

Глава 5: Фобия

- Джииниииг!

- Джииниииг!

- Гееееееег!

Эта схема, по которой, если вас избьют, вы вызываете своих приспешников сражаться вместо вас.

... Действительно, казалось изначальное существо осталось неподвижно.

Похоже, он умер от предыдущей атаки. Если это действительно так, то его потомство тоже должно было умереть.

Черт возьми, если ты умер, то все должно быть закончено. Зачем было вызывать приспешников, а потом умирать?

Мне хотелось побыстрее покончить с этим и уйти отсюда.

Заклинание [Вуаль Тьмы] сделало скрытую область трудно различимой, но когда опухоли на шее “этого существа” лопнули, оттуда выбрались маленькие кры ... отпрыски пищалки.

Так как эти вещи были меньше, они были гораздо слабее, чем их мать, но они напоминали, то... существо еще больше. Если бы я заранее не укрыл это место тенями, я бы наверняка впал в безумие.[Психическое заболевание — мизофобия].

Из-за этого.... Мне действительно нужно проходить через подобное каждый раз, когда я сталкиваюсь с монстром, похожими на этих существ? Мне нужно найти способ изменить психическое заболевание...

Вот они. Его же можно изменить?

Отпрыск, окутанный покровом тьмы, подкрадывались все ближе. Материнское существо по-прежнему не подавало признаков жизни. Должно быть, оно действительно мертво.

Нет необходимости разбираться с этими существами поодиночке. Это просто слабые монстры без какого-либо магического сопротивления.

Но здесь слишком много укрытий. И ... Ах! Мне нужно разобраться с ними, прежде чем они покинут зону действия заклинания!

Подняв руку я направил свою магическую силу на объект, находящийся в отдалении.[Опутывающая Веревка]

Внутренности, вывалившиеся из тела монстра, уничтоженного мной ранее, начали двигаться.

Эти переплетённые кишки, подчиняясь моей магии, начали извиваться, как змеи, следуя моей воле.

Целью были ... одна, две, три.... всего двенадцать! Поскольку они были окутаны тенями, конкретные формы моих целей не имели значения.

Веревка из внутренностей была запущена в сторону двенадцати мишеней, назначенных моей волей.

Поймайте моих врагов в ловушку!

- Джииджииг.

- Джииииг!

- Джииииг!

Отвратительной формы внутренности обвилились вокруг моих врагов. Конечно, это удержание не продлится долго; путы были настолько хрупки, что даже легкой борьбы с их стороны было бы достаточно, чтобы освободиться.

Но и этого было достаточно. Более важным было помешать им рассеяться и атаковать, выйдя из-за пределов созданной мной скрытой области. Некоторые из них уже начали вырываться, но это уже не имело значение, мне удалось выиграть нужное время.

[Кишечный коллапс]

[Усиление заклинания: Смертельный яд]

Это было проклятие, которое вызывало некроз и разжижение кишечника цели. Довольно ужасающий эффект как для заклинания нулевого порядка.

Использованию подобного заклинания на живых может помешать естественное сопротивление организма, присущее всем живым существам. Но моей целью было не живое существо, а кишечник, что сейчас двигался повинаясь моей воле.

Иногда можно столкнуться с подобными заклинаниями.

Но я не использую это, только потому что мне нравится кровь или что-то в этом роде. Среди заклинаний [Списка Зла] есть мощные заклинание, которые наносят ущерб психике использующему.

Хотя мой уровень вменяемости и отображается в игре, но я не могу слепо доверять этим цифрам.

Предполагаю, что подобный эффект, был нацелен на концепцию “высокая эффективность и большая психологическая нагрузка”.

Но я был [Магом, Смотрящим в Бездну], который был защищен от ментальных повреждений, вызванных использованием подобных заклинаний, благодаря уникальной черте [Безумие Бездны].

Внутренности, связавшие моих врагов, начали покрываться ужасным гноем.

Комок внутренностей превратился в смертельную, ядовитую жидкость, заражающую моих врагов.

Отравленные крысы... существа ужасно кричали, корчась в муках. Несколько из них даже попытались броситься на меня, но...

“Эй, не выходи из тени”.

[Шок]

... Простого атакующего заклинания было достаточно, чтобы отразить их нападение.

По прошествии некоторого времени они больше не могли сопротивляться смертельному яду и им не оставалось ничего другого кроме как кричать.

– Киик!

– Квииик!

– Квииии!

Тревожные завывания, которые больше походили на человеческие крики, чем на звериный рев, эхом разносились по всему помещению.

Это была ужасающая сцена, напоминающая собой уголок ада.

