

Я свободное время проводил за развитием звездной силы, которая, несмотря на свой небольшой объем, увеличивалась с каждой практикой. Это не мешало мне тренироваться или учиться, потому что мои тренировки не занимали большое время.

После занятий в университете, я, как всегда, вернулся домой, приготовив поесть, смотрел лекционный материал и выполнил все домашние дела. Ничего сложного, но это отняло много времени, поэтому я справился со всем за 5 часов.

Открыв игру "Plants vs Zombie: Remastered", я продолжил играть. Новый этап был уровень с бассейном, в ночи и в тумане.

Сложность этого этапа была гораздо больше, поскольку разные факторы сложились в одну проблему. Первая проблема заключалась в том, что я не видел зомби в меню выбора растений. Обычно, выбирая растения, я мог видеть зомби, присутствовавших на уровне, но сейчас даже их силуэты были скрыты в непрозрачном тумане. Вторая проблема заключалась в том, что освещение от блеска не проникало сквозь туман, потому я не знал, откуда могут появиться зомби. Это еще не учитывая возросшее количество зомби и их новые виды.

Уровни стали намного длиннее, чем раньше, не только из-за постоянного повторения и изучения их, но и сами уровни занимал в три раза больше времени, чем на предыдущем ночном этапе. Я запомнил всех зомби, их возможные выходы и последовательность, проверял все это с помощью дешевых растений и ориентируясь на звук их стрельбы. Большая часть уровней, около восьмидесяти процентов, была пройдена на слух, даже Куст-фонарь и Ветродуи не помогли, но были полезны.

Это было настолько сложно, что после звука Зомбони, проезжавшего более половины поля, мне не оставалось ничего, кроме как переигрывать уровень. А Зомбони не был самым широким из них, были и худшие варианты, особенно в комбинациях с несколькими другими зомби.

Игра начала нуждаться в большом стратегическом управлении, быстрой реакции, на действии зомби, и своевременной посадке растений. На этом этапе необходимо просчитывать несколько сот вариантов каждую секунду, чтобы пройти один уровень. От такого уровня сложности мой прогресс, а также состояние свержинстинкта рос очень быстро, особенно в смешении с "положительными" эмоциями.

"Сложности! Ничего! Не значат! Если! Их! Можно! Преодолеть!" Раздражительно кричал я в своей голове перезагружая уровень.

Меня было тяжело вывести из себя, но у этой игры все получилось.

Сам ад состоялся на пятом уровне, когда зомби окончательно исчезли с экрана, стал прозрачным. На моем лице в тот момент было столько разных эмоций, что приходилось сдерживать себя, чтобы не ударить экран компьютера. У меня в тот момент на лице было столько эмоций, это надо видеть. Но даже этот уровень мне удалось пройти через несколько неудачных попыток.

В этом аду, состояние сверхинстинкта не успокаивалось, даже когда уровень был пройден. У меня не было столько звездной силы, чтобы развивать ее благодаря состоянию сверхинстинкта, поэтому, большую часть этапа, вся восстанавливающаяся крохотная сила исчезала без следа в моем теле. Все ощущения обострились, я даже стал ощущать потоки воздуха на себе, а мои движения были подобны точному механизму.

Среди большого количества зомби прошлых этапов мне удалось увидеть новых. Не буду перечислять всех, но многие из них доставляли неприятности. Кто-то летал на воздушном шарике, кто-то взрывался и т.д..

Новые растения тоже порадовали, особенно тем, что без них, некоторых зомби невозможно одолеть. Приятно удивило растение, освещавшее тьму и туман, хоть и стоило достаточно много, но оно того стоит. Еще, более интересным, было растение "Ветряй", оно отталкивало зомби, туман и работало довольно долго, сдерживая зомби на месте.

Некоторые растения, необходимо было сажать ночью, как сиамский горохострел, чтобы снизить зомби копателя. Последний быстро копал под землей до конца газона, после чего шел к началу. Растения в ночи работали всего несколько десятков секунд, поэтому их использование только мешало.

