

孫
武
兵
法

Sztuka wojny

autorstwa Sun Wu

w przekładzie

Jarka Zawadzkiego

<http://sztukawojny.republika.pl>

I

Rozważania wstępne

Wojna – powiada Sunzi – ma potężne znaczenie dla narodu; jest ona sprawą życia i śmierci, decyduje o jego istnieniu; tak więc zgłębianie wiedzy na jej temat jest absolutną koniecznością.

Mówiąc o wojnie należy wziąć pod uwagę pięć czynników oraz dokonać kilku porównań: po pierwsze filozofia, po drugie warunki pogodowe, po trzecie warunki terenowe, po czwarte generalicja i po piątą system. Filozofia czy też światopogląd łączy lud z władcą, sprawia, że lud umiera za władcę lub dla niego żyje i nie boi się podejmować działań niebezpiecznych. Warunki pogodowe to: widność, temperatura oraz pory dnia i roku. Warunki terenowe to: odległość, dostępność, rozłożystość terenu, oraz to czy jest korzystny czy też działa na naszą niekorzyść. Z generalicją związane są takie cechy jak: wiedza, zaufanie, wyrozumiałość, odwaga oraz stanowczość. System to nic innego jak pogrupowanie, zarządzanie i żołd. Generał musi rozumieć wszystkie te pięć czynników. Kto je rozumie – wygrywa, kto nie rozumie – nie wygrywa. Oprócz tego należy też, jak już mówiłem, dokonać kilku porównań: Któremu z władców lud jest bardziej oddany? Który z generałów jest zdolniejszy? Komu sprzyja pogoda i teren? Czyj system łatwiej wdrożyć i kto będzie sprawniej wydawać rozkazy? Kto dysponuje lepszym uzbrojeniem? Czyja armia lepiej wyszkolona? Kto mądrzej stosuje nagrody i kary? Na tej podstawie rozsądzam losy obu stron.

Generał, który pojmie moje zasady, prowadząc wojnę zwycięży; należy takiego zatrzymać przy sobie. Ten kto ich nie pojmie prowadząc wojnę przegra; takiego należy czym prędzej odprawić.

Pojąwszy korzyści jakie płyną z takich rozważań, należy przyjąć określoną postawę, która będzie pomocna w przyszłym działaniu. Postawa ta jednak powinna się zmieniać w zależności od zaistniałej sytuacji. Zawsze należy wybrać wariant najbardziej korzystny.

Wojna polega na wprowadzaniu w błąd. Jeśli możesz udawaj, że nie możesz; jeśli dasz znać, że chcesz wykonać jakiś ruch, nie wykonuj go; jeśli jesteś blisko, udawaj, żeś daleko; jeśli wróg jest łasy na małe korzyści, zwabiaj go; jeśli w jego szeregach dostrzegasz zamieszanie, uderzaj; jeśli jego pozycja jest stabilna, umocnij i swoją; jeśli jest silny, unikaj go; jeśli jest cholerykiem, rozwścieczaj go; jeśli jest nieśmiały, spraw by nabrał pychy; jeśli jego wojska są skupione, rozprosz je. Uderzaj, gdy nie jest przygotowany; zjawiaj się tam, gdzie się tego nie spodziewa. Ale to są subtelności sztuki wojennej, nie da się ich przekazać.

Jeśli ktoś dokonał rozważań przed bitwą a potem wygrał, znać, że rozważał długo. Jeśli ktoś dokonał rozważań przed bitwą a potem przegrał, znać, że rozważał krótko. Długie rozważania oznaczają wygraną, krótkie rozważania to przegrana. A do czego może doprowadzić brak rozważań w ogóle? Na tej podstawie wiem, kto wygra; wiem, kto przegra.

II

Działania wojenne

Aby prowadzić wojnę – powiada Sunzi – potrzebujemy zazwyczaj: z tysiąc lekkich rydwanów, tyleż samo ciężkich rydwanów, piechoty z dziesięć tysięcy, zaopatrzenia w żywność na setki mil; tak więc codzienne wydatki – takie jak gościna dla posłańców, różne kleje i farby, opłaty związane z utrzymaniem rydwanów i broni – ponoszone na linii frontu jak też i na zapleczu sięgają niebotycznych sum. Tylko tak możemy wystawić stutysięczną armię.

Jeśli szybko nie osiągniemy zwycięstwa, broń się stępi a morale wojska podupadnie. Obleganie miast powoduje tylko wyczerpanie sił i zapasów. Armia, która długo przebywa poza domem, jest wielkim ciężarem dla gospodarki kraju, który ją wystawił. Kiedy broń się stępi a morale wojska podupadnie, kiedy skończą się zapasy i sił zabraknie, obcy władcy skorzystają z okazji i powstaną przeciwko nam. Największy mędrzec nie będzie w stanie zaradzić temu co nastąpi. Pośpiech jest złym doradcą, ale przedłużanie wojny w nieskończoność trudno nazwać popisem umiejętności. Nie możliwe jest, aby w kraju panował dostatek podczas długotrwałej wojny. Tak więc jeśli ktoś nie zna dobrze zagrożeń jakie niesie wojna, nie potrafi też dobrze spożytkować wojennych korzyści.

Doświadczeni wojskowi nie muszą dokonywać wtórnego poboru, nie muszą po raz trzeci dostarczać żywności na front: w kraju zaopatrują się w broń, od wroga zaś zdobywają żywność, której starcza dla wojska.

Dostawy na wielkie odległości drenują finanse kraju i zubażają ludność. Tam gdzie armia jest blisko, ceny produktów rosną, tam gdzie ceny rosną, tam zmniejsza się zamożność mieszkańców. Kiedy lud ubożeje, rosną podatki i daniny. Kiedy wyczerpią się zapasy i zabraknie sił, lud popadnie w nędzę. Opłaty ponoszone przez obywateli wyniosą 30% tego co posiadają, opłaty ponoszone przez kraj – zepsute rydwany i wyczerpane konie, zbroje, hełmy, strzały, kusze, halabardy, puklerze, tarcze, zaprzęgi wołów – sięgać będą 40% dochodów.

Mądry generał zdobywa żywność od wroga. Jedna miarka żywności lub paszy od wroga, warta jest dwudziestu miar własnej żywności.

Zawiść jest zachętą do zabijania wroga, zachętą do zajmowania dobytku wroga jest łup. Tak więc podczas bitwy rydwanów, w której zdobyto ponad dziesięć rydwanów, ten kto zdobył pierwszy rydwan powinien zostać wynagrodzony. Na rydwanach tych należy zatknąć własne sztandary i mieszać je ze swoimi rydwanami, a pojętymi żołnierzami dobrze się opiekować. Oto co nazywam zwyciężaniem wroga i korzystaniem z jego siły.

Podczas wojny istotne jest zwycięstwo a nie długotrwałe bitwy.

Generał, który się zna na wojnie jest kowalem losu swego narodu, głównym filarem bezpieczeństwa kraju.

