



## Логика Магии II

Просвещение

### Суклих, Репризих

Отличный способ удлинить заклинание - использовать "суклих репризих". Часть заклинания, располагающаяся между этими двумя словами, будет повторяться нужное количество раз. суклих использует мощност, которая позволяет указать, сколько именно раз словам необходимо сработать.

Таким образом, "du! 1 суклих 2 3 репризих" выполнится как "1 2 3 2 3", а "1 три! суклих 2 3 репризих 4" как "1 2 3 2 3 2 3 4". Интересно и то, что можно использовать один "цикл" внутри другого, например "du! суклих суклих 1 репризих суклих 2 репризих репризих", что даст нам "1 1 2 2 1 1 2 2".

Если мощност будет равна нулю, то содержимое суклих не исполнится ни одного раза.

### ~Метки~

Логика магии дарит поистине удивительные возможности. Большинство магов сходится во мнении, что величайшее из открытий столетия - возможность скачков между желаемыми частями заклинания. В любой момент возможно "перепрыгнуть" на любое слово или страницу и продолжать выполнение текста заклинания оттуда. Для этого существуют "метки", или, в старом стиле, "закладки".

В любом заклинании возможно создать неограниченное количество меток-указателей, чтобы позднее иметь возможность перепрыгивать на отмеченное слово из любого другого места того же заклинания. Любая метка должна иметь имя. Меткой считается любое слово, оканчивающееся



двоеточием. Например "metka:". Чтобы перейти на желаемую метку, нужно использовать ее название со знаком стрелочки, например ">metka". "am >Aaa centri teleporto Aaa:" не сделает ничего, поскольку на слове ">Aaa" мы сразу перепрыгиваем на метку "Aaa:".

Другая важная и удобная возможность - знак обратной стрелочки("<"), позволяющий вернуться обратно в то место, с которого был произведен последний прыжок на метку. Например, путь заклинания "am 1 >Vbb 3 x Vbb: 2 <" будет "1 2 3". Это позволяет серьезно сократить размер заклинания, если повторяющиеся его части выписывать отдельно, заключать между меткой и знаком возврата, и всего лишь несколько раз использовать нужную метку, вместо того чтобы несколько раз переписывать одинаковый кусок заклинания. Такой подход отлично работает как в произносимых, так и в написанных заклинаниях.

Кроме того, можно перескакивать на метки, написанные в других книгах, которые на момент старта заклинания находились у вас в ближайших сумках на ремне. Единственное условие - первое слово книги должно быть "am". Эта возможность породила технику "модульных заклинаний", в которой каждая важная часть заклинания пишется в отдельной книге и может в дальнейшем переписываться независимо от остальных частей.

## ~Сокращения~

Сокращения позволяют значительно укоротить заклинание, содержащее повторяющиеся слова. Они были впервые открыты и разработаны применительно к написанным заклинаниям. Запоминание слов во многом схоже с запоминанием мощностей, но вместо восклицательных знаков используются звездочки, например, "\*slovo". В дальнейшем вы сможете сколько угодно раз использовать звездочку в заклинании, и она будет означать именно выбранное вами слово. "\*1 \* \* \* \*" исполнится как "1 1 1 1".

Сокращений, как и мощностей, может быть любое количество, в зависимости от количества звездочек. Звездочки могут находиться в любой части слова. "\*modi \*teleporto\* o\*c\*u\*li \*\*\* \* \*\*\*" исполнится как "oculi modi teleporto". Назначенное сокращение можно переназначать на протяжении заклинания. Как вы, вероятно, поняли, в момент создания нового сокращения сохраняемое слово не исполняется. "am \*bombo" не произведет никакого эффекта. Но такое слово будет видно остальным словам в качестве уточняющего, т.е. в "am \*\*fixiro biblio" слово fixiro сработает несмотря на то, что оно помечено звездочкой. Это происходит



потому, что в момент сохранения сокращения ВСЕ слова с таким количеством звездочек в заклинании заменяются на нужное слово.