На десятом уровне, как обычно, появился босс. В меню выбора растений туман полностью исчез, а на его месте стояли лишь три зомби и машина. Два зомби держали машину в руках, а третий чинил ее гаечным ключом. Когда уровень начался, зомби с ключом ударил по машине и она принялась создавать туман.

Зомби перенесли машину через забор. Сначала в тумане исчез газон, потом дом и в конце даже меню игры. Экран был полностью белым и я не видел ничего, кроме дождя и падающих с неба растений.

Когда уровень начался, я остановил игру. На моем лице была очень-очень "добрая" улыбка. Мне даже захотелось закрыть игру и закончить на сегодняшний день, но я, с надеждой в сердце, продолжил играть.

Несмотря на сложность всего процесса, уровень был лишь немного сложнее прошлогоднего пятого, где зомби были прозрачны. А иногда даже легче, когда генератор тумана ломался и туман исчезал с уровня. В такие моменты хотелось увидеть не полный зомби экран, а картинку водопада.

Полностью сломать генератор тумана было невероятно сложно, из-за того, что зомби его переносили на другие линии. Мне удалось преодолеть все, благодаря невероятному нраву, а также быстрым решениям и чувствительности. Что уж говорить, некоторые растения были незаменимы на этом уровне. Среди таких были Ледяной гриб, Куст-фонарь, Ветроуд и Гриб судьбы.

Перейдя на новый этап, я увидел крышу, горшки для растений, также являвшиеся горшками

растениями и угловой наклон самой крыши. Крыша была под углом, поэтому большинство растений просто не работало. Такие как Горохестрел и ему подобные, были балластом. Потому "Капустопульта" была единственным вариантом обороны.

Глядя на все, что я прошел, мне захотелось отдохнуть. Закончив играть на сегодня, потому что устал от постоянного напряжения, я выключил компьютер. Откинувшись назад, я упал на кровать, закрыл глаза и некоторое время только отдыхал, настраиваясь на продолжение дня.

Я следил за потоком своей звездной силы, заметив, что она стала быстрее восстанавливаться. В обычном состоянии такое не заметишь, но после всего, я был очень сконцентрирован на ней, потому случайно заметил. Интерфейс nano-роботов также заметил, обозначив скорость заполнения резерва плюс девять процентов.

Когда мое тело вернулось в нормальное состояние, звездная сила успокоилась, а источник был заполнен, я поднялся с пола. Размявшись как следует, возвращая бодрость своему телу, я вернулся к прошлому труду с профессиями и силой.

Открыв пометки в интерфейсе nano-роботов, которыми было удобнее пользоваться, чем ручкой и карандашом, я нашел созданную в прошлый раз категорию. Сегодня, я разобрал записи относительно своей профессии.

Звездные карточки, при переносе объекта, хватают с собой и окружающий предмет воздуха. Карты с большим пространством просто увлекают все вокруг, если их не контролировать. Поэтому, как правило, в карточках имеется малый запас воздуха и быстро уменьшающейся температуры до нуля, но всего остального совсем нет, гравитация, свет, и прочее. Время в карточках движется по обычному, как во всем мире.

В случаях, когда предмет больше пространства карты, она не работает или, при правильной настройке, может захватить только часть объекта, сломав все остальное. В случаях, когда на карточку действует сила изнутри, она быстро ломается и все внутри выпадает снаружи. К примеру, объекты, как руда, растения, либо инструменты и т.д., содержащие звездную силу, могут своим давлением, сломать карточку изнутри.

При пробуждении карты, создающие зодиак, всегда имеют один метр кубического пространства, с их силой в 20 звездных единиц. У меня же, с силой 5-6 единиц, пространство будет около тридцати сантиметров кубических, но, пожалуй, даже немного меньше. А при новой звезде, сила становится больше и пространство при создании карты также увеличивается. Это индивидуально, потому сложно сказать точно.

Также звезда на ранней стадии влияет на контроль самого пространства в карте, объем остается таким, но форму пространства можно изменить. Куб, цилиндр, конус, пирамида, слой и т.д.. В зависимости от объекта, иметь разное пространство бывает лучше, чем обычный куб. Чем больше звезда, тем легче удастся контролировать пространство в карточке, создавая самые разные формы.

