Магия в этом мире ещё достаточно мало изучена для обороны. Возможно, из-за нехватки финансирования или отсутствия исследовательских институтов, но за последнюю сотню лет люди не придумали ничего нового.

Магия – это несколько этапов запланированных действий. Выбор заклинания → чтение заклинания → активация → применения магии. Если всё происходит за несколько секунд, то человек считается отличным волшебником.

Магию можно поделить на пять уровней: начальный, средний, продвинутый, тактический и стратегический. Каждый уровень превышает прошлый по силе в несколько раз. Давайте я попробую вам объяснить более понятно.

Начальный – уровень самой примитивной магии, которую могут использовать абсолютно все люди в этом мире без посторонней помощи. Мощность таких заклинаний низка, атакующие заклинания ослабевают через пару сотен метров, а большинство щитов усиленных антимагическими кристаллами блокируют урон полностью. Примеры такой магии: Водный шар, огненный шар, ветер.

Средний – Элементарная боевая магия, которую может использовать любой человек прошедший специальное обучение и потративший достаточно времени на тренировки. Сила таких заклинаний куда выше, а точность возрастает с опытом. Заклинание может серьезно ранить или даже убить противника, который зазевался на поле боя и не успел укрыться за щитом или уйти с линии атаки. Водная пушка или огненная стрела относится к среднему уровню магии.

Продвинутый – Высокий уровень магии. Обучения доступно только лучшим боевым магам, требует огромного опыта и познаний в магии, а так же затратное для обычного человека. Попасть в специальную школу магов достаточно сложно, даже для детей аристократов, поскольку отбор проводиться сложный и просто купить туда болеете не получиться. Обычно боевые маги строятся за спинами копейщиков или щитоносцев, и прикрывают отряды в бою. Если вы заметили вражеского боевого мага, вам стоит бежать… применить тактическое отступление с целью спасения жизни.

Тактическая – это магия применяется, как правило, десятью боевыми магами за один раз и требует огромной концентрации, так что в бою использовать её невозможно. Отлично подходит для уничтожения целых отрядов противника или засад, но редко используется в реальных боевых условиях, поскольку десяток боевых магов поддержки лучше одного уничтоженного отряда противника.

Стратегическая – использовалась только один раз, магами в древности. Заклинания стратегического уровня требует подготовку в течение нескольких дней около пятидесяти профессиональных волшебников. Огромные затраты магической силы, высокая доля риска разрушения магического круга и как следствие взрыв магии не позволяет использовать её в бою. Единственный задокументированный момент использования стратегической магии произошёл в прошлом, тогда группа из пятидесяти магов уничтожила только при помощи одного заклинания город противника, который считался непреступным.

Зачем же я всё это рассказываю, ну чтобы хоть немного объяснить вам как мы собираемся отстаивать город. Между начальной и средней магией есть и свои существенные различия. Так, например простая магия не может огибать определённые преграды, а порыв ветра может менять её траекторию. Поэтому использовать простую магию далее двух сотен метров в бою бессмысленно, снаряды будут лететь в разные стороны, не нанося толком никакого урона.

Существует даже своя особая тактика на поле боя, как выиграть противника, для всех стран она одинаковая.

В первый фазе армии начинают идти друг к другу, а боевые маги поддержки пытаются проделать бреши в обороне противника.

Вторая фаза наступает, когда между первыми рядами противника остаётся полкилометра, и в бой вступают дополнительные маги способные вести бой на средних дистанциях, магический обстрел усиливается. Когда армии подходят на расстояние в 200 метров, начинает перестрелка лучников, что ещё более усиливает давление на бойцов первых рядов.

Третья фаза наступает, когда копейщики встречаются на поле боя, два ряда начинают давить друг на друга. Образовавшиеся бреши в обороне закрывают щитоносцы или мечники.

Четвертая фаза наступает, когда отряды мечников начинают прорываться в щели вражеской обороны, а давления на первые ряды увеличивается. Маги и лучники, как правило, стреляют по задним рядам армии, чтобы не задеть своих собратьев.

Пятая фаза, в огромный образовавшийся коридор прорывается конница, маги прекращают обстрел, а вражеская армия попадает в кольцо, и проигрывает.

Поэтому магия играет основную роль в боях. Если маги поддержки не могут ослабить врага на подступах, то более сильная армия начинает выигрывать, но несколько десятков магов может изменить положения на поле боя, перевернув всё с ног на голову, всего лишь несколькими точными атаками.

