

Возвращаясь в кузницу, Елизавета, теперь свободная от отвлекающих факторов, начала процесс Сварки. Начиная с грудной секции доспехов, Элизабет использовала самый большой кристалл Бисмантима, находящийся в её распоряжении, чтобы начать интеграцию. Она перегрела кристалл своей Огненной Магии в кузнице, и прямо перед тем, как кристалл достиг точки сгибания, началась настоящая Сварка.

С почти незаметной скоростью кристалл начал сжиматься, как часть его композиции слилась с белой и красной тканью, которая составляла ее основной комплект доспехов. Процесс плавления для грудной брони длился около двадцати минут и был самым длительным. Все остальные части доспехов были закончены в течение тридцати минут, и во всех случаях кристаллы уменьшились в размерах примерно на 50%.

После завершения сварки доспехи Елизаветы стали модно меняться даже без надписей. Помимо очевидных кристаллов, которые теперь покрывают каждую отдельную часть доспехов, сама ткань теперь имеет слабые серые и золотые блики в дополнение к существующему красному цвету.

Елизавета перешла на стадию гравировки, на этот раз привнеся в свои доспехи чары типа "Тайм". Хотя её образ Мага Времени, казалось, обесценивался только с течением времени, Елизавета не забывала о своих корнях. Кроме того, с ее текущим набором навыков, она будет работать хорошо с Пространство и время-ориентированные доспехи.

Элизабет передала свою магию через броню и завершила процесс Синхронизации, прежде чем она закончила броню, принеся в жертву Время Пик-уровня волшебного ядра. Перед тем, как проверить состояние брони, Элизабет использовала остаток своего Кварцита и Иридиума для изготовления пуль. Учитывая то, насколько простыми были пули по сравнению с изготовлением артефактов, Элизабет обрабатывала килограммы сырья каждые десять минут.

Через два часа после того, как она села переделывать свой основной комплект доспехов, все было, наконец, завершено. Более того, интенсивность этого сеанса была настолько экстремальной, что она даже прорвалась к званию Мастера по ковке.

[Тревога!] Прорыв из Смертельного Ранга Ковки в Ранг Мастера завершен!!!

Все кузнечные принципы поднялись выше Базового уровня.

Уровень ковки 13 (114 375/142 500)

Текущий эффект: Высокопиковое смертельное оружие и боеприпасы, кованные пользователем, выходят на 30% мощнее.

Скрытое приключение: Вехи ранга Смита №1 (Завершенное)

Сложность: D

Степень завершения: Отлично

Цель: Достичь базовой квалификации во всех принципах Forging□.

Описание: Достижение Базового Уровня Профессиональности со средней специальностью в качестве Мага Солдатской ступени - это лишь часть курса, но, учитывая скорость Вашего улучшения, мы повысим Вашу степень завершения до уровня Excellent. В конце концов, не так уж часто вы получаете возможность увидеть мастера уровня "Солдат", владеющего почти всеми принципамиковки, всего за один сеанс.

Награда: Дополнительный принцип подделки: Заточка.

Бонус: Духовный Ветстоун

Скрытое приключение: Смит Майлстоун #2 (Завершенное)

Сложность: B

Степень завершения: Мифический

Цель: Подделать любое оружие или боеприпасы высшей категории Grade□.

Описание: Ммм... На 13-м уровне кузнечного производства вы не только изготовили смертоносное оружие пикового уровня, но и почти достигли класса "Дух". Большую часть этого можно отнести к тому, что Вы сделали броню из материалов такого высокого качества. Но мы не можем отрицать мастерство применяемойковки.

Награда: Огненный фрагмент Септимы

Бонус: Септима Огненный Пит.

Статус

Имя: Набор волшебных доспехов Элизабет.

Уровень: SSS (на пороге к духу уровень вооружения)

Защита: +150 (50 Сундук, 40 Талия, 30 Оружие, 30 Ноги)

Специальный эффект: Временная настройка, височный резонанс

Описание: Изготовленный из Слияния полимеров Дисмантита и гравитонных кристаллов Бисмантиума, этот ценный комплект доспехов изначально был подарен Елизавете как финальный подарок от ее мастера, находящегося на самом высоком круге Неба. Освященные закаливанием Волшебного Истинного Ядра Пикового Типа Времени, защитные свойства этого доспеха устанавливаются в пределах того, что может быть создано из материалов Смертельного Класса. Созданная из базового Чувства Времени для кузнечного дела, эта броня дарит пользователю невероятную привязанность к духовному времени, которое их окружает. Temporal Attunement (Временная привязанность) временно увеличивает близость пользователя к Времени, пока он носит доспехи, до такой степени, что даже не практикующие Времени получают доступ к двум Внутренним Навыкам Смертельного Царства, которыми обладают все практикующие Времени, по крайней мере, обладающие талантами Mediocre-уровня. Кроме того, Темпоральный Резонанс увеличивает временные способности пользователя Смертельного Класса на 25%.

Имя: Ключевые кварцитовые пули [450]

Степень: Высокоуровневая смертельная пуля.

Описание: Изготовленные пользователем, это куски волшебной амуниции, пропитанной нейтральной магией и принципами базового уровня пути кузнечной работы. Последовательно, эти мелкие кусочки боеприпасов выходят с 93% усовершенствованным состоянием и качественными надписями.

Эффекты: Повреждения объектов до 30 уровня. Обычно смертельны для существ уровня 15 и ниже.

Имя: Консуммат пули иридия [50]

Степень: Высокоуровневая смертельная пуля.

Описание: Почти идентично основным кварцитовым пулям, очищенным во время того же сеанса. Единственная разница заключается в том, что эти пули были очищены на 98%, а их происхождение было недуховным металлом.

