

Глава 61: Стратегия

- Единственная магия, которую позволено использовать – магия звука. К тому же, разрешены только катализаторы среднего и ниже размера, а максимум допустимого эфира 30М, из доступных разрешены только четыре заклинания. Учитывая условия, нам нет смысла выдумывать сложные стратегии.

Спокойно сказала мне Мирей.

Всего существует три вида катализаторов, малые, средние и большие. Катализаторы незаменимая вещь для использования магии.

Малый катализатор по размеру примерно равен мячику для бейсбола, именно его я использовал для замера магической силы Шарлотты.

Средний катализатор уже имеет размер бейсбольного мяча.

А вот большой по размеру немного превышает гимнастический мяч. Также такой катализатор обладает огромным весом, и обычный человек никак его не унесет, так что для его транспортировки нужна повозка. В тренировочных битвах мы их не используем. По правде говоря, семья Лювент просто не может себе этого позволить.

Чем катализатор крупнее по размеру, тем большее количество эфира он может в себя вместить. Чтобы применять высокоуровневые заклинания, требуется огромное количество эфира. Большие катализаторы как раз предназначены для этих целей.

Кстати говоря, магическая вода тоже считается в М единицах.

Малый катализатор обладает вместительность в 3М. Каждая команда в тренировочных состязаниях имеет в своем распоряжении 30М эфира. Поскольку эфир – довольно дорогое удовольствие, больший его расход на таких состязаниях может привести к финансовым проблемам.

- Четыре типа заклинаний, которые в этот раз разрешено использовать: Громкий Голос, Грхот, Транслятор и Звуковая мина.

Эффект каждого из этих заклинаний:

Громкий голос: в несколько раз усиливает голос заклинателя.

Грохот: генерирует вызывающий раздражение и беспокойство рев.

Транслятор: осуществляет передачу звуков к определенному катализатору. Этот катализатор-приемник обязан иметь выгравированный уникальный номер. По нему нельзя передавать сложные звуки, вроде человеческого голоса. Дистанция, на которую передается звук, варьируется и зависит от силы кастера.

Звуковая мина: заклинание, которое создает ловушку на некоторой области. Если кто-то активирует ловушку, последует результат в виде громкого рева.

Только эти четыре заклинания можно использовать с помощью средних катализаторов.

Если смотреть по затрачиваемой энергии, этого хватит на: 2 Громких Голоса, 3 Грохота, 3 Транслятора, и 10 Звуковых мин.

Громкий Голос и Транслятор играют важную роль в обмене информацией во время битвы.

Если, например, окружить звуковыми минами периметр своей базы, вы сможете, таким образом, вовремя обнаружить приближение вражеских сил.

Грохот - единственное заклинание, для которого трудно найти реальное применение.

- За исключением неожиданных атак.

Неожиданные нападения, обычная тактика, часто разыгрываемая в таких тренировочных сражениях.

Если команда, которая находится в обороне, решит засесть где-то вблизи от начальной точки атакующей команды, это может привести к ситуации, когда атакующая команда просто не успеет подготовиться, тем самым лишившись маневра. Таким образом, команда защитников неизбежно завладеет инициативой.

Если какая-то из команд не успевает реагировать на действия соперника, то этим она ставит себя в невыгодное положение. Если число сил с обеих сторон примерно равно, это может стать решающим звеном между победой и поражением.

Если нам удастся спланировать и осуществить неожиданную атаку, то мы начнем бой с

подавляющим преимуществом, и тем самым сильно ограничим противника в маневре. Даже если наша атака не станет неожиданностью, по крайней мере, мы будем готовы.

Кажется, будто немедленная атака несет одни только плюсы, однако минусы также присутствуют.

Условием победы в этой тренировочной битве является убийство вражеского командира или полная сдача противоположной стороны, однако есть ещё одно условие, если тридцать солдат атакующей команды так или иначе проникнут в деревню, команда защитников проиграет.

Атакующая команда проиграет в том случае, если не сможет выполнить ни одного из поставленных условий до захода солнца.

Если мы прямо с начальной точки, максимально стараясь избегать команду защитников, направимся в Ламберк, они проиграют.

