

Было около 3 часов утра, когда Элизабет проснулась от своего предыдущего коллапса. За пределами ее Душевной Страны, все выглядело не так уж и обнадеживающе и мистически. Но, по крайней мере, ее тело восстановило значительную часть сил после отключения в последние пару часов.

Элизабет чувствовала легкое тепло, охватывающее все ее тело, в то время как источник тепла, центр ее пупка, чувствовал себя как кипящая масса лавы. Странно, но абсурдная жара в центре ее тела не отпугнула ее, так как было довольно удобно наслаждаться. Но, прежде чем она смогла насладиться этим ощущением во что бы то ни стало, Солнце все еще было не совсем здоровым. Таким образом, пришло время для второго раунда исцеления Солнца.

Елизавета поднялась с пола, села обратно и попыталась протащить свою Внутреннюю Силу через иглы акупунктуры, которые все еще были вставлены в туловище Солнца. Она успокоилась, постепенно увеличивая интенсивность выработки Внутренней Силы. Но в конце концов Inner Strength, за рулем которого она пыталась ехать, начал фактически повреждать ее кожу; его сила слишком велика, чтобы с ней можно было справиться.

Смущенная и пораженная красными отметками, которые образовывались под ее ладонями, Элизабет бросила быстрый взгляд на свое [Положение] и застыла в полной тишине.

[Статус]

Имя: Елизавета Ультиматия

Уровень: 1 (4)

Секс: Женщина

Доступные точки состояния (0)

Прочность 15,2 → 18,2

Выносливость 22,36 → 27,36

Скорость 22,76 → 24,26

Защита 15,2 → 18,2

Интеллект 21,2 → 30,2

Удача: 10

Внутренняя прочность 198/198 → 595/633]

"П"... Что случилось с моей статистикой? Я имею в виду, там хорошо и все такое, но... не слишком ли это нелепо?" Элизабет спросила единственного человека, о котором она могла думать, когда все упущения ее жизни были такими неинтуитивно понятными.

"Не-а. Их право на усилия, которые вы приложили". Возьмем, к примеру, самое абсурдное изменение в твоём Разуме. Конечно, может показаться, что получить 9 целых очков - это много, но на самом деле вы прорвали свои пределы в медитации, как три раза подряд, прежде чем вашему собственному телу пришлось отключить вас.

Тогда есть тот факт, что вы впервые боролись с реальной силой, стоящей за каждым вашим шагом. Каждый раз, когда вы ударяли ту девушку и ваши руки или ноги обжигались её молнией, часть этой хаотичной энергии разбивала на части ваши ранее слабые мышцы и способствовала росту более новых, более прочных. Ваша выносливость увеличивалась только благодаря постоянному обращению с Солнцем, через преодоление пределов, так как ваша борьба едва ли сделала бы джек, когда вы практически кровоточили Внутреннюю Силу.

Надеюсь, вы уже знаете, почему ваша Внутренняя Сила выросла так же, как и она..."

Хотя Элизабет на секунду прежде, чем сказать: "Это потому, что я исчерпал свои Внутренние Силы и заполнил их так быстро, верно?"

"Это часть причины. Другая часть в том, что у тебя было \*\*\* \*\*\*\*\* завершено основание твоей Душевной Страны." Пи сказал, прежде чем вернуться к полной тишине.

"..." Элизабет встала с места и пошла в туалет. Она сожалела о том, что ей пришлось продолжать страдать от Солнца, но она ничего не могла сделать без того, чтобы не прорваться на следующие два уровня. Её тело было буквально на грани коллапса от того, что у неё было столько Внутренней Силы. Она была похожа на стеклянную бутылку, наполненную воздухом под давлением, которая вот-вот взорвется. Если бы Клэри продолжала пытаться использовать Внутреннюю Силу, хотя она могла бы и не взорваться, то вполне возможно, что ее собственная энергия поджаривала бы ее изнутри после каждого использования.

Не думая о "нормальных" мыслях, Элизабет пошла в ванную, чтобы совершить ещё один прорыв, не придя сначала в свою комнату и не прихватив с собой одежду, чтобы переодеться после того, как она закончит. Это была её обычная рутина - просто ходить из ванной в свою спальню в обнажённом виде, и это не изменилось даже после того, как она стала девочкой. Только теперь, когда в доме был еще один человек... все может немного усложниться, если правильные переменные встанут на свои места...

