

Проснувшись рано утром, мы позавтракали, после чего разошлись. Я отправился в свой университет. Мама отправилась на работу в ресторан.

Я не оставлял попытки создать карточку, даже с тем небольшим запасом силы, что имел. Но, здесь вопрос был не в количестве силы или ее концентрации, а контролем над ней. Итак, попытки создать карту заканчивались ничем, однако, я таким образом немного улучшало контроль над силой.

Уже в университете новость о моем пробуждении не вызвала резонанс среди группы. Это понятно. Я не только слишком поздно пробудился, как зодиак, еще и моя профессия была вспомогательной, причем не лучшей среди других.

Мои отношения с группой заканчивались на сухой взаимопомощи. В школе, я был популярен среди преподавателей, за свой ум, и другие качества взрослого, но меня не любили дети. В средних классах, я был популярен среди противоположного пола, за свое спортивное тело и разум, но я не искал отношений с несовершеннолетними. А в университете все смотрят на статус и обеспечение, поэтому мне с группой сразу не удалось найти общий язык.

Среди моей группы, как и во всем университете в целом, только я был по внешнему кругу, поскольку это был лучший университет в городе. В противоположность мне было два человека, которые пробудились раньше. Несмотря на то, что они не выбирали академию, потому что за них позаботится их семья, они были популярны и обеспечены. По их оценкам и способностям, они войдут в армию города или в группу зодиаков наемников.

По расписанию, на парах сегодня была математика, информатика и безопасность жизнедеятельности. Преподаватели, даже те, у которых у меня не было пары, приходили и говорили, что я их разочаровал. Это было потому, что я перешел в академию зодиаков.

Я шел на докторскую степень по математике и экономике, поэтому учителя не понимали, почему я хочу уйти. Хорошо, что учитель социологии не пришел, поскольку она у меня была хуже других предметов.

Я слушал все лекции без исключения, много времени уходило на запоминание и изучение материала. Это никак не мешало мне тренироваться или жить, потому что я распределял время достаточно хорошо. На мои тренировки в общей сложности уходило до получаса суммарно. На домашние дела тоже полчаса.

Вернувшись домой, я продолжил учить материал по занятиям. В перерывах, спустя каждые полчаса обучения, я тренировал тело. Упражнения гимнастики, кардио и легкая атлетика по пять минут. Вместе с этим, я стал справляться со своей звездной силой. Тренировать ее контроль было сложным занятием, поэтому сосредоточиться на тренировке было труднее, чем раньше.

Я закончил с лекционным материалом, а дневная норма упражнений была выполнена. Мое тело было влажным от пота, потому что вытер тело футболкой, промыл ее в воде и повесил

сушиться.

Надев на себя запасную серую футболку, я запустил игру "Растения против зомби: Переработан".

Прошлую попытку я закончил на ночном этапе, пройдя пятый уровень. Особенностью ночного этапа были: могилы, с которых поднимались разные виды зомби; дождь, случайно сбрасывающий семена растений на газон с неба; ветер, сдувавший семена и Сонечка грибов с экрана, поэтому действовать было необходимо быстро; а также тьма, которая была на всем уровне.

От большинства объектов были только силуэты. Зомби и растения, сливались и накладывались друг на друга, поэтому пришлось угадывать врагов. На некоторых уровнях темнота исчезала, от ударов молнии, или от включенного света в доме, но во втором случае, свет был недостаточно даже на половину экрана. А вот в первом случае, молния иногда появлялась, освещая весь экран, лишь на секунду, за которую необходимо верно проанализировать поле и расставить растения.

С каждым последующим уровнем сложность только возрастала. Это повлияло на все возрастающее количество зомби и могил на экране. Удары молнии также увеличивали интервал как на уровне, так и в последующих уровнях еще больше. На них уже и надеяться не стоит.

Среди зомби, что я встретил на ночных уровнях, кроме уже упомянутых "Зомби с газетой" и "Зомби с дверью", я встретил и других. Среди них были: "Зомби регбист" в полной экипировке красного цвета, он быстр и достаточно крепок; "Зомби танцовщика" и его "Подтанцовщиков", поднимающихся из-под земли во время танцев. Они не так крепки, поэтому не самая большая угроза; "Зомби с тачкой", что перевозил обычного зомби в тачке, тот был его щитом.