Закрыв заметки, я запомнил всю полезную, к моменту моей стадии, информацию, после чего начал исследовать интерфейс nano-роботов. Прошло немного времени с момента, как я получил его, поэтому большинство функций, кроме самых заметных, мне были неизвестны.

За некоторое время исследований, мной была найдена функция записи видео, которую можно перенести на любое устройство, функцию сканирования и записи, напрямую загружающие информацию в мой мозг или в пометки, чтобы не забыть. Также следует отметить возможность nano-роботов управлять химическими процессами в моем теле. Они могли успокоить организм или ввести его в состояние адреналина, но контролировать все напрямую у меня не получится, nano-роботы сами выбирают когда это нужно.

К сожалению, инструкции к нанороботам не было, поэтому все приходилось искать самостоятельно.

Сегодня была пятница, тогда получается, что два дня у меня будут выходные и я смогу целый день играть в "Plants vs Zombie: Remastered". А поскольку, мне удалось найти функцию загрузки знаний, запоминание предметов теперь не сложно. Поэтому в субботу остается только постирать все грязные вещи. Поскольку все по дому делаю я, от посуды, до уборки, поскольку большую часть времени, мама проводит на работе и это меньше, что я могу сделать.

Усевшись в удобную позу, я сконцентрировался на звездной силе, после чего взял ее под свой контроль. Это удалось легче чем раньше, будто я знал, как это делать, что могло быть результатом состояния сверхинстинкта. Раньше, сколько бы я ни старался, мне не удавалось создать карточку, но сейчас, у меня может получиться.

- Для начала, представить как создается форма. Двигайте звездную силу от источника в солнечном сплетении, через грудь, руки и ладони. Сконцентрировать звездную силу между ладоней, после чего создать воображаемую форму. Представить, как внутри нее помещается внешнее пространство. Закончить создание карты придав ей внешний вид и сделал ее жесткой, материальной. - сжато повторив всю необходимую информацию, я начал управлять своей силой.

Сначала между моими руками появился синий поток, остановившийся посередине в форме слоя. Я придав ему прямоугольную форму, после чего представил, как пространство в виде воронки втягивается внутрь прямоугольной карты. Под конец всего процесса, который был умственно и физически сложен, я вообразил внешний вид карты.

Когда весь процесс достиг логического конца, я потерял контроль над звездной силой, потеряв ее перед собой, но почувствовал, да и услышал, как что-то не громко упало на меня.

Весь в поту, от перенапряжения, я открыл глаза и посмотрел на карточку, лежавшую на моей ноге. У нее была каменистая структура черного цвета, а также желтый спиральный круг.

Каждая карта индивидуальна для Карточного хранителя, поскольку он использует свое воображение для ее создания. Карточку можно повторить, если знать о ней достаточно, но это

в этом не пользуется.

- Теперь, чтобы поместить объект внутрь, нужно приставить карту экранной стороной и произнести команду. – вспомнив детали, я посмотрел на интерфейс nano-роботов.

- Если это не удастся, то стоит надеяться, что компьютер мне поможет. - Открыв информацию игры на интерфейсе nano-роботов,

У меня была надежда, что я смогу перенести растения из игры в карту. Без сомнения, польза от игры и состояния сверхинстинкта была невероятна, но Бог безумия не мог остановиться на этом. В противном случае, давать мне профессию Карточного хранителя, без возможности переносить вещи по игре, было бессмысленным решением.

Посмотрев на экран карты, похожей на стеклянное окно, я увидел информацию. Карточка имела всего двадцать пять кубических сантиметров, внутренним содержимым, поэтому мой выбор пал на самое малое и дешевое растение в игре. Выбрав "Спорогриб", я кладу карточку на интерфейс.

- Убери. – Сказав команду, карточка сразу поглотила что-то у себя.

Желтые линии спиралью начали заполнять круг в центре, пока он не превратился в миниатюрное солнце. Это свидетельствовало об успешной работе карты и выполнении команды.

На душе стало спокойно, когда все произошло именно так, как я ожидал.

