

Глава 3: Я - злодей? Что за шутка!

Голос прозвучал внезапно, заставив Су Мо перевести дыхание, так как его охватило мощное божественное чувство. Он попытался найти источник слов.

Су Мо о чем-то задумался, и его сердце дрогнуло. Голос напомнил ему о том, что он смутно помнил двадцать лет назад, когда он слышал такой же голос во время путешествия во времени.

Голос сказал ему, что он был выбран для участия в битве между "главным героем" и "злодеем". С этими словами Су Мо переместился в мир богов.

Однако после его прибытия ничего не произошло. Никаких "главных героев" и "злодеев" не было видно, и Су Мо начал сомневаться, что голос был не более чем иллюзией.

"Теперь голос заговорил снова".

Су Мо был немного удивлен. Он понял, что битва между главным героем и злодеем только началась. Он был удивлен, что для развития событий потребовалось двадцать лет.

С решительной мыслью Су Мо расправил крылья и быстро переместился в другое место. В следующее мгновение он прошел через черную дыру и снова оказался в замке.

Вернувшись в замок, Су Мо мгновенно спрятал свою родословную суккуба, используя силу, которую она ему давала.

Его аура мгновенно превратилась из чрезвычайно могущественного Бога-демона в обычного

человеческого графа. Такова была невероятная сила, дарованная ему его родословной суккуба, которая была усовершенствована до грозного уровня.

После повышения уровня он был готов скрывать кровь суккуба даже от Бога Небес, ведь теперь он был Богом Демонов Бездны.

Когда Су Мо только закончил скрывать свою суккубную родословную, его внезапно окружил белый свет. Он почувствовал, что этот белый свет может легко прочесть всю его информацию.

Белый свет быстро появлялся и исчезал. Однако он не мог прочесть кровь суккуба.

Вскоре перед Су Мо появилась виртуальная панель.

Сразу же после этого появилось большое количество информации.

"Описание фракции: Главные герои рождаются детьми судьбы. У каждого протагониста золотые пальцы. Они удачливы и трудноубиваемы".

Злодей, ступенька главного героя, обычно имеет преимущества в силе и статусе в начале, но на последнем этапе быстро обгоняет главного героя и становится ступенькой протагониста.

"Совет 1: Главный герой убивает злодея, чтобы получить ценность главного героя, которая может улучшить золотой палец главного героя или увеличить удачу главного героя."

Когда злодей убивает главного героя, он получает очки злодея, расходует очки злодея и имеет определенную вероятность захватить золотой палец главного героя.

"Совет 2: Когда главный герой находится на определенном расстоянии от злодея (конкретное расстояние зависит от уровней главного героя и злодея), он или она узнает, что поблизости находится злодей, причем дистанция предупреждения злодея составляет 1/2 от уровня главного героя, и чем выше уровень, тем меньше дистанция предупреждения."

"Совет 3: Личность злодея будет раскрыта, если он убьет более десяти протагонистов".

"Совет 4: В роли злодея, когда преимущество на ранней стадии достаточно велико, найдите протагониста и убейте его. Вероятность победы значительно увеличится".

"Совет 5: После убийства главного героя или злодея, если отпечаток души остался, он очистит память и вернется в исходный мир. Если отпечаток души исчезнет, он умрет окончательно..."

Информация продолжает появляться.

Через несколько минут все подсказки, наконец, исчезли. Было много подсказок, и все они касались правил боя.

Когда подсказка о местоположении исчезла, на панели появились некоторые изменения.

[Личная информация] [Область обмена злодеями] [Рейтинг].

Су Мо нажал на личную информацию.

"Игрок: Су Мо

Злодейский псевдоним: нельзя повторить, настраивается.

Фракция: Злодеи

Статус: Граф Королевства Полумесяца Территории Чернильного Камня

Уровень: Бронза

Значение злодея: 0/0

Значение удачи: -100

Расстояние предупреждения: 50 километров

Рейтинг: Нет".

"Я злодей? А как же неприятности?"

Су Мо поднял глаза, когда увидел свою личную информацию в лагере.

Его сокрытие было успешным. Белый свет не обнаружил кровь суккуба Су Мо, и даже его личность Бога Демона не была обнаружена.

По личной информации, Су Мо был графом Территории Чернильного Камня Королевства Полумесяца. Но проблема заключалась в том, что ему была отведена роль злодея в лагере, несмотря на его прошлое развитие и достижения!

Изначально Су Мо думал, что он был шаблоном для главного героя, но его развитие за последние двадцать лет в качестве Бога Демонов сделало его идеальным шаблоном для

главного героя.

Кто бы мог подумать, что его назначили злодеем в лагере?

Возможно, его назначение на роль злодея было преднамеренным с самого начала... Будучи Богом Демонов, Су Мо имел другую точку зрения и считал, что его путешествие во времени, скорее всего, было случайностью, а не предопределенной ролью.

После того, как он стал Богом Демонов, его видение естественно отличалось от того, когда он был графом.

По его мнению, случайность стала причиной его путешествия во времени. В противном случае он мог бы опередить других на двадцать лет.

Поэтому сейчас начиналась игра противостояния между главным героем и злодеем.

"Я Бог Демонов... ты делаешь меня злодеем?".

Кроме того, несмотря на его способности и силу, решение Су Мо скрыть свою родословную суккуба привело к тому, что в приговоре его причислили к злодеям бронзового уровня. Это принесло ему дополнительные проблемы, так как теперь он должен был ориентироваться в игре с этим ограничением.

А что насчет проблем?

<http://tl.rulate.ru/book/91158/2940803>