

SUN TZU

L'ARTE DELLA GUERRA

1.

VALUTAZIONI INIZIALI

La guerra è il compito più importante che uno Stato possa intraprendere, la base sulla quale si decide la vita o la morte del paese, il Tao che può determinare la sua sopravvivenza o la sua estinzione. Per questa ragione si tratta di un'attività che dev'essere ponderata e analizzata e quindi in alcun caso può essere trascurata. Perciò organizzate la guerra considerando i cinque fattori che verranno tra poco elencati, valutatela attraverso calcoli e ricercatene la vera natura.

Il primo di questi elementi è il Tao (fattore morale), la Via; il secondo il Cielo (fattore climatico e atmosferico); il terzo la Terra (fattore morfologico); il quarto il Comando (i generali) e il quinto la Dottrina (le leggi che regolano l'organizzazione e la disciplina militare – addestramento e logistica).

Il Tao è la Via secondo la quale il popolo accorderà il suo pieno sostegno al sovrano. Seguendo il Tao il sovrano si garantirà che il popolo muoia con lui, vinca con lui e non tema il pericolo.

Il Cielo comprende la notte e il giorno, il freddo e il caldo, le epoche e le stagioni.

La Terra comprende il terreno vicino e quello lontano, quello difficile e quello facile, quello ampio e quello angusto, quello pericoloso e quello difendibile.

Il Comando riguarda chi esercita l'autorità. Il comandante deve possedere le virtù della conoscenza, della sincerità, della saggezza, della credibilità, della benevolenza, del coraggio, della fermezza e della rettitudine morale.

La Dottrina è costituita dalle leggi per l'organizzazione e la disciplina militare comprende la regolamentazione e la normativa dell'esercito, il Tao del comando e la gestione delle riserve logistiche.

Non vi è generale che non abbia mai sentito parlare di questi cinque principi. Coloro che li comprenderanno saranno vittoriosi; chi invece non arriverà a coglierne il significato non potrà mai vincere.

Perciò quando svolgete delle valutazioni attraverso i metodi di calcolo comparato, cercando di comprendere la realtà della guerra, chiedetevi: Quale sovrano possiede veramente la conoscenza del Tao? Quale generale è dotato di maggiore abilità? Chi si è assicurato i vantaggi del Cielo e della Terra? In quale dei due eserciti le leggi e l'ordine hanno ricevuto un più consistente miglioramento? Quale esercito è più forte? Quali ufficiali e quali truppe sono meglio addestrati? In quale dei due eserciti è più chiara la classificazione di ricompense e punizioni? Dalle risposte a questi interrogativi sarete in grado di prevedere chi sarà vincitore e chi subirà la sconfitta.

Se un generale seguirà i miei metodi di valutazione e voi lo impiegherete al vostro servizio, certamente sarà vittorioso e dovrebbe essere mantenuto alle vostre dipendenze. Se invece un generale non seguirà questi principi e ve ne servirete ugualmente, verrà sicuramente sconfitto; perciò sbarazzatevi subito.

Dopo aver valutato i possibili vantaggi in base ai criteri che avete appreso, metteteli in pratica grazie alla potenza strategica fornitavi dalle tattiche di campo che rispondono ai fattori esterni. Per quel che riguarda la potenza strategica, essa è la capacità di controllare lo squilibrio tattico del potere secondo gli obiettivi che devono essere realizzati.

La guerra è il Tao dell'inganno. Perciò se siete abili, di fronte al nemico fingete incapacità. Se siete costretti a impegnare le vostre forze, fingete inattività. Se il vostro obiettivo è vicino, fate credere che si trovi lontano; quando è distante, create l'illusione che si trovi nei paraggi.

Mostrate ai nemici delle breccie per allettarli a entrare in azione. Create disordine tra le loro file e sconfiggeteli. Se sono in numero ragguardevole preparatevi ad affrontarli; se sono troppo forti, cercate di evitare lo scontro. Se sono furiosi, irritateli ancor di più, assicurandovi di alimentare la loro arroganza. Se sono riposati fate in modo di stancarli. Se sono uniti, costringeteli a separarsi. Attaccate quando non sono preparati. Avanzate nel punto dove non vi aspettano. Queste sono le strategie militari per ottenere la vittoria. Non è possibile discuterne prima di averle conosciute.

Prima di una battaglia, colui che nel tempio degli antenati avrà scoperto che la maggioranza dei fattori considerati sono in suo favore sarà certo di avere buone possibilità di vittoria. Allo stesso modo colui che avrà scoperto che pochi di questi fattori sono in suo favore potrà esser certo della sconfitta. Se molti fattori favorevoli preludono alla vittoria e pochi elementi propizi fanno presagire la

sconfitta, cosa ne sarà del generale che non ha individuato alcun punto a suo vantaggio? Valutando la situazione con tali criteri, la vittoria e la sconfitta saranno facilmente prevedibili.

2.

COME SI CONDUCE UNA GUERRA

In generale la strategia per guidare l'esercito è questa: Se vi sono mille carri da guerra da quattro cavalli, mille carri di supporto con armature in cuoio, mille soldati con la cotta di maglia, e le provviste devono essere trasportate per cento *li* (miglia), le spese interne ed esterne per la campagna, per i salari dei consiglieri e per gli ospiti, per materiali come colla e lacca, per i carri di approvvigionamento e le armature consisteranno in mille pezzi d'oro al giorno. Solo se disponete di questa somma potrete mobilitare un esercito di mille uomini.

Quando impegnate i vostri uomini in conflitti di lunga durata le loro armi perdono il filo e il loro ardore cala. Se attaccate le città fortificate, la loro forza si esaurisce. Se costringete l'esercito ad affrontare una lunga campagna, le risorse dello Stato si dimostreranno presto inadeguate.

Quando le vostre armi saranno smussate e lo spirito dei vostri uomini sarà a terra, quando sarete esausti e avrete consumato le ricchezze dello Stato, i vostri vassalli ne approfitteranno e si solleveranno contro di voi. A quel punto, pur disponendo di ottimi generali, non riuscirete a ottenere la vittoria.

Nel corso di molte guerre ho sentito parlare di azioni maldestre realizzate grazie alla rapidità, tuttavia non ho mai visto nessuna operazione condotta con abilità in campagne di lunga durata. Nessun paese ha mai tratto vantaggio da una lunga guerra. Coloro che non si rendono realmente conto dei pericoli intrinseci nella conduzione di una guerra sono incapaci di capire veramente i potenziali vantaggi delle azioni militari.

Colui che eccelle nell'arte della guerra non obbliga il popolo a fornire soldati per due volte di seguito o a procurare provviste per una terza volta. Se riuscirete a ottenere il vostro equipaggiamento recuperandolo all'interno dello Stato invaso e vi approvvigionerete rubando provviste al nemico, le riserve alimentari del vostro esercito saranno sufficienti.

Lo Stato s'impoverisce se l'esercito deve approvvigionarsi in una regione troppo lontana. Quando ciò accade, il popolo dei cento cognomi cade in miseria.

I mercanti vicini all'esercito venderanno le loro merci a un prezzo esagerato. Se le merci diventano troppo care, la ricchezza del popolo dei cento cognomi si esaurisce in fretta; quando questo si verifica, i contadini sono costretti a compiere dei sacrifici per rifornire l'esercito, e ciò causa loro dei danni.

Se il popolo è esausto e privo di ricchezze, è incline ad abbandonare le campagne. Le spese che il popolo dei cento cognomi dovrà sostenere in questo caso aumenteranno di settanta volte. Le spese che il sovrano dovrà affrontare per rimpiazzare le perdite (i carri distrutti, i cavalli sfiancati, le armature, gli elmi, le frecce e le balestre, le lance e le alabarde, gli scudi protettivi trasportabili, i buoi da tiro e i carri da trasporto di grandi dimensioni) consumeranno il sessanta per cento delle sue risorse.

Perciò il saggio generale si sforzerà di ottenere i rifornimenti sottraendoli al nemico. Un moggio di vettovaglie sottratte al nemico vale venti dei nostri; un fienile di foraggio del nemico vale venti dei nostri.

Ciò che motiva gli uomini a uccidere il nemico è la rabbia, ciò che li stimola a trarre profitto dal nemico sono i benefici materiali; per questa ragione negli scontri tra carri, quando vengono catturati dieci o più carri, ricompensate chi ha catturato il primo. Cambiate le bandiere e gli stendardi dei carri presi al nemico sostituendoli con i vostri, quindi servitevene e inseriteli nelle vostre unità; per quanto riguarda i prigionieri nemici trattateli bene per poterli utilizzare. Questo è il principio che generalmente viene chiamato "sconfiggere l'avversario e rafforzare il proprio esercito".