III

Strategie

Prowadząc wojnę – powiada Sunzi – najlepiej zdobyć kraj w stanie nienaruszonym, zniszczenie kraju jest gorszą alternatywą. Lepiej też jest przejąć całą armię przeciwnika niż ją wybić. Przejęcie choćby dywizji, brygady czy plutonu więcej przyniesie korzyści niż pozbycie się tych żołnierzy. Odnoszenie zwycięstw za każdym razem to nie jest najlepsze wyjście, najlepiej jest bowiem pojmać armię przeciwnika bez walki.

Najważniejszym zadaniem podczas prowadzenia wojny jest krzyżowanie planów strategicznych przeciwnika, nieco mniej ważne jest burzenie jego sojuszków, na trzecim miejscu dopiero jest pokonywanie go w walce, a obleganie miast jest najgorszym rozwiązaniem. Obłężenie miasta można podjąć tylko w ostateczności. Wykonanie tarcz i ruchomych obozowisk, przyszykowanie broni i sprzętu zajmie ze trzy miesiące, wzniesienie wałów oblężniczych to kolejne trzy miesiące. Jeśli generał nie potrafi się pohamować i żołnierze, jak rój mrówek, obsiądą mury miasta, jedna trzecia z nich zginie, a miasto i tak nie zostanie zdobyte. Oto tragedia jaką niesie za sobą taki atak.

Dobry wojskowy zdobywa wroga bez walki, zajmuje zamieszkane miasta bez oblężenia i w krótkim czasie zdobywa kraj. Odnosi zwycięstwa nie trudząc żołnierzy. Podbijając świat należy się bowiem imać różnych sposobów. Oto strategia.

Kiedy mamy dziesięciokrotną przewagę liczebną, należy okrążyć wroga. Kiedy mamy pięciokrotną przewagę, należy go zaatakować. Kiedy nasza przewaga jest tylko dwukrotna, należy rozproszyć jego wojska. W przypadku gdy obie armie są sobie równe, należy sprawić by wróg zaatakował pierwszy. Kiedy wróg ma przewagę, należy się wycofać. Jeśli zaś siły wroga są nie do porównania z naszymi, należy go unikać. Słaba a uparta armia jest łatwym kąskiem dla silnego wroga.

Dobry generał jest doradcą władcy. Jeśli doradca ma wielką wprawę, kraj staje się mocarstwem. Jeśli doradca jest nieudolny, kraj słabnie.

Na trzy sposoby może władca zaszkodzić armii:

Nie wiedząc czy generał może się posunąć na przód, kazać mu się posuwać lub nie wiedząc czy generał może się wycofać, kazać mu się wycofać – jest to krępowanie generała.

Nie znając się na sprawach wojskowych, wydawać rozkazy generałom – jest to wprowadzanie zamieszania w armii.

Nie znając możliwości wojska, wtrącać się do kierowania nim – jest to wprowadzanie niepewności w armii.

Kiedy wojsko jest zmieszane i brak mu pewności, władcy krajów ościennych korzystając z okazji zaatakują. To się nazywa zaprzepaszczaniem zwycięstwa poprzez wprowadzanie chaosu.

Jest pięć sposobów na zwycięstwo: wiedzieć kiedy walczyć, a kiedy nie walczyć; umieć wykorzystać różnicę w liczebności wojsk obu stron; sprawić, by od szeregowca po władcę wszyscy mieli wspólny cel; być gotowym, aby zaatakować nieprzygotowanego wroga; posiadać generała, który jest zdolny, oraz władcę, który się nie wtrąca. Oto droga do zwycięstwa.

Mówi się też: znając przeciwnika i siebie, nie sposób przegrać starcia; nie znając przeciwnika, a znając siebie, na jedną wygraną przypadnie też i jedna porażka; nie znając ani przeciwnika ani siebie, żadnej bitwy wygrać się nie da.

IV

Armia w działaniu

Dawni mistrzowie sztuki wojennej – powiada Sunzi – zadbawszy o to, aby ich nie pokonano, czekali na sposobność pokonania wroga. O to, aby nas nie pokonano, sami możemy zadbać, ale to czy pokonamy wroga, zależy od niego samego. Tak więc wprawni wojskowi potrafią uchronić przed porażką, lecz nie potrafią sprawić, aby wróg się dał pokonać. Mówi się więc: Można wiedzieć jak zwyciężać, a jednak nie zwyciężyć.

Jeśli nie można zwyciężyć, należy się schować. Jeśli nadarza się sposobność wygranej, należy atakować. Chować się należy, gdy wróg dysponuje większą siłą; atakować zaś, gdy przewaga jest po naszej stronie. Dobrze się schować, to jakby się zapaść pod ziemię. Dobrze przeprowadzony atak jest jak grom z jasnego nieba. Tak to się właśnie można uchronić jak też i odnieść pełnię zwycięstwa.

Pewność wygranej, kiedy zwycięstwo dla wszystkich jest oczywiste, nie świadczy o wielkiej bystrości umysłu. Kiedy cały świat chwali nasze zwycięstwa to też nie jest najlepiej. Podniesienie opadłego liścia nie jest przecież dowodem wielkiej siły. Jeśli ktoś dostrzeże słońce i księżyc, nie znaczy to że ma sokoli wzrok. Jeśli ktoś słyszy odgłosy gromów, nie świadczy to o niebywałym słuchu. Ci, których starożytni nazywali wprawnymi w sztuce wojennej, nie tylko wygrywali, ale wygrywali z łatwością. Zwycięstwa znakomitych generałów nie były pokazem ich waleczności ani nie przyniosły im rozgłosu. Wygrywali, nie popełniając błędu. A dlatego że nie popełnili błędu, cokolwiek przedsięwzięli prowadziło do zwycięstwa, bo oni zwyciężali już-pokonanego. Wprawni wojskowi, zajmują więc pozycję na której nie mogą przegrać, a jednocześnie nie stracić okazji do pokonania wroga. Dlatego też przyszły zwycięzca najpierw wygrywa, a potem walczy, przegrany zaś najpierw wdaje się w walkę, a potem stara się wygrać. Dobremu wojskowemu nie obojętne są filozofia i system – to od niego zależy powodzenie.

Jeśli zaś chodzi o zasady wojenne to: po pierwsze wielkość terenu, po drugie ilość, po trzecie liczebność, po czwarte porównanie, po piąte zwycięstwo. Tak więc zwycięzca jest jak głaz przyrównany do kamyczka, przegrany zaś jak kamyczek przyrównany do głazu. Zwycięska armia jest jak górski wodospad wpadający w stumilową otchłań – taka jest!

V

Impet uderzenia

Utrzymanie w ryzach dużej czy małej armii – powiada Sunzi – to niewielka różnica, wszystko sprowadza się do hierarchii. W dowodzeniu małą czy dużą armią też nie wielka różnica, chodzi tylko o werble i sztandary. Cała armia może przyjąć natarcie wroga i wyjść zwycięsko, rzecz tylko w umiejętnym wykorzystaniu działań otwartych i zaskoczenia. Bitwa może wyglądać jak rozbijanie jajka wielkim głazem, trzeba tylko dobrze wykorzystać słabe i mocne strony.

