

L'art de la guerre

THE OLDEST MILITARY TREATISE IN THE WORLD

The art of war by Sun Tzu

Traduction libre, mais sérieuse, de Hubert Kratiroff.

孫子兵法

Prologue

La traduction libre précédente datait de 230 ans et était la production monastique du Père Amiot. Cette traduction déforme les propos originaux de Sun Tzu, notamment il y fait figurer la traduction des notes des élèves de Sun Tzu et donne son avis personnel. Sans mettre en cause le corps clérical, il était pas très intelligent (oserais-je dire stratégique) de penser qu'un ecclésiastique traduise fidèlement un ouvrage sur la guerre (De nos jours cela correspondrait à faire traduire la « vie sexuelle de Catherine M. » par l'abbé Pierre). Le texte original est plus court (environ 30%) et plus percutant. Le succès mondial de cet ouvrage n'avait pas son retentissement en France. Il existe des centaines d'ouvrages de management, marketing inspiré des pensées de SUN TZU, mais pas grand chose en France.

Le texte de Sun Tzé est court, comme quoi en 600 av JC on avait un réel respect du lecteur. Mais il faut considérer cet ouvrage plus du côté philosophique que pratique, il nous communique l'état d'esprit du guerrier, les aspects tactiques sont dépassés.

Toutes les vues stratégiques, au sens marketing et politico-militaire, sont encore d'actualité. Sun Tzu est hors du temps et on peut le comparer à Platon en philosophie.

Il faut reconnaître un défaut important au texte de Sun Tzé : c'est l'absence totale de plan (pour un stratège militaire, cela se pose là). Vous trouverez donc plusieurs livres :

- Un livre dans l'ordre de Sun Tzu
- Un livre dans l'ordre de pertinence pour les affaires
- Un livre agréable à lire

En revanche vous ne trouverez qu'une seule version anglaise et une seule version originale (si le chinois mandarin vous parle...)

Tous les paragraphes de Sun Tzu portent un numéro, il est facile de faire votre propre livre.

On note une bonne dizaine d'orthographe du nom de l'auteur Sun Tzé (22000), Sun Zi (74000), Zun Tzu (1930), Zun Tsu (1400), Sun Tzu (140.000)... est-ce l'art du camouflage appliqué à lui-même ou la difficulté de traduire du chinois ancien ?

Chapitre 1. Les études préalables

Sun Tzu dit: l'art de la guerre est vital pour l'État

C'est une question de vie ou de mort, la route vers la sécurité ou la ruine.

C'est donc un sujet qui doit être étudié profondément

L'art de la guerre est dirigé par cinq facteurs fondamentaux à prendre en compte dans la réflexion pour gagner la bataille du terrain

Ces facteurs sont la morale, le climat, le terrain, le commandement, la méthode et la discipline.

La moralité est l'accord de tous sur les lois, pour qu'il les suivront au péril de leur vie et sans voir le danger

Le temps c'est la nuit et le jour, le chaud et le froid, le vent et les nuages, le temps qui passe et les saisons

Le terrain exprime la distance, le grand et le petit, le danger et la sécurité, les grands champs et les passes étroites, les chances de vie et de mort

Le commandement est la sagesse, la sincérité, le dévouement, le courage, la rigueur.

La méthode et la discipline sont l'organisation hiérarchique des troupes et des officiers, la maintenance des routes pour rejoindre tous les régiments, et toutes les questions d'intendance et de dépenses.

Le général maîtrise ces cinq facteurs qui conduisent à la victoire, celui qui les connaît évite la défaite.

Toute décision déterminant les conditions de la guerre sont prises en considérant les sept éléments suivants :

1/ lequel des deux souverains est le plus moral, en accord avec ses sujet

2/ Lequel des deux généraux est le plus habile?

3/ A qui profite les avantages du terrain, du climat et de la nature?

4/ Quel camp est le plus discipliné ?

5/ Quelles sont les troupes les plus fortes ?

6/ Dans quelle équipe les officiers sont le plus régulièrement et fortement entraînés ?

7/ Quelle armée appliqué des règles de punition et de + les plus motivantes ?

En examinant ces sept éléments on peut prédire les victoires et les défaites

Le général qui suit mes conseils et agit en conséquence est assuré de la victoire. Celui qui agit contre ces principes court à la défaite et doit être écarté du commandement.

