戰爭魔法之藝術

戰爭魔法之藝術
祖林・阿克圖斯
著
附其他大師的批註

第三章：部署

阿克圖斯大師曰：

1.進攻之機只在敵軍暴露弱點之時。

里羅斯・查爾：洞悉敵法師心靈的知識是最重要的。一旦你學會窺探對手的內心，你就能知道他的弱點。

賽德・瑪律：五橋戰役前，阿克圖斯大師曾忠告泰伯・賽普汀，敵人獲勝之後再投入預備隊（以加強攻勢）。泰伯・賽普汀說，「既然敵人已經取勝，對他們攻擊還有何用？」對此，阿克圖斯大師回答說，「強大的敵人只有在勝利的時候才會變得脆弱可擊」。（結果）泰伯・賽普汀（在這次戰役中）徹底擊敗了數量為己方兩倍的敵軍。

2.敵人的弱點可能正是他最強之處；而你的弱勢卻可能讓你發出致命一擊。

馬蘭卓・烏爾：在諾德人和奇莫人的戰爭中，諾德人的薩滿法師總是一成不變地在戰前用他們的風之主人魔法召喚風暴去擾亂奇莫武士和打擊他們的士氣。有一天，一個聰明的奇莫巫師召喚出一隻冰魔並命令它藏在奇莫軍隊後面附近的岩石堆裡。當諾德人像往常一樣召喚風暴的時候，奇莫武士的軍心開始動搖。但冰魔突然像風牆一樣站了起來，奇莫人以為這也是諾德人的魔鬼，恐懼讓他們像潮水一樣衝破敵人的陣線，畢竟魔鬼比風暴恐怖。那些諾德人——本來以為奇莫人會像往常一樣逃跑的——結果在衝破風暴迷霧的奇莫武士的武力下束手就擒。那天，奇莫人獲得了勝利。

3.在戰爭的籌畫階段，要通盤考慮到複雜和簡單的情況。造詣深的戰鬥法師確信，它們兩者必須兼顧；單手舉重比雙手舉起兩倍的重量更難。

4.當複雜和簡單的情況都通盤考慮到了，軍隊就能輕輕鬆鬆地前行了，就像是門軸加了油後可以隨意轉動一樣。當兩者沒有考慮周全時，軍隊就像是三條腿的狗，（沒有平衡感），一條腿總在揚起塵土。

5.因此，當軍隊作戰有力時，它就像是萬鈞雷霆一樣（勢不可擋）。最出色的勝利是那種敵軍不可預見而事後對每個人來說又是顯而易見的勝利。

6.造詣深的戰鬥法師總是能夠勝於未戰之時。一定要避免近身肉博；戰爭的時運可以扭轉法力最強的魔咒，勇氣可以讓最好的計畫擱置。相反的，要在戰爭開始前獲得你的勝利。當敵人認識到自己未戰先敗，你就沒必要再打了。

7.戰鬥中的勝利只是低層次的勝利。不戰而屈人之兵才是戰爭的最高藝術。

8.保存實力是取得勝利的另一關鍵。為了取勝而過早地展現自己全部實力非高明之舉。此之所謂戰術，乃戰鬥魔法藝術之常識。

蘇里登・迪爾塔康：透過戰術，阿克圖斯大師歸納所有常見的戰鬥魔法。這是理解戰鬥魔法的起點。任何防禦法師都會用火燒死他們的敵人。毀滅敵人是造詣深的戰鬥法師採取的最後措施。

9.一場戰鬥只是敵人實力之樹的一塊葉子；葉子掉了，樹就死了嗎？但是如果樹枝被砍，樹就會變弱；當樹幹被纏住，樹也就被毀掉了。

10.如果事先做好謀劃，勝利就垂手可得，（因為沒有發生大規模的戰鬥）而不為大眾所知。如果沒有做好謀劃，你就會贏得很艱難，且（因為戰鬥的慘烈）而聲名遠播。

馬蘭卓・蘇爾：那些通常被當成偉大軍事家的人其實並不懂什麼戰爭策略。真正的大師因為總是贏得太容易而不為人所知。

戰爭魔法之藝術

FormId	skyrim.esm:01AFEF
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AFEF
Editor ID	SkillDestruction4
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyDestructionBook
Value (gold)	55
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: 毀滅系
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftWizardSpecial
Locations	6
Leveled lists	0
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.