

А теперь, давайте переместимся... Рядом, в замок Эвернайт.

- Советник.

- В чем дело?

- Есть ли какие-нибудь хорошие методы борьбы с привязками?

- О, ты не знаешь?

- Ты как всегда нахален.

- ХАХАХА. Во-первых, сопротивление магии... Или, другими словами, поднять свой дух. Во-вторых, упреждающий удар. В-третьих, сопротивление магии. И ты можешь обнаружить активацию с помощью [Магического зрения].

- Там есть одна вещь, которая меня беспокоит, но ладно.

- Если ты можешь остановить его до удара, то он не активируется.

Если ты поднимешь свой дух, твоё сопротивление остановит связывание.

Если вы убьёте заклинателя, то заклинание естественным образом рассеется до его активации.

Если вас поймают, направьте свою магическую силу на сопротивление.

В противном случае вы можете визуально обнаружить активацию и избежать ее.

- Существует много типов привязок. Если вы не знаете, что вас ожидает, вы не сможете с этим справиться.

Существует множество типов, таких как одиночная цель, тип ловушки, дальнего действия и т.д., и, конечно, метод борьбы будет меняться в зависимости от типа.

[Жезл] - [Статическая привязка].

Связывание типа ловушки. Она мгновенно сковывает цель, как только она оказывается в зоне действия.

[Посох] - [Быстрое связывание]

Связывает быстро, но обладает слабой силой удержания.

[Книга] - [Встречное связывание]

Связывание с небольшим радиусом действия, но более быстрое и мощное.

[Кристалл] - [Связывание по области]

Связывает несколько целей в радиусе действия. Скорость связывания медленная, но сила удержания нормальная.

[Теневая магия] - [Теневое связывание].

Магия, которая растягивает тени, чтобы связать цель.

[Древесная магия] - [Связка корнями].

Магия, которая выращивает лианы, чтобы связать цель.

[Магия пространства] - [Ограничительный барьер].

Создает барьер, чтобы поймать цель в ловушку.

[Онмёдо] - [Печать пяти элементов].

Размещает талисманы в пяти местах и запечатывает цель между ними.

Кажется, их действительно много. Должно быть, [Барьер Ограничения] [Космической Магии] не был открыт, и разве [Онмёдо] в целом не открыт?

Я спрошу об [Онмёдо] позже, но сначала давайте послушаем о связях...

-Существуют различные типы связывания; кольцо, обруч, цепь и барьер.

[Быстрое связывание] - это кольцевой тип. Запястья и лодыжки связываются кольцами.

[Круговое связывание] - это тип обруча. Верхняя часть руки, живот, бедра и лодыжки связаны.

[Теневое связывание] и [Связывание корнями] - типы цепей. Тени и лианы тянутся от земли или стен и обвиваются вокруг цели.

[Статичное связывание] - это комбинация обруча и цепи. Как только вы оказываетесь в радиусе действия, вас сковывает обруч, а цепь тянется от обруча к земле, чтобы удержать вас на месте.

[Цепное связывание] сковывает цель кольцом, за которым также следует цепь, прикрепленная к земле.

- Поскольку для госпожи кажется невозможным избежать этого, пожалуйста, просто сдайтесь и примите тип кольца и обруча. Нужно просто не попадать в зону действия [Статичного связывания] в первую очередь. В случае [Встречного связывания] сохраняйте дистанцию.

[Цепное связывание] - это тип, при котором ограничители тянутся от земли и обвиваются

вокруг вас. Сила связывания сильна, но они относительно медленные. Кажется, что можно вырваться, избегая теней и лиан, которые настигают вас.

С другой стороны, поскольку это постоянное явление, возможно, не стоит пытаться избежать его. С его помощью можно препятствовать быстро движущимся врагам, если хорошо начать.

Другими словами, [Теневое связывание] и [Связывание корнями] являются хорошими контрмерами для [Магического парирования]. В моем случае, это мой «контртип».

Если вы убежите, вас будут преследовать, но если вы останетесь играть с ним, вас заставят сдаться.

[Статическая привязка] и [Встречная привязка] довольно эффективны как привязки, хотя условия активации немного особенные. Поэтому их следует опасаться.

В первом случае будьте бдительны, используя магическое зрение. Для второго - не сражайтесь в ближнем бою.

[Ограничительный барьер] и [Печать пяти элементов] - немного особенные среди привязок.

Это скорее не связывание, а заточение или изоляция. Кроме того, что они ограничивают, они также блокируют ваши атаки.

Метод борьбы с этим - выйти из зоны до того, как барьер будет создан, или использовать силу, чтобы физически разрушить барьер. Похоже, что сила барьера увеличивается или уменьшается в зависимости от радиуса действия.

Если в ловушку попал только я, а радиус действия невелик, то разрушить его с помощью [Темный взрыв] будет легко.

Ну, пока не должно быть игроков, которые могут их использовать.