Эффекты: Повреждение сущностей до 30 уровня. Обычно смертельны для существ 15 уровня и ниже].

Элизабет вслух сказала "Да...", когда глупо кивнула головой во время просмотра тревоги. Итак, была только одна последняя вещь, которую она хотела закончить сегодня вечером -

очарование. Однако, очарование, которое она хотела создать, было одним из самых сложных вариантов, найденных в ее Кредо Пространственного Времени. Поэтому, не позволяя успеху, который она достигла в кузнечном деле, попасть в голову, она сначала покинула свою комнату для поиска материалов, чтобы попрактиковаться в технике Inscriptionist. У нее заканчивались кристаллы Бисмантиума, и она не могла не испортить пару во имя практики.

Елизавете не потребовалось много времени, чтобы найти несколько кусочков бумаги и дерева с помощью сопровождающих на борту корабля. Поэтому, подготовив достаточное количество материалов, она вернулась в свою комнату и начала практиковаться с бумагой. Вряд ли было трудно писать на бумаге, так как материал был мягким и легко управляемым. Но, пытаясь вписать совершенное очарование, Элизабет пробежалась по паре стопок бумаги, прежде чем она смогла последовательно рисовать чистый пробег.

Дерево было намного труднее для нанесения надписей по сравнению с бумагой. Будучи твердой поверхностью, даже если она несколько далека от скользкого ощущения кристаллов, дерево было бы отличной заменой для неё, чтобы практиковаться перед тем, как попробовать настоящую вещь. К счастью, за время, проведенное на бумаге, она заложила хороший фундамент в мышечной памяти. Таким образом, она потратила значительно меньше времени на обработку дерева, прежде чем чувствовать себя достаточно комфортно, чтобы рискнуть провалиться при реальной попытке.

Элизабет схватила кусочек Graviton Bismanthium и отследила ее перо с надписью на поверхности без использования магии. Она хотела смягчить разницу между деревом и кристаллом, выполнив как можно больше практических упражнений. Но, учитывая, что вскоре, 5 утра придет, она не тратила слишком много времени на тренировки.

Сжимая перо с надписью с намерением начать, Элизабет решила, что, возможно, будет лучше вернуться в море, в случае, если побуждения от ее родословной нападут на ее средний след. Она потратила несколько часов на переделку своих основных доспехов, добавив к почти часовым занятиям, проведенным во время тренировки техники нанесения надписей, что рано или поздно желания рано или поздно вернуться.

Взглянув на Ирре, Элизабет покинула свою комнату и снова прыгнула с корабля. Она убила ещё несколько десятков рыб, но в отличие от предыдущих, где она убивала только для того, чтобы удовлетворить своего Марка Крестного Исцелителя, на этот раз она осталась ещё на пару секунд возле трупов рыб, чтобы высосать как можно больше смертельной энергии. Возможно, она не обладала формальным методом культивирования Смерти, но, пройдя через это испытание, чтобы без посторонней помощи обрести Аффинити Огня, она почувствовала уверенность в том, что в конце концов, Аффинити к Смерти проявится, если она проживёт на её энергии достаточно долгое время.

Учитывая, что её побуждения не начались до того, как она ушла по собственному желанию убивать, она почувствовала, что её Марк перестал разжигать её кровавое неистовство гораздо быстрее, чем в прошлый раз. Еще раз, после того как Марк перестал беспокоить ее, остальная часть ее тела настаивала на том, чтобы она продолжила. Тем не менее, время тикало, и Елизавета не отвлекала мысль о продолжении культивирования энергии Смерти.

Она вернулась в свою комнату и сразу же начала выписывать рецепты на кристалле, который послужил бы основой для её Зачарования. Естественно, даже при всей подготовке, которую она сделала, произошли ошибки, так как три кристалла были уничтожены до неузнаваемости. К счастью, с каждым последующим пробегом она становилась всё лучше и к тому времени, как она подобрала свой четвёртый кристалл, ей удалось нарисовать самое полезное Зачарование. Наряду с извещениями о своём продвижении в качестве Чудесницы, Элизабет увидела статус того, что, несомненно, станет спасительным сокровищем, которое будет оставаться полезным в течение долгого времени.

[Тревога!] Скорость, точность, точность, интеграция энергии и принципы корректировки курса очарования пользователя возвышаются над базовым уровнем.

Уровень очарования 7 (18 592/25 500)

Эффект тока: Низко-средние смертельные заклинания, записанные пользователем, выходят на 70% мощнее.

Скрытые приключения: Волшебный Вехи № 2 (Полный)

Степень завершения: Легендарный

Сложность: В

Цель: Написать любое очарование Высокоуровневой Смерти Grade□.

Описание: Какая сумасшедшая девушка выбрала бы Космическое Волшебство, чтобы стать второй, которую она сделала? Ну да...

Награда: Надписи Искусство: Multipass

Бонус: Камень нейтрального прохода

Статус

Имя: Трансильваторное очарование возвращения

Степень: Высокий смертный класс очарование

Описание: Созданный пользователем, это Волшебство Пространства Времени, состоящее из Нейтральной, Пространственной и Времени Магии, а также различных Принципов Базового Уровня Пути Волшебства. Способность этого Enchantment заключается в том, чтобы держать

снаряжение в руках, когда вы не участвуете в битве. Для Зачарования Пространства Времени качество линии неудовлетворительное, а также отсутствует энергетическая интеграция различных магий.

Эффекты: Обладая способностью держать в руках два комплекта одежды или доспехов, пять видов оружия и целый кубический метр места для боеприпасов, это Волшебство может беспрепятственно вывозить и демонстрировать предметы в своем пространстве или возвращать предметы, уже находящиеся в нем, на свое прежнее место].

<http://tl.rulate.ru/book/27793/1003115>