Она установила еще одну теплую ванну, чтобы подготовиться к шоу полного дерьма, которое будет мгновенно последовать. Когда вода наполняла ванну, Элизабет на мгновение перебирала награды, полученные от предыдущих заданий. Для этого ей пришлось вызвать обзор состояния

своей функции квестов, а так как она хотела, чтобы в игре, как в центре квестов, прокручивались вниз, она нашла несколько "новых" квестов, которые никогда не проходили напрямую через ненадёжную систему уведомлений о функциях статусов...

[Статус

В поисках:

Основные задания:

Главные задания 1: Достичь Уровня 5! (Незавершенный)

Боковые задания:

Боковой квест 1: Элегантное возвращение (незавершенное)

Side Quest 2: Получить больше одежды! (Полный)

\*Новый\*) Боковой квест 3: VS Ice (незавершенный)

\*Новый\*) Боковое задание 4: Возвращение льготы (незавершенное)

Скрытые запросы:

Скрытые приключения: Вехи Боевых Искусств №1 (Завершенное)

Выборочные задания:

Выбор задания 1: Выбор персонажа (Завершенный)].

"Ммм..." Элизабет заметно расстроилась, когда заметила, что эти новые задания всплыли без ее ведома. Она собиралась сойти с ума и перейти к внутренней разглагольствованию, когда пересмотрела задания и заставила исчезнуть ее беспокойство.

[Побочный квест 3: VS Ice (Незавершенное)]

Сложность: СИ/БИ

Цель 1) Победить Джейн.

Необязательная цель 1) Выиграть, используя только временные силы.

Необязательная задача 2) Победить любого другого бойца, находящегося на ледяной траектории.

Описание: По дороге к восхождению вам будут противостоять всевозможные враги. Следовательно, все виды энергии и стили будут направлены на ваш путь. Выходите туда и претендуйте на господство над Льдом!

Крайний срок: Неограниченный (Завершенный по окончании всех основных задач).

Боковое задание 4: Возвращение льготы (незавершенное)

Сложность: (Приблизительный минимум) В

Цель 1) Выясните, кто стоял за вашим потенциальным похищением.

Цель 2) Победить преступника.

Необязательная задача 1) Победить и четырех потенциальных похитителей.

Необязательная задача 2) Убить всех причастных или пощадить их всех.

Описание: Хм! Никому не сойдет с рук связываться с магом, особенно с магом времени! Станьте сильнее и отомстите за себя!

Крайний срок: Неограниченный (Завершено по окончании всех основных задач)].

"О, Боже..." Елизавета дважды прочитала слова "убейте всех, кто в этом замешан", но, учитывая то, что они сделали с ней и Солнцем, это не было бы так уж и неоправданно. Она бросила идею забрать жизни на задний план, как вопрос, чтобы заботиться о каком-то другом времени, и приступила к поиску того, что она изначально искала.

Награды:

1\* Мусорный Камень Элементарной Близости:

Описание: Выберите элемент, и вы получите мусорный талант для выбранного элемента как врожденный навык, основанный на аффинности.

Хотите использовать этот элемент? Да/Нет?

Гримуар Смити: Базовая ковка

Описание: Обучает пользователя основам создания оружия. Строит идеальный фундамент до 5-го уровня в кузнечном мастерстве.

Хотите использовать этот предмет? Да/Нет?

Гримуар Смити: Святой Кузнечный

Описание: Импертирует высокотехнологичные и превосходные методы кузнечного пути к пользователю. От использования низшей внутренней силы до высшей магии, все уровни кузнечного дела могут быть обучены - вплоть до 20 уровня - без каких-либо изъянов в основании пользователя.

Хотите использовать этот предмет? Да/Нет?

Гримуар приготовления пищи: Святой Шеф-повар

Воплощает в жизнь высокотехнологичные и превосходные методы приготовления блюд для гурманов. От использования низшей внутренней силы до высшей магии - все уровни приготовления блюд Mortal Cooking могут быть обучены - вплоть до 20-го уровня - без каких-либо изъянов в фундаменте пользователя.

Хотите использовать этот предмет? Да/Нет?

Гримуар Пространства: Пространственная Медитация

Описание: Смертельная техника медитации высшего уровня. Подобно Темпоральной Медитации, она позволяет пользователю набрать 0,01 балла Внутренней Силы на Статус Интеллекта в минуту, только вместо того, чтобы генерировать временную энергию/магию в точке прорыва для Магов, ее использование генерирует космическую энергию/магию.

Хотите использовать этот элемент? Да/Нет?

Кредо Космоса: Маг Волшебства

Описание: Дает пользователю множество формул для применения космических чародейств к себе, другим, оружию, доспехам и боеприпасам.

