

24 Атрибут базовой карты

Алекс полностью сформировал свою базовую карту, которая так удивила его своим внезапным появлением. Он вошёл в свой внутренний мир полюбоваться ею. Он не был уверен, как смог назвать атрибуты базовой карты из-за её особенности.

Атрибут карты были ключевым знанием, потому что все следующие карты будут связаны с атрибутом базовой.

После школы Алекс вернулся в додзё. Он нашёл Рена, сосредоточенно играющего в Пять в ряд против своего отца.

Алекс убрался в додзё и сел. Он посмотрел на двух сражающихся стариков и спросил:

— Мне нужно найти атрибуты моей базовой карты.

Рен посмотрел на него.

— Ты сформировал базовую карту? Я, если честно, удивлён, что ты смог прямо перед школьными экзаменами.

Алекс кивнул. Рен поднялся, прошёл в комнату и вынес старую машину. Она выглядела как старый компьютер, но имела выемку для карты, цветной экран и терминал.

Алекс в непонятках посмотрел на Рена.

— Ты из какого столетия это вынес?

Рен не ответил.

— Его было нелегко достать. Но база у него больше, чем у школьного распознавателя атрибутов. Призови свою базовую карту и закрепи её сюда.

После этих слов Рен вернулся к игре в Пять в ряд. В задумчивости Алекс призвал кристальную белую карту и закрепил её в отверстии старого прибора.

Прибор вспыхнул на долгое время и только потом терминал начал проводить анализ. Алекс посмотрел на карту и удивился отчёту по атрибуту.

— На 100% светлый атрибут, тип: пустой.

Алекс не был уверен, что это за тип, так что позвал старика Рена.

— Рен, что такое тип?

Он ответил:

— Оу, забыл я рассказать тебе. Тип твоей базовой карты определяет, какие активные карты ты будешь призывать в будущем. Это интерпретация рисунка твоей карты.

Алекс больше ничего не спросил. Он достал карту, и внезапно, с одной только мыслью, она перевоплотилась из белой в ночного цвета чёрную с мучительно чёрным изображением. Вставив этот вид карты в устройство, он дожидался конца анализа.

— На 100% тёмный атрибут, тип: пустой.

Алекс вздохнул. Другая форма должна была сделать другой атрибут. Он не был уверен, что будет что-то общее, но понимал, что необходимо держать всё в себе.

Он ещё раз изменил карту в прозрачную и вставил её в анализатор.

— Неизвестный атрибут, Неизвестный тип.

Алекс вздохнул. Его базовая карта и правда была мистическая. Он удивился бы будь это из-за двух Небесных Скорбей, павших на него.

Наконец, он трансформировал карту в полосатую и проанализировал её.

— Ошибка.

Когда он попытался проанализировать свою полосатую базовую карту, на самом деле получил ошибку. Он покачал головой, и карта исчезла в его внутренний мир. Он выключил машину и вышел во дворик дождя.

Рен посмотрел на него.

— Как результаты? — спросил он.

Алекс улыбнулся.

— На 100% светлый атрибут, Пустой Тип. Что это значит?

Рен и Алок были удивлены.

— Стопроцентный атрибут? Это результат твоего внимания на основах? — спросил Рен.

— Я никогда раньше не слышал, чтобы у кого-то был стопроцентный атрибут. Такой идеально однородный атрибут, твои карты будут излучать много силы, — закивал Алок.

— Что именно значит Пустой Тип? — спросил Алекс в замешательстве.

— Пустой Тип очень редкий. Это значит, что ты можешь создавать все виды карт светлого типа. Неважно боевая карта или нет, — кивнул Рен.

— Я не понимаю, с чего они взяли, что ты бездарность. Такая высокооцениваемая базовая карта... — Рен вздохнул.

— Не рассказывай им об этом. Я не хочу иметь с ними связи, — холодно сказал Алекс.

Алекс начал читать материал о базовых картах и какой следующий шаг вперёд делать для создания карт.

Базовая карта была опорой. В принципе сама она эффекта не имеет. На фундаменте базовой карты, человек может построить платформу. Платформа на самом деле была лишь веткой умений, как в играх, в которые Алекс играл в своём прошлом мире.

Существует целая иерархия всевозможных улучшений для карт. Базовая карта светлого атрибута может создавать другие карты такого же атрибута.

Активные карты были обозначены рангами. Карты первого ранга могут быть призваны как первые активные карты ветки. Карты второго ранга призывают после карт первого ранга, ведя так дальше по всему пути иерархии.

Призыв карты высшего ранга будет зависеть от потенциала базовой карты и, соответственно, семени. Чем выше ранг призываемой карты, тем более могущественным будет человек, призвавший карту.

Создание нескольких ветвей для роста увеличило бы разнообразие инструментов за плечами. Например, огненная базовая карта может призвать карту первого ранга с огненным шаром, который прокачает тебя по ветке атаки, помогая делать шаг вперёд по этому пути. Но можно призвать другую карту первого ранга — огненная близость, которая продвинет человека по пути контроля.

Какие ветки умений будут открыты зависит от типа базовой карты. В случае Алекса его карта со светлым атрибутом имеет пустой тип, что значит он может призвать любую из карт первого ранга светлого атрибута и пойти по этому пути.