

Тиффани родилась в регионе Верн.

Верн был одной из традиционных территорий ведьм Холодной Зимы.

Будучи одной из первых учениц ведьм, посланных в Башню Судьбы, Тиффани была похожа на остальных. Она обладала слабым потенциалом и была слишком молода.

При этом Башне Судьбы потребуется гораздо больше времени, чтобы обучить этих учеников, прежде чем их можно будет отправить на управление ресурсными участками и активами. Эти земли и участки ресурсов останутся в руках различных ветвей. Это косвенно препятствовало скорости, с которой ветвь Судьбы могла расширяться.

Конечно, это было известно как открытый заговор.

Алиса ничего не могла сделать в ответ на эту ситуацию, даже точно зная, что происходит.

У нее не было ни влияния, ни власти, ни даже кого-то сильного, кто поддержал бы ее. У нее был только титул лидера Ведьм Судьбы. Кроме единственной башни и двух спутников, которые вместе с ней прошли через огонь и воду, у Алисы ничего не было.

Возможно, это была одна из главных причин, по которой законы судьбы выбрали именно ее.

«Следуй за мной, Тиффани!» - Алиса наклонилась и погладила гладкое личико девочки, - «Возможно, у меня есть для тебя задание»

Девочка поморгала немного, а потом пришла в себя. Она крепко схватила толстый том в руке и последовала за Алисой.

.....

"Опасность", окружающая Огненный Трон, возрастала с каждым днем.

Наемники и искатели приключений стали гораздо осторожнее с тех пор, как кто-то заметил признаки магических существ на севере.

Несмотря на то, что Огненный Трон выдал несколько миссий с высокой наградой, исследовать деятельность магических существ, немногие осмелились отправиться на север.

Все больше и больше Адептов и учеников приходили к Огненному Трону, так как он стал одним из мест для миссий Жентарима. Они составляли отряды из трех-пяти человек и ходили в северные леса, где деятельность магических существ становилась более частой. Иногда они приносили тревожные новости.

По существу, они подтвердили, что около Огненного Трона было около семи магических существ. В частности, Трехголовая Демоническая Гончая, Медуза и Король Виверн были опытными магическими существами, которые жили здесь более ста лет. Пылающие Тигры, Гигантские Слоны, Двухголовые Огры и Пчелолюди Аба - были новыми племенами, переселившимися из глубин Черного Леса.

Пылающие Тигры - огненные магические существа с хвостами, сверкающими золотым пламенем. Их когти и клыки наносили вторичный урон от огня. Их мощные хвосты также ничем не отличались от огненного хлыста. Их преимуществом была скорость, ловкость и

свирепость. Единственным недостатком было отсутствие дальних атак.

Гигантские Слоны были в несколько раз больше обычного слона. Зрелые особи обладали потрясающим Телосложением и ужасающей Силой. Однако у них не было других магических средств нападения. Они походили на Адептов по Очищению Тела. Все их магические силы шли на укрепление тела.

Они считались исключительно дикими тварями.

Они всегда были авангардом. Человеческие стражи ничего не могли с ними поделать. Оборона и стены не могли сравниться с их тараном.

Двухголовые Огры были мутантами среди огров.

Обычные огры были высокими, могучими и обладали превосходной силой. Тем не менее, они считались обычными лесными существами, а не частью магических существ, но как только число огров достигало ста человек, существовала высокая вероятность рождения мутанта с двумя головами.

Обычные огры не имели никакого отношения к магии и были немы как кирпич. Интеллект целого племени примерно равнялся интеллекту трехлетнего ребенка. Тем не менее, двуглавые огры рождались с завидной сверхъестественной силой. Они могли получить доступ к необходимым знаниям и навыкам, используя наследие родословной. Именно так они овладели способностями к заклинаниям.

Тем не менее, магические силы, которыми они обладали, были элементарными и ограниченными. Они были либо усилением и вспомогательными заклинаниями, которые увеличивали атрибуты, либо жестокими заклинаниями молнии.

По правде говоря, один двухголовый огр был легкой мишенью. Однако всё было иначе для двухголового огра с подчиненными. Ему нужно было лишь наложить заклинание "Кровожадного Берсеркера" на своих подчиненных, и вскоре более сотни мускулистых монстров будут преследовать врага с каменными молотами и палками до края Земли.

Пчелолюди Аба были еще хуже. Никто бы не хотел себе такого врага. Никогда.

Они не бросали вызов соперникам из-за своей доблести. Вместо этого они плодились с неестественной скоростью.

Пока в лесу достаточно обычных форм жизни, Пчелолюди Аба могли производить потомство с феноменальной скоростью. Это было похоже на мухлѣж. Их численность была часто пропорциональна "еде" в месте, где они жили.