Были и новые растения, грибы, которые я получил на ночном уровне. В них входили: "Ледяной Гриб", полностью сделанный из синего льда, его лицо было очень угрожающим и он умел взрываться, останавливая зомби в ледяной ловушке на пару секунд; "Гипногриб", имевший радужный цвет с белой ножкой, он умел брать зомби под контроль, они разворачивались отправляясь есть других зомби; "Трусогриб", он был худой и высокой версией "Спорогриба", только, он прятался в землю и останавливал стрельбу, когда к нему подходили зомби; "Гриб судьбы", у него была черная шапка и серая ножка, он был взрывоопасен, как "Вишневая бомба", но гораздо сильнее, что подчеркивало его лицо. После него на газоне оставались отверстия с землей, на которые не поставят грибы и растения.

Десятый уровень был очень особенный, поскольку на нем появился новый зомби босс. Он был большого размера, даже больше Зомби каменьчика, а также в два-три раза толще других зомби. На нем был одет разорванный фрак, в руках он держал керосиновую лампу.

Ударив по земле ногой, зомби поймал выпавшую из панели лопату. Угрожающе выкрикнув, зомби начал идти в сторону дома, за ним в то же время последовали зомби со всех прошлых

уровней.

Керосиновая лампа "Зомби во фраке" хорошо освещала участки по бокам, на которых проходили зомби. Свет распространялся на пять ячеек вокруг. А поскольку Зомби во фраке был довольно медленным, другие зомби его быстро обогнали и выступали в роли живого щита. А так как Зомби во фраке шел только по средней линии, и на ней не появлялись зомби.

Раставляя падающие с неба грибы и растения, я оборонялся от зомби по бокам и пытался убить "Зомби во фраке".

Особенность Зомби во фрака заключается в его возможности выкапывать растения из газона одним движением лопатой. Это его немного замедляло, что было на пользу мне. Следует заметить, что взрывчатые растения, которые могли бы замедлить движение зомби босса или нанести повреждение, было достаточно мало.

Уровень прошел пожертвовав невероятным количеством растений и грибов.

На этом уровне, я проиграл восемь раз, потому что мне не везло. Я не успевал обороняться от зомби. Зомби было гораздо больше, чем я мог преодолеть, что только доставляло радости. Теперь, из медленного "Tower defense" жанра, игра стала более динамичной и требовательной, ставя меня перед сложным выбором, который я должен был выбрать как можно скорее. Иначе это станет самым неудачным выбором, ничего не сделав.

На других ночных уровнях, ввиду их динамической и геометрической сложности, я проигрывал лишь по разу, или два, иногда и не проигрывал совсем.

Это было настолько интересно, что я увлекся игрой, не заметив, как после одного из поражений, мое тело стало странно себя чувствовать. Заметил я это, только после преодоления десятого уровня. Я сидел, вдумчиво разглядывая себя.

Я чувствовал покалывание, мурашки по коже. Моя концентрация увеличилась, тело начало двигаться само, принимая решение во время игры, адреналин в крови повысил температуру тела, а зрение наблюдало каждую деталь с большой точностью. Это все, что я мог заметить, но не все, что со мной происходило

Во время этого странного состояния моя звездная сила ускорилась, полностью закончившись, но я почувствовал, как стал немного сильнее. Даже мой контроль над силой немного улучшился.

Только после окончания уровня, я понял, что очень сильно был сосредоточен на нем.

Это неожиданное и странное состояние кончилось, как только я обратил на него внимание. Я вспоминал все ощущения, но не мог его воспроизвести повторно.

"Невероятно! Что это было? Я полностью стал другим. Более четким и понятным." Удивился я мысленно, периодически сжимая ладони в кулаки.

Не зная, что это такое, я увлекся мыслью узнать больше. Быстро вернув свою лопату на место, а также подобрал семена растения, "Кувшинки", я закрыл игру.

Открыв сайт для зодиаков, я открыл информацию о звездной силе. Это было самым логичным решением из всех, поскольку то, что со мной произошло, также повлияло на звездную силу, и по логике, должна быть информация на сайте.

Прочитав почти всю доступную информацию, я нашел то, что искал. Произошедшее со мной было "сверхинстинктом". Он возникал в моменты опасности для жизни. В моменты пика эмоций. А также случайно в моменты, когда тело без сознания.

В этом состоянии разум отходит на второй план и тело полностью отдается инстинктам. Потому, я чувствовал тело и себя иначе.

"Сверхинстинкт" не является звездной способностью, и он никак напрямую не связан со звездной силой, лишь косвенным эффектом развития. Поэтому даже при детальном поиске я не нашел много информации в разделе звездной силы.