In guerra conta la vittoria, non le campagne prolungate; un generale che comprende questo principio diventa il padrone del destino del suo popolo e artefice della fortuna o della rovina dello Stato.

3.

PROGRAMMARE UNA OFFENSIVA

Chi guida un esercito deve agire tenendo presenti questi principi: conquistare un regno senza produrre danni è preferibile; distruggerlo è solo una seconda opzione. Allo stesso modo catturare integro l'esercito nemico è l'obiettivo primario, mentre

distruggerlo è secondario. Perciò catturare i battaglioni avversari è più importante che distruggerli. Lo stesso concetto è valido per le compagnie e le squadre. Per questa ragione ottenere cento vittorie in cento battaglie non è dimostrazione di grandissima abilità. Soggiogare il nemico senza combattere rappresenta la vera vetta dell'arte militare.

Perciò la strategia da seguire in guerra è in primo luogo quella di vanificare i piani del nemico, in secondo luogo di comprometterne le alleanze e poi di assalirne l'esercito; l'ultima mossa da compiere è quella di porre sotto assedio le sue città fortificate.

Quest'ultima tattica deve essere adottata solo quando non si può fare altrimenti. Per preparare i grandi scudi mobili, i carri corazzati e gli altri equipaggiamento e strumenti occorreranno tre mesi. Erigere fortificazioni richiederà altri tre mesi. Se il generale non riesce a tenere a freno la sua impazienza ma lancia un assalto in cui i suoi uomini sciamano contro le Mura della città come formiche, provocherà la morte di un terzo dei suoi ufficiali e dei soldati e la città non verrà conquistata. Questo è il disastro che consegue a un attacco sconsiderato condotto contro una città fortificata.

Perciò chi eccelle nell'arte militare, soggioga gli eserciti nemici senza affrontarli direttamente in combattimento, cattura le città fortificate senza doverle assalire, e distrugge gli Stati avversari senza doversi impegnare in campagne prolungate. Egli deve combattere sotto il Cielo con il primario obiettivo di conservare le sue risorse. Grazie a ciò la sua arma non perderà il filo ed egli potrà conservare i suoi guadagni. Questa è la strategia con cui pianificare le offensive.

La strategia di base per guidare l'esercito è questa: Se la vostra forza è dieci volte la loro, circondateli; se è cinque volte, attaccateli; se i vostri uomini sono il doppio, divideteli. Se avete forze uguali a quelle del nemico, potete impegnarlo in combattimento. Se siete inferiori cercate di aggirarlo. Se le sue forze sono soverchianti dovrete evitare lo scontro. Se un esercito poco numeroso agirà in maniera inflessibile sarà condannato a diventare prigioniero dei suoi avversari.

Il generale è il pilastro portante dello Stato. Se i suoi talenti sono molteplici e vari, lo Stato sarà inevitabilmente potente. Se questo pilastro portante è segnato da crepe, lo Stato, inevitabilmente, crescerà debole.

Vi sono tre situazioni differenti in cui un esercito potrebbe essere messo in difficoltà da un sovrano:

Questi non sa che le tre armate non dovrebbero avanzare e impartisce l'ordine di procedere, oppure non sa che le tre armate non dovrebbero retrocedere e impartisce comunque quel comando. Questa situazione si definisce: "ingarbugliare l'esercito".

Il sovrano non comprende come si guidano le tre armate, ma dirige l'esercito allo stesso modo in cui amministra lo Stato. A quel punto i suoi ufficiali si confondono.

Il sovrano non comprende quali siano gli equilibri tattici delle tre armate, ma si assume ugualmente la responsabilità del comando. Allora gli ufficiali saranno pieni di dubbi.

Quando le tre armate sono già confuse e piene di dubbi, il pericolo che i signori feudali approfittino della situazione cresce. Questa situazione si definisce "un esercito disordinato che conduce il nemico alla vittoria".

Cinque sono i fattori da cui si può capire chi vincerà:

Il generale che capisce quando è il momento di combattere e quando non lo è sarà vittorioso.

Il generale che capisce come impiegare grandi e piccole quantità di truppe sarà vittorioso.

Il generale che condivide i suoi obiettivi con i suoi soldati e i suoi ufficiali sarà vittorioso.

Il generale che, ben preparato, aspetterà la prima mossa dell'avversario impreparato sarà vittorioso.

Il generale che non subirà interferenza da parte del sovrano sarà vittorioso.

Questi cinque principi costituiscono il Tao per ottenere la vittoria.

Si dice che chi conosce il suo nemico e conosce se stesso potrà affrontare senza timore cento battaglie. Colui che non conosce il nemico ma conosce se stesso a volte sarà vittorioso, a volte incontrerà la sconfitta. Chi non conosce né il nemico né se stesso inevitabilmente verrà sconfitto in ogni scontro.

4.

DISPOSIZIONI TATTICHE

Nell'antichità, coloro che eccellevano nella guerra per prima cosa facevano in modo che il nemico non potesse conquistare le loro roccaforti, poi aspettavano il momento in cui sconfiggerlo.

Essere invincibili è una qualità che possedete dentro di voi; essere sconfitti è invece una condizione insita nel nemico. Chi eccelle nella guerra è in grado di rendersi invincibile, ma non necessariamente può far sì che il nemico sia in condizione di essere sconfitto. Si dice che è necessario conoscere una strategia per sconfiggere il nemico, ma che non è possibile migliorarla più di tanto.

Chi non può vincere in uno scontro diretto assume una posizione difensiva; chi invece sente di poter vincere, attacca. In queste circostanze, assumendo una posizione difensiva, la forza che in un attacco non sarebbe sufficiente sarà più che adeguata.

Colui che eccelle nella difesa andrà a seppellirsi nelle più recondite profondità della Terra. Chi eccelle nell'attacco si muoverà dall'alto del Cielo. In questo modo potranno preservare le loro forze e ottenere la vittoria completa.

Prevedere una vittoria che chiunque potrebbe prevedere non è il massimo dell'abilità. Ottenere delle vittorie in cui siete favoriti da ogni cosa sotto il Cielo non rappresenta il massimo dell'eccellenza.

Una vittoria troppo facile non può essere considerata una grande dimostrazione di forza; vedere il sole e la luna non può essere considerata una grande capacità di visione; udire il suono di un tuono non può essere considerata una dimostrazione di grande acutezza di udito.

Coloro che gli antichi ritenevano eccellenti nell'arte della guerra sconfissero nemici che era facile sconfiggere; perciò le vittorie di questi uomini, che si reputano eccellenti nella guerra, non furono contrassegnate da grande fama o da imprese coraggiose. Tuttavia le loro vittorie furono esenti da errori. Chi è libero da errori dirige le sue forze verso la realizzazione di vittorie certe, sconfiggendo chi è già stato battuto.

Perciò chi eccelle nella guerra si mette in una posizione in cui non può essere sconfitto e, nel contempo, non si lascia sfuggire alcuna occasione per battere il nemico.

Per questa ragione, l'esercito vittorioso per prima cosa si rende conto di quali sono le condizioni per la sua vittoria e quindi, solo allora, si impegna in battaglia. L'esercito destinato alla sconfitta è quello che prima attacca e poi cerca le condizioni per la vittoria.

Chi eccelle nell'uso dell'esercito coltiva il Tao e preserva le leggi; per questo è in grado di determinare la vittoria e la sconfitta.

Per quanto riguarda i metodi militari: il primo di essi si chiama misurazione; il secondo valutazione delle forze; il terzo calcolo del numero degli uomini; il quarto capacità di soppesare le forze relative e il quinto conseguimento della vittoria.

Il terreno dà origine alle misurazioni, che permettono la valutazione delle forze. A sua volta questa permette di calcolare il numero degli uomini e di soppesare le forze in campo. Quest'ultima attività consente di ottenere la vittoria.

L'esercito vittorioso è quello che proporzionalmente pesa una tonnellata quando il nemico pesa un'oncia; mentre l'armata sconfitta rappresenta il peso di un'oncia opposto a una tonnellata! Quando l'esercito vittorioso ingaggia battaglia produce l'effetto di una diga improvvisamente aperta lungo una gola in discesa. Questa è la disposizione strategica delle forze.

5.

POTENZA MILITARE STRATEGICA

In generale comandare un grande numero di uomini è come comandarne pochi. E' una questione di divisione dei numeri. Combattere con molti uomini è come combattere con pochi. E' una questione di configurazione delle truppe e di assegnazione degli incarichi.

Ciò che permette alle truppe delle Tre Armate di fronteggiare il nemico senza subire sconfitte è il servirsi di tattiche non ortodosse e di tattiche ortodosse.

