

заходом в систему была не то что обычной, а просто ужасной. Поэтому Шейн привык к незначительным наградам. Но он не ожидал, что чем менее он обращался внимания, тем неожиданнее система его удивляла. Просто ошеломляюще. Сигнал системы продолжал звучать в его голове. □Выполнить заход в систему? □□Выполнить заход в систему? □□Выполнить заход в систему? □.....В этот момент Шейн постепенно пришел в себя, и радость в его сердце была неопишима. Как известно, система захода в систему имеет четыре уровня. Разница в следующем: Ежедневно, Специально, Необыкновенно, Король! Шейн получал заход в систему уровня Короля только один раз, в первый раз, когда зашел в систему, после чего получил Владычество уровня Мастера и Хаки, а также стартовый уровень высшего уровня моря. Именно благодаря этому он сблизился с Золотым Львом Шиджи, своего рода наставником и учеником. В противном случае, с холодным и жестоким характером Золотого Льва, как он мог бы ради своей прихоти обучать Шейна, чтобы сделать его высшей силой. Это очевидно, что он был очарован высшим потенциалом уровня Мастера Владычества. В конце концов, это особенный тип Хаки, который нельзя воспитать, а который определяется только собственной судьбой, и который усиливается с ростом человека. Но Владычество Шейна было с самого начала на уровне Мастера. Можно назвать его единственным в своем роде чудовищем этого моря. "Интересно, что я получу в этот раз на заходе в систему уровня Короля?" Глаза Шейна блестели от возбуждения, и он с нетерпением ждал. В этот поход в Алабасту не только Николь Робин присоединилась как любимый член команды, но и заход в систему уровня Короля пришёл, как только они должны были отправиться в путь. Темнота рано или поздно проходит, и жизнь рано или поздно вступает в свет. Насколько незаурядным был предыдущий заход в систему, настолько захватывающим и волнующим является нынешний. □Выполнить заход в систему? □Звук системы прервал размышления Шейна. Он глубоко вздохнул, успокоил свои бурлящие эмоции, и медленно произнес в своих мыслях: "Зайти!" Как только эти слова прозвучали... "Динь! Поздравляем хозяина, вы получили: Карточку копирования*1!" "Динь! Поздравляем хозяина, вы получили: случайный: фрукт Дьявола: фантастический зверь*1!" "Динь! Поздравляем хозяина, вы получили: Промывка костного мозга и отрезание пуповины*10!" Сопровождаемые сигналом системы. Заход в систему не изобиловал разнообразными наградами, но каждая из них взволновала Шейна, и он долго не мог успокоиться. Карточка копирования! При использовании, позволяет скопировать любую способность любого объекта на носителя. Это может быть телосложение, фехтование, Хаки или даже способность Дьявольского фрукта. Но есть условие для копирования. Владелец карточки копирования должен победить объект, который он хочет скопировать, чтобы активировать карточку копирования. Но здесь есть проблема. Например, если Шейн захочет скопировать фехтование Ястреба Михоука, то сначала он должен будет победить Ястреба, чтобы скопировать его фехтование. "Если я смогу победить Ястреба, то зачем мне копировать его фехтование?" Увидев способ работы карточки копирования, Шейн был полностью ошарашен. Как он подумал, если бы он мог победить Ястреба, это бы доказало, что его фехтование превосходит фехтование Ястреба, так зачем ему тогда копировать фехтование противника? Ответ очевиден: нет. Поэтому вариантов объектов для копирования не так много. То, что нужно Шейну, что ему подходит, и что обладает огромным потенциалом для его самосовершенствования.