Редвуд-Таун внезапно подвергся нападению. Сигнал тревоги прозвучал, и ополчение, находившееся на тренировке, спешно вернулось. Однако даже во время отступления Родс приказал командиру группы держать строй. "Слабее индивидуальная боеспособность, тем важнее дисциплина", – мрачно пробормотал он. Затем Родс и Реймонд, обладавшие более крепкой физической подготовкой, отправились в разведку, чтобы выяснить причину тревоги. Бегущий рядом Реймонд сначала беспокоился о скорости лорда Родса, но с каждым мгновением удивление его росло. То, что раньше он не замечал, – Родс двигался невероятно быстро. Физическая подготовка лорда была явно выше, чем его собственная, и это расходилось с представлениями Реймонда. То, что Родс стал сильнее, было неслучайностью. Его исходный показатель силы был 8, как и у Реймонда, но тот усердно тренировался, и его реальная сила далеко превосходила первоначальные показатели. После битвы в Серебряном Морозе, и особенно после столкновения с двуглавым огрем, Родс увеличил свою силу до 13. Хотя он и не мог полностью использовать этот потенциал, он уже превосходил Реймонда. "К сожалению, чем выше уровень персонажа, тем медленнее он растет, и тем больше опыта требуется", – заметил Родс, заметив удивление в глазах Реймонда. "И в одиночку убить того двуглавого чудовища больше не получится, иначе я быстро потеряю свою физическую форму. Но, поднявшись на уровень "Нечеловека" и владея превосходными боевыми искусствами, одному человеку не составит труда победить целую армию". Разумеется, "армия", о которой думал Родс, была не регулярной армией империи, а личной армией дворян, состоящей из нескольких сотен или, в лучшем случае, десятков воинов. В то время, как Родс и Реймонд возвращались в Редвуд-Таун, тревога была уже отменена. На заснеженном грунте виднелись кровавые пятна. На снегу лежали убитые гигантские волки, размером с теленка. Родс, взглянув на почти идеально выстроенные трупы волков, слегка нахмурился. "Сэр," заметил Реймонд, "тот, кто убил волков, невероятно силен. Он сделал три взмаха мечом во время стремительного наступления и убил троих волков. Раны нанесены явно холодным оружием, но рассечение глубокое, такое я никогда не видел". Реймонд, опытный охотник, видел больше деталей, чем Родс. Кавалерийская атака на расстоянии менее ста метров, три взмаха мечом, — и три цели поражены в жизненно важные точки. Обычный человек может и не заметить ничего особенного, но чем больше человек практикует боевые искусства, тем более ярким становится его восприятие. В этот момент жители Редвуд-Тауна собирались вокруг, чтобы убрать трупы волков. По всей видимости, тот могучий рыцарь пришел им на помощь, иначе атмосфера была бы совсем другой. "Сэр, лорд, вы вернулись. Несколько волков внезапно ворвались в город, я отправил сигнал тревоги. Но прежде чем они смогли нанести кому-либо вреда, их убил бродячий рыцарь, который внезапно появился. Он успел сделать это, пока вы были на тренировке". Старейшина Энге вышел из деревянного дома Родса. В Редвуд-Тауне не было много приличных зданий, и Родс разрешил Энге пользоваться его домом для приема гостей. "Ничего страшного, Энге. Главное, что никто не пострадал. Военную тренировку можно провести в любое время. Этот рыцарь был один?" "Да, один. Лорд, у этого рыцаря великолепные боевые искусства, он очень скромный и честный. Если возможно, я предлагаю вам взять его к себе на службу. Он мог бы усилить оборону нашего города". "Хорошо, я подумаю об этом, но сначала я должен встретиться с ним". Родс взглянул на старую лошадь, привязанную к деревянному колу. Лошадь была худой, с неряшливой шерстью и несколькими яркими шрамами от старых ран. Она жуя сено, подняла голову и взглянула на Родса, затем снова опустила голову и продолжила жевать. Ее глаза были умными, в них не было ни капли страха. "Бродячий рыцарь мастер боевого искусства, наверняка он сильно в денежном отношении, иначе Энге не был бы так уверен, что я возьму его на службу. Но боюсь, он чересчур горделив, он как мастер своей профессии. Коне этого рыцаря неукротим, что говорит о гордости его хозяина". Эти мысли промелькнули в голове Родса, прежде чем он открыл дверь деревянного дома. Он вошел в зал дома и увидел бродячего рыцаря. Реймонд в этот момент не вошел в дом. Он желал сопровождать Родса, но тот приказал ему отступить, так как кто-то должен был сообщить ополчению о ситуации и направить его к месту сбора. В зале