Se mai un esercito si decide ad attaccare, la sua azione deve possedere la potenza di un ciottolo di fiume scagliato contro un uovo. Ciò dipende dall'equilibrio tra vacuità e sostanza.

Di solito, in battaglia, un generale muove le truppe con metodi ortodossi, ma vince grazie a strategie non ortodosse. Perciò chi eccelle nell'uso di metodi non ortodossi è inesauribile come il Cielo e privo di limiti come lo Yangtze e il Fiume Giallo. Il sole e la luna raggiungono il culmine del loro ciclo quindi ricominciano di nuovo. Le quattro stagioni nascono e muoiono una dopo l'altra.

Le note della scala musicale [orientale] non sono più di cinque, ma sarebbe impossibile elencare tutte le loro variazioni. I colori non sono che cinque, ma è impossibile vedere tutte le variazioni che da essi hanno origine. I sapori non sono che cinque, ma sarà impossibile gustare tutte le sfumature che nascono dalla loro combinazione. In guerra le configurazioni strategiche della potenza sono soltanto non ortodosse e ortodosse, ma è impossibile sfruttare tutte le variazioni offerte da queste due tattiche. Le tattiche non ortodosse e quelle ortodosse si generano a vicenda, in un ciclo senza fine. Chi potrà mai esaurirle tutte?

La configurazione strategica della potenza si può comprendere osservando un fiume che scorre a tutta velocità su un letto di sassi. L'effetto prodotto dalla concentrazione di forze si può comprendere osservando un uccello da preda che spezza le ossa della sua vittima. Perciò la configurazione strategica della potenza di coloro che eccellono nella guerra esige concentrazione e costrizione. La configurazione strategica della potenza è simile a una balestra tesa al massimo quando si preme il grilletto.

Confuso e tumultuoso, il combattimento ha inizialmente un aspetto caotico, ma i saggi generali non si fanno sommergere dal disordine. Nel tumulto e nella confusione, schierano le truppe in formazione circolare e perciò non possono essere sconfitti.

Per stimolare il caos è necessario possedere un saldo controllo; per creare l'illusione della paura bisogna avere coraggio; per fingere debolezza si deve essere forti. Ordine e disordine richiedono capacità di controllo delle truppe; il coraggio e la paura dipendono dalla configurazione strategica della potenza militare; la forza e la debolezza dipendono dallo schieramento dell'esercito.

Perciò chi eccelle nell'arte di costringere il nemico a muoversi come vuole realizza una configurazione delle sue truppe che costringe l'avversario a reagire. Offre una

possibilità che il nemico è costretto a cogliere. Stimolando l'avversario a muoversi in un certo modo il saggio generale lo aspetta in forze.

Perciò chi eccelle nella guerra cerca la vittoria attraverso la configurazione strategica della potenza militare e non affidandosi ai suoi subordinati. Per questo è abile a scegliere ogni uomo per il compito adatto e a utilizzare il potenziale strategico a sua disposizione.

Chi si serve della potenza strategica comanda gli uomini in battaglia come se fossero pietre e tronchi che rotolano da una collina. La natura del tronco e della pietra è quella di starsene fermi quando si trovano su un terreno piano; sono tuttavia mobili quando si trovano su un terreno inclinato. Se questi materiali sono squadrati tendono a fermarsi; se invece hanno forma sferica rotolano facilmente. Perciò la potenza strategica di colui che eccelle nel comando degli uomini in battaglia è paragonabile a quella dei massi di forma circolare che rotolano da una montagna alta migliaia di metri. Questa è la configurazione strategica del potere.

6.

PUNTI DI FORZA E PUNTI DEBOLI

In generale chi per primo occupa il campo di battaglia e si predispone in attesa del nemico sarà in vantaggio. Chi invece raggiungerà il campo in un momento successivo e sarà costretto a correre per occupare le posizioni di battaglia vi arriverà esausto. Perciò chi eccelle nell'arte della guerra costringe gli avversari a fare ciò che desidera e non il contrario.

Per far sì che il nemico avanzi di sua spontanea volontà, fategli balenare qualche possibilità di poter trarre vantaggio dalla situazione. Per evitare che l'avversario si faccia avanti, fategli capire qual è il danno potenziale che ricaverebbe da una tale manovra.

Perciò se il nemico è riposato dovrete stancarlo; se è ben nutrito dovrete affamarlo; se sta riprendendosi dovrete costringerlo a muoversi. Raggiungete delle posizioni che lo costringano a correre per raggiungervi. Caricatelo dove non se lo aspetta.

Per poter viaggiare per mille chilometri senza affaticarsi procedete in un territorio non occupato dagli avversari. Per assicurarvi di conquistare l'obiettivo con un solo

assalto, colpite le posizioni più indifese; per essere certi di avere una difesa imprendibile, fortificatevi su posizioni che il vostro nemico non potrà attaccare.

Perciò quando si eccelle nell'attacco, il nemico non saprà come organizzare le proprie difese; quando si eccelle nella difesa, il nemico non saprà dove attaccare. Siate astuti e scaltri. Non lasciate tracce del vostro operato. Siate misteriosi come spiriti e non lasciate che il nemico oda ciò che fate. Così potrete diventare i padroni del destino del vostro nemico.

Per organizzare un'avanzata inarrestabile colpite nei punti deboli del nemico. Per programmare una ritirata nella quale l'avversario non possa inseguirvi, fate marciare le truppe a una velocità che i nemici non possano sostenere. Perciò se voglio ingaggiare combattimento, anche se il nemico si difende dietro alti bastioni e profondi fossati, non potrà evitare lo scontro perché attaccherò obiettivi che egli sarà costretto a difendere, venendo allo scoperto.

Se riesco a determinare come il nemico schiera le sue forze mentre la mia disposizione delle truppe non è ancora chiaramente classificabile, potrò concentrare le mie forze quando l'avversario sarà ancora diviso. Se noi siamo uniti in un'unica forza quando l'avversario è diviso in dieci unità, potremo attaccarlo con una forza dieci volte superiore alla sua. Perciò noi saremo molti e i nemici pochi. Se saremo in grado di assalire questi uomini in condizione di inferiorità con un gran numero dei nostri, il nemico si troverà in seria difficoltà.

Non dovremmo far sapere al nemico quale sarà il luogo in cui lo impegneremo in battaglia. Se riusciremo a fare in questo modo, il nostro avversario dovrà erigere numerose postazioni difensive. Se ciò avviene, allora le forze che dovremo affrontare saranno poco numerose; perciò se gli avversari si preparano a difendere la sezione frontale del loro esercito, la retroguardia sarà sguarnita. Se invece difenderanno la retroguardia, le prime linee saranno sguarnite. Se si preparano a difendere il fianco sinistro, avranno lasciato pochi uomini sul destro. Se si preparano a difendere il fianco destro, ce ne saranno pochi sul sinistro. Se non vi è neanche una posizione priva di difesa, ciascuna fortificazione avrà a disposizione un basso numero di Soldati. In difesa un gruppo di uomini deve prepararsi a opporsi agli avversari; quando invece si è in maggioranza si fa in modo che siano i nemici a doversi difendere da noi.

Se uno conosce quale sarà il campo di battaglia e sa anche in quale giorno questa inizierà, può viaggiare per mille chilometri e riunirsi prima dello scontro. Se non si conosce né il luogo né il momento della battaglia, il fianco sinistro non potrà essere

d'aiuto al destro e il destro non potrà venire in soccorso al sinistro, né l'avanguardia potrà essere utile alla retroguardia o il contrario. Cosa potrà fare di più chi dispone di truppe che, nel caso peggiore, si trovano a decine di chilometri o, nel migliore, a qualche chilometro? Mentre prendo in considerazione questi fattori mi chiedo: Anche se l'esercito di Yüeh è molto numeroso, in quale modo potrà ottenere la vittoria in queste condizioni? Perciò dico che contro di loro è possibile vincere. Anche se il nemico è più numeroso, può essere costretto a non combattere.

Perciò studiate sempre con grande attenzione gli avversari al fine di rendervi conto di quali siano le possibilità di vittoria o di sconfitta. Determinate le loro formazioni per sapere quale sia il terreno difendibile e quello per voi pericoloso. Fate dei tentativi per capire dove le loro truppe siano in eccesso e dove siano insufficienti.

Il culmine dell'arte di disporre le truppe è la capacità di non lasciare tracce. Se riuscite a far ciò, persino la spia più abile non sarà in grado di raccogliere informazioni, né il più saggio comandante di stabilire un piano.