Podczas każdej bitwy jest tak, iż uderza się otwarcie, a wygrywa się atakując zaskoczenia. Atakowanie zaskoczenia jest jak niebo i ziemia – nigdy się nie kończy – albo też jak rzeki – nigdy się nie wyczerpie. Kiedy się kończy, na nowo się zaczyna, niczym księżyc i słońce; kiedy zamiera, na nowo się odradza jak cztery pory roku. Nut w muzyce jest tylko pięć, a jednak brzmień jest więcej niż ktokolwiek kiedy usłyszał. Barw w przyrodzie jest też tylko pięć, a jednak liczba kolorów jest oszołamiająca. Tak samo jest tylko pięć smaków, a jednak można nieustannie zaskakiwać podniebienie czymś nowym. Tak też impet uderzenia tkwi tylko w otwartym natarciu i ataku zaskoczenia, a jednak kombinacje tych dwu są niewyczerpane. Otwarte natarcie i atak zaskoczenia nawzajem się tworzą, niczym okrąg nie mają początku ani końca. Któż je może wyczerpać?

Pęd wód tak wielki że aż porywa kamienie jest jak impet uderzenia właśnie. Pęd drapieżnego ptaka który dopada swą ofiarę to mistrzowski chwyt. Wprawnego wojskowego poznaje się więc po tym, iż impet jego uderzenia napawa trwogą i każdy jego cios jest dobrze wymierzony. Impet uderzenia jest jak naciągnięcie cięciwy, sam cios zaś – jak puszczenie strzały.

W rozgardiaszu bitewnym wprowadź zamieszanie, a unikniesz zamieszania; w chaotycznym starciu zatocz krąg, a wygrasz. Zamieszanie rodzi się z porządku, płochliwość bierze się z odwagi, a słabość wynika z siły. Uporządkowanie chaosu to kwestia odpowiedniej hierarchii, zastąpienie płochliwości odwagą to kwestia impetu, zastąpienie słabości siłą to kwestia podjęcia odpowiednich działań. Tak więc dobry wojskowy wprowadza wroga w błąd, a ten połyka haczyk. Co dostaje, to bierze. Zwab go przynętą i oczekuj gotów do walki.

Dobrym generałom zależy więc na impecie, jaki nabiera cała armia, a nie na poszczególnych żołnierzach, może więc wybrać odpowiednich żołnierzy do nadania armii impetu, a wojska jego będą jak toczące się bale i głazy. Bale i głazy bowiem na równym terenie leżą nieruchomo, na pochyłym zaś toczą się. Jeśli mają kanty, zatrzymają się, jeśli są obłe, pędu ich nic nie zatrzyma. Impet wprawnego dowódcy to jak obłe głazy staczające się z ogromnej góry – taki jest.

VI

Słabe i mocne strony

Kto się zawczasu stawi na pole bitwy, ten może spokojnie czekać na wroga – powiada Sunzi – a ten kto się zjawi poniewczasie i będzie zmuszony do pośpiechu, ten tylko się zmęczy. Tak więc dobry wojskowy komenderuje wrogiem i nie daje mu się wodzić za nos. Przyętą można zwabić wroga, a ten się zbliży; jeśli zaś chcemy by się zatrzymał, musimy zadać mu straty. Kiedy wróg odpoczywa, można dać mu zajęcie; kiedy jest syty, można go zagłodzić; kiedy rozbije się obozem, można go zmusić do wymarszu.

Atakuj tak, aby musiał uciekać; rzucaj się za nim w pogoń, kiedy ten się nie spodziewa. Maszerując przez ziemię niczyją, tysiąc mil można przejść i nie czuć zmęczenia. Zwycięskie natarcie jest to uderzenie tam, gdzie obrona jest niemożliwa; obrona kończy się odparciem ataku wtedy, gdy atakowana pozycja jest nie do zdobycia. Dobry atak więc to taki, którego wróg nie potrafi odeprzeć; dobra obrona to traka, której wróg nie potrafi przełamać. Niewidzialny i niesłyszalny, taki to potrafi władać losami wroga.

Atak, którego nie sposób odeprzeć, to atak w słaby punkt. Ucieczka się powiedzie, kiedy wróg nie będzie tak szybki jak my. Kiedy więc pragnę walczyć, to choćby się wróg ufortyfikował i okopał, to i tak będzie ze mną walczył, a ja będę atakował tam, gdzie najbardziej boli. Kiedy nie chcę walczyć, obieram sobie teren i umacniam się na nim, wróg ze mną walczyć nie będzie i uda się w innym kierunku.

Zmuszam go, by się odkrył, a sam się nie odkrywam, dlatego moje siły są skoncentrowane a jego rozproszone. Moje siły są zgromadzone w jednym miejscu, jego zaś rozproszone w dziesiątkach miejsc – jest to zasada 1/10, która daje mi przewagę liczebną nad wrogiem. Atakując wielką armią małe oddziały, oszczędzam swe wojsko. Wróg nie może wiedzieć o miejscu, gdzie chcę stoczyć z nim bitwę. Jeśli bowiem nie będzie tego wiedział, umocni się w wielu miejscach i przyjdzie mi walczyć z małymi oddziałami. Jeśli umocni czoło, będzie słaby na tyłach; jeśli umocni tyły, będzie słaby na czele; jeśli umocni lewe skrzydło, będzie słaby na prawym skrzydle; jeśli umocni prawe skrzydło, będzie słaby na lewym skrzydle. Wszędzie będzie osłabiony. Ten kto się tak umacnia, traci na liczebności; ten kto zmusza wroga to takich działań, zyskuje przewagę liczebną.

Jeśli się wie gdzie i kiedy dojdzie do walki, można wędrować tysiące mil na miejsce starcia. Nie znając miejsca ani czasu, lewe skrzydło nie zdoła osłonić prawego ani prawe lewego, tyły nie zabezpieczą czoła ani czoło tyłów. A co dopiero jeśli część wojska jest oddalona o dziesiątki mil, a część porzucana w promieniu kilku mil? Myślę sobie: państwo Yue dysponuje wprawdzie większą siłą niż my, ale czy potrafi ją wykorzystać? Mówię więc: zwycięstwo jest możliwe! Choć siła ich wielka, można sprawić, by jej nie użyli.

Należy więc zliczyć ich siły, a poznamy ich plany, należy ich sprowokować, a poznamy logikę ich działań, dać im się pokazać, a poznamy ich mocne i słabe strony, trzeba ich wybać, a poznamy gdzie mają nadmiar a gdzie niedobór. Doskonałe uformowanie wojska to takie, którego nie sposób dojrzeć. Jeśli nie sposób go dojrzeć, szpiegzy o nim nie doniosą, a mądre głowy nie pokrzyżują naszych planów. Trzeba wiedzieć jak prowadzić wielką armię do zwycięstwa – żołnierze nie mogą być w to wtajemniczeni. Każdy może poznać jak odnosić zwycięstwo, ale nikt nie wie, jakim sposobem mi się to udaje. Nie należy więc używać dwa razy tego samego fortelu, możliwości jest bowiem nieskończenie wiele.