деревянного дома, в комнате стояла несколько простой мебели. Гость сидел на стуле и пил чай, а Крес стояла рядом с чайником. Девочка была жадной как и Родс, бережно хранила маленький запас чая, что ее хозяин привез из Серебряного Мороза. В этот момент она с уважением готовила чай для сидящего на стуле человека. У нее были рыжевато-коричневые волосы и на ней было светло-голубое льняное платье для гражданских. Она услышала стук в дверь и повернулась, раскрывая немного изможденное и усталое лицо. "Ты, наверно, лорд Родс, пионер Редвуд-Тауна? Я Фатис, бродячий рыцарь на пути искупления..." Родс на самом деле не слушал, что говорил этот человек. Когда он увидел спину рыцаря, то уже догадался, кто это, но увидев лицо рыцаря, грудь и сердце Родса заполнило чувство "счастья". "Тебе не нужно представляться. Я знаю твоё резюме лучше, чем ты сам. Один из двух божественных героев в "Mount & Blade: Warwind", с самым мягким и прямым характером, с самым низким шансом на предательство в поздней игре. Его называют самым ценным героем для развития игроками: Фатис Искупленный, 24-летний парень с лицом 40-летнего мужчины". В онлайн-версии игры "Mount & Blade" игроки разделяют NPC-героев на пять уровней: обычные, средние, лучшие, известные генералы и божественные. Обычные герои встречаются чаще всего, у них практически нет никаких характеристик или характеристики крайне незначительны, рост характеристик также ужасно низок. Помимо низкой смертности, роль такого типа NPC-героев практически можно заменить элитными солдатами шаблона, и они могут не победить элитных солдат шаблона в бою. Средние герои имеют определенную ценность для развития, или имеют хороший рост характеристик, или имеют одну или две хорошие вспомогательные характеристики героя. Например, вспомогательный бонус проводника, например, вспомогательный бонус лечения и т.д. Лучшие герои крайне ценны для развития, имеют крайне высокий рост талантов и мощные характеристики героя, и могут полностью руководить армией и быть независимыми при необходимости. Известные герои это оригинальные герои игры "Mount & Blade". Игроки имеют определенный шанс встретить этих героев, с которыми они часто встречаются в одиночной игре. По сути, каждый из них имеет потенциал вырасти в героя высшего уровня. Конечно, среди этих известных героев также есть разные уровни. Крес - это тип, который имеет большой потенциал, но его крайне трудно развивать, и он будет испорчен, если вы не будете осторожны. В противовес Крес, Фатис, имеющий очень высокий потолок роста, очень низкую сложность развития, очень высокий нижний предел силы и преданность, просто бородатый ангел. Когда игроки играли в онлайн-версию "Mount & Blade", кто-то однажды предложил высокую цену в два миллиона за покупку Фатиса, и говорят, что конечная цена сделки превысила два миллиона восемьсот тысяч. (Не важно, если вы не играли в "Mount and Blade", но вы смотрели "Романы Трех Королевств", правда? Фатис - это эквивалент Гуан Юя в "Трех Королевств". Другой божественный герой войны, Айрен, в конце концов будет сильнее Фатиса, если условия обучения будут одинаковыми, но Айрен - это эквивалент Лю Бу в "Трех Королевств", как в плане боевых искусств, так и в плане характера.) "Дорогой лорд Родс, поскольку снежная буря в пустыне особенно сильна в этот раз, многим небольшим пустынным расам придется мигрировать на периферию. Я случайно узнал, что небольшое племя гноллов направляется в эту сторону, поэтому я пришел сюда, чтобы предупредить вас о необходимости быть осторожными. Поскольку это племя гноллов имеет привычку приручать волков, я не уверен, являются ли волки, которые были на улице недавно, их разведчиками и авангардом." "Но, согласно моему суждению, так и должно быть, потому что в этом сезоне в этом районе не бывает диких волков, да и те, что были убиты, слишком крупные." "Не удивительно, что такие люди, как Энге, рекомендовали мне нанять этого бродячего рыцаря. Он мастерски владеет боевыми искусствами, честный и скромный. К сожалению, Энге не знает, что если бы этот человек хотел служить какому-то лорду, он мог бы стать хотя бы кавалерийским капитаном при каком-то дворянине. Никаких проблем бы не было. Если бы он не изгнал себя из общества, у него были бы иные возможности, а не служить маленькому пионерскому лорду на северной границе империи." Как "знаток" вселенной "Mount and Blade", Родс также знает предысторию Фатиса. Он происходил из благородной семьи и был молодым офицером с ярким будущим.