Первое, что надо сказать, состояние "сверхинстинкта" стало сильнее, чем прежде, благодаря звездной силе, связывающей тело, разум и душу. Во-вторых, это то, что тело знает гораздо больше, чем разум или сознание, и в состоянии "сверхинстинкта", тело показывает все свои силы и возможности.

Среди эффектов, в состоянии "сверхинстинкта", отметили высокую точность движений, увеличенную концентрацию, улучшенную скорость реакции, замедленное восприятие времени, улучшение контроля звездной силы и т.д.. В это состояние невозможно войти обходным способом, только если от этого зависит твоя жизнь, поэтому теперь стоял вопрос.

Вопрос состоял в том, как я вошел в это состояние. Мне ничего не угрожало, эмоции никак не могли служить активатором. За этим стоит что-то другое, и я могу только предположить, что это связано с играми. Например, предположить, что это связано с тем, что написано в интерфейсе нано-роботов к игре.

/Plants vs Zombies: Remastered.

Жанр: Tower defense.

Игровой контент: Растения; Зомби; Объекты.

Бронзовая игра: Ускорение развития 1,5-2 раза при каждом уникальном прохождении игры.
Расход от 1 до 1.000 звездной силы за раз./

Момент с "ускорением развития" как никто другой мог подойти к теории о состоянии сверхинстинкта, но я могу только предположить, что это так. Утверждать буду только тогда, когда уверюсь в этом.

Пока я этого не выяснил, вопрос оставил на потом. Ответ сам по себе придет, раньше или позже.

- Ха-х... - Вздохнул я, открыл игру.

Теперь, вместо приключений на новом этапе, я открыл "Достижения". Передо мной открылось меню в стиле надгробий, а в которых были описаны требования.

/Игрок: пройти игру любым методом.

Награда: +1 Бронзовый ключ./

/Мастер зелени: пройти игру не используя грибы.

Вознаграждение: +1 новое уникальное растение на выбор./

/Мастер взрывов: пройти всех боссов взорвав их любим способом.

Вознаграждение: +1 новое уникальное взрывное растение./

/Стратег: пройти игру не используя газонокосилку, пылесосов и т.д. Вознаграждение: +10% к скорости освоения профессии Вычислитель./

/Гринпис: пройти игру не потеряв ни одного растения, гриба.

-Разрешено использовать лопату (поскольку это не вредит растениям).

Вознаграждение: +10% к скорости освоения профессии Фермер./

"Упасть не встать! Серьезно?! Такого, я даже не мог ожидать." Мое лицо сейчас было удивленным и взволнованным.

- Там были сотни игр. Даже страшно представить, что будет дальше. - Я понимал, что придется постараться, чтобы получить все достижения, но время у меня есть, так что все хорошо.

Закрыв "Достижения", я вернулся к обычной игре.

Новым этапом игры был задний двор с бассейном, отличавшимся от предыдущего тем, что тот же бассейн занимал две линии по середине поля. Поэтому вместо пяти линий газона было

шесть линий, по две линии газона с каждой стороны и две линии бассейна между ними.

На линии с бассейном необходимо было ставить Кувшин, чтобы уже на них располагать другие растения.

Еще одним препятствием было то, что ночные грибы спали в день, я не мог использовать их на этапе бассейна.

Во время игры, я начал экспериментировать, менял тактики, увеличивая эффективность. Основной силой, во всех стратегиях, было два ряда Соняхов, потому что, это было экономически выгодно и позволяло быстрее заполнять ряды растениями.

Каждый уровень бассейна был реальным экзаменом моих способностей и решений. Количество зомби увеличилось по сравнению с прошлым этапом на первом уровне. Если не верно распределить растения на газоне или бассейне, то это приводит к большим потерям и в конце к проигрышу. Каждая ошибка бьет по экономике и растениям, а на восстановление утраченного уходит время.

Кроме прошлых видов зомби, появились и новые для этого этапа. "Зомби с надувным кругом", надевши на себя детский круг уточку, и мог спокойно плавать в бассейне. "Зомби с трубкой", надев плавки и маску с трубкой, он опускались на дно бассейна, и вылезали только когда ел растения. "Зомби с зомби-дельфином", они были быстры и могли перепрыгивать через растения. "Зомби с гарпуном", они сбрасывали в воду первое растение перед ним. "Зомби на лодке", три зомби на резиновой лодке, не умели плавать, но лодку невозможно было пробить горошинами, и она исчезала только если взорвать ее. "Зомбони" на машине, создававшей лед на газоне, и "Команда зомби бобслея", катавшаяся по созданному льду. Они были так же проблемны, как и "Зомби на лодке".