VII

Starcie

Jest ogólnie przyjęta zasadą w armii – powiada Sunzi – że generał otrzymuje polecenia od władcy, rekrutuje żołnierzy spośród ludu i rozbija się obozem naprzeciw wroga; najtrudniejsze jednak jest samo starcie. Trudność tkwi w prostowaniu tego co zawile i uzyskiwaniu korzyści z niedogodności. Należy więc sprawić, by szlak wroga był najbardziej kręty i zwabić go na przynętę; wyruszyć później i dotrzeć na do celu wcześniej niż on. Na tym właśnie polega sztuka zawilości.

Starcie bywa korzystne, ale bywa też niebezpieczne. Jeśli poprowadzimy całą armię na pole bitwy, spóźnimy się; jeśli weźmiemy ze sobą tylko niewielką jej część, zabraknie nam zaopatrzenia na zapleczu. Jeśli więc ktoś gna wojsko w pełnym rynsztunku przez setki mil, noc i dzień bez odpoczynku, aby przebyć dwa razy dłuższy dystans, to generałowie oddadzą się wrogowi w niewolę. Jeśli na czele wojska idą żołnierze pełni werwy, a zmęczeni ciągną się w tyle, tylko jedna dziesiąta wojsk dotrze do celu. Jeśli chcemy pokonać 50 mil na wyścigi z czasem, by jako pierwsi stawić się na polu bitwy, stracimy generała i pół armii. Jeśli chcemy pokonać 30 mil na wyścigi z czasem, by jako pierwsi stawić się na polu bitwy, stracimy 1/3 armii. Armia bez zaplecza zginie, armia bez prowiantu zginie, a armia bez sprzętu też zginie.

Nie znając planów obcych państw, nie sposób nawiązać z nimi kontakt. Nie znając topografii terenu: gór, lasów, rzek i innych przeszkód naturalnych, nie sposób kierować przemarszem armii. Bez przewodnika znającego dobrze okolice, nie da się wykorzystać możliwości terenowych. Żołnierze pozycję zdobywają podstępem, wroga pobudza się przynętą; należy też umiejętnie dzielić i łączyć wojska. Szybcy jak wiatr, spokojni jak las, zapalczywi niczym ogień, niewzruszeni jak góry, niepoznani jak ciemność, gwałtowni niczym piorun – tacy wini być żołnierze. Kiedy zdobędą wioskę, dzielą się tym co tam zastaną; gdy zdobędą krainę, dzielą łupy. Rozważają najpierw kto silniejszy, a dopiero potem ruszają. Kiedy ktoś zawczasu wie jak wykorzystać zawilości dla własnej korzyści, ten opanował sztukę starć bitewnych.

„Księga doktryny wojskowej” mówi: „Słowa stają się niedosłyszalne, dlatego też uderza się w werble; widok zaś utrudniony, dlatego używa się sztandarów.” Werble i sztandary są uchem i okiem armii. Dzięki nim osiągamy jednomyślność: odważni nie muszą sami przeć naprzód, płochliwi nie muszą się wycofywać w pojedynkę. Na tym polega kierowanie wielką liczbą ludzi. Nocą należy używać płonących żagwi i werbli, a w dzień zaś sztandarów; wszystko po to aby sprostać wymogom ludzkiego słuchu i wzroku.

Armia może stracić zapal, dowództwo może stracić emocje. Rankiem zapal jest największy, podczas dnia maleje, a o zmierzchu każdy myśli już tylko o powrocie. Dobry wojskowy unika więc wroga rwącego się do walki, atakuje, kiedy wróg jest już znużony; na tym polega wykorzystanie zapalu. Dyscypliną należy atakować rozgardiasz, spokojem uderzać w panikę; na tym polega wykorzystanie emocji. Z bliska atakować armię która przybywa z daleka, wypoczętym wojskiem, nacierać na wycieńczonego wroga, na tym polega wykorzystanie siły. Nie należy atakować wroga silnego i przygotowanego, na tym polega wykorzystanie zmian.

Jest zasadą wojskowych, aby: nie atakować wroga, kiedy ten jest na wzniesieniu, lub kiedy może się na nie wycofać; nie gonić armii, która udaje, że ucieka; nie uderzać, kiedy wróg tryska zapalem; nie dać się zwabić na przynętę; nie podążać za armią wycofującą się na własny teren; otaczając wroga, nie należy tego czynić szczelnie – wroga na straconej pozycji nie należy zbyt przypierać do muru, bo wtedy może wpaść w szal i bić się bez opamiętania.

VIII

Zmienne warunki

Jest ogólnie przyjętą zasadą w armii - powiada Sunzi - że generał otrzymuje polecenia od władcy i rekrutuje żołnierzy spośród ludu. Nie obozuje on na zniszczonym terenie; zawiera sojusze z władcami, przez których terytoria wiodą ważne szlaki; nie zatrzymuje się na wyczerpanej ziemi; kiedy jest osaczony, myśli jak się wydostać; kiedy nie ma wyjścia - walczy. Są szlaki, którymi się nie chodzi; są armie, których się nie atakuje; miasta których się nie oblega; tereny, na których się nie walczy; są też rozkazy władcy, których się nie wykonuje. Dobrego generała poznać po tym, że potrafi wykorzystać zmieniające się warunki. Jeśli generał nie potrafi wykorzystać zmieniających się warunków, to choćby doskonale znał topografię terenu, nie wykorzysta tej wiedzy. Kto dowodzi wojskiem a jest nieświadomy zmiennych warunków, choćby znał pięć powyższych zasad, wojsko się do nich nie zastosuje.

Kto więc potrafi myśleć, ten rozważać będzie korzystne i niekorzystne aspekty jednocześnie. Rozważywszy korzystne strony, może mieć on pewność co do wykonania swego zadania, rozważywszy to co nie jest po jego myśli, może wybrnąć z trudnej sytuacji.

Wroga należy ujarzmić, stawiając go w niekorzystnej sytuacji; nie dać mu odpocząć, zwać go, by się udał tam, gdzie tego chcemy.

Wojna nie polega na tym, aby oczekiwać, iż wróg się nie zjawi, ale na tym, aby go odpowiednio przyjąć. Wojna nie polega też na tym, aby oczekiwać, że wróg nie zaatakuje, ale na tym, aby uniemożliwić mu ten atak.

Pięć niebezpieczeństw czyha na generała: jeśli się śmierci nie boi, może zginąć; jeśli boi się o swe życie, może wpaść w niewolę; jeśli jest wybuchowy, łatwo go sprowokować; jeśli jest dumny z siebie, można go urazić; jeśli jest zbyt pobłażliwy dla ludzi, to ma problem. Oto wady generałów, źródło wszelkich nieszczęść w armii. Jeśli armia zostaje rozbita, a sam generał ginie, powodem z całą pewnością jest owe pięć niebezpieczeństw. Nie można ich nie rozważać.

IX

Ruchy wojsk

Jest wiele okoliczności – powiada Sunzi – które wpływają zarówno na położenie armii jak też i na proces rozpoznania wroga.

