Sztuka magii wojennej

Sztuka magii wojennej

Pióra
Zurina Arctusa

z komentarzami innych uczonych mistrzów

Rozdział 3: Dyspozycje

Mistrz Arctus rzekł:

1. Chwila, w której należy przygotować ofensywę, to chwila, w której wróg staje się podatny na atak.

Leros Chael: Znajomość umysłu wrogiego maga ma pierwszorzędne znaczenie. Gdy poznasz jego umysł, poznasz jego słabości.

Sedd Mar: Mistrz Arctus poradził Tiberowi Septimowi przed bitwą o Pięć Mostów, by nie rzucał do boju rezerw, nim przeciwnik nie zacznie zwyciężać. Tiber Septim powiedział: „Jeśli i tak wygrywają, co nam dadzą rezerwy?" Mistrz Arctus odparł na to: „Tylko zwycięski wróg jest prawdziwie podatny na klęskę". Tiber Septim pokonał w tej bitwie armię dwakroć liczniejszą od własnej.

2. Słabość wroga może być jego najsilniejszym punktem; twoja słabość może pozwolić ci zadać decydujący cios.

Marandro Ur: Podczas wojen między Nordami i Chimerami szamani Nordów zawsze używali swych zdolności panowania nad wichrem, by sprowadzić burzę na wojsko wroga przed bitwą i wprawić jego szeregi w dezorientację. Pewnego dnia bystry czarnoksiężnik Chimerów przywołał demona lodu i kazał mu skryć się między skałami na tyłach armii Chimerów. Gdy Nordzi, jak zwykle, sprowadzili burzę, wojownicy Chimerów zaczęli tracić ducha. Ale gdy burza rozpętała się na dobre, demon wstał, a Chimerowie ze strachem

odwrócili się od bestii, którą uznali za sojusznika Nordów, i uderzyli na linie wroga, bardziej obawiając się demona, niż burzy. Nordzi, spodziewając się, że Chimerowie umkną jak zwykle, nie byli przygotowani, gdy z samego środka burzy wypadła na nich armia Chimerów. To Przemienieni byli tego dnia zwycięzcami.

3. Gdy planujesz kampanię, pamiętaj i o sprawach magicznych, i o zwyczajnych. Zdolny mag bitewny upewnia się, że są one w równowadze; ciężar podniesiony jedną ręką jest cięższy od dwóch ciężarów w dwóch dłoniach.

4. Gdy magia i sprawy zwykłe są w równowadze, armia będzie się poruszać bez trudu, jak drzwi na dobrze naoliwionych zawiasach. Gdy nie są w równowadze, armia będzie jak trzynogi pies, który zawsze ciągnie jedną nogę za sobą poprzez kurz.

5. Tak więc gdy armia uderzy, będzie to jak grom z jasnego nieba. Najlepsze zwycięstwa to te, których przeciwnik nie przewiduje, a które są potem oczywiste dla wszystkich.

6. Wprawny mag bitewny upewnia się, że wróg jest już pokonany, nim rozpocznie się bitwa. Należy unikać niepewnych sytuacji; losy wojny mogą odepchnąć na bok nawet najpotężniejsze zaklęcia, a odwaga potrafi położyć kres najdoskonalszym planom. Wygrywaj więc bitwy, nim się rozpoczną. Jeśli wróg wie, że przegrał, nim rozpocznie się bitwa, walki można uniknąć.

7. Zwycięstwo w bitwie to najniższy rodzaj zwycięstwa. Zwycięstwo bez walki to szczyt wszelkich umiejętności.

8. Kolejnym kluczem do zwycięstwa jest oszczędzanie mocy. Użycie swej siły, by wygrać bitwę, nie jest żadną demonstracją umiejętności. Nazywamy to taktyką, najniższą formą sztuki magii wojennej.

Thulidden dir'Tharkun: Przez „taktykę" Mistrz Arctus rozumie wszystkie pospolite czary bitewne. Są one tylko pierwszymi krokami ku zrozumieniu magii wojennej. Każdy zaklinacz potrafi spalić swych wrogów ogniem. Zniszczenie wroga czarami winno być dla wprawnego maga ostatecznością.

9. Bitwa jest tylko liściem na drzewie: czy drzewo umiera, gdy spadnie liść? Ale gdy odrąbie się gałąź, drzewo jest osłabione; gdy uderzy się w pień, drzewo jest zgubione.

10. Jeśli dobrze zaplanujesz dyspozycje, twoje zwycięstwa będą dla ciebie łatwe i nie zdobędziesz poklasku. Jeśli źle zaplanujesz dyspozycje, twoje zwycięstwa będą dla ciebie trudne, a twoja sława rozniesie się szeroko.

Marandro Sul: Magowie powszechnie uznawani za największych czarodziejów wojennych to niemal zawsze najmniej utalentowani ze wszystkich. Prawdziwi mistrzowie nigdy nie są powszechnie znani.

Sztuka magii wojennej

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: Zniszczenie
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.