En tirant profit de ces conseils, il faut s'adapter aux circonstances et adapter les plans

L'art de la guerre est basé sur la tromperie

Quand vous serez capable d'attaquer, vous devrez feindre la crainte; lorsque vous passerez à l'action, vous devrez sembler immobile. Quand vous serez proche du combat vous devrez apparaître loin à l'adversaire. Lorsque vous vous éloignerez du terrain de bataille, vous ferez en sorte d'apparaître prêt à donner l'assaut.

Lancez des amorces pour appâter l'ennemi. Leurrez l'ennemi en feignant la débâcle et écrasez-le.

Quand vous sentez votre adversaire en totale sécurité et déterminé, soyez prêts à attaquer. S'il est supérieur en force évitez-le.

Si votre adversaire est nerveux, essayez de l'énerver. Feignez la faiblesse, cela va grandir son arrogance

S'il se repose, ne le laissez pas en paix, de votre côté attendez-vous à une attaque chaque fois que vous lèverez le pied.

Si ses forces sont unies, divisez-les

Attaquez-le quand il ne s'y attend pas, arrivez pas où il ne vous attend pas.

Ces conseils de stratégie militaire, conduisant à la victoire, doivent être tenus dans le plus grand secret.

Le chef gagne le combat sur le terrain par une bonne stratégie préalable.

Le chef qui perd sur le terrain, a déjà perdu avant la bataille sur le plan des calculs stratégiques.

Beaucoup de stratégie mène à la victoire, le hasard à la défaite.

En étudiant tous ces points (les préalables stratégiques) on peut prédire les victoires et défaites.

Chapitre 2 : La conduite de la guerre

Sun Tzu dit : dans les affaires militaires, quand il y a des milliers de chars sur le terrain, des centaines de milliers d'hommes, avec toute l'intendance, de la nourriture en quantité suffisante à transporter à des milliers de miles (Li), les dépenses du pays et sur le front, de quoi divertir les troupes, plus les petits objets pour la réparation des chars, tout ceci atteindra des milliers de pièces d'argent par jour.

Voilà le coût exact d'une armée de 100.000 hommes

Lorsque vous attaquez, obtenez une victoire rapide de crainte que les armes et les hommes ne s'épuisent. Le siège d'une ville vous affaiblira

Encore une fois, si la campagne se prolonge les ressources de l'État s'épuiseront

Quand vos armes et vos hommes s'épuiseront, quand vos forces s'épuiseront et quand votre trésor sera vide, d'autres chefs apparaîtront brusquement pour profiter de votre état

Dans cette situation, aucun homme, même le plus sage, ne pourra prévenir les conséquences qui doivent s'ensuivre.

Ainsi, tandis que nous avons entendu parler de la hâte stupide dans la guerre, nous n'avons pas encore vu d'opération intelligente qui a été prolongée.

En aucun cas une guerre prolongée ne profite à un pays.

Ceux qui possèdent les vrais principes de l'art militaire ne s'y prennent pas à deux fois. Dès la première campagne, tout est fini. Si certains sont incapables de comprendre les maux inhérents à l'emploi prolongé des troupes, ils sont également incapables de comprendre les voies avantageuses de la rapidité.

Le soldat habile ne lève pas de deuxième impôt, ni ne recharge une deuxième fois ses chariots de provision

Il apporte le matériel de guerre, mais s'entretient sur l'ennemi qui fournira une alimentation abondante.

L'entretien d'une armée éloignée appauvrit le Trésor public par les nombreux déplacements et transports. Entretenir une armée à distance cause donc l'appauvrissement de la population.

A l'opposé, la proximité de l'armée entraîne la hausse des prix. Cette inflation ruine le peuple.

Quand la santé financière se dégrade, le peuple sera affligé par de lourdes ponctions fiscales.

La ruine et la faiblesse de l'État entraîne la perte d'un tiers du revenu du peuple

Avec cette perte de richesse et l'épuisement de force, les familles du pays seront extrêmement pauvres et à sept dixièmes de leur richesse dissipée.

Tandis que des dépenses du gouvernement pour des chars cases et les chevaux, des plats de poitrine et des casques, des saluts et des flèches, des lances et des boucliers, des capes protectrices, des bœufs d'ébauche et de lourds chariots, s'élèveront à quarante pour cent de son revenu total.

De là un général sage ne manque pas ponctionner l'ennemi pour la nourriture et l'entretien. Une charrette de vivre de l'ennemi est équivalente à vingt charrettes de son pays et un kilo de fourrage de l'ennemi vaut vingt kilo de son propre fourrage.

Pour faire des soldats courageux dans le fait de tuer l'ennemi, ils doivent être hargneux.