Przemierzając góry należy trzymać się dolin, mieć otwartą przestrzeń przed sobą a za sobą wzniesienie, nie piąć się w górę podczas natarcia – tak się dowodzi wojskiem w górach.

Kiedy wróg musi przejść przez rzekę, nie należy go atakować zanim się przepawi, należy poczekać aż cześć jego wojsk stanie na naszym brzegu i wtedy uderzyć: wiele na tym skorzystamy. Jeśli chcemy walczyć, to nigdy nad rzeką. Ustawiaj się zawsze twarzą w stronę otwartej przestrzeni, obozuj wysoko nigdy w dolnym biegu rzeki – tak się dowodzi wojskiem w terenie rzeczonym.

Przemierzając mokradła zrób to jak najszybciej i nie zatrzymuj się ani na chwilę. Jeśli dojdzie do starcia na mokradłach i grzęzawiskach, należy się oprzeć skrzydłem o poszycie a tyłem o skupiska drzew – tak się dowodzi wojskiem na mokradłach i grzęzawiskach.

Na równinie obozuj otoczony wzniesieniami od tyłu i od skrzydła, tak aby mieć przed sobą otwartą przestrzeń a z tyłu być niedostępnym - tak się dowodzi wojskiem na równinie.

Stosując się do tych właśnie zasad, żółty cesarz pokonał swych czterech rywali.

Dogodnym miejscem dla armii są wzniesienia; unikać należy nisko położonych terenów. Armii sprzyja słońce, cień jej nie służy, potrzebne jej prowiant i sprzęt; jeśli przy tym nie będą jej nękać choroby, to zwycięstwo pewne. W pobliżu pagórków, nasypów czy wałów należy oprzeć się o nie prawym skrzydłem. Takie oto korzyści daje wojsku ukształtowanie terenu. Kiedy w czas ulewnego deszczu wody rzeki są wzburzone, należy poczekać aż się uspokoją. Tam gdzie teren pełny jest wąwozów, kotlin, zarośli, jaskiń, zapadnięć, grot, należy jak najszybciej się stamtąd wydostać i nie zbliżać się. Należy trzymać się z dala od takich miejsc, wróg zaś powinien być ich jak najbliżej. Powinniśmy stać przodem do takiego terenu, a wróg winien mieć go na tyłach. Kiedy masz wokół siebie pagórki, stawy porośnięte trzcina oraz mroczne i gęste lasy, należy je dokładnie przeszukać, takie miejsca są bowiem często kryjówką zdrajców.

Kiedy wróg jest blisko i zachowuje pełny spokój – to znak, że jest pewny swego. Jeśli jest daleko i rzuca wyzwanie – oznacza to, iż chce byśmy się do niego zbliżyli. Jeśli obozuje na płaskim otwartym terenie – to musi mieć z tego jakąś korzyść. Jeśli drzewa zaszumia – znak, że nadchodzi; jeśli wróg maskuje się w wielu miejscach wśród poszycia – chce nas zmylić; jeśli ptaki wlatują – przygotowuje zasadzkę; jeśli zwierzyna ucieka – zajmuje teren; jeśli wysoko unoszą się słupy dymu – nadciągają rydwany; jeśli dym rozchodzi się nisko i rozciąga na dużej polaci – nadchodzi piechota; jeśli kłęby dymu są porzrzucane i wąskie – wróg zbiera drewno na opał; kiedy są małe i falują – wróg rozbił się obozem. Jeśli słowa jego są wyważone, a sam umacnia swą pozycję – będzie nacierał; jeśli jest mocny w słowach i mknie naprzód – wycofa się. Kiedy lekkie wozy wyjeżdżają na czoło i zajmują pozycje na skrzydłach – wróg demonstruje siłę; jeśli prosi o rozejm, nie zwierając traktatu – to podstęp; jeśli mknie naprzód demonstrując siłę żołnierzy i rydwanów – nadszedł czas; jeśli zatrzyma się w pół drogi – to przynęta. Jeśli wojsko podpira się na włóczniach – znać, że głodne; kiedy czerpiący wodę, najpierw sami piją – znać, że szeregi wroga są spragnione; jeśli dostrzegając okazję, nie wykorzystuje jej – jest zmęczony. Jeśli gdzieś zlatują się ptaki – wroga tam nie ma; jeśli nocą da się słyszeć okrzyki – w obozie wroga panuje niepokój; jeśli wśród wojska panuje zamęt – znać, że generałowie tracą kontrolę; jeśli chorągwie przemieszczają się z kąta w kąt – rokosz; jeśli dowódcy łatwo unoszą się gniewem – wszyscy są zmęczeni. Kiedy armia karmi konie zbożem, a sama je mięso i chowa kociołki znad ognisk – znak że nie wróci do obozu i jest gotowa na wszystko. Jeśli dowódcy zwracają się do wojska spokojnym tonem i cicho – znać, że utracili zaufanie podwładnych; ciągłe nagradzanie oznacza kłopoty; nieustanne karanie nie przynosi dobrych skutków; jeśli generał wpierw grzmi na podwładnych, a potem się ich boi, to nie jest to przejaw inteligencji; jeśli wróg śle posłów, znać że chce odpocząć. Jeśli wróg zije nienawiścią, a jednak zbliżywszy się nie atakuje ani też się nie wycofuje, należy zachować baczność i uważnie obserwować jak się potoczą sprawy.

Nie jest wcale prawdą, że im więcej wojska tym lepiej; wystarczy tylko nie być bezbronnym i zgromadzić dostatecznie dużą siłę, rozpoznać wroga oraz zjednać sobie ludzi – to wszystko. Tylko ten kto nie bierze pod rozwagę sytuacji i lekceważy wroga, jest na straconej pozycji.

Jeśli nie zjednałeś sobie jeszcze żołnierzy a już wyznaczasz im kary, nie będą ci posłuszni, a nieposłuszne wojsko staje się bezużyteczne. Jeśli ich już sobie zjednałeś, a nie karzesz, to też na nic się nie przydadzą. Wydawaj rozkazy w sposób cywilizowany, wymagaj dyscypliny – wtedy wygrasz. Częste wydawanie rozkazów uczy posłuszeństwa, rzadkie wydawanie rozkazów też uczy – ale nieposłuszeństwa. Częste wydawanie rozkazów jest korzystne dla obu stron.