Да. Зрелище не из приятных.

Наверное нужно еще раз уточнить, я делаю это не из-за моего пристрастие к крови. Я просто выбрал наиболее эффективные из доступных мне методов.

Вскоре на подземном складе воцарилась полная тишина.

“Надеюсь теперь со всем покончено...?”

Прежде чем я успел закончить мысль, в воздухе появилось новое сообщение.

[Достижение Разблокировано!]

Вы преодолели свою фобию и победили объект своего страха.

Вы получили продвинутое достижение: ‘Преодоление страха’.

В награду за достижение преодолённая вами фобия будет излечена, и вы получите дополнительные очки опыта.]

[Система: ‘Психическое заболевание — Мусофобия (боязнь крыс)’ удалено.]

Преодоление фобии?

Можно ли вообще считать преодолением, подобные насильственные действия?

Чувствую себя немного неловко в этой ситуации, но я всеми руками за исчезновение одной из самых неприятных форм психического заболевания.

Деактивировав [Завесу Тьмы], дабы проверить, действительно ли фобия была излечена. На полу лежали тела крысopodobных монстров в луже ядовитой слизи и крови, которую они извергли. Крысиные монстры, крысиная мразь, крысы, крысы...

“ Крысы... Крысы, крысы, крысы...”

Великолепно! Я смог сказать, что это такое! Я избежал проклятия этих проклятых крыс!

Я был так воодушевлён, что поймал себя на том, что указываю на трупы крыс пальцем и торжествующе смеюсь.

[Система: Активирована штрафная черта 'Разрушенный разум'. Поскольку в настоящее время у вас только 1 психическое заболевание, проявится одно случайное психическое заболевание.]

Ах, значит это был всего лишь мимолетный миг счастья ...?...Не могли бы вы позволить мне насладиться им еще немного...

Неужели сейчас произойдет ещё что-то случайное?

Пожалуйста, пусть это будет что-то хорошее... Что-то хорошее...

[Система: 'Психическое заболевание — Трискайдекафобия (Боязнь числа 13)' было наложено на ваш разум.]

“ Тир... ти... что?

Что это за нелепая фобия? Кто в здравом уме будет бояться числа, которое на единицу больше двенадцати ...?

Ах, черт возьми, это какой-то бред.

Это не столько страх, но... знаете, как в Южной Корее, где в лифтах есть кнопка F вместо 4. У меня, прямо сейчас, было похоже чувство, только в миллион раз сильнее. Число на единицу меньше, чем... четырнадцать... звучит невероятно зловеще.

Я не уверен, что более нелепо, бояться крыс или числа десять плюс три ... но, по крайней мере, число не нападет на меня, как крысы, так что это кажется немного лучше.

В любом случае, я должен забрать волшебный камень, прежде чем сбежать.

Внутри матери-крысы должен быть магический камень высокой чистоты. Давайте посмотрим...

Тела двенадцати крысят, разбросанные вокруг матери... Подождите, это значит...

Их количество...

О, значит, это... одна мать плюс двенадцать детей.

Черт возьми. Стараясь не смотреть в ту сторону, где лежат эти вещи, я направляясь к лифту.

Сейчас было не время беспокоиться о сборе волшебных камней.

Тем более, что тела этих монстров уже начинают действовать на нервы, мне не хотелось больше задерживаться в месте, где они лежали в таком зловещем количестве.

Когда я нажал кнопку лифта, дверь открылась с неприятным скрипом.

Внутри лифта разлагались несколько давно мертвых тел, от которых исходил отвратительный запах.

“Ум... Прощу прощения”.

Очевидно, что им уже ничем не помочь.

Поскольку места внутри не было, я вытолкнул ближайшее тело ногой, освобождая место, и зашел внутрь.

Стоило мне оттолкнуть тело в сторону, как из его черепа наполненного какой-то вонючей слизью выползло несколько сороконожек.

Ну ... это неприятно, но ничего необычного.

Даже запах можно было стерпеть.

Хотя зрелище и было неприятным, оно не вызвало у меня никакой эмоциональной реакции. Без лишних церемоний я просто нажал на кнопку, чтобы подняться на поверхность.

Тут я увидел свое отражение в зеркале лифта.

Одетый в белоснежную смирительную рубашку с бумажным пакетом на голове...

“Эх, как тут ни посмотри, а выгляжу я как законченный псих”.

И это лишь моя оценка, думаю другие подумают еще хуже. В лучшем случае я выглядел как опасный подопытный, сбежавший из какой-нибудь лаборатории.

Но тут ничего не поделать. В моем сознании уже росло неизлечимое безумие.