A seconda della disposizione delle truppe del nemico adotteremo delle misure differenti perché alle nostre truppe possa arridere la vittoria, anche se il grosso dei nostri soldati non potrà rendersi conto di quali siano queste misure. Molti conoscono la disposizione delle truppe che si assume per ottenere la vittoria, ma nessuno sa quale sia la configurazione attraverso la quale si controllano realmente le condizioni di vittoria. Perciò una vittoriosa strategia di battaglia non deve essere ripetuta, e le configurazioni con cui rispondere alle mosse del nemico sono infinite.

Quindi la disposizione delle forze di un esercito può essere paragonata all'acqua. L'acqua lascia gli alti picchi e scorre verso il basso. Lo schieramento dell'esercito evita i punti troppo massicciamente difesi e si concentra su quelli indifesi. L'acqua scorre a seconda della configurazione del terreno; l'esercito controlla le condizioni per la vittoria a seconda della disposizione del nemico. Perciò l'esercito non mantiene alcuna configurazione strategica troppo a lungo, come l'acqua non ha mai una forma definita. Chi è abile a cambiare formazione e ad adattarsi a seconda delle mosse del nemico e lotta per la vittoria è paragonabile a uno spirito misterioso. Nessuno dei cinque elementi ha la prevalenza sugli altri, le quattro stagioni si alternano, il sole splende per periodi di tempo più o meno lunghi a seconda delle stagioni, e la luna ha diverse fasi.

7.

LA MANOVRA

In generale la strategia per guidare l'esercito è questa: dal momento in cui il generale riceve gli ordini dal sovrano, riunisce gli eserciti e assembla le truppe per confrontarsi con il nemico e stabilire la posizione degli accampamenti, non vi è nulla di più difficile del combattimento. In questa attività la cosa più complicata è trasformare ciò che è tortuoso in ciò che è diritto e mutare le avversità in vantaggi. Perciò se riuscite a far muovere il nemico su una strada tortuosa e a sfruttare questo vantaggio, anche se siete partiti in ritardo arriverete prima. Ciò vi sarà possibile se conoscete le tattiche che riguardano le manovre tortuose e dirette.

Perciò il combattimento tra eserciti professionisti è vantaggioso; quello in cui si fa ricorso a truppe prive di addestramento è pericoloso. Se vi battete per la vittoria con il vostro intero esercito, non riuscirete ad arrivare in tempo. Se ridurrete il numero delle truppe, dovrete abbandonare una parte delle vettovaglie e dell'equipaggiamento pesante.

Per questa ragione se abbandonate l'armatura e l'equipaggiamento pesante per correre giorno e notte senza stabilire dei campi, coprendo in un giorno la distanza che dovrete percorrere in due, marciando per centinaia di chilometri per impegnarvi in uno scontro per la vittoria, i generali delle Tre Armate verranno catturati. Il più forte sarà il primo ad arrivare, mentre quelli più stanchi arriveranno dopo. Con questa tattica solo un uomo su dieci raggiungerà il campo di battaglia. Se si organizzerà una marcia forzata di cinquanta chilometri, il comandante dell'Avanguardia cadrà e, seguendo una tale tattica, solo metà degli uomini raggiungerà l'obiettivo. Se la marcia forzata è di trenta chilometri, allora due terzi dell'esercito raggiungeranno l'obiettivo.

Di conseguenza, se l'esercito non ha vettovagliamenti ed equipaggiamento pesante, perderà; se non ha provviste sarà vinto; se non ha rifornimenti sarà destinato alla sconfitta.

Chi non conosca i progetti dei signori feudali non è in grado di preparare alleanze in anticipo. Chi non ha familiarità con montagne e foreste, gole e stretti passaggi, con i terreni paludosi e gli acquitrini, non è in grado di far procedere il suo esercito. Chi non si serve delle guide locali non è in grado di ottenere vantaggi dal terreno.

L'esercito si forma con l'inganno, si sposta per ottenere una posizione vantaggiosa e cambia attraverso segmentazioni e riunificazioni. E' veloce come il vento e solenne

come una foresta; quando invade e saccheggia è come un fuoco; se si atesta sulle sue posizioni è paragonabile a una montagna. E' difficile predirne le mosse come lo è comprendere ciò che è nascosto nelle tenebre; il suo movimento ha la rapidità del fulmine.

Quando saccheggiate un distretto, dividete il bottino tra le vostre truppe. Quando ampliate il vostro territorio, dividete i profitti; assumete il controllo dell'equilibrio strategico della potenza e muovetevi. Chi per primo comprende le tattiche di manovra tortuosa e diretta sarà vittorioso. Questa è la strategia del combattimento tra eserciti.

Il regolamento militare afferma: "Poiché i soldati non possono udirsi l'un l'altro si servono di tamburi e gong; poiché non possono vedersi usano stendardi e bandiere". Gong, tamburi, stendardi e bandiere sono i mezzi per farsi vedere e intendere dagli uomini. Quando controllerete le truppe in tal modo, non accadrà che il troppo ardito avanzi da solo né che il codardo si ritragga. Questo è il metodo per impiegare un gran numero di uomini.

Perciò durante gli scontri notturni impiegate numerosi tamburi e falò, mentre durante il giorno servitevi di un gran numero di stendardi e bandiere per comunicare i cambiamenti agli occhi e agli orecchi dei vostri uomini.

Il *ch'i* (lo spirito) delle Tre Armate può essere spezzato; la mente del comandante può essere soggiogata. Per questa ragione alla mattina il *ch'i* è ardente, durante il giorno diventa indolente e alla sera è esausto. Perciò chi eccelle nell'uso dell'esercito vieta di attaccare il nemico quando il suo *ch'i* è ardente, e colpisce quando è indolente o esausto. Questa è la via per manipolare il *ch'i*.

Nell'ordine aspettate il disordine; nella tranquillità attendete il clamore. Questa è la via per controllare la mente.

Aspettate sul campo di battaglia il nemico ancora lontano; se dovete affrontare uomini riposati aspettate che siano stanchi; se dovete combattere uomini ben nutriti aspettate che siano affamati. Questa è la via per controllare la forza.

Non intercettate gruppi manovrati da un ben ordinato sistema di segnalazioni con le bandiere; non attaccate formazioni ben regolate. Questa è la via per controllare i mutamenti.

Perciò la strategia per servirsi dell'esercito è questa: non avvicinatevi alle grandi montagne, e non attaccate coloro che hanno le spalle coperte dalle colline. Non inseguite i nemici quando fingono di ritirarsi. Non attaccate truppe cariche di energia. Non assalite alcun esercito che vi venga offerto come esca. Non ostruite il passaggio a un esercito che si ritiri. Se assediate un esercito, dovrete sempre lasciargli una via di fuga. Non fate pressione contro un invasore ormai esausto. Questi sono i principi strategici per muovere l'esercito.

8. NOVE VARIABILI

La strategia per guidare l'esercito è questa. Quando il generale ha ricevuto il mandato del suo sovrano, ha riunito gli eserciti e mobilitato le truppe:

Non deve accamparsi su un terreno pericoloso.

Si riunirà con gli alleati nel punto in cui si incrociano le strade dei rispettivi eserciti.

Non dovrà rimanere su un territorio isolato.

Stabilirà dei piani strategici per poter muovere l'esercito anche su un terreno dove sarebbe facile accerchiarlo.

Dovrà combattere sul terreno fatale.

Ci sono strade che non bisogna seguire.

Ci sono eserciti nemici che non si devono attaccare.

Ci sono città fortificate che non si devono assalire.

Ci sono terreni sui quali non si deve ingaggiare battaglia.

Ci sono terreni per ottenere il controllo dei quali non ci si deve impegnare.

Ci sono ordini del sovrano che non devono essere accettati.

Per quanto riguarda le strade da non seguire sappiate questo: quando attraverso di esse entriamo poco profondamente nel territorio nemico, non potremo conoscere i problemi che ci aspettano più avanti. Quando, seguendole, penetriamo profondamente in un paese nemico, le retroguardie non potranno consolidare il nostro vantaggio. Se ci avventureremo dunque per queste strade non ne trarremo giovamento; se rimarremo fermi su di esse, verremo catturati. In questi casi non procedere con l'invasione.

Per quanto riguarda gli eserciti che non devono essere attaccati sappiate questo: le due armate si sono intercettate e si sono accampate una di fronte all'altra. Stimiamo che la nostra forza sia sufficiente per distruggere quella del nemico e catturarne il

generale. Tuttavia se valutiamo i nostri avversari con lungimiranza, ci renderemo conto che vi sono ufficiali che eccellono nella potenza strategica non ortodossa e sono abili nelle tattiche strategiche, e che il loro esercito è ben organizzato. In tali casi, anche se è possibile attaccare il nemico, non procedete.