X

Ukształtowanie terenu

Teren – powiada Sunzi – dzielimy na: otwarty, zamknięty, sztywny, wąski, niebezpieczny i odległy. Jeśli zarówno nasza armia jak i wróg ma łatwy dostęp do terenu, taki teren nazywamy otwartym. Najkorzystniej jest wtedy zająć wzniesione i nasłonecznione miejsce i zabezpieczyć drogi zaopatrzenia. Teren na który łatwo wkroczyć, ale wycofać się trudno to teren zamknięty. Jeśli wróg na takim terenie nie jest dobrze umocniony – należy atakować a zwycięstwo jest pewne; jeśli natomiast wróg jest dobrze przygotowany – przegrana to totalna klęska, gdyż nie sposób się będzie wycofać. Teren na którym nikomu nie oplota się uderzać to teren sztywny. Na takim terenie nie należy dać się złapać wrogowi na przynętę. Jeśli wróg próbuje nas zwabić, należy się wycofać, by zachęcić go do uderzenia, po czym zaatakować go wpół drogi – tak odniesiemy wielką korzyść. Co do wąskiego terenu, jeśli zajmiemy go przed wrogiem, należy zgromadzić wojsko i oczekiwać wroga, jeśli wróg zjawi się tam pierwszy i zgromadził wojsko, nie należy uderzać, jeśli nie zgromadził wojska, należy przypuścić atak. Na terenie niebezpiecznym – jeśli zajmiemy go pierwsi – należy się ustawić na wzniesionym i nasłonecznionym miejscu, jeśli wróg zajmie go jako pierwszy, nie należy się dać zwieść jego przynętom. W przypadku terenu odległego, kiedy siły są równe, trudno jest walczyć, tak więc bitwa jest niewskazana. Oto sześć zasad dotyczących terenu. Obowiązkiem generała jest wziąć je pod rozwagę.

Na wojnie zdarzają się: ucieczki, nieposłuszeństwo, wpadki, konflikty, chaos i porażki. Te zjawiska nie są klęskami powodowanymi przez siłę wyższą, ale wynikiem błędów w dowodzeniu. Przecież kiedy żołnierze po obu stronach dysponują taką samą siłą rażenia, atakowanie jednym dziesięciu, kończy się niechybnie ucieczką. Kiedy wojsko jest mocne a dowódca słaby, nieposłuszeństwo jest pewne. Kiedy zaś dowódca silny a wojsko słabe – łatwo wpaść w zasadzkę. Kiedy się dowódcy pogniewają na generała i nie będą słuchać jego rozkazów, kiedy napotkawszy wroga, z gniewu sami rozpoczną natarcie, oznaczać to będzie, że generał nie umie wykorzystać swej władzy – tak właśnie wygląda konflikt. Kiedy generał jest ugięty i pobłażliwy, nie czyni najlepiej, dowódcy i wojsko nie są z sobą zżyci, hierarchia jest niejednoznaczna – oto chaos. Kiedy generał nie umie oszacować sił wroga, małym oddziałem atakuje duży, słabą armią atakuje mocną i nie wystawia forpoczty – poniesie porażkę. Oto sześć dróg prowadzących do przegranej. Obowiązkiem generała jest wziąć je pod rozwagę.

Ukształtowanie terenu jest sprzymierzeńcem armii. Rozpoznanie planów wroga, oszacowanie ryzyka i odległości – oto styl doskonałego generała. Ten kto o tym wie i podejmie walkę wygra, ten kto o tym nie wie i podejmie walkę – przegra. Jeśli więc warunki na polu bitwy wróżą zwycięstwo, a władca nakazuje nie walczyć – należy walczyć. Jeśli warunki na polu bitwy są niekorzystne, a władca rozkazuje walczyć – nie należy podejmować walki. Taki generał, który atakując nie szuka sławy, wycofując się nie czuje wstydu, a na celu ma jedynie bezpieczeństwo żołnierzy i dobro władcy – jest skarbem dla kraju.

Jeśli traktujemy żołnierzy jak małe dzieci, nie straszne im głębokie wąwozy. Jeśli kochamy ich jak własnych synów, gotowi są poświęcić życie. Jeśli zaś traktuje ich surowo, stają się nieposłuszni; jeżeli pokochamy za bardzo, nie będziemy potrafili wydać im rozkazu, jeśli tracą dyscyplinę, nie zapanujemy nad nimi, będą jak zepsute dzieci – do niczego się nie przydadzą.

Jeśli nasze wojska mogą atakować, a wiemy, że wróg nie może – połowa zwycięstwa po naszej stronie. Jeśli wróg może atakować, a nie wie, że my nie możemy atakować – połowa zwycięstwa po naszej stronie. Jeśli wróg może atakować i wie, że my też możemy atakować, a nie wie, że ukształtowanie terenu nie pozwala mu na atak – połowa zwycięstwa po naszej stronie. Ten kto zna się na wojnie, nie waha się podejmować odpowiednich kroków, jego działania są nieskrępowane. Stąd też powiezenie: Ten kto zna siebie i wroga, będzie zawsze wygrywał, ten kto zna warunki pogodowe i ukształtowanie terenu, będzie wygrywał wszędzie.

XI

Dziewięć rodzajów terenu

Podczas wojny – powiada Sunzi – możemy wyróżnić teren swobodny, łatwy, zacięty, zbieżny, węzłowy, ciężki, zniszczony, osaczony i bez wyjścia. Teren już zdobyty, to teren swobodny. Kiedy wejdziemy na obce terytorium (ale niezbyt głęboko), znajdziemy się na terenie łatwym. Teren, którego zdobycie da zdobywcy przewagę, to teren zacięty. Teren gdzie zarówno my jak i wróg możemy się przemieszczać to teren zbieżny. Kto pierwszy dotrze tam, gdzie zbiegają się wpływy trzech mocarstw, może osiąść ich wsparcie – taki teren nazywamy węzłowym. Jeśli wejdziemy w głąb obcego obszaru, zostawiając za sobą liczne miasta, jesteśmy na terenie ciężkim. Teren górzysty, zalesiony, trudno dostępny, pełen rzek i jezior, teren trudny do przebycia – to teren zapadły. Teren o wąskich szlakach, z którego trudno się wycofać, gdzie mały oddział wroga może wytrzebić naszą liczną armię – to teren osaczony. Tam gdzie należy czym prędzej atakować, aby przeżyć, gdzie opieszałość oznacza koniec – to teren bez wyjścia.

Dlatego też na terenie swobodnym nie należy atakować, na terenie łatwym nie należy się zatrzymywać, na terenie zaciętym nie należy walczyć, na terenie zbieżnym nie należy zrywać sojuszy, na terenie węzłowym należy łączyć siły, na terenie trudnym należy plądrować, teren zapadły należy jak najszybciej opuścić, na terenie osaczonym trzeba uciec się do podstepu, na terenie śmiertelnym należy podjąć walkę.

Ci, których nazywamy wyśmienitymi dowódcami sprzed wieków, potrafili skutecznie utrudnić organizację tyłów i czoła wrogich wojsk, uniemożliwiali współpracę małych oddziałów z dużymi, nie dopuszczali do tego, by konnica i piechota ratowały się wzajemnie, blokowali komunikację między dowództwem a żołnierzami, nie dopuszczali do zgromadzenia się sił przeciwnika, a kiedy już się zgromadziły, nie pozwalali im się zorganizować. Szli naprzód, jeśli było to po ich myśli, w innym przypadku zatrzymywali się. Pytasz: Kiedy silny i zorganizowany wróg atakuje, co robić? Ja odpowiem: Zabrać mu to, co jest mu drogie, wtedy będzie ci posłuszny. Na wojnie najważniejsza jest szybkość. Galopuj tak, by cię wróg nie dogonił, chadzaj ścieżkami, których wróg nie weźmie nawet pod uwagę, atakuj tam, gdzie się nie będzie bronił.