Если они оказывались в ситуации, когда было больше пчелолодей, чем пищи, они быстро разделялись и основывали новые гнезда. Гнездо часто начиналось с одной королевы Аба и двадцати пчелолодей.

Тем не менее, как только они обосновывались в новых домах, их число взрывалось с экспоненциальной скоростью.

Индивидуальное боевое мастерство Пчелолобдей Аба было сравнимо с Начинающим Учеником. Они выглядели как смесь эльфа и пчелы, и у них был приличный интеллект.

Пчелолюди Аба имели четыре конечности, как у человека, но на каждой только по четыре пальца. Жесткие, как сталь, волосы покрывали всё тело с черными или желтыми пятнами по краям. Их лица были такими же красивыми, как у эльфов, но с черными сложными глазами и длинными антеннами на макушке.

Конечно, как и пчелы, они обладали полупрозрачными крыльями, но их скорость и высота полета значительно уступали реальным летающим насекомым.

Их основной боевой тактикой было летать в воздухе, бомбардируя противника ядовитыми копьями и стрелами. Если они подлетали ближе, то стреляли ядовитыми жалами из хвостов. На небольшом расстоянии их жала были не слабее зачарованного оружия.

Наиболее существенным преимуществом было их число.

Даже если по отдельности они были столь же сильны, как Начинаящий Ученик, они все равно представляли угрозу для Адепта, если их число было достаточно велико.

Такие племена магических существ были проблемными врагами. Следовательно, Адепты, тренирующиеся вблизи Огненного Трона, должны были ограничить диапазон своей активности до двадцати пяти километров.

В конце концов, это был радиус, охватываемый башней. Скорость, с которой поглощался элементий, был в несколько раз быстрее, чем в других местах. Магические существа никогда не поселятся поблизости от этого места.

Так образовался относительно безопасный вакуум.

Ученики башни часто выходили на охоту. Они ныряли глубоко в охотничьи уголья магических существ, чтобы преследовать изолированных зверей.

Конечно, обмен жизнями шел в обе стороны.

Деятельность человеческих учеников привлекла множества плотоядных зверей. Обе стороны сражались изо всех сил. За день случались одна или две запланированные засады, обе стороны несли огромные потери в ходе этого процесса.

Тем не менее, ученики имели преимущество.

В конце концов, позади них стояла ужасающая башня Адепта, которая могла отражать атаки десятков тысяч магических существ - Огненный Трон!

Огненный Трон сформировал группу стражей, состоящую из мантикор, Демонов Птиц и Демонов Змей. Эта группа непрерывно патрулировала окрестности Огненной Пещеры. В тот момент, когда ученик сталкивался с опасностью, нужно было лишь послать сигнал, и ближайшая команда охраны немедленно направлялась на подкрепление.

Сотрудничество стражников и учеников заставило магических существ, собравшихся на севере, попадать в засаду.

Многие ученики получали подготовку, которую они искали, и получали много редких ресурсов. Если эта ситуация сохранится, скоро Огненный Трон получит зрелую группу учеников.

Эти ученики никогда бы не заподозрили, что за кулисами боя скрываются секреты.

Ужасающий Гаргамель, который всегда зловеще улыбался на втором этаже башни, был настоящим вдохновителем.

Гаргамель был тем, кто выдавал большую часть штурмовых миссий ученикам, в то время как получал подробную информацию со стороны магических существ.

Он был похож на странного старика, играющего в шахматы с самим собой, изо всех сил старающегося распределять ресурсы башни по оптимальным позициям. Опасные миссии попадали чужакам, в то время как щедрые и менее рискованные миссии отправлялись ученикам их башни.

Целью атак учеников почти всегда были новые племена магических существ. Унгуджа и Дана, тайно преданные Гриму, стали шпионами. Хотя они симулировали конфликты с учениками, они спокойно брали под контроль земли новых племен.

Число членов их племени неуклонно росло.

С другой стороны, истинный владелец Огненного Трона, всемогущий Пламенный Демон, полностью отказался от "игр" по управлению силами башни. Он оставил всё на Гаргамеля и посвятил себя долгому и трудному путешествию по закалке своего Духа и улучшению своих сил.

Это потому, что он видел истину этого мира такой, какой она была. Мир Адептов был жестоким миром, где господствовала индивидуальная власть! Первым и главным фактором, определившим положение Адепта, была его собственная сила; влияние Адепта шло уже после.

Если новичок-адепт вроде него, хотел утвердиться, единственным способом было сокрушить конкурентов с более высоким уровнем и силой.

Управление собственной силой должно было облегчить и сделать более доступным процесс получения ресурсов.

<http://tl.rulate.ru/book/4486/428425>