



Создание и Вызов

МагИздат

~I~

Доброго вам дня, любознательные маги! Вы имеете удовольствие держать в руках труд, посвященный исключительно заклинаниям призыва и создания. Изучив его, вы обнаружите в себе знания и умения, которым не сложно найти практическое применение. В искусных руках заклинания создания используются в бесчисленных случаях, от банального пропитания до боевых применений и даже строительства!

Прежде чем продолжить чтение, лучше убедитесь, что располагаете первыми двумя томами "Каталога Магических Наименований", без которых было бы бесполезно изучать создание и призыв, так как именно там можно обнаружить списки магических названий существ и предметов.

~II~

При создании живого существа главное (действующее) магическое слово - "bio". Предшествующее слово определяет тип существа (см. КМН). Мощностъ заклинания влияет на количество вызванных существ. "bio" требует указания цели (а в случае вызова агрессивного существа вы, скорее всего, не захотите создавать его в своей позиции).

Диапазон цен вызова достаточно широк. Создание опаснейших монстров, не приведенных в КМН и запрещенных к вызову, к примеру, может забрать и 6000 е.э. из мага - вызывателя. При указании мощности цена просто умножается на количество вызванных существ. Пример

использования (вызов двух летучих мышей в точку взгляда): "am du! oculi bato bio".

Если вы хотите, чтобы созданные существа дружелюбно к вам относились (только к вам!), используйте уточняющее слово "partnero" после слова "bio".

~III~

В этой главе почти за честь ознакомить вас с заклинаниями создания блоков и предметов - "materium" и "objektum". Эти два слова помещены в одну главу, так как имеют идентичный синтаксис и способ применения. Оба они используют цель, оба имеют уточняющие слова. objektum создаст в координатах цели предмет, materium же "поставит" блок. Список блоков и предметов, их названий и цен есть в КМН II.

Следует помнить, что objektum способен создать вещь из списка как блоков, так и предметов. Materium же работает только с наименованиями главы "блоки". Имя предмета или блока указывается до слова, например "mutonum objektum". Для некоторых блоков (шерсть, стекло и т.д.) возможно указать цвет (список можно найти в КМН I). Если для materium не указывать тип блока, то заклинание попытается не создавать, а взять блок прямо из руки мага (однако, materium не сможет использовать все, занимающее более одного блока (как двери или стойка), а также рамки и головы).

Цвет указывается после слова, например "mutonum objektum laimas". Для древесины, досок и т.д. возможно указать тип древесины. Это dubum, pinium, berezum, junglum, acasium или darkdubum. Например, "balcum materium berezum". Для полублоков и ступеней также можно указать тип материала. Ступени - единственный блок, который можно создать повернутым в любую сторону. Для этого используется мощность (от 1 до 8 на каждый вариант поворота). В случае же "objektum" мощность означает количество создаваемых предметов.

~IV~

Еще одно слово, причисляемое к заклинаниям создания и призыва - *floris*. Оно выращивает... дерево, и, конечно, требует цель. Тип дерева (все те же *dubum*, *pinium*, *berezum*, *junglum*, *асасium* или *darkdubum*) указывается после слова. Заклинание отнимет 100 е.э.

Дерево вырастет лишь там, где действительно мог бы выжить и вырасти саженец, так что подумайте, прежде чем тратить бесценную энергию.

~V~

По просьбе Императорской Академии Изобразительных Искусств было выработано магическое слово для создания копии картины прямо из галерей академии - *sanvus*. Кроме возросшего интереса к живописи это позволило собрать большие объемы энергии на нужды академии в трудные времена, так как высокая цена заклинания была создана искусственно и часть энергии переходила прямо к обслуживающим магам галерей.

Всего для копирования было выставлено пятьдесят полотен (среди них есть и копии известных фресок) разного размера и цен, полный список которых вы можете найти в третьем томе КМН. Заклинание использует мощностъ заклинания, коей и определяется номер выбранной картины.

Уже в наше время заклинание было дополнено для более практического использования, и теперь помимо картин через *sanvus* можно получить изображения букв, например, для составления вывески или информационной надписи. Доступен весь русский и английский алфавиты (заглавные буквы), а также дефис и одиночная кавычка.

Чтобы получить желаемую букву, используйте заклинание с нулевой мощностъю, а букву укажите в уточняющем слове после *sanvus*. Можно указывать даже целое слово, чтобы получить все буквы, в него входящие. Например, "*am nulo! sanvus вывеска*". Одна буква обойдется вам в 200 е.э.

~VI~

Scalp - особое слово, позволяющее получить копию головы любого мага. Именно оно используется для снятия посмертных масок с представителей императорской семьи и, традиционно, с директоров Высшей Школы.

Scalp использует слово после себя как определитель имени мага, и передает вам получившийся слепок. Стоимость ожидаемо велика - 2000 е.э.

Издание 25.11.18