Pour capturer plus de butin de l'ennemi, les soldats doivent avoir leur récompense

Ceux qui ont capturé le premier chariot seront récompensés lorsque le butin dépassera la dizaine

Remplacer le drapeau de l'ennemi par le votre et utilisez les chars capturés au même titre que les vôtres.

Traitez bien les prisonniers.

Voilà ce que j' appelle gagner une bataille et devenir plus fort

L' essentiel est dans la victoire et non dans les opérations prolongées.

Le général qui s' entend dans l' art de la guerre est le ministre du destin du peuple et de lui dépendent paix et péril de la nation.

Chapitre 3 : La stratégie offensive

Sun Tzu dit : la meilleure stratégie guerrière consiste à prendre le pays de l'ennemi entier et intact ; l' éclater et le détruire n' est pas bon. De même il est préférable de capturer l' armée entière plutôt que de la décimer.

Gagner toutes vos batailles n' est par la meilleure chose ; l' excellence suprême consiste à gagner sans combattre.

La plus haute forme de commandement consiste à attaquer la stratégie de l'ennemie ; la suivante est d' empêcher la liaison entre les forces de l'ennemi ; la dernière est de livrer bataille contre l' armée ennemie sur le terrain et la plus mauvaise chose à faire est d' assiéger des villes fortifiées.

Attaquer les villes fortifiées en dernière extrémité

Il faut au moins trois mois pour préparer les boucliers, les chariots parés pour le combat, les armes nécessaires et l' équipement, et trois mois de plus pour construire des talus le long des murs.

Le général fébrile, incapable de contenir son impatience, ordonnera à ses troupes de monter à l' assau comme des fourmis avec pour conséquences un tiers de perte d' effectif sans résultat victorieux. Voilà l' effet désastreux d' un siège.

Un général habile obtient la rédition de l' ennemie sans livrer bataille, il capture les villes ennemie sans siège, il gagne les terres sans longues opérations.

Avec ses forces intacts, il s' empare du gouvernement de la nation, et sans déplorer aucune perte son triomphe sera complet.

C' est l' art de l' offensive stratégique.

Voici les règles d' or de la guerre :

si vous êtes dix fois plus fort que lui, encerlez-le

si vous êtes cinq fois plus fort que lui attaquez-le

si vous êtes deux fois plus nombreux, divisez votre armée en deux

si vous êtes à égalité de force vous pouvez tenter la bataille

si vous êtes en infériorité essayez d' éviter l' ennemi

si vous êtes sensiblement inférior : fuiez !

Vous pouvez continuer à vous battre avec de faibles moyens, mais à la fin la capture sera faite en supériorité numérique

Le général est le rempart de l'Etat ; si cette protection est forte, l'Etat sera fort – si cette protection est faible, l'Etat sera faible.

Il y a trois manières d'échouer :

1- En commandant de charger ou battre en retraite alors qu'il est impossible d'obéir. Cela s'appelle hobbling the army

2- En dirigeant l'armée comme on dirige un royaume, ignorant ainsi les conditions et particularités du commandement militaire. Cela entraîne la confusion dans l'esprit des soldats

3- en n'utilisant pas la bonne personne à la bonne place, cette ignorance du principe militaire de l'adaptation aux circonstances fait perdre la confiance en soit des soldats.

Quand l'armée est sans repos et sans confiance, les problèmes arriveront de l'extérieur. Cela amènera l'anarchie dans les rangs et éloignera toute victoire.

Et pour être victorieux cinq points sont essentiels :

1. Savoir quand il est à propos de combattre, et quand il convient de se retirer.

2- adapter son attaque aux forces de l'ennemi.

Animer les rangs d'un même esprit

Préparer son armée et attaquer l'ennemi qui ne l'est pas

Libérer le commandement militaire de la gestion du souverain.

C'est dans ces cinq matières que se trouve la voie de la victoire.

Je dis que si tu connais ton ennemi et si tu te connais, tu n'auras pas à craindre le résultat de cent batailles.

Si tu te connais toi-même sans connaître ton ennemi tes chances de victoires et de défaites seront égales

Si tu ne connais ni ton ennemi ni toi-même tu perdra toutes les batailles.

Chapitre 4 : la tactique

Sun Tzu dit : les bons guerriers expérimentés s'assuraient d'abord de leur invincibilité et attendaient l'opportunité de battre l'ennemi

Se rendre invincible dépend de soi, mais l'opportunité de battre l'ennemi est donnée par l'ennemi lui-même.

