Arte de magia guerrera

El Arte de la Magia de Guerra

de

Zurin Arcto

Se incluyen comentarios de otros maestros eruditos

Capítulo 3: Disposiciones

Según el maestro Arcto:

1. El momento para preparar tu ofensiva es el instante en el que el enemigo queda vulnerable a un ataque.

Leros Chael: Es de vital importancia conocer la mente del mago enemigo. Si entiendes su forma de pensar, descubrirás su debilidad.

Sedd Mar: El maestro Arcto le aconsejó a Tiber Septim antes de la batalla de los Cinco Puentes que no utilizara sus reservas hasta que el enemigo venciera. Tiber Septim le preguntó: "¿Qué sentido tiene servirse de las reservas cuando el enemigo ya ha salido victorioso?", a lo que el maestro Arcto respondió: "Tan solo durante la victoria, el enemigo es vulnerable a la derrota". Tiber Septim consiguió aniquilar a un ejército enemigo que doblaba en tamaño al suyo.

2. La vulnerabilidad del enemigo puede ser su punto más fuerte; tu flaqueza puede permitirte propinar un golpe decisivo.

Marandro Ur: En las guerras disputadas entre los nórdicos y los chimer, los chamanes nórdicos se servían indefectiblemente de su dominio de los vientos para invocar, antes de la batalla, tormentas que confundieran y desanimaran a los guerreros chimer. Un día, un hechicero chimer bastante inteligente conjuró a un demonio del hielo y le ordenó que se escondiera tras las rocas cercanas a la retaguardia del ejército chimer. Cuando los

nórdicos invocaron como siempre a las tormentas, los guerreros chimer empezaron a temblar, pero el demonio del hielo se alzó cuando empezó a caer la tormenta. Los chimer se alejaron temerosos de lo que creían que era un demonio nórdico y cargaron contra la línea enemiga, menos asustados de la tormenta que del demonio. Los nórdicos esperaban que los chimer huyeran como siempre y les pilló desprevenidos que atacaran en mitad de la tormenta. Aquel día, los chimer resultaron victoriosos.

3. A la hora de planear una campaña, ten en cuenta tanto lo arcano como lo mundano. El mago guerrero habilidoso se asegura de que ambos permanecen en equilibrio; una carga que se levanta con una mano es más pesada que dos cargas que se levantan con ambas manos.

4. Cuando lo arcano y lo mundano están en equilibrio, el ejército se moverá con ligereza, como si fuera una puerta que se abre y se cierra con las bisagras bien engrasadas. Si se produce el desequilibrio, el ejército será como un perro con tres patas que arrastra siempre la cuarta.

5. Así pues, cuando un ejército asesta un golpe, es como si estallara un trueno en un cielo despejado. Las mejores victorias son las que el enemigo no prevé, pese a que posteriormente resulten obvias para cualquiera.

6. Un mago guerrero habilidoso se asegura de que el enemigo ya está vencido antes de comenzar la batalla. Hay que evitar las luchas muy reñidas; la suerte de la guerra puede volverse en contra de la brujería más poderosa y el coraje puede deshacer los mejores planes. En vez de esto, obtén la victoria por adelantado. Si el enemigo sabe que está perdido antes de que comience la batalla, puede que no sea necesario luchar.

7. Ganar una batalla es la clase de victoria menos valiosa. Ganar sin tener que luchar es la habilidad máxima.

8. Conservar tu poder es otra de las claves de la victoria. Servirse de la fuerza para ganar una batalla no es una demostración de habilidad. Esto es lo que denominamos táctica, el método que menos se valora en el campo de la guerra mágica.

Thulidden dir´Tharkun: según el maestro Arcto, el concepto de "táctica" engloba las magias de batalla más habituales. Estos tan solo son los primeros pasos a la hora de comprender la magia de guerra. Cualquier mago que se encuentre rodeado por sus enemigos puede quemarlos con fuego. Destruir al enemigo es el último recurso de un mago guerrero habilidoso.

9. La batalla únicamente es una hoja de un árbol; si la hoja cae, ¿muere el árbol? Pero cuando se poda una rama, el árbol flaquea; cuando se le quita la corteza al tronco, el árbol está condenado.

10. Si planeas bien tus movimientos, tus victorias parecerán sencillas y no te aclamarán. Si los planeas mal, tus victorias parecerán complicadas y tu fama se extenderá.

Marandro Sul: aquellos comúnmente conocidos como los mejores practicantes de la magia de guerra casi siempre son los menos hábiles. Los verdaderos maestros son los desconocidos para la multitud.

Arte de magia guerrera

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: Destrucción
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.