

Эта система была доступна Ремосу с момента его появления здесь. Её функция предельно проста: она помогает практиковать концепцию судьбы, встать на путь судьбы, непрерывно повышать уровень совместимости с ней и, как следствие, получать новые способности. Концепция "Охоты за судьбой" основана на мести и справедливости. Её суть заключается в сильном чувстве миссии. Стремление к конкретной цели или абстрактной идее до самой смерти имеет оттенок безжалостности, а поведение становится решительным и холодным. Это чувство миссии проявляется не только в личных актах мести, но и в процессе восстановления справедливости с помощью силы. Конечно, эти описания не были придуманы самим Ремосом. Они взяты из введения на панели системы. Ремос смог понять их смысл. Узнав, что мир, в который он попал, — это мир пиратов, Ремос был вне себя от радости. Мир пиратов идеален. Здесь бесчисленное количество пиратов, которых можно уничтожать. Достаточно просто отметить их как цели охоты и следовать концепции "месть за невинных людей, ограбленных пиратами", чтобы непрерывно повышать уровень совместимости с судьбой. Спросите себя, какой мир может быть более подходящим для "Охоты за судьбой", чем мир пиратов? По этой причине он даже взял себе имя "Патрульный рейнджер" из игры. К сожалению, его репутация пока слишком мала, и только морские солдаты и некоторые соседи знают это имя. За год охоты на пиратов уровень совместимости с судьбой превысил 10%, и Ремос получил две способности. [Точный выстрел: Повышает точность стрельбы. При использовании огнестрельного оружия гарантирует, что пуля никогда не пролетит мимо.] Это основная причина, по которой Ремос в течение года использовал револьвер в качестве основного оружия. [Молниеносный шаг: Увеличивает силу ног и скорость передвижения, а также способность уклоняться от атак противника.] Довольно стандартный, но очень полезный и удобный навык. Кроме того, он получил производный навык. [Уклонение и выстрел: Уклонение от атаки с немедленной контратакой. Не требует концентрации, пуля гарантированно попадает в цель. Навык можно использовать раз в пять секунд.] Проще говоря, это производный навык с пятисекундным перезарядом и кадром неуязвимости. Это комбинация [Точного выстрела] и [Молниеносного шага]. Ремос использовал этот навык много раз в процессе охоты на пиратов и в итоге пришёл к выводу, что он очень полезен, но требует больших затрат энергии. Использовать его более пяти раз за короткий промежуток времени не рекомендуется. В целом, "Охота за судьбой" очень мощная система, которая позволила Ремосу, обычному человеку, изначально лишённому силы, выжить в мире пиратов и постепенно наращивать свою мощь, как снежный ком. Теперь, когда уровень совместимости приближается к 15%, он с нетерпением ждёт появления новых способностей и возможных производных навыков. Вернувшись домой, Ремос положил деньги в сейф, снял пальто и бросился на кровать. На этот раз, чтобы выследить Кровавого Джека, он преследовал его через три острова, застрелил более двадцати пиратских подручных и, наконец, остановил его, успешно доставив его голову. К сожалению, за подручных не было награды, поэтому Ремос не стал заботиться об их телах и привёз только главную цель. После трёх дней погони Ремос был уже очень сонным, поэтому быстро уснул, как только лёг на кровать. ... Ремос проспал целый день и только на следующее утро постепенно проснулся. Он сел, потянулся, и его тело издало лёгкий хруст. Он встал, умылся и окончательно пришёл в себя. Почувствовав голод, Ремос схватил пальто и решил выйти перекусить. Как только он вышел, он столкнулся с соседкой. – О, наш морской рейнджер вернулся! Как дела? Охота на пиратов прошла успешно? – спросила тётя, держа в руках метлу. – Доброе утро, тётя Оппа. Всё прошло гладко, я уже доставил пирата на морскую базу, – с улыбкой ответил Ремос. Соседи знали, что он занимается охотой на пиратов уже год. Сначала некоторые советовали ему не браться за это дело, так как оно слишком опасно. Они были старыми соседями, жившими рядом много лет, и не хотели, чтобы он однажды погиб в море. Но Ремос был непреклонен и не поддавался на уговоры. Со временем он всё больше преуспевал в этом деле, и люди постепенно перестали его отговаривать. Вместо этого они стали напоминать ему быть осторожным с ловушками пиратов, интересовались его делами при встрече и иногда приносили ему еду и напитки. Ремосу не нужны были эти угощения, но это было проявлением доброты соседей,

поэтому он принимал их с благодарностью. Стоит отметить, что простые люди в мире пиратов действительно страдают от пиратов, и большинство из них не питают симпатии к охотникам за головами. Однако большинство всё же относились к Ремосу с уважением. – Это хорошо... Ты сейчас куда-то идёшь? Ты же только вчера вернулся? – с недоумением посмотрела на него тётя Оппа. – Я иду позавтракать. Я очень голоден. Не волнуйтесь, тётя Оппа, я не уеду так скоро. Мне нужно ещё несколько дней отдыха, – быстро объяснил Ремос. – Это хорошо, это хорошо, – с улыбкой кивнула тётя Оппа, довольная его ответом. Перекусив на торговой улице и купив необходимые вещи, Ремос вернулся домой и начал свои ежедневные тренировки. Хотя у него была система и он открыл "Охоту за судьбой", он не мог пренебрегать обычными тренировками. Сила судьбы не укрепляла его физическую форму. Если он хотел стать сильнее, его тело не должно было быть слабым. Возьмём, к примеру, навык [Уклонение и выстрел]. Когда Ремос только получил его, он понимал, что после двух использований начинает чувствовать головокружение и одышку. Потребовался год тренировок, чтобы он мог использовать этот навык пять раз подряд. Учитывая средний уровень физической подготовки в мире пиратов, ему ещё было куда расти. Что касается тренировок, он взял их с морской базы. Это не было секретом, просто обычный план тренировок морских солдат. Он просто скопировал его. Интенсивность была не слишком высокой, но эффект от тренировок был отличным. Мирные дни пролетели быстро. Через три дня Ремос снова был готов отправиться на охоту. На этот раз он решил сделать рывок и выбрал своей целью пирата с наградой в 10 миллионов. С одной стороны, это был прорыв в сумме награды, а с другой — он планировал использовать эту возможность, чтобы поднять уровень совместимости с судьбой до 15%. Конечно, подготовка должна была быть тщательной. Когда всё было готово, Ремос отправился в порт, взял свою лодку и направился к месту, где, согласно разведанным моряков, последний раз видели цель.

<http://tl.rulate.ru/book/125290/5337110>