

Пока шли поиски, сам Дарий привыкал к знаниям об этом новом элементе. Как он и предполагал, это был элемент, противоположный Духу, элемент, который не часто присутствовал в фэнтезийных картах, но всегда тонко существовал.

Материальный элемент!

Это звучало немного ошеломляюще, и так оно и было для тех, кто искал сырую наступательную силу. Однако, этот элемент был настолько нечестиво полезен для тех, кто занимался профессиональными/жизненными делами, что даже Истинные Лорды искали его.

Да, как только вы это услышали, эта мысль должна была возникнуть в вашем сознании, и вы не ошиблись бы.

Этот новый элемент был, по сути, крайне урезанной версией класса Itemancer, смешанной с Transmutation!

Даже описать его как крайне неудовлетворительный - это уже было некрасиво...

Давайте рассмотрим элемент Material, что он из себя представляет и как он может изменить сферу применения Фауста в будущем.

Во-первых, Дарий был всего лишь первым, кто обнаружил его. Сам элемент уже был заранее назван Веной, когда она его создала, поэтому он не имел права ни называть его, ни определять его характеристики или особенности.

Это было похоже на то, как человек открывает новый континент - за вычетом права на название - и хотя этот мир был наполнен магией, он не мог просто взмахнуть рукой и объявить, что эта область будет лесным биомом, а та - пустынным.

Что он встретил, то и получил.

Однако, как Первооткрыватель, он обладал самыми глубокими знаниями об этом, а также правом строить на основе того, что уже было, и изменять некоторые вещи так, как никто другой никогда не сможет.

Дарий определил бы Материальный элемент как элемент всех физических вещей и их отношений друг с другом. Точно так же, как противоположный элемент Духа можно было бы определить как отношение всех духовных вещей и то, как они взаимодействуют друг с другом.

Элемент Материи позволяет человеку использовать магию для изменения свойств любого физического предмета из одного состояния в другое. По сути, это была Трансмутация, но в самом слабом смысле.

Прежде чем сравнивать материальный элемент с итемизацией/трансмутацией, необходимо

упомянуть его функциональность и базовые заклинания, которые к нему прилагаются.

В конце концов, базовое заклинание каждой стихии было основой для заклинаний, которые маги уровня Journeyman и выше создавали самостоятельно.

Базовое заклинание материального элемента называлось "Камень в грязь". Как и следовало из названия, оно позволяло влить в кусок камня ману, которая размягчала его в грязь или, наоборот, превращала любое количество грязи в твердый камень.

Конечно, эффективность этого - включая скорость, равномерность, дальность и количество - зависела от таланта человека и уровня его практики с навыком/заклинанием в системе Фаустианской силы и от количества вложенных SP в соответствии с метрикой Высшей системы.

Таким образом, именно так строилась функциональность всех заклинаний уровня Journeyman и выше. У этого элемента было много ограничений: во-первых, нельзя было достичь уровня Трансмутации, чтобы изменить что-либо на что-либо... из чего-либо.

Другими словами, даже заклинания уровня Грандмастера элемента Материи не позволяли превратить лист в меч, а другой лист - в копье. Невозможно было также изменить лист на меч, а затем изменить преобразованный меч на копье.

Для этого пришлось бы вручную создавать заклинание.

Например, если бы вы хотели сделать то, что каждый алхимик желает сделать с помощью Трансмутации, и превратить камень в буквально золото, вам бы пришлось пройти через весь Магический Метод и создать для этого заклинание.

Заклинание "превращения камня в золото".

Даже если бы кто-то смог создать такое заклинание, оно было бы ограничено этими материалами. Это конкретное заклинание было бы ограничено превращением камня в золото или наоборот. Ничто другое нельзя было бы превратить в золото, кроме камня, указанного в заклинании.

Как было видно из попыток Дария создать заклинание, чем шире были его условия в отношении эффектов заклинания, тем дороже стоило его создание, тем выше была вероятность неудачи и тем больше маны оно стоило.

Одним словом... Непрактично.

Даже самый талантливый парень, кроме Дариуса, в этой стихии не смог бы превзойти это правило. Заклинания, которые были бы созданы, были бы обыденными, например, превращение воды в масло, масла в воду, камешков в семена и т.д.

Дарий не мог представить себе, как кто-то другой сможет создать заклинания лучше этого, которые будут функционировать полукомпетентно, если не пройдут сотни лет и триллионы жизней вокруг Фауста не посвятят свои жизни исследованиям, как это произошло с уже открытыми элементами.

И именно в этом заключалась важность роли первооткрывателя. Наибольший период роста элемента всегда приходился на время жизни его первооткрывателя. Эту привилегию нельзя было ни украсть, ни передать добровольно, она принадлежала только одному человеку.

Если говорить просто и не объяснять долго и методично, то у Дария было бы на 200% больше шансов создать успешные заклинания в новом элементе по сравнению даже с самым талантливым человеком, который мог бы даже естественным образом пробудить или вызвать искру этого элемента, независимо от того, существовал ли он сегодня или в далеком будущем.

Не будет ошибкой сказать, что большая часть основ заклинаний Материальных Элементов была создана только им и передана остальному миру.

Именно поэтому Истинные Лорды начали искать его, чтобы попросить его исследовать заклинания, способные изменить различные вещи, в которых они нуждались или могли извлечь пользу.

Следует знать, что в отличие от других стихий, где собственная ступень Дария ограничивала его определенным классом заклинаний, как Первооткрыватель материальной стихии он не имел таких ограничений и мог создавать заклинания любого класса.

У Дария было смутное чувство, что это может даже позволить ему придумать что-то сверх заклинания уровня Грандмастера... нет, уровня, параллельного ему, но отличающегося по сути.

Скорее всего, это было его первое подтверждение "Божественного" уровня заклинаний и навыков.

В этом случае, конечно, оценка Дариусом материального элемента была несколько суровой, не так ли?

<http://tl.rulate.ru/book/53037/3003239>