Le bon combattant s'assure contre la défaite mais ne peut pas être certain de battre l'ennemi

On peut dire qu'il est possible de savoir comment vaincre sans être capable de le faire

L'assurance contre les défaites implique une parfaite tactique défensive même si la victoire nécessite l'attaque ; mais quand tu ne peux pas vaincre prépare ta défense.
Celui qui reste sur la défensive montre son manque de force, celui qui attaque montre son abondance. Les experts en défense se cachent sous terre, les experts en attaque brillent de tous leurs feux. Ils sont capables aussi bien de se protéger et de livrer combat jusqu'à une victoire complète.
Prévoir la victoire que le sens commun prévoit n'est pas le sommet de l'excellence
Pas plus si vous combattez et gagnez et que tout le monde vous acclame comme l'expert
Enfoncer une porte ouverte ne demande pas beaucoup de force, voir la lune et le soleil n'est pas signe d'accuité visuelle, entendre le tonnerre n'est pas signe d'une ouïe fine
Dans l'ancien temps, ce qu'on appelait l'intelligence du combat n'était pas seulement de gagner mais de le faire avec facilité
Et ses victoires ne lui apporte ni réputation de sagesse ni de courage
Il gagne ses batailles en ne commettant aucune erreur. Ne pas faire d'erreur conduit à la certitude de la victoire, cela signifie combattre un ennemi qui est déjà vaincu.
Le combattant habile se met dans le position où la défaite est impossible et ne rate pas l'opportunité de remporter la victoire.
Dans la guerre le stratège gagant cherche la bataille après que la victoire soit acquise, alors que celui qui est destiné à perdre combat immédiatement et espère ensuite une victoire.
Le dirigeant efficace cultive la moralité et adhère strictement à une discipline et à une méthode. C'est sa prérogative de contrôler le succès.

Maintenant voici les cinq éléments de l'art de la guerre:

I. La mesure de l'espace

II. L'estimation des quantités

III. Les règles de calcul

IV. Les comparaisons

V. Les chances de victoire

Les mesures de l'espace sont dérivées du terrain;

les quantités dérivent de la mesure;

les chiffres émanent des quantités;

les comparaisons découlent des chiffres;

et la victoire est le fruit des comparaisons.

Une armée victorieuse par rapport à une armée déçue, c'est comme un kilo face à un gramme
L'afflux d'une force vainquante ressemble au déchirement d'eaux refoulées dans un abîme mille comprend profondément

C'est à cause de la disposition qu'un général victorieux est capable de rendre son combat de soldats avec l'effet des eaux refoulées que, soudainement libéré, plonger dans un abîme sans fond

Une force gagnante est un raz de marée

Chapitre 5 : la situation (énergie, disposition, posture, position)

Sun Tzu dit : le commandement du grand nombre est le même pour le petit nombre, ce n'est qu'une question de division en groupe.

Se battre avec une grande armée sous son commandement est identique à se battre avec une petite, ce n'est qu'une question de signes et de messages.

Pour que votre armée supporte sans secousse l'attaque de l'ennemi, il faut opérer directement et indirectement

Les troupes que vous ferez avancer contre l'ennemi doivent être comme des pierres que vous lanceriez contre des œufs, grâce à votre compréhension des systèmes de forces et faiblesses.

Dans toutes les batailles, la méthode directe est utilisable pour l'initiation du combat, mais les méthodes indirectes seront nécessaires pour assurer la victoire.

Les tactiques indirectes, appliquées efficacement, sont implacables comme le Ciel et la Terre, éternelle comme le flux de rivières et des flots, comme le soleil et la lune. Si elles se terminent ce n'est que pour mieux recommencer, comme les saisons elles passent puis reviennent.

En musique, il n'y a pas plus de 5 notes, mais leurs combinaisons donneront plus de mélodies que vous ne pourrez jamais entendre.

Il n'y a pas plus de 5 couleurs primaires (bleu, jaune, rouge, blanc et noir) mais leurs combinaisons donnent plus de teintes que vous ne pourrez jamais entendre.

Il n'y a pas plus de 5 saveurs de bases (aigre, acide, salé, sucré, amer) mais leurs combinaisons produisent plus de goûts que vous ne pourrez jamais déguster

Dans le combat, il n'y a pas plus de deux méthodes d'attaque : la directe et l'indirecte, mais leurs combinaisons produisent une infinité de manœuvres.

Ces deux méthodes agissent l'une sur l'autre. C'est comme une spirale sans fin. Qui peut épuiser les possibilités de leurs combinaisons ?

La troupe ressemble à l'assaut d'un torrent qui entrainera même les pierres le long dans son cours.