Per quanto riguarda le città fortificate da non attaccare sappiate questo: valutiamo di avere forza sufficiente per assediare una città. Se procederemo non vi sarà però nessun vantaggio per l'avanguardia, e se la conquistiamo non saremo in grado di proteggerla con la retroguardia. Se la nostra forza eguaglia quella del nemico, la città certamente non verrà presa. Se otterremo il vantaggio di una posizione più favorevole, la città si arrenderà da sola, se non lo otterremo la città non potrà causare comunque dei danni alle nostre retroguardie. In tali casi, anche se fosse possibile prendere d'assalto la città, non fatelo.

Per quanto riguarda il terreno per il cui controllo è meglio non combattere sappiate questo: se nelle valli montane non vi è acqua sufficiente per approvvigionare il vostro esercito, non impegnatevi a conquistarle.

Per quanto riguarda gli ordini del sovrano che non devono essere accettati sappiate questo: se gli ordini del re sono contrari a queste "quattro variabili" non obbedite. Solo chi comprende la natura delle variabili della guerra è in grado di guidare l'esercito.

Perciò il generale che ha una profonda conoscenza dei vantaggi forniti dalle nove variabili sa come guidare l'esercito. Se un generale non possiede una profonda conoscenza dei vantaggi delle nove variabili, anche se ha buone cognizioni della topografia, non sarà in grado di ottenere dei vantaggi dal terreno.

Chi comanda un esercito ma non conosce le tecniche delle nove variabili, anche se conosce i cinque vantaggi, non sarà capace di controllare i suoi uomini.

Per questa ragione il saggio deve prendere in considerazione le relazioni tra vittorie e sconfitte; se riesce a discernere il vantaggio in situazioni difficili, ci si può fidare di lui. Se riesce a capire cosa ci può essere di pericoloso in una prospettiva vantaggiosa, potrà risolvere ogni difficoltà.

Di conseguenza, soggiogate i vostri vassalli con una potenziale minaccia, impegnateli con molti compiti e fate balenare davanti ai loro occhi la possibilità di acquisire vantaggi.

Questa è la strategia per guidare l'esercito. Non fate affidamento sul fatto che il nemico non vi attacchi, ma contate sulla vostra capacità di difesa. Non sperate che non vi assalga, ma affidatevi alla vostra capacità di acquisire una posizione imprevedibile.

Cinque sono gli atteggiamenti pericolosi per un generale:

Chi è votato alla morte può essere ucciso.

Chi ama troppo la vita può essere catturato.

Chi è incline a infuriarsi ed è irriflessivo nelle reazioni può essere provocato.

Chi ha l'ossessione di essere scrupoloso ed esente da errori può essere umiliato.

Chi ama troppo la gente può essere turbato.

Questi cinque tratti caratteriali costituiscono eccessi in linea generale, ma possono essere causa di potenziali disastri nella guida di un esercito. La distruzione di un esercito e la morte del suo comandante inevitabilmente nasceranno da una di queste cinque mancanze, così è necessario svolgere un'accurata indagine prima di affidare a un generale il comando delle truppe.

9.

IL MOVIMENTO DELLE TRUPPE

Per quanto riguarda lo schieramento dell'esercito e la valutazione delle forze nemiche sappiate questo:

Per attraversare le montagne seguite le valli, cercate il terreno solido e occupate le alture. Se il nemico vi precede e si attesta sui monti, non scalateli per ingaggiare battaglia. Questo è il modo per schierare l'esercito in montagna. Dopo aver attraversato i fiumi dovrete allontanarvi da essi. Se il nemico sta guadando un fiume per avanzare, non attaccatelo in acqua. Sarà vantaggioso attaccare solo quando metà delle sue forze avranno attraversato. Se volete ingaggiare battaglia con il nemico, non schierate le vostre forze vicino al fiume per affrontare l'invasore, ma cercate un terreno difendibile e occupate i punti più elevati. Non opponetevi al flusso della corrente. Questo è il modo per schierare l'esercito dove vi siano dei fiumi.

Quando attraversate paludi e acquitrini cercate di abbandonarli il più rapidamente possibile; non restateci a lungo. Se dovrete impegnare battaglia in tali luoghi, è consigliabile rimanere in aree e punti dove il terreno è erboso e mantenere i boschi

alle vostre spalle. Questo è il modo per schierare l'esercito nelle paludi e negli acquitrini.

Sul terreno pianeggiante schieratevi dove è facile manovrare posizionando il fianco destro in modo da avere il terreno più elevato alle spalle; lasciate il terreno difficile di fronte e quello difendibile dietro. Questo è il modo per schierare l'esercito nelle pianure.

Questi quattro modi per schierare l'esercito sono vantaggiosi per l'armata e costituiscono i mezzi con cui l'imperatore Giallo vinse i quattro imperatori.

L'esercito deve preferire le postazioni elevate ed evitare le zone depresse, scegliere i punti soleggiati e disdegnare quelli ombreggiati. Fate in modo che le condizioni di vita siano buone e occupate i punti strategici. Un esercito che riesca a evitare le cento malattie sarà sempre vittorioso.

Dove il terreno presenta colline e vallate dovrete occupare il lato *yang* (soleggiato), mantenendolo sul fianco destro. Questo sarà di vantaggio all'esercito e sfrutterà il naturale sostegno del terreno.

Quando piove a monte del fiume, nel suo corso appare la schiuma. Se volete guardarlo aspettate sinché le acque non tornino calme.

Dovreste allontanarvi immediatamente dalle configurazioni del terreno pericolose come le gole profonde attraversate da torrenti di montagna. Non avvicinatevi al Pozzo del Cielo, alla Prigione del Cielo, alla Rete del Cielo, alla Fossa del Cielo e alla Fessura del Cielo. Se vi terrete lontani da questi luoghi, il nemico sarà costretto a passarvi. Quando lo fronteggerete sarà obbligato ad avere tali terreni alle spalle.

Qualora sui fianchi del vostro esercito ci siano burroni e gole, paludi di canne ed erba alta, foreste montane o aree con un fitto sottobosco, sarà opportuno perlustrarle con cautela perché sono questi i punti in cui si possono celare spie e imboscate.

Se un nemico è nelle vicinanze e rimane tranquillo, sta cercando di sfruttare l'occupazione di una gola. Se invece è lontano e si fa rumoroso, vuole provocarvi in modo che occupiate un terreno svantaggioso.

Se si agita un gran numero di alberi, il nemico si avvicina; se ci sono molti ostacoli visibili in un campo fitto d'erba, ciò è stato concepito per mettervi in sospetto. Se

gli uccelli spiccano il volo, c'è pericolo di un'imboscata; se gli animali sono spaventati, le forze nemiche stanno organizzando un attacco a sorpresa.

Se la polvere s'innalza a colonna, stanno arrivando dei carri da guerra. Se invece la polvere è diffusa e bassa, è la fanteria ad avanzare. Se si disperde in nuvolette, allora il nemico sta raccogliendo legna da ardere. Se invece il polverone è rado, irregolare, il nemico è in procinto di accamparsi.

Chi parla in maniera rispettosa ma incrementa i suoi preparativi si predispone all'attacco.

Chi parla con spirito bellicoso e avanza rapidamente si prepara a una ritirata.

Chi fa muovere a ventaglio i suoi carri sui fianchi si prepara alla battaglia.

Chi cerca la pace senza porre nessuna condizione sta mettendo in atto uno stratagemma.

Colui che fa correre le sue truppe ma le schiera in formazione sta realizzando una tattica precisa.

Colui che fa avanzare metà delle sue truppe mentre l'altra metà si ritrae sta cercando di prendervi in trappola.

Coloro che si appoggiano alle loro armi hanno fame. Se coloro che fanno provviste di acqua bevono per primi, il nemico è assetato. Se gli avversari intuiscono un probabile vantaggio ma non sanno decidersi ad avanzare, significa che sono esausti.

Quando gli uccelli si riuniscono non vi sono nemici. Se il nemico grida durante la notte, vuol dire che ha paura. Se un esercito è turbolento, il suo generale ha scarsa autorità. Se si agitano gli stendardi e le bandiere, il nemico è in preda al caos. Se gli ufficiali sono furiosi, significa che le truppe sono esauste.

Se uccidono i loro cavalli e ne mangiano le carni, i nemici non hanno più cibo. Se appendono i loro utensili per cucinare eppure non ritornano al campo, sono invasori esausti.

Qualora le truppe si riuniscano ripetutamente in piccoli gruppi qui e là, sussurrando tra loro, ciò significa che il generale ha perso la fiducia dei suoi soldati. Chi assegna continuamente delle ricompense è in grave difficoltà. Lo è anche chi

impartisce frequentemente delle punizioni. Il massimo della stupidità è rappresentato da colui che all'inizio si mostra eccessivamente brutale e poi teme la reazione delle sue truppe.

