Кэролайн Фламель и Сари Форанада, также известная как Кэрон, суждено умереть жестокой смертью.

Как я могу быть так уверен? Чтобы объяснить это, я должен сначала раскрыть вам свой секрет.

Как многие из вас, возможно, знают, я, Зекс, родился с воспоминаниями из своей прошлой жизни. В моей памяти запечатлена память о человеке, жившем в Японии в 21 веке. Я тот, кого вы назвали перевоплощенным человеком из другого мира.

Сразу после моего перевоплощения я был очень растерян. Ведь я ясно осознавал, что умер в прошлой жизни, а когда думал, что умер, я превратился в младенца. Я никогда не мечтал, что столкнусь с такими же ситуациями, как в легких романах и аниме.

Поначалу мне казалось, что я жил жизнью, типичной для перевоплощенного человека, которого часто можно увидеть в романах. Я слушал разговоры окружающих и собирал информацию об окружающем мире, а когда узнал, что в этом мире существует магия, я начал тренировать свои магические силы посредством медитации и других средств.

Однако за месяц до моего первого дня рождения – с рождением Кэрон – я столкнулся с тем, в каком мире я переродился. Я понял, что этот мир похож на игру «Тозай но Исаму Сей-ки», которая продавалась в моей прошлой жизни. Причина в том, что моя младшая сестра Кэрон появляется в качестве финального босса главного героя истории — Однокрылого Святого. Ее имя, светлые волосы и красные глаза такие же, как в игре, за исключением возраста, так что в этом нет никаких сомнений.

У меня с самого начала было плохое предчувствие по этому поводу. Все слова, которые я услышал, были мне смутно знакомы, и почему-то мое имя тоже показалось мне знакомым. Конечно, я видел и слышал их в игре.

Есть веская причина, по которой я не замечал этого целый год, но пока оставлю это в стороне, поскольку это не имеет значения. Самое главное сейчас то, что если это тот же или похожий мир, что и игра, то нас может ждать такой же финал, как и в игре. Другими словами, Кэрон стоит перед главным героем как последний босс и разбрасывает свою жизнь. Оно было уже безжалостным, и на каждом пути ей готовилась смерть. —Как будто я позволю моей милой сестренке умереть!

Если бы я заботился о себе, наверное, лучше было бы закрыть глаза и не бороться с судьбой. Чем больше я раздвигаю твои руки, тем больше усилий мне приходится прикладывать к каждой из них.

Но я не могу этого сделать. Я не могу бросить любимую сестру, которую ее ждет верная смерть, и просто «выжить» самостоятельно.

Вот почему я приготовился к бою. Я решил использовать свои знания из прошлой жизни,

чтобы изменить судьбу мира.

«Tōzai no Isamu Sei-ki (Исаму Сэй-ки)» — это игра-симулятор свиданий, включающая в себя множество элементов ролевой игры. История о главной героине из приюта, которая поступает в школу, выбрана стать Святой и на протяжении своей жизни встречает и развивает связь с привлекательными героями (цель захвата). Первая половина игры представляет собой историю взросления, происходящую в школе, а вторая половина — приключенческую историю, в которой главный герой отправляется в путешествие, чтобы запечатать короля демонов, печать которого вот-вот будет сломана. По сути, это история о королевской дороге, хотя есть некоторые модные элементы, такие как главный герой, являющийся перевоплощенным человеком.

Однако большая часть истории ориентирована на Школьную арку. Три года с 15 до 18 лет используются для повышения уровня и связи с целью нападения, а ученики выбирают отдельные маршруты в путешествии, чтобы запечатать Короля Демонов. Честно говоря, с запечатыванием короля демонов справились довольно небрежно. В зависимости от маршрута я бы закончил его быстрее и потратил бы больше времени на решение проблем с целью захвата.

Ну просто героев и святых выбирают каждые 100 лет, чтобы восстановить печать давным-давно поверженного повелителя демонов, так что не стоит так отчаиваться. Даже в игре было заявлено, что «это своего рода церемония вверения безопасности нации следующему поколению молодых людей», и никакой серьезности в игре не наблюдалось. Фактически, все второстепенные персонажи, появившиеся в игре, были молодыми людьми.

