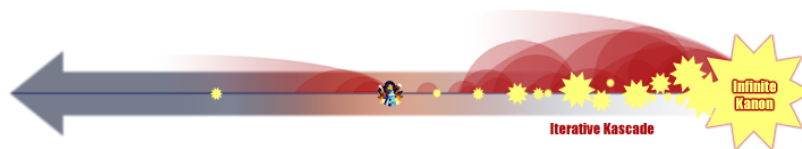


The underlying nature of the BrikVerse, according to the best observations of minifig science, is an irrealist kosmology resulting from inductive konstruktivism via the introduction of Kanon.

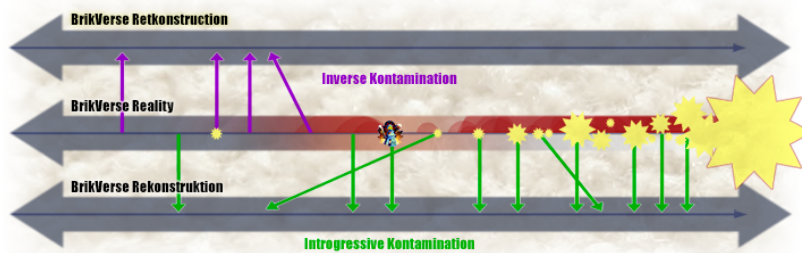
The BrikVerse came into existence with the most significant Kanon event to ever occur: the appearance of the Deadly SpaceMan. The DSM's unprecedented Ossum created a force of Kanon which expanded forwards and backwards in time, creating both a past series of events leading up to his appearance and a future set of events resulting from it.



In the course of everyday BrikVersal time, one event leads to another in sequence, in a manner familiar to Humans. However, as shown by the arrival of the Deadly SpaceMan, events that are particularly notable or disruptive can gain the power of Kanon and force changes to events elsewhere on the timeline for the sake of internal consistency. Changes to past events are called Retkons and occur by a process of inverse kausalität.

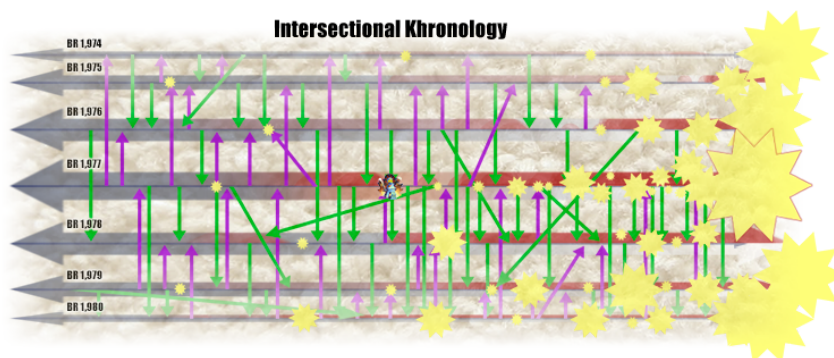


The Deadly SpaceMan was Ossum to begin with, and as the DSMs multiplied, their Ossum compounded exponentially. The unstoppable killers organized into warring DSM empires that conquered the entire original BrikVerse. The DSM Wars accelerated the generation and magnitude of Kanon so quickly that new events were Retkonning themselves faster than they could even occur in the first place, finally culminating in a recursive cascade collapse singularity. The entire BrikVerse timeline and everything in it detonated outward in an explosive Kanon ball.

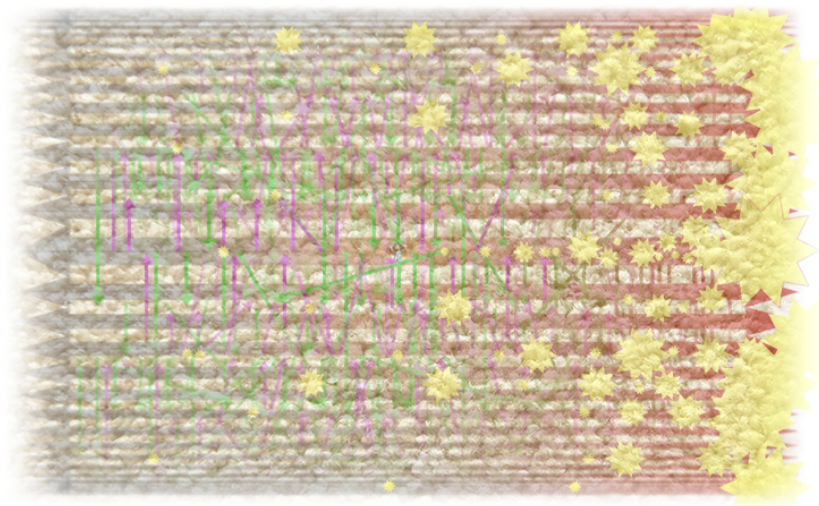


Just as the first DSM's arrival caused the generation of both past and future reality, the destruction of the DSMs' BrikVerse created both preceding and subsequent generations of BrikVerses.

Incomplete and scattered chunks of the original BrikVerse's history and reality, known as Particle Kanons, acted as seeds of Ossum for new and rekonstructed BrikVerses. Events and characters from the original Kanon reappeared in the new timeline, but not always in the correct order or locations, and the empty sections of history that weren't able to hide and avoid Human detection were forced to fill themselves in as best they could along slightly different lines than the original version.



Naturally, some Particle Kanons carried Deadly SpaceMen along with them, and the introduction of DSMs into the new BrikVerses had the same result as in the original. Their influence caused inevitable escalating Ossum until Infinite Kanon was breached and the new BrikVerses exploded as well, sending chunks of themselves forward and backward into Rekonstructed and Retkonstructed versions of their own, and even paradoxically re-seeding each other and the original BrikVerse from which they'd been spawned.



The compounding effects of infinite Particle Kanons from each timeline influencing all other timelines resulted in densely inter-connecting versions of each discrete timeline. Each of these in turn exists in self-conflicting versions with its own NegaVerses and other mirror dimensions under the stewardship of unwitting and unrelated Humans.

Beige Reality-Interwarping Karpet



This vast network of intersecting Kanon is all woven together in the cross-dimensional multiversal warp that makes up the underlying fabrik of reality: the Beige Karpet. All of the prime rectangular planes of reality, including the Dining Room Table, the Bookshelves, and the Work Desk, have the beige carpet as their supporting foundation.

(BrikWiki entry: [Rekonstruction](#))