Kiedy wejdiesz w głąb obcego terytorium, działaj zdecydowanie, a będziesz nie do pokonania; zajmuj jego plony, a całe twoje wojsko będzie syte; dbaj o swych ludzi i nie przemęczaj ich; gromadź siłę i energię; planuj dobrze każdy ruch armii, tak aby wróg się nie domyślił o co ci chodzi. Wyślij wojsko w miejsce, skąd nie ma odwrotu, a nie dadzą się pokonać choćby mieli zginąć. Skoro nie będą się bać śmierci, wszystko mogą osiągnąć i nie będą się oszczędzać. Żołnierz w chwili zagrożenia traci poczucie strachu; kiedy nie ma odwrotu, mężnieje, im głębiej się wdziera, tym bardziej jest zdecydowany; gdy nie ma wyjścia – walczy. Dlatego też żołnierz, choć nienadzorowany, jest gotów do walki, może dokonać rzeczy, których się od niego nawet nie wymaga, będzie lojalny niezależnie od okoliczności i wykona nasze rozkazy, choć ich nie wydamy. Należy mu wybić z głowy wszelkie wątpliwości i przepowiednie, a będzie nasz aż do śmierci. To że żołnierze nie opływają w dostatki, nie znaczy, że gardzą bogactwem; to że los nie jest dla żołnierzy łaskawy, nie znaczy, że gardzą życiem. W chwili wydania rozkazu, od łez mokre mają mundury żołnierze, którzy właśnie siedzą, a tym którzy leżą, łzy spływają po twarzy. Jeśli ich jednak rzucisz tam, skąd nie ma odwrotu – będą walczyć jak lwy.

Dobry wojskowy jest jak wąż *juran*, co żyje w górach Chang. Jak uderzysz go w głowę, odda ogonem; jak uderzysz ogon, odpowie głową; jak uderzysz w środek, zaatakuje głową i ogonem naraz. Powstaje więc pytanie: Czy armia może być jak ten wąż? Owszem może. Choć mieszkańcy państw Wu i Yue są do siebie wrogo nastawieni, to gdy się jednak będą przeprawiać przez rzekę na tej samej łodzi podczas wichury, jeden drugiemu przybędzie z pomocą jak prawa ręka lewej. Dlatego też uwiązane konie i zasypane koła rydwanów to jeszcze nie dowód pojednania. Od sposobu dowodzenia zależy czy nieśmiali staną wraz z odważnymi w jednym szeregu; od terenu zaś zależy czy słaby dorówna mocnemu. Dobry wojskowy prowadzi armię, jakby prowadził za rękę potulne dziecko.

Do zadań generała należy zachowanie po pierwsze spokoju, aby nie wzbudzać podejrzeń, a po drugie prawości, aby móc zaprowadzać porządek. Powinien oszukiwać oczy i uszy swych żołnierzy, tak aby o niczym nie wiedzieli; powinien też często zmieniać swe poczynania i plany, aby wróg nie mógł się połapać; powinien często zmieniać miejsce położenia i chodzić krętymi szlakami, aby wróg się nie mógł niczego domyślić. Dowódca w odpowiedniej chwili zachowuje się jak ktoś, kto wspiąwszy się na piętro, strąca za sobą drabinę. Dowódca najpierw wchodzi w głąb terytorium wroga, a dopiero wtedy pokazuje, na co go stać; pali statki, niszczy kociołki, jego armia jest jak stado kóz, biega to tam to tu, jest nieprzewidywalna. Zadanie generała polega na tym, aby zebrać armię i rzucić ją w paszczę lwa. Nie może też zaniedbywać rozważań na temat dziewięciu rodzajów terenu, korzyści płynących z wycofania się lub parcia naprzód, czy ludzkich nastrojów.

W głębi terytorium wroga wojsko należy skoncentrować, walcząc na obrzeżach należy rozproszyć siły. Kiedy opuszczamy swój kraj i przekraczamy granicę wroga, znajdujemy się na wyczerpanej ziemi; tam gdzie zbiegają się drogi, to teren węzłowy; jeśli wejdziemy głęboko znajdziemy się na terenie ciężkim; jeśli zostaniemy na obrzeżach, będziemy na terenie łatwym; jeśli nie możemy się wycofać – a przed sobą mamy wąski szlak – jesteśmy osaczeni; jeśli nie możemy się poruszać, jesteśmy w sytuacji bez wyjścia. Tak więc na terenie swobodnym moje wojsko powinno być jednej myśli; na terenie łatwym połączyłbym swe wojska; na terenie zaciętym pognałbym na tyły wroga; na terenie zbieżnym miałbym się mieć na baczności; na terenie węzłowym, umacniałbym swe sojusze; na terenie ciężkim zatroszczyłbym się o zabezpieczenie dostaw żywności; na terenie zniszczonym, nie zatrzymywałbym się; na terenie osaczonym nie dopuściłbym do błędu; na terenie bez wyjścia oświadczyłbym, że czeka nas śmierć. Psychika żołnierza jest bowiem taka: otoczony będzie się bronił, przyparty do muru będzie walczył, a w chwili zagrożenia będzie posłuszny.

Dlatego też nie znając zamiarów innych mocarstw, nie można planować z nimi sojuszy; nie znając ukształtowania terenu, zalesienia, umiejscowienia rzek i jezior oraz innych naturalnych przeszkód, nie można przeprowadzić wojsk; nie mając miejscowego przewodnika, nie sposób wykorzystać atutów terenu. Bez znajomości choćby jednej z tych prawd, nie można prowadzić wojny o hegemonię. Kto walczy o hegemonię, atakując duży kraj, nie pozwala wrogowi na zjednoczenie sił; atakując mały kraj, odcina drogę sojusznikom wroga. Dlatego też nie walczy ze wszystkimi naraz ani nie pozwala nikomu rosnąć w siłę, polega tylko na swoich; zdobywa twierdze wroga i niszczy jego państwo. Kto nagradza w zależności od swego widzimisię i nie wyjawia rozkazów ten będzie dowodził całą armią, tak jak jednym człowiekiem. Nie mówi się żołnierzom o planach operacji, każe im się tylko działać; nie informuje się ich o niebezpieczeństwach, mówi się im tylko o korzyściach. RzUCA ich się na pewną śmierć po czym ratuje – w taki tylko sposób można odnieść zwycięstwo. Prowadząc wojnę należy poznać plany wroga, trzymać go na muszce i za wszelką cenę zabić generała. Tak bowiem wygląda zręczne załatwienie sprawy.

Dlatego też w momencie rozpoczęcia ataku zablokuj wszelkie przejścia, unieważnij przepustki i nie przyjmuj posłów. Bądź stanowczy, nieposłuszeństwo karz śmiercią. Jeśli wróg zostawi drzwi otwarte, korzystaj z okazji. Najpierw zajmij się tym, na czym wrogowi najbardziej zależy, nigdy nie ustalaj terminów bitew. Stosuj się do reguł, bądź elastyczny wobec poczynania wroga i znajdź właściwe rozwiązania. Dlatego też bądź wpierw nieśmiały i ostrożny jak dziewica, a gdy wróg spuści z tonu, wtedy ty zmień się w dzikiego zająca, a wróg nie zdąży nawet odpowiedzieć.