Однако он и его брат в одно и то же время захотели жениться и сватались к одной и той же легкомысленной дворянке. В итоге их обоих обманули и подтолкнули к конфликту. В конце концов, брат Фатиса убил его возлюбленную, а затем и его самого. Из-за особенностей этого инцидента и того, что в то время общество относилось к убийству старшего брата младшим менее строго, чем к убийству младшего брата старшим, Фатис лишился только своего светлого будущего. Но этот человек погрузился в глубокое самоуничтожение и отрекся от всего, что было у него ранее, выбрав самоизгнание и бродяжничество. Как известно, в то время даже для рыцарей с высокими боевыми навыками было очень опасно путешествовать в одиночку и на лошади, защищая справедливость. После роста необычных сил в будущем, хотя Фатис имел большой потенциал стать невероятно сильным, он все еще был простым человеком с плотью и кровью. В крайнем случае его могли окружить и заколоть до смерти группой фермеров с вилами. Ведь в этом мире нет удобных боевых искусств, таких как "Золотой Звон Покрова" и "Железная Ткань Рубашки". Сейчас Фатис - всего лишь отличный наездник и мастер копья и меча. Он не сможет выдержать уколы или порезы. То же самое относится и к Родсу. Он владел "Священным Светом Ци Ума" и "Огненным Мечом" внутренне и внешне, но в действительности ему удалось разбить всего лишь двух ополченцев, которые не прошли должной подготовки. В реальном бою он был далеко не противник Фатису, стоящему перед ним. Необычная сила, которая требует огромного количества ресурсов и времени для развития. "Лорд Родс? ""А!? О, мистер Фатис, где ты остановился? Прости, я задумался о чем-то другом в этот момент." Услышав это, дух Фатиса немного поднялся. На самом деле, Редвуд-Таун был не первой пионерской деревней, которую он посетил. Но только молодой лорд, стоящий перед ним, был готов выслушать его, павшего рыцаря. Большинство других пионерских лордов не имели времени и интереса слушать бредни бродячего рыцаря. Даже если они и слушали, то не принимали решения, которое неизбежно привело бы к огромным потерям из-за его слов. Хотя Фатис был в самоизгнании и хотел искупить свои грехи, он не был фанатиком. Его принцип состоял в том, что он делает все возможное, чтобы спасти людей, но если он действительно не может их спасти, то он ничего не может сделать, поэтому он будет искать способы спасти других людей. Это также идея, которая очень подходит для этого мира, потому что в этом мире слишком много людей, которых нужно спасти. "Я лично рекомендую вам вести своих подданных и временно отступить в империю. Даже если это будет трудно оставить свою родину, нет лучшего способа в этой ситуации". Родс, сидевший на стуле, слегка кивнул головой в знак согласия. Затем он машинным движением позвал Крес к себе, прошептал ей что-то на ухо и отпустил девочку. Фатис не возражал. Он все еще пытался убедить перед собой отважных лордов-первопроходцев, что никакие экономические потери, какими бы значительными они ни были, не сравнятся с потерей множества жизней и душ людей. "Мистер Фатис, сколько, по вашим наблюдениям, было людей в племени волчьих людей?" "Более ста, но в отличие от нас, людей, у шакалов все солдаты. Значит, они могут выставить по меньшей мере сто элитных воинов. Мистер Родс, я заметил, что ваша территория размером не больше ста человек, не все из которых являются солдатами. У вас еще много народу занято производством. Если