С ожиданием перевернув карту, я посмотрел на ее экранную сторону. Мои глаза расширились, но потом я радостно улыбнулся. На экране был изображен Спорогриб, почти такой же, как в игре. Также, на экране был текст, полностью копировавший описание с интерфейса.

/Команда высвобождения: отдай.

Название: Спорогриб. Категория: растения.

Емкость в карте: 1. Тип снаряда: споры. Скорострельность: 1 выстрел в 2 секунды. Скорость снаряда: 10 м/с. Максимальное повреждение: ранняя(1) стадия первой звезды. Радиус огня: 10 м вокруг себя.

Описание: Один из многих видов живых грибов. Обычно спит в день. Как и большинство умных растений, может разговаривать. Генерирует внутри себя слой спор, вызывающий небольшой взрыв при столкновении. Имеет слабые корни и не может долго передвигаться. Потребляет вещество из земли и воды./

- Отдай. - Сказав команду высвобождения объекта с карточки, я увидел, как карточка сломалась и разлетелась, а на землю упал гриб.

Спорогриб был точной копией себя по игре, только с той разницей, что был более реалистичным. Его высота была в пятнадцати сантиметрах и ширина в двадцать пять сантиметров. Под его ножкой росло несколько корней, на которых он стоял и оглядывался вокруг.

- Игровые условности работают только в игре. Ну привет. - приветливо улыбнувшись, я решил начать разговор.

- Здравствуйте. Где я? - он прекратил оглядываться и детским голосом спросил меня.

- Тебе конкретное место или в общем? - спросил уже я.

Не услышав ответа, решил продолжить.

- Хорошо. Сейчас ты в квартире, где живу. Такой ответ подходит? - с улыбкой сообщил ему о месте нахождения.

- Да. - Он согласился, видимо, этого было достаточно для него.

- А сейчас, прошу, отвечай на мои вопросы по возможности. Откуда ты? Что последнее помнишь? Что знаешь в общем? - поднял я три важных вопроса.

- Хм... Я из лесу. Помню, как ходил по лесу, после чего оказался в темноте, после уже здесь. Знаю многое... - Он еще некоторое время описывал все, что помнил из того мира, из которого он пришел.

Я заметил только тот факт, что небольшая часть растений и грибов в его мире была разумной. Я не удивился, услышав это, просто подтвердил свои мысли. Также, кроме зомби, в их мире есть инопланетяне, люди и гномы. Сам он никогда не выходил из леса, где получил разум, но слышал от других грибов, как все устроено в мире.

Большая часть информации мне была не нужна, а чего-то интересного в его разговоре, я не услышал. Во время монолога он внезапно заснул, словно его выключили из розетки.

Это произошло неожиданно, но не удивило меня, поскольку я уже знал, что он может заснуть.

Ему нужно место с землей, но с этим могут возникнуть проблемы.

Единственный вариант достать землю, это пойти в парк, но нарушать закон нет желания.

Даже за городом очень мало земли, потому что весь верхний слой был заполнен метрами песка. Он появился от монстра, песочного червя, создававшего песок из окружающего материала.

Песок вокруг города не годится для посадки растений, поэтому всю подходящую землю перенесли в город для развития сельского хозяйства и ферм. С другой стороны, в нашем городе песок использовался всюду. Город был на 80% из стекла, не считая внешнего круга. Даже наша стена была более чем наполовину из защитного стекла, которое могло выдерживать сильные нагрузки и ушибы.

Песок был отличным материалом, в котором было достаточно звездной силы червя, чтобы создавать крепкое защитное стекло.

- Но... мои размышления не исправят проблему с землей. Что я могу сделать? - С этим вопросом я посмотрев на интерфейс, после чего зашел в папку с играми.

Нажав на "Plants vs Zombie: Remastered", я выбрал категорию объектов и стал смотреть. Сразу мне встретилась земля из газона, вода из бассейна, черепица с крыши, газонокосилки, пылесосы, и другое имущество по игре, что так или иначе, было показано на экране. За кубометр земли с газона брали по одной звездной силе, столько же, сколько и за Спорогрибом. В карточку поместится и того меньше.