Хотите использовать этот пункт? Да/Нет?

Кредо Времени: Волшебство Маг.

Описание: Дает пользователю бесчисленное множество формул для применения временных заклинаний к: себе, другим, оружию, броне и боеприпасам.

Хотите использовать этот пункт? Да/Нет?

Кредо Пространственного Времени: Волшебство мага

Описание: Дает пользователю множество формул для применения пространственно-временных заклинаний к: себе, другим, оружию, доспехам и боеприпасам.

Хотите использовать этот пункт? Да/Нет?]

Всем, кроме Камня Элементарной Близости Мусорщиков, Элизабет сказала "да". После этого, куча разноцветных томов материализовалась над раковиной шкафа рядом с ней. Элизавета взглянула на воду в ванной и заметила, что у неё ещё есть время. Таким образом, один за другим гриморы "переваривались", по мере того как они лопались в пузырьки, и знания, содержащиеся в каждом из них, поглощались.

Как будто для того, чтобы сделать опыт еще более игровым. На этот раз, как Элизабет впитала в себя знания "формальных" методов приготовления пищи и ковки, в своем уме она могла видеть своеобразное дерево навыков, прямо содержащее в каждом фрагменте, раздел навыков, которые она могла бы разблокировать, практикуя каждую соответствующую профессию.

Для Ковки, после того, как она взяла гримуар [Основная Ковка], она могла видеть только семь или около того блоков навыков в дереве. Но после переваривания тома [Святой Кузнечный] количество увиденных блоков увеличилось до четырнадцати. Когда она взяла Гримуар, появилось новое дерево умений, содержащее десять новых блоков. Каждый Символ волшебства также породил свое собственное дерево умений, но на всех деревьях умений было ровно двенадцать блоков.

После того, как была переварена последняя книга о Пространственной Медитации, казалось, что больше ничего не разворачивается. Но как раз тогда, когда казалось, что процесс закончился, новое извещение дало Элизавете еще больше стимула, так как она упала в ожидании, когда вода наполнит ее ванну.

[Тревога!]

Новые реципиенты открыты!

Все Инициалы Смертельной Кулинарии разблокированы!

Все Первосмертные кузнечные разблокированы!

Все смертельные пули разблокированы!

Все Первоначальные Смертельные Волшебства разблокированы!

Хотите посмотреть новые рецепты приготовления? Да/Нет?]

"OOOOOOO~" Элизабет с радостью подтвердила, очень взволнована перспективой узнать, какие вещи она может создать. Как она волею судьбы, чтобы показать ей все новые рецепты, которые она узнала, казалось бы, бесконечный список рецептов вспыхнул в ее сознании. Внезапное появление стены слов, которые, казалось бы, продолжают вечно, мгновенно ошеломило Елизавету. Но, как только она вернулась в фокус и посмотрела глубже в этот вопрос, она поняла, что подавляющее большинство рецептов в списке были только типы пуль.

Это не было шуткой, когда статусная функция утверждала, что она узнала КАЖДЫЙ рецепт для Смертельных пуль, как список прослушивается дальше и дальше с каждой последующей пулей быть более нелепым, чем последняя. Очевидно, знание всех рецептов в этом случае было ужасным, так как были тысячи не десятки тысяч пуль типа Elizabeth никогда бы даже не подумал о создании.

Серьезно, список, казалось, записывать каждый известный материал, который может быть использован, чтобы сделать пули, как среди списка есть рецепт для создания "Грязные пули, навозные пули, стеклянные пули, и пластиковые пули" только для того, чтобы назвать несколько из более бесполезных из них.

По сравнению с нелепостью, которая была "Все смертельные пули", когда Елизавета проверила остальные рецептыковки, очарования и приготовления пищи, результаты были более укрощенными. Вместо бесчисленных бесполезных рецептов, которые она открыла для пуль, в частности, только некоторые основные металлы, дерево и оружие и доспехи на основе животных появились дляковки; всё это было, по крайней мере, полезно для нынешней Елизаветы. Только горстка разнообразных блюд была открыта через Кулинарное мастерство, и ещё меньше очарований было открыто.

Хотя чары, которые она узнала, были наименьшими по количеству, с точки зрения качества и практичности, они, без сомнения, были самыми важными. У Елизаветы не было времени на изучение вновь обретенных заклинаний, так как это была профессия, которая сильно отягощала её время, но она сделала своим приоритетом понимание воздействия и использования заклинаний после того, как закончила иметь дело с Солнцем и завершила своё Главное Приключение.