- Единственный способ быть уверенным - поднять свой дух. Хотя, возможно, ты не сможешь достичь этого. Попробай связать меня.

Когда я использовала [Теневое связывание] против советника, многочисленные нити тени поднялись, чтобы опутать его... и исчезли, как будто их оттолкнули.

Конечно, это было бы облегчением, но разве это не явление, которое почти никогда не происходит между игроками?

- Ну, в случае с Сиром, возможно... - говоря это, советник использует против меня привязку.

[Быстрое связывание] прикрепляет кольца к моим запястьям и лодыжкам, удерживая их на месте.

Это интересно. Можно назвать это ... фиксацией в пространстве.

Но вскоре Эйбон всплыл сам по себе и начал кружить вокруг меня, вращаясь из стороны в сторону.

Таймер привязки уменьшается довольно значительными темпами.

- Вы пытаетесь сопротивляться?

- Автоматическое сопротивление враждебной магии... Это эффект [Антизаклинания]?

- Возможно. Обычно магическая сила применяется к связующей части, чтобы сопротивляться.

Когда я осознала это с помощью [Манипуляции магией], счет стал еще быстрее, пока привязка не треснула и не раскололась, прежде чем окончательно распалась на частицы с эффектом осколка.

Если это привязка игрока, я чувствую, что одного Эйбона может быть достаточно.

- Это все, что касается привязок.

- Спасибо за помощь. Кстати, советник, что такое Онмёдо?

- О, разве вы не знаете?

- Хватит уже.

- Это несколько особая форма магии, использующая талисманы. Слабая сторона в том, что она не работает без катализатора. Преимущество в том, что это похоже на... колдовство, так что эффективность манны хорошая.

- Хм... в чем разница между колдовством и магией?

- По сути... используете ли вы манну или свою собственную магическую силу.

Колдовство - это явление, которое некоторые люди могут вызвать, используя естественную магическую силу в окружающей среде, так называемую «манну».

Магия позволяет любому человеку делать такие вещи, используя магическую силу, которой он обладает.

Хотя масштаб явления может быть разным, они могут делать примерно одно и то же.

Ну, понятно, что явление, использующее магическую силу всего окружения, больше, чем явление, порожденное магической силой только одного человека...

Кстати, основными пользователями являются Внешние, драконы и духи. Те, кто может использовать его как расовую способность.

- Если хотите использовать его, поднимите свой дух.

- А ты, советник?

- Я могу использовать его. Ну, я не буду в ситуации, когда я буду использовать его. Мне достаточно магии. Это полезно, только когда ты пытаешься взорвать город или дракона.

- Это опасно.

- Вы можете считать [Дыхание дракона] высшего дракона колдовством. По сравнению с ним дыхание низшего дракона - просто пыль, ха-ха-ха.

Говоря о драконах высокого ранга, это уровень грозового дракона, который напал во время похода?

- Я хотела узнать больше о драконах. Я читала книгу, написанную человечеством, но... мне показалось, что они выглядят иначе.

- Хм... Почему бы вам не заглянуть в библиотеку? Там должен быть рецепт талисманов.

- Талисман происходит из алхимии?

- Да.

В меню жилья я могу найти расположение библиотеки в... конце первого этажа. Я поищу рецепт и книги о драконах.

Кроме этого... было ли что-то еще, о чем я хотела спросить? О... давайте спросим об этом.

- Канцлер, я слышала, что у нас нет фиксированной продолжительности жизни, но разве Бессмертные тоже умирают?

- Конечно, они умирают. Вы не бессмертны только потому, что вы Бессмертный. Однако мы не столько умираем, сколько исчезаем. Нет такой вещи, как вечная молодость и бессмертие.

Вот и все.

С точки зрения человечества, вы считаетесь бессмертным, если вы Бессмертный. Однако с точки зрения полного бессмертия, даже Бессмертные считаются смертными.

«Недостаточно быть Бессмертным!» вот какое чувство это вызывает.

Бессмертных, вероятно, называют так из-за их внешнего вида. Те, кто мертв, но все еще движется.

Бессмертные попадают в реинкарнацию, когда «исчезают». Кажется, есть способ пожелать «конца» у статуи Стеллура-сама.

Для Внешних это просто отступление к Среднему. После короткого отдыха они сразу же возвращаются. Как только вы завладеете их вниманием, вам не повезет.

Похоже, если позволить им отступить, то убийцы вернутся с более высоким уровнем... Не связанные с ними окружающие, вероятно, просто думают: «Пожалуйста, просто умри поскорее».

- Тогда я пойду и спрошу Лану о мерах против связывания.
- Это пустая трата времени, так что не беспокойтесь. Она просто скажет: «Вам нужно просто разрезать его, пока он не сработал».
-
- У нее есть возможность сделать это...
- .. Тогда я иду в библиотеку.
- Это хорошая идея.

<http://tl.rulate.ru/book/40339/2063292>