Со спокойным выражением лица Дарий разорвал связь с грязью, удалив привязку маны. В следующее мгновение конструкция немного задрожала, но все же продолжала существовать.

Глаза Дария сверкнули, когда он вновь соединил свою связь с ней и потянулся к основанию конструкции. Он заставил дно отделиться, что позволило ему легко поднять каменную мини-башню с земли и поднести ее к лицу.

Она была совершенно прочной, и он еще раз проверил ее на прочность. Дарий смог убедиться, что это творение обрело постоянство, даже не требуя энергии для поддержания своей нынешней формы.

Дарий облегченно выдохнул, подавляя волнение и снова повышая оценку элемента Материи. Он сделал свой вывод, все еще держа мини-башню в руках.

Материальный элемент, как его информировали Законы Фауста, был предназначен в первую очередь для развития, а во вторую - для меркантильности. Он не был предназначен для боя, хотя и мог быть использован для этого, хотя результаты чаще всего были неудовлетворительными.

Возьмем для примера "камень в грязь". Когда вы думаете об этом, вы представляете себе искусного мага, который щелкает пальцами и создает каменные дома, чтобы жить в них, или создает защиту, чтобы сдержать себя или поймать врагов в ловушку с легкостью.

Такова была его боевая польза при условии, что человек развил навык достаточно высоко. Тот же мастер мог даже создавать земляные копыя, которые могли поражать врагов в спину, используя грязь.

Однако это было пустой тратой истинной пользы заклинания.

При достаточном мастерстве можно было превратить бесполезную грязь в самые замысловатые скульптуры искусства. При достаточном мастерстве можно было превратить грязь в каменное оружие и сабли, вооружив целый город для борьбы с врагом.

Истинная сила элемента Материи заключается в постоянстве.

Все, что было создано с его помощью, не исчезнет, как только запас маны будет исчерпан. Оно продолжало бы существовать, пока не истекло бы естественным образом.

Почему это было так важно?

В конце концов, пользователи стихии Земли должны уметь делать нечто подобное, причем гораздо эффективнее и проще, ведь это их стихия, верно?

Очевидным ответом было "нет"!

Хотя пользователи стихии Земли могли делать нечто подобное, их глинобитные стены и тому подобное существовали только до тех пор, пока они питали их маной.

При прекращении подачи энергии они разрушались в следующий момент. Им не хватало постоянства. Это было связано с тем, как работают оба элемента.

Элемент земли брал ману пользователя и наполнял ею землю, используя ее для формирования и изменения формы того, с чем он работал. Будь то перегной, глина или что-то еще, он оставался перегноем, глиной или чем-то еще, он не превращался во что-то другое.

Им можно было манипулировать, делая его более твердым, острым и быстрым, только если пользователь элемента Земли перемещал свою ману соответствующим образом. Как только он убирал ману, творение возвращалось в неживое состояние.

В некотором смысле, можно сказать, что стихия Земли - это особая форма некромантии. Вы давали "жизнь" сегментам земли на некоторое время, а когда эта сила забиралась обратно, они возвращались к мертвым.

Этот поток маны был его скелетом. Отними его, и он превратится в мешок неподвижной "плоти".

С другой стороны, материальный элемент брал определенный предмет и изменял его основные молекулы/состав на другой. Так что даже если вы заберете свою ману обратно, все останется так, как было.

Построили ли вы каменный дом или каменный форт, он будет существовать вечно даже после смерти создателя, если только его не разрушат вручную, а оставят на волю природы.

И все, что для этого требовалось, - немного маны.

Как и сейчас, Дарий держал в руках эту мини-башенную конструкцию, которую можно было продать за хорошую сумму денег, независимо от того, где он ее продавал, особенно если его целью были дворяне, ценящие искусство.

Даже если бы Дарий был самым слабым и бесполезным парнем до сегодняшнего дня, он внезапно получил средство для обогащения.

Конечно, ценность этого снижалась по мере того, как все больше и больше людей пробуждали в себе элемент Материи и использовали камень для создания различных вещей.

Однако Дария это не беспокоило. Фауст был слишком велик, чтобы в нем было достаточно пробужденных. Это было похоже на то, как на Земле никогда не будет достаточно юристов, врачей или учителей.

Сфера их деятельности была настолько обширна, что в какой-то момент жизни человеку обязательно понадобились бы услуги кого-то из этой профессии.

Здесь было то же самое.

Если бы пользователи материальных элементов собирались в одном королевстве или континенте, тогда да, бизнес был бы немного затруднен для отдельных людей, так как они были бы вынуждены бороться за свою долю рынка.

Однако если рассматривать весь Фауст, то они были бы каплей в море. Важно было не бороться за небольшие территории, а расширяться настолько, насколько это возможно, чтобы создать свои собственные рынки и управлять ими.

Дарий знал, чем он будет заниматься в течение следующего месяца. У него уже были наброски нескольких заклинаний среднего уровня для материального элемента, и он собирался начать работу над ними как можно скорее.

Теперь он знал, как будет работать со своей фракцией добытчиков денег. Он последовал собственному совету и назначил их в различные места Фауста, чтобы они использовали созданные им заклинания для создания рынков и владения ими.

Чтобы не навредить фракции в целом, каждая из их зон будет разграничена, и им будет запрещено выходить за ее пределы, если Дарий прямо не даст им разрешения. Это предотвратит внутренние беспорядки в его собственной фракции, но конкуренция будет разрешена.

Поскольку все они будут иметь одинаковые стартовые позиции, ценности и воспитание будут отдаваться тем, кто сможет быстрее развиваться и больше зарабатывать.

Такая здоровая конкуренция позволит фракциям оставаться живыми и сильными.

С этими мыслями Дарий вернулся в свою комнату и сел в медитативную позу.

Пришло время создать первое новое заклинание в только что открытом элементе!

<http://tl.rulate.ru/book/53037/3003436>