Zabijanie - zanim zabiją ciebie

Zabijanie - zanim zabiją ciebie

pióra
Eduardo Corvusa

Nieraz widziałem wojowników szarżujących ślepo w środek bitwy, by wnet stracić życie. Od bardzo dawna szkolę innych w sztuce wojowania, a pochodzę ze znakomitego rodu, pełnego rycerzy, Ostrzy, a nawet jednego czy dwóch najemników.

Tę właśnie wiedzę spróbuję przelać na karty krótkiego traktatu o subtelnej sztuce wojny. Nie magicznego ognia, nie łucznictwa czy zbrodniczego podrzynania gardeł, ale wojny. Wojownik naprzeciwko wojownika, a między nimi jedynie doskonały kawał stali.

Przede wszystkim musisz nauczyć się blokować. Najłatwiej unikniesz śmierci, nie pozwalając przeciwnikowi cię trafić. Korzystaj z tarczy i rób to z głową. Będzie to męczące, może nawet będziesz nieco obolały. Zablokowany cios jest jednak dużo lepszy od tego, który doszedł celu. Z czasem nabierzesz wprawy i za nic będziesz miał nawet najpotężniejsze razy.

Strzeż się jednak - twoi nieprzyjaciele, jeżeli nie są podłymi bandytami, będą umieli z tobą walczyć. Uderzą z całej siły, byś się otworzył, i będą zadawać kolejne ciosy. Uważaj więc na te potężne ataki. Dobrze zatrzymać siłę uderzenia ćwiercią cala stali, ale najlepiej po prostu zejść z drogi.

Pamiętaj, bloki są nieskuteczne przeciwko czarom, chyba że masz odpowiednie wyszkolenie. Nie dawaj więc magom dojść do słowa i pozwól im szybko skosztować twojej stali. Należy im się za używanie wiedźmiej broni.

Możesz również wykonywać bloki bez użycia tarczy - wystarczy zasłonić się od ciosu swoim mieczem, choć nie jest to równie skuteczne. Jeśli zaś kaprys nakaże ci wziąć dwa miecze w dłonie, w ogóle nie będziesz mógł blokować, więc nawet nie próbuj. Tylko

obie dłonie na rękojeści dadzą ci chwyt umożliwiający odpieranie ciosów.

Trzymając broń w każdej dłoni, masz jednak większą szansę szybko pokonać przeciwnika. Niektórzy mówią, że to najlepsza obrona.

Istnieje kilka podstawowych zasad posługiwania się bronią. Szybkie ciosy zawsze są dobre, lecz można je odeprzeć, więc obserwuj postawy obronne przeciwnika. Szukaj luki lub stwórz ją sam za pomocą silnych ataków. Młoty uderzają najmocniej, lecz wolno, podobnie buławy i wszelka broń obuchowa. Topory stanowią dogodny kompromis, miecze zaś są najszybsze, lecz nie wstrząsną przeciwnikiem równie skutecznie przy mocnym uderzeniu.

Pamiętaj, by nie opaść za bardzo z sił - zawsze staraj się zachować nieco siły na odpieranie ciosów lub choćby i ucieczkę! W trakcie walki stale się poruszaj. Nie daj zapędzić się w kąt ani otoczyć. Dobieraj zagrożenia - na samym początku powalaj słabych czarodziejów, którzy szybko mogą cię zranić.

Tarcza nie jest jedynie narzędziem obrony. Przyłóż do niej bark i uderz przeciwnika. Siła uderzenia odepchnie go i wystawi na szybki kontratak. Jeszcze lepiej będzie, jeśli włożysz w uderzenie więcej siły i mocno uderzysz przeciwnika tarczą. Mniejszego rywala możesz w ten sposób powalić na kolana.

Większych przeciwników nie da się zamroczyć mocnymi atakami. Tylko silne uderzenie tarczą wstrząśnie przeciwnikiem i otworzy lukę w jego obronie.

Blokuj, kontruj, uderzaj! Oni nie okazują litości, czemu Ty masz ją mieć? W bitwie trzeba atakować, zaskakiwać przeciwnika i nigdy się nie wahać. Ruszaj się, wymachuj bronią. Jeśli uważasz, że masz dużo siły, wybierz broń dwuręczną i patrz, jak wrogowie kładą się przed tobą niczym skoszone zboże. To wolna i niezręczna broń, lecz w niezrównany sposób łamie kości i przecina ciało.

Nie brak grobów miernych szermierzy. Jeśli masz za słabe nerwy do wojaczki, pójdź na mnicha. Jeśli jednak kroczysz drogą wojownika, wpój sobie podstawy i miej głowę na karku - inaczej ktoś cię jej pozbawi.

Zabijanie - zanim zabiją ciebie

FormId	skyrim.esm:0EDD35
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	0EDD35
Editor ID	Book1CheapCombatTips
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge02
Value (gold)	3
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1208
Leveled lists	12
Scripts	0

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