L'assistente dell'apprendista

L'assistente dell'apprendista

Consigli del più prestigioso incantatore di Valenwood

vrai senz'altro sentito parlare delle mie avventure. Storie raccontate di provincia in provincia, che narrano di come tutti gli abitanti di Tamriel si trovino in soggezione di fronte alle mie capacità magiche. Sono sicura che più di una volta avrai pensato "se solo avessi l'abilità di Aramril potrei cercare fama e fortuna nei duelli magici!"

È vero... Grande fama e ricchezze illimitate attendono coloro che hanno successo. Ma per raggiungere questo obiettivo, bisogna imparare dalla migliore, che sarei io, ovviamente. Ecco perché hai acquistato questo libro, in modo che io possa insegnarti.

Questi sono i miei consigli. Seguili e anche tu potrai farti un nome in tutta Tamriel.

1. Conoscere il tuo avversario significa conoscere i suoi punti deboli.

Un buon mago conosce molti incantesimi, che sono di gran lunga più versatili di una semplice lama d'acciaio. Inoltre, sa quando è il momento migliore per usarli. Sa che gli incantesimi di gelo possono fermare una bestia che carica o impedire a un selvaggio di brandire la sua spada. Sa che gli incantesimi di elettricità possono assorbire la magicka del proprio avversario. Sa che gli incantesimi di illusione possono mettere l'uno contro l'altro un gruppo di nemici (nel caso in cui si trovasse in inferiorità numerica, una situazione fin troppo comune quando i suoi avversari sanno di non poter vincere in un duello) e che ci sono incantesimi in grado di salvargli la vita quando tutto sembra perduto.

2. Conoscere se stessi vuol dire conoscere i propri limiti.

Anche il migliore dei maghi ha una riserva di magicka limitata. Deve ancora nascere colui che può attingere al potere infinito di Magnus. Per questo un bravo mago deve fare attenzione a non esagerare e assicurarsi di avere sempre abbastanza magicka per difendersi. In caso contrario, dovrebbe avere una buona scorta di pozioni pronte all'uso,

o avere comunque una via di fuga per ogni evenienza. Non che la Grande Aramril sia mai fuggita da una battaglia, ma ovviamente non è detto che tu possieda la sua stessa abilità naturale. Per questo devi allenarti.

3. Gli incantesimi di difesa possono uccidere(ti).

Gli incantesimi di difesa sono senza dubbio uno strumento fondamentale per ogni aspirante mago. Essi possono bloccare gli incantesimi in arrivo, annullare gli attacchi del tuo avversario e fargli sprecare la sua magicka. Tuttavia, un bravo mago sa di non doversi affidare troppo alla sua difesa. Tenere una difesa attiva troppo a lungo assorbirà la magicka dell'incantatore impedendogli di contrattaccare e, nel peggiore dei casi, di difendersi, lasciandolo completamente scoperto.

4. Non sempre due mani sono meglio di una.

Tutti gli incantatori esperti sanno lanciare gli incantesimi con entrambe le mani, per infliggere più danni. A volte questo può essere un vantaggio, ad esempio quando l'avversario è già indebolito, o quando vuoi far colpo sulla folla che sarà sicuramente accorsa per osservarti. Non sempre però è la strategia migliore. Gli incantesimi di concentrazione, per esempio, si possono usare spesso sul terreno, quando un avversario è particolarmente veloce. In questo caso, usare le due mani in maniera indipendente può permetterti di coprire più terreno allo stesso tempo. Un mago che lancia palle di fuoco con entrambe le mani non può alzare immediatamente una difesa per difendersi, né curarsi mentre continua ad attaccare.

5. Accetta sempre la sfida, specialmente quando sai di poter vincere.

Ricordati che la tua priorità è, ovviamente, rimanere in vita. Subito dopo viene intrattenere la folla. Dopotutto, le tue ricchezze dipendono dalla generosità del pubblico. In questi casi, entrano in gioco altri fattori, a parte la magia. Se riesci a farti un'idea dell'abilità del tuo avversario prima che il duello inizi, questo ti permetterà di affrontarlo con maggiore fiducia. Sapere che puoi battere nettamente il tuo avversario è molto importante, perché ti permette di offrire uno spettacolo migliore alla folla senza rischiare troppo. In maniera analoga, sapendo in anticipo che potresti perdere il duello, ti verrà data l'opportunità di ritrovarti improvvisamente impegnato altrove, e non in grado di presenziare all'evento (con questo non voglio dire di aver mai fatto una cosa del genere. Ho solo scoperto che la mia grande fama ogni tanto mi impedisce di rispondere a ogni

singola richiesta di duello).

Tieni a mente questi consigli, mantieni i nervi saldi, e anche tu potrai farti un nome mettendo in scena grandi spettacoli di abilità magica. Fa' attenzione però, perché se hai troppo successo potresti ritrovarti a sfidare me in persona!

L'assistente dell'apprendista

FormId	skyrim.esm:0EDA8F
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	0EDA8F
Editor ID	Book3ValuableTheApprentice
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook04
Value (gold)	12
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	275
Leveled lists	10
Scripts	0

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