Лед Зомбони можно было убрать с помощью "Острого перца". Он также, как и все взрывчатые растения, уничтожал машины Зомбона.

Теперь, расскажу о растениях на этапе бассейна. "Кабачок", он светло-зеленого цвета с грозным лицом, прыгая на зомби, он уничтожал их. "Тристрел", тот же "Горохострел", но с тремя головами, стреляющий на три линии. "Водорость" она выглядела как темно-зеленая лиана с шипами и красными глазами, она хватает плавучих зомби и затягивает их под воду. "Острый перец" имел красный цвет и лицо похоже на психа, он взрывается и уничтожает каждого зомби вдоль линии, оставляя огонь. "Колючка", имела бурый цвет и шипы, по которым ходят зомби и страдают, она также может прокалывать колеса "Зомбони". "Пень-факер" у него всегда горит голова, что ему не мешает, он такого же бурого цвета и может превращать горошины в пламенные горошины, причиняющие больше повреждений. Последним был "Высокий стенорех", как и своя меньшая копия, он защищает растения и не позволяет зомби из-за него перепрыгивать.

Перезарядка для каждого растения была разной, быстрой или медленной. Такие растения как Спорогриб и Горохострел имели быструю зарядку, а взрывчатые, как картофельная мина и

вишневая бомба, имели длинную зарядку.

Все было закономерно, растения, уничтожавшие зомби одним своим использованием, а также другие защитные растения имели длинную зарядку. А постепенно приносившие повреждения заряжались быстрее, к ним относились и Соняхи.

Длинная зарядка растений сильно мешает увеличенной динамике игры, поэтому их нужно использовать в особых ситуациях. Но у меня было ограниченное место для растений, поэтому я не мог бездумно выбирать растения. До этапа с бассейном у меня было только шесть городов, но на этом этапе, я смог приобрести еще два места под семена.

Мой сосед в игре, безумный Дэйв, открыл магазин-машину, где я мог приобрести место для растений. Кроме мест под растения, в магазине-машине продавали новые виды растений, а также предметы на уровне.

Из растений в магазине-машине были "Горохомит", растение солдат, с четырьмя трубками для гороха и каской с камуфляжем. "Двойник сонях", имеет две головы и выпускавший по два Сонечка из каждой свои головы. "Мракогриб", являвшийся другой версией Дымогриба, он мог распылять споры вокруг себя, а не перед собой. "Рогиз", ставится на Латаття и может стрелять шипами с автонаводкой.

Из предметов на продаже были пылесос, для бассейна, работающий как и газонокосилка в прошлых этапах. Грабли, убивавшие зомби с одного удара, но и существовавшие на один удар. Цена была в монетках, а они иногда падали с зомби.

Купив восьмое место для растений, мой список растений состоял из Соняха, Кувшинки, Скорострела, Ледяного гороха, который мог замораживать воду в бассейне, Высокого стенореха, Вишневой бомбы, Колючки и Острого перца. Это был самый эффективный расклад для игры, которое преодолеvalo уровни без больших препятствий.

Игра все еще зависела от удачи, поэтому, я не мог так просто выигрывать только с лучшей комбинацией.

Уровни с первого по четвертый и с шестого по девятый прошли малой кровью, больше всего, я проиграл три раза. Но на пятом и десятом уровне все было гораздо сложнее.

На пятом уровне зомби значительно меньше в размере и быстрее в движении. В отличие от своих больших размеров, маленькие зомби были в два раза быстрее. Это доставило гораздо больше проблем, чем предыдущий уровень. Поэтому, я проиграл раз пять-шесть, прежде чем пройти его.

Десятый уровень, как и на прошлом этапе, был особенным. С правой стороны монитора на газон вышел толстый зомби с большим кругом и в плавках. Он прыгнул в бассейн и большая волна появилась от этого. Зомби там и остался, плавая в бассейне. Уровень начался и я

оборонялся от зомби.

Особенностью "Зомби отдыхающего" была его неподвижность в воде, а также то, что он иногда прыгал и смывал водой растения на газоне. Это создавало проблемы, поскольку зомби только останавливались, продолжая идти вперед. Лучше ситуация была в бассейне, поскольку в нем не появлялись зомби.

