

Это серия игр, которые я хорошо знаю. Я играл его много раз, как герой. Задача героя - убить всех повелителей демонов и освободить мир от демонов. По пути он обзаведется несколькими компаньонами, в основном женщинами, которые все в него влюблены, и таким образом станет его гаремом. Игра в основном заканчивается после того, как все повелители демонов убиты, хотя есть своего рода «необязательные» концовки, где игра сообщает вам, с какой девушкой остался герой.

Итак... когда я каким-то образом переселился в этот мир, я сразу подумал, что буду героем.

Но нет. Конечно нет.

Вместо этого я один из многих повелителей демонов, которых герой убьет по пути.

В этом мире повелители демонов наполовину люди, в том смысле, что они могут иметь одну человеческую форму, одну форму демона и могут переключаться между двумя формами, и в моей человеческой форме я граф Эдмунд Натар, интриган, скупой правитель провинции Натар.

"Считать! Герой выбран!" Слуга сообщил новости примерно через неделю после моего приезда. Я все еще из всех сил пытаюсь поверить себе, но каким-то образом эта новость действительно убедила меня.

О да. Начало игры.

— Итак... кто герой? — спросил я слугу.

«Какой-то крестьянский мальчик из деревни. Очевидно, сами боги назначили его героем».

«Ах». Так же, как игра.

Вот в чем дело. Я повелитель демонов, это факт. Герой, убьет меня. Нельзя отрицать, потому что герой благословлен всевозможными сверхсильными божественными талантами, что в конечном итоге у него будет вся необходимая сила, чтобы убить меня.

Повелитель демонов просто не может сразиться с героем в прямом бою, особенно если он в отличной форме. Волшебный меч, уничтожающий демонов, божественная святая магия, регенерирующее тело, которое на самом деле не может «умереть», поскольку может просто возродиться через некоторое время в какой-нибудь безопасной зоне? Я никоим образом не побеждаю это. Даже если я выиграл один раз, я не выиграю в другой раз.

Итак... ну, если бы это была игра, что бы я делал? Как повелитель демонов?

Возможны 3 исхода.

Win - я как-то безвозвратно убиваю героя. В настоящее время я думаю, что это невозможно, потому что благословение героя нелепо.

Проиграешь - умру. Я не хочу этого, и это не тот результат, которого я хочу.

Итак... пат, то есть мы не убиваем друг друга. Это то, к чему я действительно хочу стремиться, и я придумал несколько способов не умереть.

Рассматривая варианты, один, я буду таким крутым, чтобы герой не смог мне навредить. Вероятность этой работы? Нуль. Я не сомневаюсь, что герой вытащил какой-то волшебный козырь, чтобы убить меня.

Подружись с героем и каким-то образом уговори его не убивать меня. Если я правильно помню, у героя есть невосприимчивость к статусным эффектам в качестве одной из его перков более высокого уровня, так что... вряд ли это сработает. Я мог бы попробовать, но я бы не ставил на это.

Итак, последним будет... убежать и постоянно прятаться. Может работать. Но мне нужно было бы сделать эту работу устойчивой в долгосрочной перспективе. А для этого мне нужно найти способ прервать прогресс героя. Замедлите его, фактически... не взаимодействуя с ним.

В моей человеческой форме я практически неотличим от любого другого человека. В основном. Любое антидемоническое оружие или предметы все равно причинят мне адскую боль. Я действительно проверил это. И это больно.

Итак... Мне нужно бежать, или мне нужно спрятаться. И мне нужно замедлить его прогресс. Возможно, у других лордов демонов тоже есть что-то в рукаве.

Ах да, это был бы потенциальный вариант, т. е. работать с другими повелителями демонов, но лично их решения будут основаны на силе, и если это просто «сила», мы все равно проиграем.

В конце концов, я решил... может быть, мне нужно как-то саботировать гарем, чтобы... он был слишком занят этим. Задержать и отвлечь!

И вот как я начал проект: Украсть гарем!

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://erolate.com/book/1311/37539>