Вес брони, находящейся на мне, добавлял чувства защищённости и поддерживал во мне нужное моральное состояние.

Когда я впервые шёл в подземелье, то чуть было не задыхался от напряжения, а сейчас—

–Если смотреть только на нашу броню, то можно подумать, что мы идём на сборку косплееров. Мы же не собираемся туда, правда?

–Нет, мы не собираемся ни на какие сходки; но не могу не согласиться с твоими словами насчёт нашего внешнего вида.

–Ну, это наша рабочая униформа, так что…

–Так что больше не поднимаем эту тему.

С зелёной робой Минами, развевающейся на ветру, наша группа не могла не выглядеть как группа косплееров.

–Минами выглядит как странствующий маг.

–Извиняйся, а то я тебя ударю! Хотя всё равно — ты обычный ничем не примечательный монах, вот кто ты.

Под своей зелёной робой у неё была коричневая кожаная броня, сделанная из кожи какой-то твари, похожей на броненосца, в руке у неё был деревянный посох с мифриловой гравировкой, а на голове повязка со стальной пластиной спереди, на которой были нанесены символы для лучшей защиты.

Она выглядела скорее как кто-то относящийся к гильдии авантюристов, чем маг.

А Масару, проверяющий сейчас свои кожаные перчатки, как и сказала Минами, выглядит как монах.

Как монах, усвоивший, что пути господни легче вбить в головы неверующих кулаком, а не словом.

На нём серая ряса и кожаные перчатки, усиленные металлическими вставками и магическими камнями, помогающими при создании заклинаний.

В дополнение на его ногах ботинки с металлической защитой на пальцах.

С какой стороны не посмотри — он не выглядит как хилер, стоящий в арьергарде.

–Сравнивая с ними, ты выглядишь как обычный солдат.

–Вы бы, старший, одевшись в броню какого-то мини-босса и забрав у меня мою золотую—

–Заткнись.

Мы же с Кайдо выглядели скорее как два NPC, чем два игрока.

Кайдо был одет в лёгкую стальную кирасу и шлем, у него было копьё, одноручный меч и щит. Из-за всего этого он слегка походил на высокоуровневого NPC-солдата, каких много в различных RPG играх и вызывал мысли о солдатах прошлого.

Я же был одет в броню, будто бы вышедшую из Японии периода Сэнгоку, но отличающуюся нетипичным для того периода окрасом: вся она была покрашена в чёрный, лишь местами имеющая мазки красного.

Естественно у меня также была маска и рога на шлеме.

Для завершения образа не хватало лишь катаны, которую я не взял из-за наличия у меня минерального дерева.

«Теперь мы наконец-то готовы.»

Сейчас девять утра. Мы стоим перед входом в подземелье.

–Это заняло много времени, правда. На самом деле, это был до абсурдного долгий туториал.

–Минами, тебе ещё хорошо. Я занимаюсь этим дольше тебя и ещё сражался с теми двумя.

–Тадаши, думается мне, что ты только и делал, что со стеной встречался, а мы именно тренировались.

Закончив наконец с осмотром, я окликнул их:

–Я уверен, что у каждого из вас есть мысли, которыми они хотят поделиться, но сейчас послушайте меня.

Я достал хорошо потасканный жизнью блокнот.

Это толстый блокнот в кожаном защитном переплёте, который я всегда беру с собой, когда иду в подземелье.

Открыв его, я стал искать информацию, которой должен поделиться с ними.

–Подземелье, в которое мы сейчас войдём — подземелье Короля Машин, подземелье в котором основным нашим противником будут големы.

–Ох, не могу дождаться реванша!

–К сожалению, его разместили на пятнадцатом этаже, так что придётся подождать перед тем, как мы сможем ему накостылять.

–То есть ты тоже решил побить его.

–Очевидно… Вернёмся к теме разговора. Если вы хотите получать наибольшее количество ресурсов за один заход, то вам надо будет следовать—

Как известно: сотни и тысячи слов не заменят реального опыта — так что я не ставлю много на этот заход.

По сути сегодня будет последний день их тренировки.

И хоть я уже множество раз объяснял им всё и вся, я вновь стал показывать им в блокноте все детали и характеристики монстров, каких из них мы можем встретить здесь и каковы их особенности.

Закончив с повторением информации о боссе первого уровня и «пинбольном мячике», я закрыл блокнот.

–Повторяю: то, что я вам сказал, основано на моём опыте и может быть ошибочным, не забывайте, что я давно не ходил в подземелья и всё давно могло смениться по тридцать раз, а каждый враг усилиться — так что не будьте самоуверенными.

–Что?

–Боссы наверняка все сменились если не на пускающих дымовые завесы, яды и что-то замедляющее, то на взрывающихся и запускающих в вас пики точно. Обычных монстров тоже наверняка улучшили.

–Э?

Я понимаю, что для вас мои слова звучат как бред умалишённого, но хотя бы не смотрите на меня такими глазами.

–Впрочем, для нас это особой разницы не делает — мы войдём, найдём ошибки, укажем на них и предложим решение. Это наша работа.

–То есть чем больше раз мы входим в подземелье — тем сложнее оно будет становиться, правда?

–Говоря на прямую — да.

–Получается это какая-то мазохистская игра, да?

–Работа в принципе — мазохистская игра, длящаяся всю жизнь, не так-ли?

Думаю, я хорошо сказал.

Нынешняя наша работа просто показывает этот факт лучше других.

Любая работа, маленькая она или важная, одинакова.

Но я не могу сделать с мнением Минами ничего, кроме как принять его.

–Всему наступает конец.

–И когда он наступит у нас?

–Ну, когда мы не сможем продвинуться дальше первой группы монстров либо пока президент не будет удовлетворён.

–Старший, это равноценно тому, что оно не закончится никогда.

–Работа — одно из немногих явлений, которое не имеет конца. Ты же знаешь об этом также хорошо, как и я, так чего так говоришь?

Она никогда не заканчивается, и даже если ты завершишь что-то, то твой недовольный босс может заставить переделывать.

Даже если самому тупому понятно, что дальше увеличить продажи не получится — они будут требовать от вас увеличить прибыли.

Работе нет конца и края…

–Раз заговорили про этажи, а до какого вы добирались?

–Я смог добраться только до третьего, но на нём столько ловушек, что я даже не составил схемы всего уровня! Аха-ха-ха-ах-ха!

–Почему вы смеётесь?

–Если не смеяться, то рано или поздно твоя мораль пропадёт и ты обнаружишь свою работу в мусорке. А вообще, с вами теперь всё пойдёт куда веселее и проще, так что можешь считать, что от радости. Всяко лучше, чем если бы я был один.

–Это так?

–Конечно.

Как я и сказал Масару, теперь будет куда легче, потому что магия Минами может обнаруживать ловушки и поспособствует нашему продвижению.

Так что по крайней мере мы можем забыть о ловушках.

–И, да, без самодеятельности — построение такое же, какое было оговорено на брифинге. Построение со мной в авангарде, Кайдо как атакующей единицы и Минами в роли арьергарда экспериментальное, но не взятое с потолка. Я расположил нас так, как того требует ситуация. И скажу вам вот что ещё: не думайте о том, что хорошо конкретно для вас. Те, кто думают только о себе, будут быстро отбиты от группы и окажутся в окружении врагов. Это может звучать проблемно и скучно, но вы должны понять, что это необходимо. Понятно?

Возможно этот мой монолог звучит отталкивающе, но мы тут не шутки шутить собрались, а заниматься работой, требующей не только физических усилий.

http://tl.rulate.ru/book/46808/3033755