Зомби разрушал всю структуру на газонах и я ничего не мог с этим поделать. На битву с "Зомби отдыхающим" я потратил много сил, проиграв более десяти раз.

Я снова почувствовал состояние сверхинстинкта, он сопровождал меня на всех уровнях, но всего на пару секунд. На уровнях, где все было сложнее, состояние сверхинстинкта становилось гораздо длиннее.

- Это было сложно... - Тяжело говорил я вытирая с себя пот, появившийся, пока я был в состоянии сверхинстинкта.

Остановив на этом игру и выйдя из нее, я проверил состояние своего тела. После многократного состояния сверхинстинкта, у меня была уверенность, что я как-то изменился в лучшую сторону.

С моим телом все было хорошо, даже лучше, чем было раньше, но тело как на иглах стало двигаться резко и рывками. Я чувствовал, как оставшаяся в каналах звездная сила двигалась быстрее, чем всегда. А сам источник незначительно увеличился.

По показателям нано-роботов, у меня был полностью пустой резерв звездной силы.

Отдохнув после игры, я снова проверил свое состояние, и он вернулся в норму. Тренировка звездной силы показала, что мой контроль силы незначительно улучшился. Это также было результатом состояния сверхинстинкта, но до создания карточки еще далеко.

"Необходимо зайти на сайт и узнать, как легче всего использовать свою способность." Подняв руку к подбородку, я посмотрел на монитор.

После недолгого зрительного контакта, я помотал головой и отправился делать домашние дела.

Когда делать уже было нечего, я начал отдыхать, просматривая видео. Меня интересовали способности "Карточных хранителей". С тетрадью и ручкой в руках я записывал все наблюдения.

С самых видео было сложно что-то понять, поэтому, я пользовался и сайтом, разделившим о своей профессии.

Самое важное, я записывал и делал пометки, иногда зарисовки. На анализ всего нужно время, поэтому этим, я займусь позже.

- Что делаешь? - Спросила мама, что недавно пришла домой и села за компьютер.

- Сверяюсь со своими пометками о профессии. - Ответил я повернувшись к ней.

Мама сейчас смотрела видео из кулинарного поединка.

Я читал свою тетрадь, поскольку не вся информация мне была ясна. Это только небольшое количество всей доступной информации. Мне еще нужно узнать о звездной силе и других профессиях. Выписать закономерности, особенности, недостатки и понять их.

Есть более распространенные и редкие профессии. Такие профессии, как "Рыцарь", "Стрелок", "Маг стихий" из боевых, "Повар", "Фермер" из вспомогательных, являются наиболее распространенными у зодиаков. А такие, как "Разбойник", "Маг призыватель", "Маг иллюзий", "Снайпер", "Вычислитель", "Карточный хранитель", "Алхимик", "Кузнец", и другие очень редкие профессии.

Вариантов боевых профессий было так же много, как и вспомогательных, если не больше. Но не стоит думать, что все вспомогательные профессии ничего не могут в бою. Они также, косвенно или прямо могут сражаться, используя свои способности, создавая оружие или реагенты и т.д.

В записанном мной материале было много сравнений с другими.

Развитие профессии полностью зависит от зодиака. Будет ли он развивать свое тело, способности или мастерства, зависит от него самого, поэтому и прогресс будет зависеть от зодиака.

Следует сказать, что каждую новую звезду (1-6) сила способностей возрастает, ненамного, но заметно, и чем дальше, тем сильнее. А при новой стадии у зодиака появляется уже новая способность.

У "Карточного хранителя" это: Увеличенное количество использования карты (даже неограниченное количество использований в будущем) на поздней(2) стадии; Перемещение живых существ в карточки (растений, животных) на старшей (3) стадии; Создание условий внутри карты (воздух, свет, увеличение/уменьшение гравитации, рост растений, температура и т.д.) на полноценной(4) стадии. О высшей(5) и завершенной(6) стадии профессии ничего не известно, потому что никто еще не смог преодолеть барьер четвертой стадии.

Поэтому, "Карточные хранители" могут, как жить в своих карточках, так и помещать в них целые помещения.

Это все, на данный момент, что я смог выписать в тетради. Вся информация была полезна. А также я заметил, что всю записанную мной информацию нано-работы копируют в заметки, создавая документы с названиями исследований.