- Я слишком поспешил и оставил гриб без возможности остаться в земле. - Проанализировав свое поведение, я понял, что пошел на поводу у эмоций.

- Вышло... Это главное. Без жертв не обойтись. - размышляя над этим, я помотал головой и зашел на кухню.

Пока я ждал возобновления своей силы, я просматривал описание растения, зомби и других объектов в интерфейсе nano-роботов. Растения были полезны, каждое из них могло сильно удивить своей силой. Что до зомби, такого сказать я не могу. Даже как боевая единица, они уступают растениям по всем фронтам. Из объектов, которые тоже были в игре, я нашел то, что даже меня невероятно шокировало.

Закрыв папку из игры, я перешел к "Виртуализации". То, что я увидел, сначала немного сбilo меня с мысли о былой вещи, а потом я уже второй раз за день был в шоке.

Начал проверять, как работает "Виртуализация", я был в шоке не меньше, чем когда увидел прошлый объект в самом конце списка. Опустив глаза на компьютер, я включил его и уже на нем вошел в "Виртуализацию". Версии "Виртуализации" на компьютере и на интерфейсе отличались, но они были по-своему полезны.

- Это достаточно серьезное преимущество. Тем более когда видеть и использовать ее могут только я. - с хитрой ухмылкой ухмылкой смотрел на прозрачный зелено-желтый силуэт.

- Что-то, очень часто, я начал улыбаться. - прикоснулся к лицу.

- Разберусь с этим позже. Сейчас следует восстановить силы и заняться другими вещами. - закрыв интерфейс, я пытался открыть показатели на компьютере, но у меня ничего не получалось.

/Чтобы открыть данную функцию, вы должны завершить все достижения в одной из игр./

Получил я подсказку об открытии новой функции.

- И что это может значить? Зачем было все так усложнять... - Задумался над вопросом, но после прекратил, понял, что ответа не получу.

Моя сила восстановилась через пару часов, после чего я с видимым усилием создал карту. Это было легче, чем в первый раз.

Открыв интерфейс nano-роботов, я приложил карту экранной стороной к несуществующему в реальном пространстве изображению грунта с газоном.

- Убери. - Как в прошлый раз, сказав команду, карточка активировалась.

Пролистав корящий экраном к себе, я начал сравнивать описание на интерфейсе. Как и прежде, описание было таким же, что и в интерфейсе.

/Команда высвобождения: Отдай.

Название: Земля с газоном. Категория: объект.

Емкость в карте: 0,3 м<sup>3</sup>.

Описание: Много грунта из участка газона. Содержит большое количество полезных веществ, минералов и воды для растений./

- Удачно получилось. - спокойно произнес, начал искать емкость для земли.

Ею оказался пакет, который я наполнил землей. Земля полностью поместилась, пакет принял овальную форму, после чего взяв гриб на руки, я поместил его на землю. Прикоснувшись к земле корнями, он сразу посадил себя, даже не проснувшись.

- Теперь у меня есть неограниченное количество земли, воды и других вещей. Остается только узнать, что можно продать и как это сделать. - размышлял глядя на десятки объектов по игре в

каталогах.

Открыв сайт для зодиаков, я стал искать всю необходимую информацию. Сначала об онлайн магазинах, а потом о точках, на которых зодиак торгуют вещами. Когда вся необходимая информация была загружена в мой мозг, я открыл раздел звездной силы. Сохраняя в пометках информацию и изображение, я загружал необходимое.

Загрузка информации была полезна, но после большого количества загрузок голова начинала болеть от количества информации. С рынком разберусь позже, а сейчас стоит перебрать загруженную информацию о звездной силе.

Когда звездная сила переходит в новую звезду, клетки тела получают энергию от звездной силы. Именно с этого момента при расходовании всей силы организм начнет чувствовать себя хуже. Головокружение, сонливость, боль и другие симптомы будут возникать, поскольку организм остался без энергии. Чем больше звезда, и чем больше стадия, тем сильнее негативные ощущения. Это может закончиться смертью, из-за особенности высоких стадий. Но что это за особенность, я не знаю. С малым запасом звездной силы это чувствуется слабо, поскольку для организма этот ресурс пока не важен.