Я всё это рассказываю, потому что эти данные будут важными при составлении оборонительного плана Русукино!

Когда мы говорим об обороне города, все известные тактики можно выкинуть в мусорный бак.

Кавалерию нельзя использовать в городе с множеством мелких улиц. Обстрел с любой крыши даже неопытными магами приведёт к многочисленным потерям среди всадников. Обстрелы боевыми магами поддержки тоже не так эффективны в городе из-за сложной траектории полёта магии, город становится отличной защитой.

Что остаётся? Щитоносцы, мечники, копейщики и лучники. Да, маги, которые могут использовать заклинания только на больших улицах и стрелять во врагов по прямой.

*****

22 сентября 636 года по континентальному календарю. Штаб Русукинской обороны.

- Эта красная линия, магическая траектория, не так ли?

- Да, если правильно расставить ополчения по улицам и домом, то даже при помощи только начальной магии они смогут наносить противникам достаточно высокий урон. Если использовать преимущества города правильно, у нас будет достаточно сил для обороны.

Основываясь на той информации, которую получил за последние несколько дней, я пытаюсь создать правильный план обороны города. Эту операцию я взял по принципу обороны средневековых городов.*

Даже подготовленные рыцари не смогут отбиваться в городе от волн магии обычных ополченцев, если их заставать врасплох. Постоянные изматывающие атаки будут тормозить наступления, а время в данном случае играет против наших врагов, а не против нас.

- Проблема только одна, как нам заставить врагов следовать нашему плану?

- Да, наш враг не глуп. Потому-то я и предлагаю расставить бойцов только в переулках, где невозможно будет развернуть полноценный строй противника или атаковать наших бойцов с фланга или тыла. Это позволит нашей армии получить преимущество. Постоянная разведка и связь между войсками обязательна.

Если баррикадировать мелкие улочки, небольшие дома и устраивать там засады, враг не сможет захватывать город. Вражеская армия всегда начинает думать о мародерстве, и купеческие и богатые дома идут первыми под нож не самых честных рыцарей. Поэтому устраивать там ловушки тоже отличная идея, но нужно будет обговорить это с местными капитанами.

- Ты хочешь устроить оборону не только на мостах нового и старого города, да?

- Да, два моста можно поднять, а вот третий придётся оборонять, но и тут у нас есть свои особенности.

- Какие?

- Враг будет стараться атаковать через все три моста, но основная армия пойдет к основному мосту, потому что его ширина позволяет развернуть полноценный строй щитоносцев и штурмовать вражескую крепость. Сейчас я хочу найти способ уменьшить ширину моста, для минимального прохода армии.

- Что дальше.

- Майя, Эмилия возьмите остальных кадетов и Радэка и постарайтесь переправить всё продовольствие из нового города в старый.

- Хорошо, что-то ещё?

- Пускай горожане готовятся к обороне, все ценные вещи прячут в подвалы, а с собой берут только самое необходимое.

- Эй, Джозеф, а я?

- Сара, а ты..

Сара как всегда прекрасна, она могла бы помочь остальным, но…

- А ты просто отдыхай.

- Почему?!

- Тебе придётся руководить одним из постов обороны!

План защиту Русукино подразумевает создание от пяти до семи полноценных очагов сопротивления, и каждому нужен свой командир. Сара как самый ответственный человек будет руководить одним из очагов.

- Кстати, Джозеф, пришёл отчет от разведчиков.

-И что там говориться?

- Имперская армия приближается, обе армии готовы к штурму города прямо с наскока.

-Как и ожидается, сколько у нас времени?

- Если ничего не измениться, то противник прибудет в город через день или два с разницей в десять – двенадцать часов.

- У нас осталось слишком мало времени на подготовку к обороне!

Армия империи уже на подходе! И я должен сделать всё, что в моих силах!

* Средневековые города строились по принципу лабиринта – каждая улица была отдельным видом оборонительного сооружения, а замок делился на многочисленные комнаты с тяжелыми дверями и маленькими лестницами. Узкие улочки выводили на небольшие площади, что позволяло обороняющимся после падения основной стены сдерживать противника вот на таких очагах сопротивления, малыми группами. Узкие улочки не позволяли пройти плотным строем, что ещё сильнее затрудняло штурм замка!

http://tl.rulate.ru/book/7381/467219