Chi manda emissari con offerte vuoi tempo per riprendersi.

Se le truppe del nemico si raccolgono e si avvicinano in forze, solo per mantenere le posizioni senza ingaggiare battaglia o effettuare sortite, dovrete indagare con prudenza sulle loro vere intenzioni.

L'esercito non si valuta solo in base al numero delle sue truppe. Dovete calcolare le vostre forze, analizzare quelle del nemico, e trovare il modo per sconfiggerlo. Chi manca di capacità strategica e attacca comunque il nemico verrà certamente sconfitto.

Se imponete delle punizioni alle truppe prima che abbiano effettivamente attaccato il nemico, non vi ubbidiranno. Se non vi ubbidiranno, sarà difficile servirsene. Se non imporrete punizioni quando le truppe sono state attaccate, non potrete ugualmente servirvene.

Perciò se comanderete i vostri uomini con atteggiamento civile e saprete guidarli con spirito marziale, si potrà dire che "siete certi di poterli controllare".

Se gli ordini saranno comprensibili per il popolo allora questi sarà obbediente. Se gli ordini saranno confusi, il popolo non si sottometterà. Un capo capace di farsi sempre obbedire ha stabilito una relazione di reciproca intesa con il suo popolo.

10.

CONFIGURAZIONI DEL TERRENO

Le principali configurazioni del terreno sono: accessibile, insidioso, svantaggioso, angusto, accidentato ed esteso.

Se il terreno permette ai due eserciti nemici di avanzare, si definisce accessibile. In una configurazione di territorio accessibile, prima occupate le alture e i punti soleggiati (*yang*) e migliorate la condizione delle strade adibite al trasporto dei rifornimenti. A quel punto, quando ingaggerete battaglia, sarete in condizione di vantaggio.

Se gli eserciti possono avanzare ma incontrano difficoltà a ritirarsi, il terreno si definisce insidioso. In questa configurazione, se il nemico è impreparato, avanzate e sconfiggetelo. Se il nemico è ben preparato e voi potreste avanzare sarebbe sconsigliabile procedere perché ma non vincere, non vi trovereste in posizione di vantaggio.

Se il terreno non consente a nessuno dei due eserciti di avanzare con facilità, si definisce svantaggioso. In questa configurazione, anche se il nemico vi offre un'esca, non avanzate. Ritirate le vostre forze e andatevene. Se colpirete quando la metà delle forze nemiche sono venute avanti ne trarrete vantaggio.

Per quanto riguarda il terreno angusto lo occuperemo immediatamente, poi schiereremo le nostre truppe e aspetteremo il nemico. Se questi occupa la zona prima di noi e si schiera, non inseguiamolo. Se non ha completato lo schieramento, possiamo attaccarlo.

Qualora occupiamo il terreno accidentato, dobbiamo innanzitutto prendere possesso delle alture e dei punti *yang* e aspettare il nemico; se invece è il nemico a occupare per primo questi punti, è consigliabile ritirare le nostre truppe e andarcene. Non seguite il nemico in questo caso.

Sul terreno esteso, se il potenziale strategico è uguale a quello del nemico, sarà difficile provocarlo al combattimento. Impegnarsi in battaglia non sarà vantaggioso.

Queste sei varianti costituiscono il Tao del terreno. Qualsiasi generale che assuma la responsabilità del comando non può tralasciare il loro studio.

La configurazione del terreno costituisce un aiuto per l'esercito. Analizzare il nemico, assicurarsi il controllo della vittoria, valutare burroni e gole, ciò che è distante e ciò che è vicino è il Tao del grande generale. Chi conosce questi concetti e li sa sfruttare in combattimento sarà certamente vittorioso. Chi non li conosce o non se ne serve in combattimento verrà certamente sconfitto.

Vi sono sei tipi di eserciti destinati alla sconfitta: quelli che attaccano sconsideratamente, gli indisciplinati, i male addestrati, quelli che manovrano in maniera maldestra o sono confusi e quelli che è facile mettere in rotta. Queste sei condizioni di svantaggio non sono disgrazie portate dal Cielo e dalla Terra, ma indotte dagli errori del generale.

Se l'esercito attacca in condizione di uno a dieci, si definisce sconsiderato.
Se le truppe sono forti ma gli ufficiali sono deboli, l'esercito si definisce indisciplinato.

Se gli ufficiali sono forti ma le truppe deboli, l'esercito è male addestrato.

Se gli alti ufficiali sono arroganti e insolenti, e attaccano il nemico con furia quando il generale ancora non ha valutato le forze avversarie, l'esercito è maldestro.

Se il generale è debole e manca di nerbo, non si mostra illuminato nell'impartire gli ordini e manca di autorità, se gli ufficiali e le truppe eseguono male gli ordini, e lo schieramento delle truppe in formazione è disordinato, l'esercito si definisce confusionario.

Se il generale, incapace di prevedere ciò che farà il nemico, si impegna in un gran numero di piccoli scontri senza utilità attaccando le postazioni forti con contingenti deboli e manca di un'avanguardia selezionata, l'esercito verrà facilmente messo in fuga.

Questi sei casi costituiscono il Tao della sconfitta. Ogni generale che abbia accettato la responsabilità del comando deve studiarli a fondo.

Quando un generale considera i soldati come fossero suoi figli, questi lo seguiranno nella più profonda delle valli. Quando li considera degli amatissimi figli, vorranno morire con lui.

Se i soldati sono ben trattati ma non possono essere utilizzati, se sono amati ma non possono essere comandati, o quando, a causa della confusione, non possono ricevere ordini, sono paragonabili a bambini arroganti che non è possibile utilizzare.

Quando il Tao della guerra indica che la vittoria sarà certa, ingaggiare battaglia anche se il sovrano vi desse l'ordine di evitare lo scontro. Quando il Tao della guerra indica che non sarete vittoriosi, anche se il sovrano vi ordinasse di ingaggiare battaglia non dovrete combattere.

Perciò un generale che non cerca fama personale, né teme di ritirarsi per evitare di essere accusato di tradimento o di codardia, ma cerca solo il bene del suo popolo e la vittoria del suo sovrano, è un tesoro per lo stato.

Se so che le mie truppe sono in grado di attaccare, ma non so se il nemico può essere assalito, le possibilità di vittoria sono solo il cinquanta per cento.

Sapere che il nemico può essere attaccato e che le mie truppe sono in condizione di svolgere questo compito, ma non sapere se il terreno è adatto allo scontro, significa avere solo il cinquanta per cento delle possibilità di vittoria. Perciò chi realmente conosce l'arte della guerra non si farà mai sorprendere quando si muoverà, né si troverà in condizioni di inferiorità una volta incominciata un'azione.

Perciò si dice: conoscete il nemico e voi stessi e la vittoria non sarà in pericolo. Se conoscete il Cielo e la Terra, la vostra vittoria sarà completa.

11. NOVE TIPI DI TERRENO

La strategia per guidare l'esercito è questa. I terreni si possono così suddividere: dispersivi, poco importanti, contesi, attraversabili, di intersezione, ardui, impegnativi, insidiosi e fatali.

Quando i signori feudali si contendono il territorio il terreno è considerato dispersivo.

Quando si penetra nel territorio avversario, ma non in profondità, il terreno è considerato di poca importanza.

Il terreno conteso è quello che risulta vantaggioso per il primo dei due eserciti avversari che lo occupi.

Quando sia noi che il nemico possiamo avanzare liberamente il terreno viene considerato attraversabile.

Il terreno di intersezione è quello circondato da tre lati da altri signori feudali, e quello in cui chi arriva per primo ottiene il controllo di ogni cosa sotto il Cielo.

Quando si penetra nel territorio nemico in profondità, superando numerose città, il terreno viene considerato arduo.

Quando vi sono montagne, foreste, burroni e gole, acquitrini e paludi, e dovunque la strada sia difficile da percorrere, il terreno viene definito impegnativo.

Quando l'ingresso è difficoltoso e la via del ritorno tortuosa, e un avversario poco numeroso può infierire sulle nostre truppe, il terreno viene definito insidioso.

Nei luoghi dove è possibile sopravvivere solo combattendo con il massimo ardore, pena la morte, il terreno viene denominato fatale.

Per questa ragione sul terreno dispersivo non impegnate il nemico.

Sul terreno poco importante non soffermatevi.

Sul terreno conteso non sferrate per primi l'attacco.

Sul terreno attraversabile non permettete alle vostre forze di farsi isolare.

Sul terreno di intersezione stringete alleanze con i signori feudali.
Sul terreno arduo saccheggiate le città per procurarvi i rifornimenti.
Sul terreno impegnativo muovetevi rapidamente.
Sul terreno insidioso servitevi della strategia.
Sul terreno fatale impegnate battaglia.