Каналы силы являются важной частью тела зодиака, потому что действуют возможность работать со звездной силой. Есть несколько видов тренировки для каналов, чтобы они могли выдержать и перемещать больше силы, увеличить скорость перемещения силы и т.д..

Узнав новые тренировки, мне теперь необходимо тратить время и на них.

Возвращаясь к звездной силе. Звездная сила, это пластическая для деформаций и изменений энергия, которая может принимать почти любой вид и делать то, что не может ни одна известная энергия. Она может принимать разные формы, от плоских, до объемных, от геометрических до хаотических, от неподвижных до подвижных. Она может изменить цвет, от обычных до комбинированных, хотя в обычном состоянии, она имеет цвет между синим и голубым. Она также изменяет свою структуру, может быть видимой, прозрачной, материальной и нематериальной, жесткой, жидкой, газообразной и т.д..

Но, несмотря на ее пластичность, контролировать ее очень трудно. Сложные изменения могут производить зодиак с большим контролем, а также зодиак, в которых это заложено в профессию.

Если объяснять точнее, зодиака с профессией легче менять звездную силу, когда это касается его профессии. Как я создавал форму и закладывал в нее пространство, менял цвет и т.д.. С этой стороны, у меня нет достаточного контроля, чтобы создать из звездной силы барьер или оружие, изменить ее цвет и

т.д. потому, что в мозгу зодиака есть шаблон того, как звездная сила должна себя вести. Этот шаблон появляется при пробуждении и становится больше при новой стадии.

В момент активации способности звездная сила использует шаблон профессии для облегчения работы. Именно этому, если начать изменять шаблон, затраты усилия больше, и требуется больший контроль. Но, как было отмечено, никакого сопротивления звездной силы при изменении шаблона нет, иначе превращать ее во что-то другое было бы невозможно.

Сам "Шаблон" это готовая форма того, как звездная сила должна выглядеть для определенной профессии.

Моя звездная сила восстановилась, я создал карточку и поместил в нее другой гриб, также стоивший 1 звездную силу. Было понятно, что при цене в 0 Божья коровка, 1 звездная сила это затраты на перемещение объекта в карточку.

/Команда высвобождения: Отдай.

Название: Морегриб. Категория: растения.

Емкость в карте: 1. Тип снаряда: споры. Скорострельность: 1 выстрел в 2 секунды. Скорость снаряда: 10 м/с. Максимальное повреждение: ранняя(1) стадия первой звезды. Радиус огня: 10 м вокруг себя.

Описание: Один из многих видов живых грибов. Обычно спит в день. Как и большинство умных растений, может разговаривать. Генерирует внутри себя слой спор, вызывающий небольшой взрыв при столкновении. Имеет слабые корни и не может передвигаться по жестким поверхностям. Потребляя вещество из воды./

Обнаружив емкость для воды, я быстро набрал холодную воду и опустил в нее карточку.

- Отдай. - Сказав команда высвобождения, в тазу с водой появился синий гриб.

У Морегриба была голубая шапочка, черные глаза, отражающие свет, маленькие корешки в форме щупалец в воде, а также круглый рот. Он был очень похож на Спорогриб, как в игре, так и в реальности. Теперь я могу сказать, что все, или большинство растений и грибов, будут похожи на себя из игры. Разница только в реалистичном виде.

Морегриб посмотрел на меня, после чего заснул, закрыв глаза и опустив рот в воду.

- поговорили. - цокнул языком, я посмотрел в окно.

Солнце уже начало заходить за город, потому до ночи остается считанные минуты.

Объяснить существование нового вида растений у меня дома будет сложно, но это не проблема, поскольку ни у кого нет желания быть во внешнем кругу. Сложнее будет объяснить

их существование для продаж, поэтому нужно заранее подготовиться.

На тему этого я начал искать информацию об особых случаях способностей и профессий. Найти удалось немного. В открытом доступе было только несколько случаев, когда у одного человека было две или более профессии. Это было не то, что я искал.