А вот заклинание "scalp \*player\*" не сработает так, как вы ожидали, поскольку на момент срабатывания scalp имя player еще не было сохранено в сокращение. Также учтите, что слова, сохраняемые с помощью сокращений, теряют особенности строчных/прописных букв, и "DeCut" превратится в "decut".

У сокращений есть максимальная емкость - до тысячи символов на каждое сокращение (хотя на практике такие длинные слова никому не нужны).

## ~Арифмагия~

Один из довольно сложных и важных подразделов Логике Магии, занимающийся числами - арифмагия. Алгебраические операции в заклинаниях выполняются над мощностями. Не всем удастся постигнуть правила применения слов и знаков арифмагии, но наградой за вашу концентрацию и усилия станет беспрецедентное расширение горизонтов магии. Слова арифмагии предоставляют более гибкое управление мощностью заклинания, дают большое разнообразие слов-условий и выводят на новый уровень любую область магии, использующую мощности.

Количество мощностей в заклинании неограничено, начальное значение каждой - единица, минимальное - ноль, а максимальное - миллиард.

## Plux, Minux, Multiplux, Fraktix, Ekvivax

Общая черта всех алгебраических операций - до слова арифмагии мы упоминаем мощность, значение которой мы будем изменять.

В случае с операцией сложения "! plux tri" первая мощность станет равна четырем. Значение, указанное после слова plux (это может быть число или мощность) прибавилось к значению ! и в нее же записалось. Minux, multiplux и fraktix позволяют отнимать, умножать и делить. В конце заклинания "dek! ses!! du!!! !! minux unu ! multiplux !! ! fraktix !!!" ! будет равно 25, !! = 5, а !!! = 2.

Если вы хотите скопировать значение одной мощности в другую, используйте "! ekvivax !!". При делении мощностей дробная часть результата теряется.



## Segmentix

Данное слово позволяет получить остаток деления числа до на число после. Например, для "dek! segmentix tri" результат будет 1, а для "kvin! segmentix tri" - 2.

## Identix

Скачок произойдет, если значение до слова равно значению после слова.

## Prevalix

Скачок произойдет, если значение до слова больше значения после слова.

## ~Арифмагия сокращений~

Удивительно, но многие магические слова Логик, изначально использовавшиеся для работы с числами, на деле могут отлично работать и с сокращениями! Так, можно сложить два слова в одно с помощью **plux** (Например, "**\*cada \* plux bra**"), "вычестъ" из слова определенные куски (из "**\*123slovo123 \* minux 123**" получится "slovo"), размножить слово (из "**\*da \* multiplux tri**" получится "dadada"), **ekvivax** работает так же, как и с числами. Можно успешно сравнивать сокращения с помощью **identix**.

Неожиданно работают лишь **fraktix** и **segmentix**. Они позволяют отрезать от слова кусок, оставив лишь указанное количество начальных или конечных символов.

Удобнее рассмотреть это на примерах: из "**\*slovo \* fraktix tri**" получится "slo", а из "**\*slovo \* segmentix tri**" выйдет "ovo".

## ~Случайные числа~

Вернемся к числам. Даже начинающим магам известно, что при неверном использовании числительных можно получить очень неожиданные результаты. В древности это помогало получить случайное число при необходимости, но в наше время есть и более надежный и настраиваемый способ.

**Randomix** записывает в мощностъ случайное число между двумя указанными. Пример: "**nulo! randomix dek**" запишет в ! число между 0 и 10 включительно.



На этом возможности сокращений и мощностей только начинаются. Полностью раскрыть их потенциал помогут знания информмагии, многие слова которой также записывают в мощности и сокращения различную информацию.

Сейчас же мы, авторы двух томов "Логике Магии", можем лишь пожелать вам удачи. Пусть эти книги станут настольными для вас, как они стали для всех хороших магов. Помните - бесконечна мощь магии, и лишь ограниченный ум является для нее преградой.

Издание 25.11.18