Nell'antichità, coloro che erano considerati eccellenti nell'arte della guerra erano in grado di impedire qualsiasi contatto tra le avanguardie e le retroguardie del nemico; facevano in modo che il rosso delle truppe non avesse contatti con le unità più piccole, che i nobili e i soldati di basso rango non potessero prestarsi soccorso a vicenda, che i gradi elevati e quelli più bassi non si fidassero gli uni degli altri, e che le truppe del nemico fossero separate, incapaci di riunirsi di nuovo o, quando ciò avveniva, non potessero ricevere ordini precisi. Si muovevano quando la situazione era vantaggiosa e si arrestavano in caso contrario.

Se posso osare chiederlo, come ci si deve comportare quando il nemico è numeroso, disciplinato e si prepara ad avanzare? Direi che la prima cosa da fare è mettere le mani su qualcosa che per gli avversari sia molto importante; quindi sarà possibile dettare delle condizioni.

Secondo l'arte militare è raccomandabile affidarsi alla velocità, trarre vantaggio dell'assenza del nemico, viaggiare per strade che gli avversari non prevedono e attaccare quando il nemico non è attento.

In generale il Tao dell'invasione prevede che, una volta penetrato in territorio nemico, l'esercito venga riunificato in modo tale che per l'avversario non sia possibile sconfiggerlo.

Se ci si rifornisce in un terreno ricco, le Tre Armate avranno cibo sufficiente per nutrirsi. Se avrete cura di alimentarli a sufficienza e non li sottoporrete a sforzi eccessivi, i vostri soldati acquisiranno un *ch'i* saldo e possente e quindi la loro forza si esprimerà al massimo grado.

Quando si mobilita l'esercito e si concepiscono piani battaglia è necessario essere insondabili.

Se costringete il nemico in posizioni dalle quali non vi è via di scampo, esso non arretrerà neppure di fronte alla morte. Se non c'è possibilità di fuga, ufficiali e soldati combatteranno con tutto il loro vigore.

Se soldati e ufficiali sono profondamente penetrati nel territorio nemico, i loro legami saranno più stretti; se vedranno che non vi è via di scampo, combatteranno sino alla morte.

In queste situazioni anche un esercito male addestrato sarà pronto a morire, e senza bisogno di ulteriori sforzi la cooperazione di tutti sarà assicurata. I soldati si uniranno senza bisogno di pronunciare giuramenti, e senza necessità di impartire ordini si mostreranno affidabili; proibite i vaticini; eliminate il dubbio in modo che i vostri uomini affrontino la morte senza altri pensieri.

Se i nostri soldati non posseggono ricchezze eccessive non è perché disprezzano le cose materiali; se non vivono a lungo non è perché detestano la longevità. Nel giorno in cui vengono impartiti gli ordini di partenza le lacrime bagneranno maniche dei soldati che sono seduti e righeranno le guance di coloro che sono distesi. Tuttavia, se li gettate in una situazione disperata, avranno il coraggio di Chu e di Kuei.

Colui che eccelle nella strategia militare può essere paragonato al serpente noto come *shuai-jan*. Lo *shuai-jan* vive sulle pendici del monte Chang. Se lo colpite al capo, sarà la sua coda a rispondere. Se lo colpite alla coda, replicherà con un attacco di testa. Se lo colpite al centro del suo corpo reagiranno sia la testa che la coda. Se mi si chiede se sia possibile trasformare un esercito nel serpente *shuai-jan* rispondo che è possibile. Per esempio, i popoli di Wu e Yüeh si odiano, ma, se incontrano un vento selvaggio mentre attraversano il fiume su un'unica barca, lo sforzo che compiranno per aiutarsi a vicenda sarà simile a quello delle due mani di un'unica persona.

Per questa ragione non sarà sufficiente impastoiare i cavalli e interrare le ruote dei carri per evitare che i soldati disertino. Il Tao dell'organizzazione insegna a stimolare il coraggio delle proprie truppe. Attraverso lo studio dei tipi di terreno cercate di comprendere l'uso corretto di durezza e cedevolezza.

Perciò chi eccelle nella strategia militare guida il suo esercito per mano, come se stesse accompagnando un solo uomo.

E' essenziale per un generale mantenersi tranquillo e insondabile, retto, dotato di autodisciplina e capace di comandare i suoi ufficiali e le truppe, mantenendole però all'oscuro dei suoi veri piani. Egli cela le sue intenzioni e cambia strategia per rendere difficile agli avversari interpretare le sue intenzioni. Cambia continuamente

posizione e passa attraverso strade poco conosciute per impedire al nemico di prevedere le sue mosse.

Nel momento in cui un generale viene loro assegnato, i soldati hanno la sensazione di essere saliti in alto e di essersi lasciati alle spalle le scale. Il generale si incunea profondamente con le sue truppe nel territorio dei signori feudali e quindi preme il grilletto della balestra. Comanda i suoi uomini come se stesse guidando una mandria. I soldati vengono mobilitati in molte direzioni, ma nessuno sa veramente quale sia la destinazione finale.

E' responsabilità del generale mobilitare le Tre Armate e condurle dov'è il pericolo.

Le nove configurazioni del terreno - i vantaggi che derivano dal fatto di trovarsi su un territorio aperto o angusto, gli schemi che regolano le emozioni umane - tutto ciò deve essere studiato con attenzione.

In generale, il Tao dell'invasione è questo:

Quando le truppe sono profondamente penetrate nel territorio nemico dovranno essere riunificate, ma, se l'avanzata è ancora alle prime fasi, saranno inclini a disperdersi.

Quando l'armata ha lasciato lo stato, attraversato il confine avversario, e iniziato la sua campagna, si dice che si trova su un "terreno isolato".

Quando i quattro lati sono esposti a offensive esterne, questo si definisce "terreno di intersezione".

Quando l'esercito è avanzato profondamente si è su un "terreno arduo".

Se si è penetrati solo marginalmente, si è su un "terreno di poca importanza".

Se ci sono delle roccaforti dietro di voi e costruzioni difensive davanti a voi, si è su un "terreno insidioso".

Se non vi è spazio dove procedere, si è su un "terreno fatale".

Per questa ragione sul terreno dispersivo unirò le mie forze.

Sul terreno di poca importanza raggrupperò gli uomini.

Sul terreno conteso porterò rapidamente le retroguardie in posizione avanzata.

Sul terreno attraversabile mi concentrerò sulle difese. Sul terreno d'intersezione curerò le mie alleanze. Sul terreno arduo mi assicurerò un flusso continuo di rifornimenti.

Sul terreno impegnativo procederò rapidamente.

Sul terreno insidioso ostruirò qualsiasi valico.

Sul terreno fatale mostrerò ai miei uomini che non vi è scampo.

E' nella natura dei soldati difendersi quando sono accerchiati, combattere con ardore quando non è possibile fare altrimenti ed eseguire ogni tipo di ordine quando sono costretti dalle circostanze.

Per questa ragione chi non conosce i piani dei signori feudali vicini non può stabilire delle alleanze preparatorie. Chi non conosce la topografia delle montagne e delle foreste, delle gole e dei burroni, delle paludi e degli acquitrini non potrà mobilitare l'esercito. Chi non si serve di guide locali, non potrà assicurarsi i vantaggi del terreno. Chi non conosce questi principi non potrà mai essere un vero Egemone o un autentico Re.

Quando l'esercito di un vero Egemone o di un autentico Re attacca uno stato importante, per prima cosa impedisce alle truppe dell'avversario di raggrupparsi. Soggiogando il nemico con l'imponenza del suo esercito gli impedisce di stringere alleanze. Per questa ragione non si mette in competizione con i suoi alleati sotto il Cielo. Nello stesso tempo non ne favorisce lo sviluppo. Occorre avere fiducia in se stessi e soggiogare il nemico con la potenza del proprio esercito. In questo modo sarà possibile catturarne le città e sottometterne lo stato.

Conferite le ricompense senza seguire criteri preordinati, imponete misure di governo straordinarie. Comandate i soldati delle Tre Armate come se doveste guidare un solo uomo. Imponete loro una costante attività, ma non spiegate il significato dei singoli ordini. Stimolateli con prospettive di guadagno, ma non informateli dei potenziali pericoli.

Se metterete i soldati in situazioni disperate lotteranno per la sopravvivenza; in tal modo, quando penetrerete nel terreno fatale avranno possibilità di sopravvivere. Solo se penetrate nel terreno pericoloso i soldati sapranno trasformare una sconfitta in una vittoria.