вы сможете создать ополчение из тридцати или сорока человек, это будет уже мощная сила. Однако такое ополчение не может сравниться с небольшим племенем гноллов." "Я уже сражался с шакалами и знаю, что они очень сильны. Но я хочу, чтобы мистер Фатис увидел и силу нашего Красного Леса". Родс тайком прикинул, что все должно быть готово. Девочка всегда действовала быстро. Поэтому он встал и, с некоторым недоумением со стороны Фатиса, вывел его из деревянного дома. Фатис увидел более шестидесяти молодых воинов, полных энергии и боевого духа. Они были вооружены стандартным оружием. Хотя им еще не хватало опыта настоящих сражений, в них чувствовалось воинское рвение, смелость, которую Фатис не встречал ни в одном местном легионе. Родс и Реймонд, воспользовавшись зимним временем, тренировали ополчение меньше полумесяца. У них было достаточно еды, чтобы тренироваться в полную силу. К этому добавилась "система пенсий" и бонус "обряда божественного благословения", которые добавили ополчению, несомненно, жажды сражений и смелости.

Особенно первые двадцать ветеранов, после того как они убили более ста врагов в битве у Серебряного Морозного Города, за полмесяца тренировок все повысились до 2 уровня. Родс обладал бонусом тренера 4 уровня, и даже в реальности повышение уровня войск происходило в сто раз труднее, чем в игре. Объединив эти два фактора, они накопили достаточно опыта. Жители Красного Леса были очень преданны Родсу. После того, как они вступили в армию, ветераны вели за собой новобранцев, и их преданность лорду Родсу достигла невероятного уровня. Все они прошли проверку лояльности системы и стали солдатами, которых могла благословить система. На протяжении всего месяца они наблюдали, как окружающие их ветераны последовательно прорываются и становятся сильнее. В их душах зрело неистовое желание сражаться за своего лорда. "Мистер Фатис, вы можете скрываться некоторое время, но можете ли вы скрываться всю жизнь? Шакалы - звери. Если вы будете бежать от этих зверей, разве это путь рыцарства и спасения души?" "Как лорд-первопроходец этих земель я могу последовать вашему совету и уйти с этого места, но те люди, которые не хотят покинуть свои земли, должны ли мы бросить их на съедение шакалам?" Родс знал о характере Фатиса, а Фатис ничего не знал о Родсе. Поэтому в этот момент Фатис был шокирован двумя последовательными вопросами, и его тело затрепетало. Если бы не стоящее перед ним войско с высоким боевым духом, он мог бы все еще утверждать, что у него нет выбора, и продолжать убегать. Однако столкнувшись с человеческим войском, которое было совершенно готово к бою, характер Фатиса загнал его в тупик. В этот же момент перед глазами Родса появилась строка квадратного текста, видимая и понятная только ему: [Журнал заданий][Спасение души 1/5:Ваши слова коснулись души Фатиса, но как рыцаря, жаждущего спасения души, этого недостаточно. Повысьте благосклонность странствующего рыцаря Фатиса до 60 за неделю. Текущая благосклонность Фатиса: 5/60Награда за задание: 400 динаров, и Фатис останется в вашей команде на два месяца.] "Конечно, все идет по сценарию все тех же заданий. Недостаточно просто разбить племя шакалов всем своим войском, чтобы убедить Фатиса. Такой хороший старик, как он, может ладить с большинством людей, но его очень трудно подчинить. Тем более, чем дальше, тем труднее повышать его благосклонность".

<http://tl.rulate.ru/book/110900/4194772>