Так погруженный в подобные мысли, я в конце концов и достиг поверхности.

Теперь меня больше ничего не останавливает.

Если что-то и может помешать моему продвижению, так это замок, висящий на двери.

Игрок, естественно, должен был отыскать ключ при обыске помещений, но поскольку я пропустил весь процесс, ключа у меня не было.

Можно было бы использовать магию, чтобы снести дверь, если бы я действительно захотел ... Но нужно ли мне это?

Теперь, когда я подумал обо всем, возможно, я смогу получить еще одно достижение.

Вытащив все то небольшое, что носил с собой, я начал возиться с замком.

Не зрением, а осязанием или еще каким-то чувством я стал различать внутреннюю структуру замка.

Это был обычный замок, какой можно было встретить на обычной двери, без какой-либо магической защиты.

Взяв под полный контроль свою магическую силу, я преобразовал ее в физическое воздействие, осторожно манипулируя устройством внутри замка.

Щелчок, лягг.

“Хорошо. Похоже, это возможно”.

То что я делал, было важным экспериментом. Не имея способности к тонким манипуляциям и точному контролю мощности я бы точно сломал замок, сделав невозможным его открытие.

В мире [Мира Ктулху] есть существа гораздо более опасные, чем обычные монстров. Независимо от того, какой магической силы вы обладаете, вы не выживете, если все, что вы умеете так, - это испускать не преобразованную магическую силу.

К счастью, мой талант не ограничивался обладанием больших запасов магической силы.

[Достижение разблокировано! Вы открыли замок в лаборатории без использования ключа.

Вами получено общее достижение: ‘Эксперт по слесарному делу’.

В награду за достижение вами получена черта ‘Тонкая работа’ и дополнительные очки опыта.]

И это было только начало.

Я должен быть способен не только на то, что могу себе представить, но и на то, чего представить не могу.

Стоило двери открылась, как холодный ночной воздух ворвался в затхлое помещение лаборатории. На улице был либо поздней вечер, либо начало рассвета?

Хотя произошла небольшая задержка из-за моего страха крыс, но думаю у меня еще достаточно времени, чтобы получить еще одно достижение.

[Достижение разблокировано! Вы сбежали из лаборатории быстрее, чем кто-либо другой.

Вами получено общее достижение: ‘Спидранер: Лаборатория’

В награду за достижение вы получаете черту ‘Сдвиг на короткие дистанции’ и дополнительные очки опыта.]

Хорошо.

Я снаружи.

На средних склонах города Кымджонсан-Педжу, провинция Кенгидо.

Позади был скрытый вход в [Секретный исследовательский центр К-3675], а под горой... раскинулся город огромных размеров.

В какую бы сторону я ни смотрел, город казался бесконечным, и даже в этот пред рассветный час не было места, не тронутого городскими огнями.

Зрелище было столь ослепительным, что напоминало открытие гигантской шкатулки с драгоценностями.

Если вспомнить будущий события игры ... То после “Великого краха”, события, когда существа из другой реальности проникли в наш мир, Северная Корея и окружающие страны в значительной степени были разрушены.

Корея тогда оказалось в относительно лучшем положении чем другие, она претерпела огромные изменения, вызванный магическими камнями и иномирными технологиями полученными от монстров.

Открытие особых способностей и использование магических камней, вызвало бесконечный приток беженцев.

Безумцы, стекались сюда в поисках приключений и попытке сколотить состояния.

Столкнувшись с беспрецедентным хаосом и процветания, этот города превратились в монстров.

Монстр, который бесконечно растёт, пожирая людей и выплёвывая золото и волшебные камни.

И этот монстр сейчас предстал передо мной, Паджу из [Мира Ктулху].

“Вау, подумать только, я действительно увижу эту сцену в реальной жизни ...”

Пейзаж, намекающий на просторы открытого мира, ожидающего меня.

В этот момент в небе должен появиться вступительный текст.

[Вы успешно сбежали из неизвестного исследовательского центра. Однако у вас нет воспоминаний, ничего ...]

Он действительно появился? Такой знакомый... Подождите, что?

Хруст, хруст...

По мере проявления текста, вспыхивало множество ярко-синих искр, и вместо привычного содержание, начинало появляться что-то другое.

[Вы успешно сбежали из исследовательского центра, с которым были уже знакомы. Вам уже известно достаточно, чтобы не быть заинтересованным в восстановлении своих воспоминаний или раскрытии секретов объекта.]

Что это?

[Безумный исследователи и гротескные монстры, ими созданные, встали на вашем пути, но благодаря мудрости, знаниям и могущественной магией, вы одержали победу. Обеспечив свою безопасность собственными силами!]