Я не желаю раскрывать источник своей силы, в лице Бога безумия. В качестве фальшивого каскада можно использовать версию с мутацией. Поскольку у меня с детства не было звездной силы и она внезапно появилась, это можно использовать как прикрытие.

Мне не хочется раскрывать себя, по крайней мере, не слишком рано. Мои способности принесут как много возможностей, так и много неприятностей. Не знаю, как все работает для зодиаков, но моя способность точно привлечет к себе не самых добрых людей.

В будущем растения и грибы можно рассматривать в качестве прибыли. Большинство растений подходят для охраны дома, поскольку их сила заканчивается на ранней(1) стадии первой звезды. Для уничтожения монстров они не сильно подходят, но от них есть определенная польза. Зомби, при необходимости, можно использовать в качестве мясной защиты, но рассчитывать на это лучше не стоит.

Когда моя сила восстановилась, я создал еще одну карту. В качестве эксперимента, я попытался переместить в карточку Латаття. Но, как только я произнес команду, карточка треснула со звуком битого стекла, разлетевшись на сияющие кристаллы звездной силы. Как я и думал, цена на растения, это затраты энергии на перенос растения в карту. В моей карточке не было достаточно звездной силы, поэтому она разрушилась потеряв всю энергию.

Покончив со всеми делами, я взглянул на время, после чего пошел готовить ужин. На ужин у нас будет каша. Другой продукции нет.

Я уже затрагивал тему проблемы с едой, но стоит рассказать больше. Все началось в тот момент, когда растения начали мутировать и у них появилась звездная сила. Обычные люди слабы, они не могут есть пищу с большим содержанием звездной силы, поскольку их тела не могут поглотить звездную силу. Это может привести к смерти.

Именно поэтому вся звездная пища досталась зодиакам, которые без проблем питаются продуктами и восстанавливают свои силы. А обычные люди питаются тем, что создается на специальных фермах.

На фермах используют технологию, поглощающую звездную силу, не позволяя ей насыщаться звездной силой. И это без учета, что привычных людям растений и животных осталось не так много. Из мяса вообще сохранились только курицы и свиньи, другие мутировали быстрее и теперь не пригодны в пищу обычным людям.

Цена на мясо и некоторые виды обычных овощей не то, что может позволить себе человек с

малой заработной платой. Если брать в пример нашу семью, то поесть куриную ножку три раза в месяц уже хорошо. Но лучше потратить эти деньги на более доступную продукцию.

Пока я готовил еду и думал о своем, Морегриб уже не спал и оглядывался вокруг. Его взгляд остановился на мне.

- Здравствуйте! - Я провел рукой над собой, поздравил нового постояльца.

- Здравствуйте. - Тихо раздался голос Морегриба, который был слегка незрелым.

- Что-то последнее помнишь? - Спросил я его с интересом.

- Что?... М-м... Я хочу на море! - Неожиданно сказал гриб.

В альманахе была информация о том, что Морегриб хочет попасть на море.

- Это все? - Положив пальцы на подбородок, я снова спросил.

- Да. - Закончил он больше ничего не ответил.

- Хорошо. Можешь попасть мне в ладонь? - Подняв руку с улыбкой спросил его.

- Пуф... - С глухим звуком, Морегриб выстрелил спорами, что я даже не заметил ничего.

Не ожидал этого, моя улыбка изменилась к удивлению, а после на гримасу боли. Я схватился за ладонь.

Попавший в меня слой был настолько сильным, что мою руку откинуло позади тела с силой.

- Ай-я... - Посмотрев на ладонь, я заметил несколько заметных синяков.

- Все хорошо? - С жалостью произнес гриб.

- Нормально. Я, по крайней мере, должен был догадаться. - Помахал рукой с кривым лицом.

- Извини. - Грустно произнес гриб нырнул в воду.

- Не стоит. Я сам попросил. Поговори пока с ним. - Я донес Морегриб до комнаты, оставил его со Спорогрибом, после чего вернулся к приготовлению.

Мама пришла через полчаса. Мы провели время в разговоре, после чего я занялся своими делами в комнате.

- Что это?! - Раздался крик когда мама зашла в комнату.

<http://tl.rulate.ru/book/95146/3696977>