Искусство боевой магии

Искусство боевой магии

Зурин Арктус

С комментариями других ученых мастеров

Глава 3: Планирование

Мастер Арктус сказал:

1. Атаковать следует в тот момент, когда противник становится уязвимым для атаки.

Лерос Чаел: Наиважнейшим является изучение соперника. Если вы будете знать его, вы будете знать его слабые стороны.

Седд Мар: Мастер Арктус посоветовал Тайберу Септиму перед битвой у Пяти мостов не расходовать свои силы, пока противник не победит. Тайбер Септим сказал: "Но если противник уже победил, зачем тогда сохранять свои силы?" На что мастер Арктус ответил: "Только после победы соперник будет уязвим для атаки". Тайбер Септим обратил в бегство воинство в два раза численно превосходящее его собственное.

2. Уязвимость врага может быть его сильнейшим местом; ваше слабое место может помочь вам нанести решающий удар.

Марандро Ур: В войнах между нордами и каймерами северные шаманы постоянно использовали искусство вызова бури перед битвой, чтобы напугать воинов каймеров. Однажды хитрый каймерский волшебник призвал ледяного демона и приказал ему укрыться в скалах в тылу каймерской армии. Когда норды, как обычно, призвали грозу, каймерские воины побежали. Но в этот

момент появился ледяной демон. Каймеры посчитали, что это северяне наслали на них его, в страхе повернули и побежали на врага. Они меньше боялись грозы, чем демона. Норды, считавшие, что каймеры, как обычно, убегут, были захвачены врасплох, когда их противник появился из самого сердца грозы. В тот день каймеры одержали победу.

3. Планируя поход, следует полагаться и на тайные знания, и на мирские. Опытный боевой маг всегда сохраняет баланс: груз в одной руке тяжелее, чем два груза в двух руках.

4. Если сохранен баланс между тайным знанием и мирским, то армия будет передвигаться без проблем, как хорошо смазанная дверь в петлях. Если же баланс не соблюден, то армия будет, как трехногая собака, поднимающая пыль волочащейся лапой.

5. Когда армия наносит удар, он должен быть как гром среди ясного неба. Лучшие победы одерживаются неожиданно для врага. Только впоследствии все становится очевидным.

6. Опытный боевой маг должен быть уверен в поражении врага еще до начала сражения. Необходимо избегать борьбы на равных; военная удача может повернуться к кому угодно, каким бы сильным магом ты не был, и храбрость может нарушить самые гениальные планы. Победу необходимо одерживать загодя. Если враг знает, что он проиграл еще до сражения, то сражение вообще может не произойти.

7. Победа в сражении - это самая незначительная победа. Победа без сражения - вот высочайшее мастерство.

8. Сохранение своих сил - вот еще один ключ к победе. Демонстрация силы перед боем - это признак неопытности. Это называется тактика, одна из меньших форм искусства боевой магии.

Тулидден дир'Таркун: Под словом "тактика" Мастер Арктус подразумевает

всю обычную боевую магию. Это только первые шаги в понимании боевой магии. Любой захудалый маг может сжечь противника огнем. Но уничтожение врага - это последнее средство опытного боевого мага.

9. Сражение подобно листу дерева; если лист падает, умирает ли дерево? Но когда сломана ветка - дерево ослаблено; когда поврежден ствол - дерево обречено.

10. Если вы будете правильно планировать свои действия, то побеждать вы будете легко и славно. Если планирование будет плохим, то победы ваши покажутся тяжелыми, и слава ваша не будет столь громкой.

Марандро Сул: Те, кого считают величайшими боевыми магами, как правило, редко на самом деле ими являются. Настоящие мастера неизвестны толпе.

Искусство боевой магии

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: Разрушение
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.