Итак, основной сюжет «Исаму Сэй-ки» — Школа.

Святое Королевство Каташит, где мы живем, 100 лет назад приняло меритократическое общество. Для выявления талантливых людей все граждане, достигшие 15-летнего возраста, обязаны посещать школу. Все люди, достигшие 15-летнего возраста, обязаны посещать академию, чтобы выявить талантливых людей. В игре финал игры определяется по результатам школы. После этого студенты будут учиться в течение трех лет, пока не достигнут совершеннолетия, и их возможности трудоустройства будут определяться в зависимости от их оценок. В игре были разные типы концовок в зависимости от результатов ваших оценок.

С этого момента я могу только предполагать, но если финал будет определяться успеваемостью школы, то судьба Кэрон также может измениться в зависимости от ее жизни там. На самом деле, похоже, что факторы, приведшие к тому, что Кэрон стала последним боссом, накопились в течение ее жизни в школе. Другими словами, у Кэрон был льготный период до тех пор, пока ему не исполнилось пятнадцать лет, когда она пошла в школу, или, в худшем случае, до тех пор, пока ей не исполнилось восемнадцать лет до окончания учебы. Если период составляет десять или более лет, существует высокая вероятность того, что могут быть приняты какие-то контрмеры. Это было бы хорошее время для меня, чтобы показать свои навыки. Итак, какие меры следует предпринять? У меня есть три рекомендации.

Один из них – набраться сил. В этом мире, как и в других фэнтезийных мирах, есть часть, которая благоволит сильным. В академии улучшение нашей собственной силы было приоритетом, и нам нужно иметь силы, чтобы преодолеть трудности, которые встретятся на нашем пути.

Второе — расширить свою социальную сеть. Как показали многие истории, существует предел тому, что человек может сделать в одиночку, независимо от того, насколько могущественным он или она может быть. Подружиться с кем-то, кому я мог бы доверять, и он обязательно когда-нибудь поможет.

Затем последний, самый важный. Нужно правильно воспитать Кэрон.

В игре Кэрон эгоистична, ревнива и высокомерна, что является ужасным персонажем. Вот почему она поддается искушению Короля Демонов и терпит поражение от главных героев.

Если бы у нее был честный характер, она бы не поддалась искушению и не стала бы враждовать с главными героями, не так ли? Причина, по которой мне пришла в голову эта идея, заключалась в том, что я перевоплотился в брата Кэрон и лично познакомился с окружением семьи Форанада. На самом деле наши родители, граф и графиня Форанада, не самые лучшие родители. Они очень балуют нас, когда любят, но большую часть времени оставляют нас в покое. Всю хлопотную заботу они оставляют своим слугам. С другой стороны, слуги, которым было поручено заботиться о нас, также были немотивированы и вообще не заботились о нас, за исключением тех случаев, когда мы ели или занимались домом.

Если бы я не помнил свою предыдущую жизнь, я бы вырос извращенным персонажем, который никогда не познал бы любви. Это объясняет поведение Кэрон в игре.

Вероятно, наши родители думают о нас, братьях и сестрах, только как о домашних животных. Поэтому они балуют нас, когда захотят, и оставляют нас одних заботиться обо всем.

Итак, почувствовав, что дома дела идут не очень хорошо, я решил подарить младшей сестре немного любви от имени родителей. Поскольку мы были примерно одного возраста — родились в апреле и марте одного и того же финансового года, — мои возможности были ограничены. но большую часть времени я проводил с ней, каждый день устно говоря ей, что люблю ее, и читая ей моралистические книжки с картинками.

(Устал: разница в 11 месяцев.)

Несмотря на это, в прошлой жизни я работал воспитателем по уходу за детьми, так что я смогу без проблем позаботиться о таком ребенке, как она.

Благодаря этому Кэрон до сих пор выросла нежным ребенком. Она любит растения и животных и нежна со мной и со слугами. Она была графиней, которую не стыдно было бы показать где-нибудь.

Надеюсь, она и дальше вырастет доброй и честной женщиной.

http://tl.rulate.ru/book/95856/3316557