



Логика Магии I

Просвещение

~Введение~

Сразу хотелось бы предостеречь неопытных магов, преждевременно взявшихся за это учебное пособие. "Логика магии" традиционно считается вводным курсом высшей магии, а потому бессмысленно пытаться постичь ее, не освоив надежно учебные материалы начального и среднего уровней. Вся так называемая высшая магия - сравнительно молодая область, постоянно развивающаяся и обновляющаяся, неразрывно связанная с развитием экспериментальной магии. Основы же логики магии известны уже несколько веков и именно она является зерном, из которого растет современная высшая магия.

Логика заклинаниеписания и логика магии обычно считаются синонимами, однако первое вам в некоторой степени известно с первых уроков магии и сводится к простейшим правилам и порядку использования заклинаний вообще. Логика же магии - намного более глубокое искусство, включающее в себя не только правила, но и слова, фразы и техники, позволяющие удивительно расширить возможности и области применения заклинаний.

~ОСНОВЫ~

Давайте же повторим основные положения заклинаниеписания, являющиеся фундаментом магии вообще:

- Нет заклинания без "am".

- Магические слова и связанные с ними магические действия выполняются строго по порядку (в порядке произнесения или, в письменном виде, слева направо). Средства логики магии, однако, позволяют усложнить "путь выполнения".
- Между срабатыванием отдельных слов происходит небольшая пауза.
- Нехватка энергии полностью останавливает дальнейшее выполнение заклинания.
- Теоретически размер заклинания бесконечен. Практически же маг чаще всего не успевает достаточно быстро произнести длинное заклинание либо истощение энергии останавливает его. Способы удлинения заклинаний ищутся с древности и привели к распространению написанных заклинаний и повышению интереса к логике магии, предоставляющей разнообразные методы написания компактных и емких по содержанию заклинаний.
- Маг не может "исполнять" несколько заклинаний одновременно. Если он начнет новое заклинание прежде, чем выполнится предыдущее - старое заклинание прервется.

X

Первое и простейшее логическое слово, которое мы изучим - "x". "X" просто прекращает работу заклинания. Произнесите "am energis oculi x teleporto" - энергию вы узнаете, но телепортации не произойдет. Таким образом, "am x energis" ничего не делает. После изучения других слов логики вы найдете это слово весьма полезным.

~УСЛОВИЯ~

Вот здесь-то и начинается искусство логики! Все условия работают очень похоже. Если выбранное условие выполняется - заклинание "перескакивает" через два слова вперед (так называемый "скачок").

Лишь слово *ignorig* делает скачок при любых условиях. В этом случае заклинание "1 *ignorig* 2 3 4" исполнится как "1 4".

Personix

Скачок произойдет, если в данный момент существо-цель заклинания не равняется произносящему заклинание. Очень часто это используется как

страховка. Например, "personi Notch personix x x elektro". Если человек с именем "Notch" онлайн, то его имя станет целью заклинания, после "personix" произойдет скачок и в него ударит молния. Если "Notch" не найден, то целью заклинания останетесь вы, скачка не произойдет и будет выполнено слово "x", то есть заклинание прекратит работу.

Pyrix

Скачок произойдет, если существо-цель горит в данный момент.

Sprintox

Скачок произойдет, если имя-цель бежит в данный момент.

Sferix

Скачок произойдет, если существо-цель не в основном мире в данный момент.

Objex

Скачок произойдет, если в инвентаре имени-цели есть указанная до слова "objex" вещь (названия вещей см. в КМН). После "objex" можно указать цвет.

Materiax

Скачок произойдет, если название блока до "materiax" совпадает с названием блока-цели. После "materiax" также можно указать цвет.

Atmox

Скачок произойдет, если блок-цель - воздух.

Rotax

Скачок произойдет, если существо-цель смотрит в сторону света, указанную до слова.

Multix

Скачок произойдет, если мультицель пуста.

Regionix

Скачок произойдет, если точка цели находится в защитном регионе.

Armox

Скачок произойдет, если выбранная часть тела существа-цели одета. Часть тела указывается словом после "armox", указатели части тела идентичны таковым у заклинания armus.

Effektax

Скачок произойдет, если имя-цель находится под действием чар, указанных словом после effektax. Это касается как эффектов, наложенных с помощью effekta, так и других, имеющих временное действие (levita, biosekreta и т.п.).

Redix

Скачок произойдет, если блок-цель запитан редстоун-сигналом извне (это - важный момент. Блок редстоуна или факел не подходят под это определение, а редстоун-пыль или блок, к которому подведен сигнал - подходят).

Stormox

Скачок произойдет, если в основном мире идет дождь.

Slimox

Скачок произойдет, если блок-цель - подходящее место для разведения слизней.

Emeraldox

Скачок произойдет, если блок-цель находится в местности, где возможно нахождение изумрудов.

~Настройка длины скачка~

Порою возникает необходимость сократить, а чаще - удлинить скачок, чтобы уместить в него несколько слов. Для этих целей существует слово "intervax", использующее мощностъ заклинания для указания длины всех

последующих скачков до конца заклинания. Например, "unu! intervax 1 ignorig 2 3 4" выполнится как "1 3 4".

Издание 25.11.18