La guerra si basa sulla capacità di cambiare tattica in base alle intenzioni del nemico. Se si concentra la propria forza verso il nemico, e si colpisce a migliaia di chilometri di distanza uccidendone il generale, si è considerati capi abili e capaci di guidare l'esercito.

Per questa ragione, il giorno in cui il governo mobilita l'esercito, chiude i passi, annulla i lasciapassare e non permettete agli emissari del nemico di penetrare nel proprio territorio. Tenete intense discussioni strategiche nella sala superiore dei tempio per stimolare la prosecuzione degli affari di stato.

Se il nemico manifesta una debolezza è necessario sfruttarla.

Per prima cosa attaccate ciò che più gli sta a cuore. Non fissate nessuna data certa per la battaglia; comportatevi e reagite basandovi sulla condotta del nemico per fissare una strategia di battaglia.

Per questa ragione sulle prime comportatevi timidamente come una vergine nella propria casa; in seguito (quando il nemico avrà lasciato aperta una breccia) dovrete correre come una lepre; il nemico sarà incapace di fermarvi.

12. ATTACCHI CON IL FUOCO

Ci sono cinque tipi di attacchi incendiari. Il primo prevede la possibilità di bruciare le persone, il secondo i rifornimenti, il terzo l'equipaggiamento, il quarto le armerie e il quinto suggerisce di scagliare dardi infuocati sulle formazioni del nemico.

Il successo di un attacco incendiario dipende dalle condizioni contingenti. L'equipaggiamento necessario a porre in atto questa strategia dovrebbe essere già pronto e disponibile prima dell'inizio delle operazioni. Per sferrare un attacco incendiario vi sono stagioni più favorevoli, così come per appiccare dei fuochi vi sono giorni migliori di altri. Per quanto riguarda le stagioni il momento più propizio cade durante il periodo secco; per quello che concerne i giorni, scegliete quelli in cui la luna è nelle sue fasi *chi*, *pi*, *i* o *chen*. Quando la luna si trova in una di queste quattro fasi i giorni saranno più ventosi.

La guerra condotta con l'uso degli attacchi incendiari deve adattarsi a cinque situazioni differenti.

Se il fuoco avvampa nell'accampamento nemico, dovrete immediatamente entrare in azione con un attacco dall'esterno.

Se il fuoco viene appiccato ma l'esercito nemico rimane ordinato, allora aspettate; non attaccate in questo caso. Se la potenza dell'incendio è tale da permettere un assalto, procedete. Se però vedete che le condizioni non vi consentono un'azione efficace, non ingaggiate battaglia.

Se l'attacco può essere lanciato dall'esterno senza dover fare affidamento su aiuti interni, dategli inizio nel momento appropriato.

Se il fuoco divampa sopravvento, non attaccate sottovento.

I venti che nascono durante il giorno saranno persistenti; quelli che invece nascono nottetempo si arresteranno presto.

L'esercito deve conoscere i cinque tipi di attacco con il fuoco per potersi opporre nei momenti astrologici adeguati. Perciò servirsi del fuoco per sostenere un assalto è un'azione saggia, mentre servirsi dell'acqua è solo un mezzo di grande potenza. Con l'acqua si può isolare un esercito nemico, non sconfiggerlo.

Ora, se qualcuno vince ma non riesce a sfruttare il vantaggio acquisito è un incapace e viene definito come un generale "intempestivo e poco concreto". Perciò si dice che un generale riflette sulle condizioni che portano al successo e le coltiva.

Se la situazione non è vantaggiosa, non muovetevi. Se gli obiettivi non possono essere raggiunti, non utilizzate l'esercito. A meno che non siate in pericolo di vita non attaccate battaglia. Il sovrano non dovrebbe mobilitare l'esercito spinto dalla rabbia. Il generale non dovrebbe impegnarsi in combattimento spinto dalla frustrazione. Se la situazione invece è vantaggiosa, muovetevi; se non lo è, fermatevi. La rabbia può trasformarsi in felicità, l'irritazione in gioia, ma uno stato sconfitto non può diventare vittorioso e i morti non possono essere riportati in vita.

Perciò il sovrano illuminato sarà cauto riguardo alla guerra, il buon generale sarà cauto a impegnarsi in combattimento. Questo è il Tao per dare sicurezza allo stato e preservare intatto l'esercito.

13.

L'USO DELLE SPIE

Quando impegnate un esercito di centomila uomini in una campagna facendoli marciare per mille miglia, le spese che la gente comune dovrà sopportare e i contributi dei signori feudali ammonteranno a mille pezzi d'oro al giorno. In tale situazione scoppieranno tumulti da entrambi i lati del confine, e ci saranno settecentomila famiglie che si troveranno in miseria e non potranno proseguire il lavoro nei campi.

Gli eserciti rimangono in posizione di stallo per anni e si battono per la vittoria in un unico giorno, eppure i generali assegnano ai loro ufficiali ricompense che vanno

sino a mille pezzi d'oro, pur non conoscendo la situazione del nemico. Questo è il massimo della mancanza di umanità. Un comandante che si comporti così non è un generale al servizio del popolo, non serve degnamente il sovrano, e non è neppure in grado di assicurarsi la vittoria.

Il mezzo con cui i sovrani illuminati e i sagaci generali agiscono, vincono e si distinguono tra le masse è la conoscenza anticipata dei fatti.

La conoscenza anticipata dei fatti non si può ottenere attraverso spiriti e spettri, né può essere vaticinata in base ai fenomeni atmosferici o intuita dai corpi celesti; essa essere acquisita dagli uomini, poiché è la cognizione della reale situazione del nemico.

Perciò vi sono cinque tipi di spie: quelle locali, quelle infiltrate, le spie convinte a passare al nemico o gli agenti doppiogiochisti, le spie votate alla morte o sacrificabili e le spie destinate a sopravvivere. Quando tutte queste categorie vengono impiegate assieme e nessuno è in grado di conoscere il Tao, si dice che si applica un "intreccio sovranaturale". Sono un vero tesoro per il sovrano.

Le spie locali: si usa gente del distretto in cui ci si trova.

Le spie infiltrate: si usano agenti inseriti nel governo nemico.

Gli agenti doppiogiochisti sono agenti del nemico passati alla nostra parte.

Le spie sacrificabili sono utilizzate per diffondere false informazioni fuori dallo stato; fate in modo che i vostri agenti dispongano di informazioni false da passare al nemico.

Le spie destinate a sopravvivere sono gli agenti che ritornano con i loro rapporti.

La relazione tra la guida delle Tre Armate e l'uso delle spie è molto stretta, perciò non vi sono premi più alti di quelli concessi alle spie, né affari più segreti di quelli che le riguardano.

Se non si possiede la preveggenza dei saggi non si possono usare le spie; se non si è benevoli e retti non si possono impiegare le spie; chi non è sottile e perspicace non può percepire il significato profondo dei rapporti delle spie. Questa è un'attività che richiede il massimo grado di astuzia. Non vi sono situazioni in cui non si debbano impiegare le spie.

Qualora i piani di un'operazione militare siano resi noi prima dell'inizio di essa, le spie e tutti coloro che hanno lasciato trapelare l'informazione devono essere uccisi.

In generale, sia che si voglia assediare città, attaccare eserciti o assassinare uomini, è necessario prima sapere chi è il comandante incaricato delle difese, chi è il suo assistente, chi sono i membri della sua squadra, le guardie ai portoni e gli attendenti. Dovrete inviare le vostre spie per informarvi su tutte queste cose.

Dovrete anche curarvi di individuare gli agenti nemici venuti a spiare. Tentateli proponendo loro dei vantaggi, istruiteli secondo i vostri interessi e impiegatevi a vostro favore. con questo sistema si possono ottenere e utilizzare gli agenti doppiogiochisti. Attraverso la conoscenza da essi ricavata potrete reclutare spie sia nel territorio che state occupando sia nel governo avversario. Mediante le informazioni ricavate da questi agenti, potrete utilizzare al momento adatto le vostre spie che torneranno con rapporti dettagliati.

Il sovrano deve conoscere questi cinque aspetti dello spionaggio. La conoscenza dei piani del nemico, inevitabilmente, dipenderà dalla qualità delle spie che abbiamo convinto a lavorare per noi, perciò è necessario essere generosi con chi fa il doppio gioco.

Nell'antichità, quando gli Yin salirono al potere, Yi Chih fu una spia presso la dinastia Hsia. Quando i Chou presero il potere, lo fecero perché Lü Ya era una loro spia presso il clan degli Yin. Perciò i sovrani illuminati e i sagaci generali che sono in grado di servirsi delle spie otterranno invariabilmente il successo. Questa è l'essenza dell'arte militare che determina gli spostamenti delle Tre Armate.