L'arte della magia bellica

L'arte della magia bellica

di

Zurin Arctus

con i commentari di altri eruditi maestri

Capitolo 3: schieramenti

Il maestro Arctus ha detto:

1. Il momento adatto per preparare l'offensiva è quello in cui il nemico diventa vulnerabile all'attacco.

Leros Chael: Conoscere le opinioni sulla magia del nemico è della massima importanza. Conoscendo le sue opinioni, se ne scoprono le debolezze.

Sedd Mar: Prima della battaglia dei cinque ponti, il maestro Arctus consigliò a Tiber Septim di non impegnare le sue riserve finché il nemico non fosse stato vittorioso. Tiber Septim rispose, "Se il nemico ha già vinto, a che servirebbe impegnare le riserve?". A quella domanda il maestro Arctus replicò, "Solo quando è vittorioso il nemico sarà vulnerabile e potrà subire una disfatta". Tiber Septim riuscì a sconfiggere un esercito nemico composto dal doppio degli uomini.

2. La vulnerabilità del nemico può essere il suo massimo punto di forza; la vostra debolezza può portarvi a sferrare l'attacco decisivo.

Marandro Ur: Nelle guerre fra nord e chimer, gli sciamani nord invariabilmente utilizzavano il loro dominio sui venti per richiamare tempeste prima della battaglia in modo da disorientare e sbigottire i guerrieri chimer. Un giorno, un intelligente stregone chimer evocò un demone dei ghiacci e gli ordinò di nascondersi fra le rocce vicino alle retrovie dell'esercito chimer. Quando i nord richiamarono le tempeste come erano soliti

fare, i guerrieri chimer iniziarono a indietreggiare. Ma il demone dei ghiacci si levò mentre la tempesta imperversava e i chimer tornarono sui loro passi impauriti da quello che ritenevano un demone nord e caricarono le linee nemiche, temendo meno la tempesta del demone. I nord, che si aspettavano di vedere i chimer fuggire come al solito, furono colti di sorpresa quando attaccarono nel bel mezzo della tempesta. I chimer vinsero quel giorno.

3. Pianificando una campagna, tenete in considerazione sia il lato arcano sia quello terreno. L'esperto mago guerriero garantisce che le due componenti si bilancino; un peso sollevato con una mano è più pesante che due pesi sollevati con entrambe le mani.

4. Quando il lato arcano e quello terreno si bilanciano, l'esercito si muove agevolmente come una porta a battente o come cardini ben lubrificati. Quando non si bilanciano, l'esercito è come un cane a tre zampe che ne trascina costantemente una nella polvere.

5. Pertanto quando l'esercito sferra un attacco, sarà come un rombo di tuono in un cielo sereno. Le migliori vittorie sono quelle inaspettate per il nemico, ma in seguito palesi per chiunque.

6. L'esperto mago guerriero si assicura che il nemico sia già sconfitto prima della battaglia. Una battaglia con uno scontro ravvicinato è da evitare; le sorti della guerra possono sfuggire di mano anche allo stregone più potente e il coraggio può annientare perfino i piani più elaborati. Guadagnatevi invece la vittoria in anticipo. Quando il nemico è cosciente della disfatta prima che la battaglia abbia inizio, forse non sarà necessario combattere.

7. La vittoria in battaglia è solo l'ultimo tipo di vittoria. La vittoria senza combattere è l'apogeo della destrezza.

8. Conservare la potenza è un'altra chiave del successo. Impiegare la forza per vincere una battaglia non è una dimostrazione di abilità. Questo è ciò che chiamiamo tattica, l'ultima forma d'arte della magia bellica.

Thulidden dir'Tharkun: Nella "tattica" il maestro Arctus annovera tutte le comuni magie

belliche. Sono solo i primi passi per capire la magia bellica. Ogni mago della barriera difensiva è in grado di ridurre in cenere i propri nemici con il fuoco. La distruzione dei nemici è l'ultimo espediente dell'esperto mago guerriero.

9. La battaglia non è altro che una foglia sull'albero; se una foglia cade, l'albero muore? Ma quando un ramo viene potato, l'albero ne risulta indebolito; quando viene praticata un'incisione circolare nel tronco, l'albero è segnato.

10. Pianificando bene gli schieramenti, le vittorie sembreranno facili e vincerete senza plauso. Pianificando scarsamente gli schieramenti, le vittorie sembreranno difficili e otterrete una chiara fama.

Marandro Sul: coloro che sono comunemente ritenuti i maggiori professionisti della magia bellica sono quasi sempre quelli che hanno le minori conoscenze. I veri maestri non sono noti alla massa.

L'arte della magia bellica

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: Distruzione
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.