

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 копье, 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>