

L'Art de la Magie de Guerre

Par Zurin Arctus, avec les commentaires d'autres maîtres.

Chapitre 3 : Préparations

Maître Arctus a dit :

1. Il faut préparer votre offensive au moment où l'ennemi est le plus vulnérable.

Leros Chael

Connaître ce que le mage ennemi a en tête est très important. Une fois que vous savez ceci, vous connaîtrez sa faiblesse.

Sedd Mar

Maître Arctus a conseillé Tiber Septim avant la bataille des Cinq Ponts et lui a dit de ne pas engager ses réserves jusqu'à ce que l'ennemi soit victorieux. Tiber Septim répondit :

" Mais si l'ennemi est déjà victorieux, pourquoi utiliser mes réserves ? "

Maître Arctus répliqua :

" L'ennemi sera vulnérable uniquement quand il croira avoir gagné. Tiber Septim parvint à vaincre une armée deux fois plus nombreuse que la sienne. "

2. La vulnérabilité d'un ennemi peut être son point fort et votre faiblesse peut vous permettre d'infliger le coup décisif.

Marandro Ur

Dans les guerres entre les Nordiques et les Chimers, les chamans nordiques utilisaient invariablement leur maîtrise des vents pour invoquer une tempête avant la bataille en vue de semer la confusion dans les rangs des guerriers chimers. Un jour, un sorcier chimer assez malin invoqua un démon des glaces et lui ordonna de se cacher dans les rochers à l'arrière des armées chimers. Quand les nordiques invoquèrent la tempête, les guerriers chimers commencèrent à trembler. Mais le démon des glaces apparut au moment où frappait la tempête. Les chimers, persuadés qu'il s'agissait d'un démon nordique, détalèrent et chargèrent les lignes ennemies. Ils craignaient moins la tempête que le démon. Les nordiques qui s'attendaient à ce que les chimers s'enfuient comme d'habitude, furent pris au dépourvu quand leurs ennemis les attaquèrent en plein milieu de la tempête. Les chimers furent victorieux ce jour-là.

3. Quand on prépare une campagne on prend en considération aussi bien le côté arcane des choses que le côté conventionnel. Un mage de guerre de talent s'assurera que ces deux éléments sont bien équilibrés. Un poids que l'on porte d'une main paraît plus lourd que si on le porte avec les deux mains.

4. Quand le côté arcane et le côté conventionnel sont équilibrés, l'armée bouge sans effort, comme une porte bien huilée. Quand ils sont déséquilibrés, l'armée sera semblable à un chien à trois pattes, avec une patte traînant dans la poussière.

5. Ainsi, quand l'armée frappe, son attaque sera semblable à un coup de tonnerre dans un ciel sans nuage. Les meilleures victoires sont celles que l'ennemi ne peut prévoir mais qui semblent évidentes après.

6. Le mage de guerre talentueux s'assure qu'il a toutes les chances de vaincre l'ennemi avant que le combat ait commencé. Il faut éviter les batailles à l'issue incertaine car les aléas de la guerre peuvent réduire à néant la plus puissante des sorcelleries et le courage peut balayer le plan le plus audacieux. Il faut gagner par avance. Quand l'ennemi sait qu'il est vaincu avant le début de la bataille, il se peut que vous n'avez pas à combattre.

7. La victoire au cours d'une bataille est la plus petite des victoires. La victoire sans combat est le summum du talent.

8. Bien gérer vos pouvoirs est une autre clef pour la victoire. Utiliser toute votre puissance pour remporter la victoire n'est pas preuve de votre talent. C'est ce que nous appelons la tactique, un élément de l'art de la magie de guerre.

Thulidden dir Tharkun

Par " Tactique ", maître Arctus inclut toutes les magies communes. Ce n'est que la première étape pour bien comprendre la magie de guerre. Tout mage peut incinérer ses ennemis mais détruire ses adversaires est le dernier recours d'un mage de talent.

9. La bataille n'est qu'une feuille d'un arbre. Si une feuille tombe, est-ce que l'arbre meurt ? Mais quand une branche est coupée, l'arbre est affaibli et quand le tronc est tranché, l'arbre est condamné.

10. Si vous vous préparez suffisamment bien, votre victoire vous semblera facile et vous ne serez pas acclamés. Si vous vous préparez mal, votre victoire semblera difficile et votre célébrité sera grande.

Marandro Sul

Ceux qui passent pour les plus grands mages de guerre sont presque toujours ceux qui sont les moins talentueux. Les vrais maîtres ne sont pas connus du grand public.