XII

Użycie ognia

Ognia można użyć na pięć sposobów – powiada Sunzi – można po pierwsze palić ludzi, po drugie prowiant, po trzecie wozy, po czwarte magazyny i po piąte szlaki komunikacyjne. Użycie ognia wymaga odpowiednich warunków oraz sprzętu, który powinien być zawsze trzymany w pełnej gotowości. Są odpowiednie momenty, w których należy użyć ognia oraz dni, kiedy można rozniecać ogień. Okres suszy jest odpowiednim momentem, a najlepsze dni to te kiedy księżyc wchodzi w konstelację Sita, Muru, Skrzydeł lub Wozu, wtedy bowiem wieją silne wiatry.

Atakując ogniem, należy wziąć pod uwagę pięć warunków reagować na nie odpowiednio. Jeśli ogień wybuchnie w obozie, odpowiednią reakcją jest atak. Jeśli mimo pożaru wojsko zachowuje spokój, należy się wstrzymać z natarciem i poczekać, aż ogień rozgorzeje na dobre; o ile to tylko możliwe, należy ruszyć za wrogiem. Jeśli można atakować ogniem z zewnątrz obozu, nie należy czekać na sposobność wywołania pożaru w obozie – ważny jest czas. Rozniecając ogień nie należy tego robić pod wiatr ale z wiatrem. Wiatr poranny potrwa długo, wiatr wieczorny szybko ucichnie. Każdy generał powinien znać owe pięć warunków i wybierać odpowiedni czas na atak.

Atak wspierany ogniem jest okazaniem sprytu, atak wpierany wodą jest demonstracją siły. Wodą można rozdzielić, ale nie pozbawić.

Kto wygrawszy bitwę, a nie nagradza zasłużonych – marny jego los. Takie postępowanie to zmarnowana inwestycja. Stąd też mówi się: Mądry władca myśli nad tym, a dobry generał wprowadza w czyn. Nie wykonuj ruchu jeśli nic na nim nie zyskasz, nie atakuj; jeśli nie wygrasz, nie rozpoczynaj wojny, jeśli sytuacja nie jest bez wyjścia! Władca nie może rozpoczynać wojny, tylko dlatego że ktoś go zdenerwuje; generał nie może atakować, tylko dlatego że go ktoś rozwścieczy. Jeśli jest coś do zyskania wykonaj ruch; jeśli nie: nie ma po co się pchać. Zdenerwowanie mija, a wściekłość ustaje; nikt nie wróci podbitemu państwu świetności ani poległym żołnierzom życia. Mądry władca jest ostrożny, a wyśmienity generał ma się na baczności. Oto sposób na zapewnienie pokoju w kraju i bezpieczeństwa żołnierzy.

XIII

Wywiad

Jeśli wystawimy 10 000 żołnierzy, którzy będą przemierzać bezkresne połacie ziemi, koszty poniesione przez obywateli i państwo sięgną niebotycznych sum; na froncie i na zapleczu powstanie zamęt a 70 000 ludzi na skraju wyczerpania będzie się błąkać po drogach nie mogąc uprawiać roli. Wojna może trwać wiele lat, a jedna bitwa może przesądzić o zwycięstwie. Ten kto ceni sobie bogactwo ponad wiedzę o wrogu, nie postępuje jak człowiek, nie jest wodzem armii, nie jest sprzymierzeńcem władcy ani też nie ma zielonego pojęcia o tym, jak należy zwyciężać. Tak więc światły władca i rozsądny generał zawsze wygrywają; osiągają to, czego pospolity człowiek osiągnąć nie potrafi – a wszystko to dzięki temu że wiedzą wcześniej. Wiedzy takiej nie można otrzymać od bogów, nie można jej zdobyć przez obserwację rzeczywistości, nie można jej też wyczytać z gwiazd. Jedynym sposobem aby poznać wroga, to zdobycie wiadomości o nim od kogoś innego.

Wyróżniamy pięć rodzajów szpiegów: miejscowi, wtajemniczeni, nawróceni, martwi oraz żywi. Kiedy wszyscy oni działają jednocześnie, nikt się niczego nie domyśla – oto boski plan, skarb każdego władcy. Szpiegzy miejscowi rekrutują się spośród autochtonów. Szpiegzy wtajemniczeni wywodzą się spośród urzędników wroga. Szpiegzy nawróceni, to tacy, którzy służyli wrogu a teraz służą nam. Martwi zaś mają za zadanie przekazywać fałszywe informacje, aby nasi szpiegzy zdemaskowali ich i przekazali wrogowi. Żywi szpiegzy to ci, którzy wracają z informacjami o wrogu.

Nie ma takiej sprawy w armii, w którą szpieg nie byłby wtajemniczony; nie ma nikogo, kto byłby szcudrzej wynagradzany niżli szpieg; z nikim innym nie można się już bardziej spoufalić. Kto nie jest mędrcom, nie może posługiwać się szpiegami; kto nie posiadał dobrych manier i nie jest otwarty na drugiego człowieka, nie może posługiwać się szpiegami; kto nie potrafi postępować rozważnie, ten nie jest w stanie odszukać prawdy w zeznaniach szpiega. Rozwaga, tylko rozwaga, a szpieg nie będzie bezużyteczny! Jeśli zeznania szpiega nie zostały jeszcze odtajnione, a już ktoś o tym rozpowiada, zarówno jego jak i szpiega należy zabić.

Zanim zaatakujemy armię albo rozpoczniemy oblężenie miasta czy też podejmiemy próbę zabójstwa, należy wpiery dowiedzieć się kto dowodzi, kim są jego przybocznicy, adiunkci, strażnicy i podwładni. Tego nasz szpieg musi się dowiedzieć.

Należy odszukać w swoich szeregach szpiegów wroga, przekonać ich do siebie i wykorzystać, nadać wysokie stanowisko i wysłać z powrotem do obozu wroga. W ten sposób pozyskamy szpiega nawróconego, działającego na naszą korzyść. Dzięki niemu pozyskamy sobie szpiegów miejscowych i wtajemniczonych. Dzięki niemu, będzie można przekazać martwych szpiegów wrogowi. Dzięki niemu, żywi szpiegzy będą mogli spokojnie czynić swą powinność. Najważniejszym zadaniem wywiadu jest pozyskanie informacji, a pozyskać ją można najszybciej od szpiega nawróconego, dlatego też należy go traktować z szacunkiem.

Dawnymi czasy dynastia Yin doszła do władzy, za sprawą Yi Zhi, który był urzędnikiem na dworze dynastii Xia. Dynastia Zhou doszła do władzy dzięki Lü Ya, który pełnił służbę na dworze dynastii Yin. Dlatego też światli władcy i rozsądni wodzowie, wybierają najzdolniejszych, aby ci służyli im jako szpiegzy – stąd ich wielkie zwycięstwa. Wywiad to podstawa działań wojennych, dzięki niemu armia może się posuwać naprzód.