L'art de la magie de guerre

L'ART DE LA MAGIE DE GUERRE

Par
Zurin Arctus

avec les commentaires d'autres maîtres éminents

Chapitre 3 : Préparations

Maître Arctus a dit :

1. Il faut préparer votre offensive au moment où l'ennemi est le plus vulnérable.

Leros Chael : Connaître ce que le mage ennemi a en tête est très important. Une fois que vous savez ceci, vous connaîtrez sa faiblesse.

Sedd Mar : Maître Arctus a conseillé Tiber Septim avant la bataille des Cinq Ponts et lui a dit de ne pas engager ses réserves tant que l'ennemi n'était pas victorieux. Tiber Septim répondit : "Mais si l'ennemi est déjà victorieux, pourquoi utiliser mes réserves ?" Maître Arctus répliqua : "L'ennemi sera vulnérable uniquement quand il croira avoir gagné." Tiber Septim vainquit une armée deux fois plus grande que la sienne.

2. La vulnérabilité d'un ennemi peut être son point fort, et votre faiblesse peut vous permettre d'infliger le coup décisif.

Marandro Ur : Au cours des guerres entre les Nordiques et Chimers, les chamans nordiques utilisaient invariablement leur maîtrise des vents pour invoquer une tempête avant la bataille en vue de semer la confusion dans les rangs des guerriers chimers. Un jour, un sorcier chimer assez malin invoqua un démon des glaces et lui ordonna de se cacher dans les rochers à l'arrière des armées chimers. Quand les nordiques invoquèrent la tempête, les guerriers chimers commencèrent à trembler. Mais le démon des glaces apparut au moment où frappait la tempête. Les Chimers, persuadés qu'il s'agissait d'un

démon nordique, détalèrent et chargèrent les lignes ennemies. Ils craignaient moins la tempête que le démon. Les nordiques qui s'attendaient à ce que les chimers s'enfuient comme d'habitude, furent pris au dépourvu quand leurs ennemis les attaquèrent en pleine tempête. Les Chimers furent victorieux ce jour-là.

3. Pour préparer convenablement une campagne, il faut tenir compte des éléments ésotériques, ainsi que des éléments conventionnels. Un mage-guerrier de talent s'assure que ces deux entités sont bien équilibrées. Un poids que l'on porte d'une main paraît plus lourd que si on le porte avec les deux mains.

4. Quand les entités ésotérique et conventionnelle sont convenablement équilibrées, l'armée se déplace sans effort, comme une porte bien huilée. Quand elles sont déséquilibrées, l'armée est semblable à un chien à trois pattes, la quatrième traînant dans la poussière.

5. Ainsi, quand l'armée frappe, son attaque est semblable à un coup de tonnerre dans un ciel sans nuage. Les meilleures victoires sont celles que l'ennemi refusait de prévoir et qui semblent évidentes après le combat.

6. Un mage-guerrier talentueux s'assure qu'il a toutes les chances de vaincre l'ennemi avant que le combat ait commencé. Il faut éviter les batailles à l'issue incertaine car les aléas de la guerre peuvent réduire à néant la plus puissante des sorcelleries et le courage peut balayer le plan le plus audacieux. Il faut gagner d'avance. Quand l'ennemi sait qu'il est vaincu avant le début de la bataille, il se peut que vous n'ayez pas à combattre.

7. La victoire au cours d'une bataille est la plus infime des victoires. La victoire sans combat est le summum du talent.

8. Bien gérer vos pouvoirs est une autre clef pour la victoire. Utiliser toute votre puissance pour remporter la victoire n'est pas preuve de votre talent. C'est ce que nous appelons la tactique, un élément de l'art de la magie de guerre.

Thulidden dir'Tharkun : Par "Tactique", maître Arctus sous-entend toutes les magies communes. Ce n'est que la première étape pour bien comprendre la magie de guerre. Tout mage peut incinérer ses ennemis, mais détruire ses adversaires est le dernier recours d'un mage de talent.

9. La bataille n'est qu'une feuille d'un arbre. Si une feuille tombe, est-ce que l'arbre meurt ? Mais quand une branche est coupée, l'arbre est affaibli et quand le tronc est tranché, l'arbre est condamné.

10. Si vous vous préparez assez bien, votre victoire vous semblera facile et vous ne serez pas acclamés. Si vous vous préparez mal, votre victoire semblera difficile et votre célébrité sera grande.

Marandro Sul : Ceux qui passent pour les plus grands mages-guerriers sont presque toujours les moins talentueux. Les vrais maîtres ne sont pas connus du grand public.

L'art de la magie de guerre

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: Destruction
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.