В руках у неё была пара кинжалов. И когда Лизе взяла их, вокруг нас распространилась леденящая аура. Одна сторона обоюдоострых кинжалов посинела, и на них начал образовываться иней.

Ах, первоначальным НПС был тот парень, конечно.

— Ах.

Я мысленно прищёлкнул языком. Так, значит, у этой девушки есть атрибуты льда, да?

Я надеялся, что её волосы были вызваны голубым огнём, а рыжие — красным льдом, но мне не повезло.

— Ты собираешься использовать это оружие, так что мне нет необходимости давать тебе другое, верно? Если захочешь использовать что-то ещё, просто скажи. Я одолжу тебе это.

Айрис указала на окровавленный меч, висящий у меня на поясе.

В этом смешанном мире игры и реальности, где женщины в современной одежде считались нормой, тот факт, что на вступительном экзамене нужно было сражаться настоящим оружием, также воспринимался как данность.

Не только Лизе, но даже Айрис и Эрика, похоже, считали, что пока я контролирую свою силу, нет ничего плохого. К счастью, поединок будет выигран благодаря тому, что здоровье противника сократится наполовину, а не полностью.

Более того, из всех возможных противников это должен был быть тот проклятый НПС.

НПС, послуживший основой для Лизе, был Боссом в игре «Яркая тьма 4», который, если бы вы выбрали самый грязный, жалкий и разочаровывающий статусный эффект, уверенно возглавил бы список: «Заморозка».

Когда индикатор замораживания заполняется, персонаж игрока остаётся замороженным на четыре секунды, не в состоянии выполнять какие-либо действия, и даже после того, как он будет снят, в течение следующих тридцати секунд скорость передвижения, естественная скорость восстановления выносливости и естественная скорость восстановления усталости в бою значительно снизятся. Не только это, но и скорость вашего броска, дальность уклонения и даже продолжительность неуязвимости уменьшаются вдвое.

Само по себе это было бы невероятно неприятным дебаффом, но статус замораживания превышает пять из них. Другими статусными нарушениями были бы один или, самое большее, два дебаффа, но не этот.

Как будто разработчики специально задумали это таким образом.

И что ещё более неприятно, так это то, что такие атаки стихий не могут быть полностью заблокированы. Чтобы идеально блокировать атаки стихий, нужен правильный большой щит или щит сверхбольших размеров.

Эффект усиления был небольшим, но даже если вы идеально парируете атаку без щита, индикатор всё равно будет слегка заполняться, что само по себе является источником стресса.

Когда я обнажил свой окровавленный меч, Лизе, которая размахивала кинжалом, окутанным холодным воздухом, спросила с любопытством:

— Что это за оружие? Красное лезвие?

— Это оружие я получил, победив монстра в подземелье.

— Хм-м? Монстра? В подземелье были монстры? И ты победил их? Да? Это сделала не ты, Айрис?

Глаза Лизе расширились от удивления. Я понял, что ещё никто не объяснил, что произошло в подземелье.

— Это долгая история. Я расскажу тебе после поединка. Мне также нужно написать отчёт, чтобы представить его Лорду.

— Ох, точно. Нам нужно отчитаться перед этой свиньёй, верно?

— Мы можем навестить его сегодня вечером. С неохотой.

Лорд этого города, независимо от того, был ли его персонаж идентичен игровому или нет, был настолько прямолинеен, что не только обычно сдержанная Айрис открыто выражала свою неприязнь к нему, но даже Лизе, которой, казалось, всё доставляло удовольствие, назвала его свиньёй.

Даже Эрика, услышав это, устало прикусила губу.

— Хватит бессмысленной болтовни. Вы оба, приготовьтесь.

Словно не желая больше думать о Лорде, Айрис решительно начала поединок. Мы с Лизе встали лицом к лицу, в то время как двое, не участвовавших в поединке, отступили.

От её двух кинжалов-близнецов начал исходить холод, испуская лёгкий белый туман. Это был туман из льда и священной силы. Подувший ветер принёс с собой холод.

Никогда не думал, что увижу это вблизи.

Я много раз наблюдал это на экране монитора.

Держа окровавленный меч обеими руками, я слегка наклонил его острие вправо и опустил в стойку. Когда я вдохнул, холод проник в мои лёгкие. Я надеялся, что это не повлияет на уровень замерзания.

В отличие от меня, который беспокоился о каждой мелочи и был настороже, Лизе начала приближаться с неторопливым выражением лица.

— Почему ты такой напряжённый, новобранец? Ты боишься, что я могу тебя убить? Не волнуйся, я этого не сделаю, так что можешь немного расслабиться.

Хотя раньше ты часто убивала меня в игре.

Я проглотил возражение. Вспоминая, как я впервые установил мод и как часто я погибал, пытаюсь его пройти, её заверения были не совсем утешительными.

— Но вместо этого...

Холод в окружающем воздухе быстро усиливался. Казалось, она была готова броситься вперёд. Я тоже приготовился отразить её нападение.

— Тебе будет немного больно!

И, как только она закончила говорить, расстояние между нами пугающе быстро сократилось.

* * *

<http://tl.rulate.ru/book/106436/4712485>