[Вы сбежали из "Секретного исследовательского центра К-3675". Получены очки опыта.]

[Вы накопили необходимое количество опыта, для перехода на следующий уровень. Ваш уровень повышен на 1.]

[Вы победили зомби. Ваше понимание "Нежити" увеличилось.]

[Вы победили крыс-мутантов (12). Ваше понимание "Мутантов" увеличилось.]

[Вы победили гигантскую крысу-мутанта. Ваше понимание "Мутантов" значительно увеличилось.]

[Вы накопили необходимое количество опыта, для перехода на следующий уровень. Ваш

уровень повышен на 2.]

[Открытие: Вы приобрели секретный предмет (1) в лаборатории. Получены очки опыта.]

[Открытие: Вы нашли секретное помещение. Получены очки опыта.]

[Бонус к опыту: Вы достигли в общей сложности (3) достижений в 'Секретном исследовательском центре К-3675'.]

[Вы накопили необходимое количество опыта, для перехода на следующий уровень. Ваш уровень повышен на 1.]

[Вы достигли 5-го уровня! В качестве награды за достижение уровня вами получено 1 бонусное очко характеристик.]

[Даже имея знания, вы чувствуете растерянность, не понимая, куда идти дальше. Как вам уже известно, тело, в котором вы находитесь, не имеет собственной личности. Вы испытываете беспокойство о собственном выживании, и неуверенности в будущем. Тем не менее, ради выживания, вы должны двигаться вперед. Вам уже известно, что вас ждёт после смерти в этом мире.

Перед вами предстало хаотичное будущее.]

... Давайте, посмотрим?

Не знаю, что это за ублюдок, но кто-то точно наблюдает за мной.

С большой вероятностью, это то же самое существо, что привело меня в этот мир. Мог ли это быть Ньярлатхотепа?

Нет, это точно должен был быть Ньярлатотеп.

Ньярлатхотеп был одним из существ бездны в [Мире Ктулху].

Бесконечное сила искаженной злобы, что охватывает весь мир, нет, всю вселенную во всех временных линиях.

Хаотическое существо имеющая бесчисленные лица и имена.

Вот кто такой Ньярлатхотеп.

Среди известных существ бездны только Ньярлатхотеп был тем, кто мог по своей прихоти похитил человека из другого мира, просто для того чтобы наблюдать за ним.

“Эй, ты! Ублюдок, ты же Ньярла, верно? Это должен быть ты, Ньярла!”

[Нет.]

Этот ублюдок!!

Окно сообщения начало исчезать, словно убегая от сюда.

Многие Внешние Боги проклинали или наказывали тех, кто называл их истинными именами. Однако характеры и вкусы этих сущностей сильно различались. Некоторым было безразлично,

когда их называли по имени, в то время как другим это даже нравилось.

Ньярлатхотеп принадлежал к последней категории.

Имея тысячи аватаров и соответствующих имен, он вряд ли заботился о том, чтобы его называли одним или несколькими из них.

В отличие от других Богов, которые считали людей не более чем жуками или шахматными фигурами, Ньярлатхотеп проявлял особый интерес к людям и даже обладал своего рода чувством юмора... .

Конечно, его представление о юморе, проистекающее из совершенно чуждого мировосприятия, было настолько причудливым, что те, кто становился объектом его шуток, часто желали смерти, чтобы не терпеть его ужасающий выходки.

Чем больше об этом думаю, тем более очевидным становится то, что во всем этом замещен Ньярлатхотеп...

“...Хаах”.

Не могу удержаться от тяжёлого вздоха, но ничего другого мне не остаётся.

На мгновение я даже задумался о том, чтобы разрушить ожидания тех, кто отправил меня сюда и сбежать в Инчхон или и вовсе уехать за границу, но понял, что это ничего не изменит.

Мне нужно быть полностью подготовленным. И сейчас самым неотложным делом должно стать решения проблемы моей ужасающе низкой физической силы.

Я решил распределить свое недавно полученное бонусное очко в силу.

Ким Шин-хва

Класс: Маг, Смотрящий в Бездну

Уровень: 5

Магия: Нулевой Порядок

Психические заболевания: [Одержимость маской], [Трискайдекафобия (Боязнь числа 13)]

Сила: 5

Выносливость: 5

Ловкость: 8

Интеллект: 30

Ментальная сила: 14

Очарование: 16

Будь то 4 или 5, и то, и другое смотрятся одинаково жалко, но это лучше, чем то что было.

Настало время спуститься с горы.

Меня ждал город надежды, мира и безумия.

Паджу жди меня.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/108441/4011646>