С этого места в Ламберк ведет одна дорога, но учитывая количество людей, мы можем проложить свой собственный путь. Этот вариант только усложняет задачу команде защитников предсказать план действий атакующей команды.

Метод успешного плана атаки для стороны обороны можно описать несколькими шагами. Отправка нескольких скаутов, которые найдут вражескую команду и доложат о её местонахождении командиру, используя Транслятор, а затем станут отслеживать их дальнейшие перемещения. Затем от командира требуется предсказать маршрут, по которому продолжит движение команда атакующих, развернуть где-то на этом маршруте солдат и в определенный момент напасть.

- Что же, наш оппонент - Рицу, если мы будем действовать стандартно, он с легкостью осуществит успешную засаду.

- Это правда, но, я смотрю, ты довольно высоко оцениваешь Рицу?

- У меня есть некоторые способности в оценке людей. Я умная и хитрая. Жаль, конечно, что он такой серьезный. Я часто в своей жизни заявляла, что Марки уступают местным, но теперь я понимаю, что ошибалась. Ты заметил его талант, поэтому ты сделал его своим вассалом?

- Да, все так.

- Тогда способности юного мастера воистину невероятны. Куда бы вы не отправились, Марков везде угнетают и отравляют им жизнь. С Рицу было то же самое, до того как он стал вашим вассалом?

-.... Оу.

Когда я впервые встретил Рицу, он только потерял свой дом, и находился на грани того чтобы сдаться перед лицом давления общества.

Тем не менее, перед этим, он служил в отряде наемников и жил неплохой, в общем-то, жизнью, неожиданно, но ему удалось устроиться в жизни куда лучше других Марок.

- Рицу ждет будущее талантливого генерала, но, к сожалению, Рассел – это просто ещё один обычный, непримечательный, военный офицер. Я думаю, ему вообще не подходит эта стезя.

-...Хм, вот как.

- Разве про тебя нельзя сказать то же самое? Тебе не стать великолепным офицером. Ты умен, но быть просто умным, для офицера этого недостаточно. Для того чтобы подавить врага, ты должен быть креативным, и действовать непредсказуемо. Из того что я вижу, он лишен этих качеств.

- Хмммм.

Рассел может действительно таким казаться, по крайней мере, в глазах Мирей. Благодаря своему огромному опыту, она обладает некоторой мудростью.

Тем не менее, мой анализ показал у Рассела лимит стратегии в 109. Из результата анализа видно, Рассел – прирожденный военный офицер. Если он не подходит для этой роли, то кого вообще тогда считать подходящим?

Я не знаю, способны ли глаза Мирей разглядеть талант человека, сейчас я могу лишь предполагать, что она просто неверно оценила потенциал Рассела.

- Раз уж мы заговорили о Расселе, он жаловался на то, как ты его учишь. Ты действительно веришь, будто он лишен таланта?

- Я не люблю учить кого-то. Но если бы я разглядела в ком-то истинный талант. Я была бы не прочь учить такого человека, наверно.

- Ну, тогда, однажды, тебе захочется начать учить Рассела.

-... Вы, молодой господин, действительно верите в силу этого мальчика.

Мирей улыбнулась.

- Мы ушли с темы. Нам следует начать действовать как можно раньше. Какая у тебя стратегия,

Мирей?

- Я не стала выдумывать что-то сложное. Нам просто нужны несколько человек, которые станут изображать из себя предателей. Затем, пошлем их к врагу. Распространим дезинформацию, заведем врага в ловушку и внезапно атакуем.

-... Ты действительно хочешь реализовать этот план? Их предательство означает, что они предадут меня, ты ведь понимаешь это?

- Ну, для этого могут быть разные скрытые мотивы.

Мирей рассказала мне о своей задумке.

- Конечно... тогда, есть шанс, что получится их одурачить.

- Все верно. Теперь тебе надо решить, кого ты отправишь.

Я отобрал нескольких солдат, которые станут изображать из себя перебежчиков, и вскоре операция перешла в активную фазу.

<http://tl.rulate.ru/book/96859/1316829>