Я научился полезным упражнениям на скорость передачи звездной силы по каналам. Этот метод был схож с эффектом при состоянии свержинстинкта, но производился и использовался по другому. Весь метод записан в информации по звездной силе

Метод заключается в том, что зодиак берет контроль над силе и двигает ее самостоятельно по каналам. Двигать нужно с большей скоростью, чем при обычном состоянии. Это позволяет ускорить обычное движение силы и в момент использования способности, это тоже будет быстрее.

От лица Джона Кенсейва

Находясь в темном помещении, я смотрел на лицо преступного босса одной из территорий внешнего круга.

Его взгляд выражал злобу, он точно хотел убить меня. Лишь взглянул ему в глаза, я быстро опустил их в пол, на красный ковер.

Все тело трясло от страха.

- Ты задолжал у нас большую сумму. Время вышло, но я не вижу, чтобы у тебя было чем платить. Как будешь расплачиваться за долги? Или ты решил воровать у нас и не возвращать? - Его голос звучал по всей комнате эхом, он был злой и не предполагал ничего хорошего.

Дрожащим телом, я судорожно пытался вспомнить, что может меня спасти в этой ситуации.

- У... У меня ничего нет, но у моей женщины должно быть. - Дрожащим ртом, я быстро ответил.

Босс ненадолго промолчал, но потом засмеялся. Ударив по столу, он грозно произнес.

- Серьезно?! Как я знаю, ты больше пяти лет сам по себе. Ты думаешь, что у тебя еще есть семья? У тебя ничего нет, но ты продолжаешь тратить воздух. Сломайте ему палец. - После его слов, люди в костюмах схватили меня.

Как бы я ни двигался, не смог ничего поделать. Один из них взял меня за руку, после чего сжал палец и вывернул его в другой стороне.

- А-а-а!!! - Закричал я от боли, но меня все еще держали и я не смог сдвинуться с места.

- Твои пальцы, самое ненужное в продаже. Даже если мы их тебе сломаем, ничего не потеряем. Но, в тебе есть гораздо лучшие детали, твой мозг, сердце, кровь... - Издевался он надо мной.

- Прошу... Не надо... У меня есть сын.... Он-н с детства был здоров... его тело гораздо лучше моего. У-у-у-у... Заберите его. А моя красивая женщина, вы можете делать с ней, что угодно. - От боли, на моих глазах выступили слезы, я скулил и заикался.

Посмотрев в глаза босса, я увидел, как он задумался.

- Как их зовут? - Спокойно, без интереса спросил он.

- Джейми, у-у-у... Брэд, и, Морган Брэд. - Быстро ответил ему завывая от боли.

- И где их найти?... Прекрати скулить! Это только один палец. - Крикнул он и ударил по столу.

Я вынужден был закрыть рот, не издавая звук.

- Не знаю. - Честно ответил я.

- ... - Он посмотрел на меня с темным и жестоким лицом.

- Еще один палец. - После его слов, мужчина снова сломал мне пальца.

- А-а-а!!!... - Я крикнул, но мне ударили по челюсти и я быстро умолк.

- Где они? - Снова спросил он.

- Н-не зн-н-наю. - С усилием держа крик боли, я ответил.

- Еще один палец. - Все повторилось.

Я снова крикнул, и меня еще раз ударили. Из рта пошла кровь, а в глазах помутилось.

- Где? - Ситуация повторялась.

Мне сломали все пальцы, после чего били в челюсть, пока не выбили почти все зубы. В ушах звонили колокола, изо рта шела кровь с кусочками зубов, а все пальцы стали фиолетовыми.

- В самом деле не знаешь. Хе-хе... Тебе хуже. - Со смехом произнес он.

- Ничего, мои люди поищут. А от тебя мне ничего не нужно. За твои долги будут расплачиваться те, кого ты назвал семьей. Вынесите его отсюда. - Спокойно произнес босс и меня начали нести.

- Найдите их, но не... - Я услышал пару слов, прежде чем меня вынесли из кабинета.

Меня посадили в машину, после чего увозили некоторое время. Я видел только замкнутое пространство, металлическое изнутри, без окон и только одним выходом через заднюю дверь.

Когда движение остановилось, а меня вынесли на снаружи, я увидел операционный стол.

- Нет! Не надо! Прошу! Нет!... - Молил я двигая ногами, но меня ударили в живот, после чего положили на стол и жестко закрепили петлями.

- Нет, нет, нет, нет... - Смотрел я на скальпель перед своим животом.

- А-а-а-а!!!... - Почувствовав боль от скальпеля, и то, как двигают мою плоть, я закричал со всей силы.

<http://tl.rulate.ru/book/95146/3641715>