La qualité de la décision est comme la précision et le chronométrage de la charge en piqué du faucon qui touche et détruit sa victime.

Le bon combattant sera fougueux dès le début de la bataille et rapide à prendre ses décisions.

Son énergie sera comme la corde bandée d'un arc et sa décision rapide comme le départ de la flèche

Dans le trouble et le tumulte de bataille, on peut deviner un certain désordre mais il n'en n'est rien. Dans ce chaos votre plan doit être ordonné, cela sera votre assurance contre toute défaite.

Simuler le désordre demande une parfaite discipline, simuler la peur demande du courage et une apparente faiblesse cache une force certaine.

Cacher l'ordre sous le désordre est une simple question d'organisation, la dissimulation du courage sous une expression de timidité suppose une grande réserve d'énergie, le déguisement de la force par la faiblesse doit être effectué par des dispositions tactiques.

Ainsi, celui qui est habile pour susciter un mouvement permanent de l'ennemi grâce à des situations trompeuses et des leurres, maîtrise les actes de son ennemi.

Il sacrifie même quelque chose, que l'ennemi désire

Il tient l'ennemi en mouvement en amorçant de fausse attaque et l'attaque réellement ensuite avec des troupes adéquates.

Un commandant habile recherche la victoire dans la situation et la combinaison des énergies mais ne l'exige pas de ses subordonnés. Puis il choisit les bonnes personnes et prend avantage grâce à la situation et aux énergies combinées

Quand il utilise l'énergie combinée et la situation, ses combattants deviennent comme des rondins ou des pierres.

Et la nature des rondins et des pierres est d'être statique sur un sol plat mais d'avancer dès qu'ils rencontrent une pente, s'ils sont carrés ils ne bougent pas, s'ils sont ronds ils dévalent les pentes.

Ainsi, l'énergie de troupes habilement commandée peut être comparée à l'élan des pierres rondes qui roulent en bas d'une montagne de plus de mille mètres de haut.

Chapitre 6 Points faibles et points forts

Qui que cela soit arrivant premier sur le terrain, attendant tranquillement son ennemi sera frais et dispos pour le combat. Celui qui arrive en second sera fatigué s'il doit combattre rapidement

Donc l'expert en art de la guerre impose sa volonté à l'ennemi, mais ne permet pas le contraire

En apportant quelques avantages à l'ennemi, vous pouvez l'amener à faire ce que vous souhaitez et à aller où vous voulez. En lui infligeant des dommages vous empêcherez l'ennemi de l'approcher

Si l'ennemi se repose fatiguez-le, s'il est bien nourri affamez-le, s'il est bien installé forcez-le à bouger.

Apparaître sur des positions inhabituelles, faites route dans des directions inattendues.

Une armée peut marcher longtemps sans se fatiguer si elle avance sans rencontrer l'ennemi.

Vous pouvez être sûr de la victoire si vous attaquez des fronts non défendus, donc des points faibles. Vous pouvez assurer une bonne défense si vous défendez des positions réputées inattaquables

XX FAUT PAS SE FIER ? FAUT PAS CROIRE

Face à des généraux experts dans l'art de l'attaque l'ennemi ne sait pas quel point défendre, et face à un expert dans l'art de la défense il ne sait pas où attaquer

Quelle bonheur dans l'art de la subtilité et du secret. Vous apprenez à être invisible et inaudible. Vous serez maître du destin de votre ennemi.

Vous pourrez avancer sans crainte et sans obstacle si vous visez les points faibles de l'ennemi. Vous pouvez battre en retraite et rester sain et sauf si votre mouvement est plus rapide que celui de l'ennemi.

Si je souhaite combattre, l'ennemi peut-être forcé à répliquer même s'il est retranché derrière de hautes murailles et des douves profondes. Tout ce que j'ai à faire, c'est d'attaquer un autre front qu'il sera obligé de défendre

Si je veux éviter la bataille, je peux empêcher l'ennemi d'attaquer en dessinant simplement une ligne sur le sol. Tout ce qu'il faudra faire c'est de proposer une chose étrange et inexplicable.

Si je peux découvrir l'intention de l'ennemi tout en restant invisible, je pourrais garder mes forces concentrées alors que l'ennemi devra les diviser.

Si le reste uni alors qu'il se divise, je peux utiliser ma force entière pour attaquer une fraction de la sienne.

Et si nous sommes capables d'attaquer une force inférieure avec une supérieure nous adversaires seront aveuglés

Il ne faut pas divulguer l'endroit où nous comptons attaquer. L'ennemi sera obligé de préparer une défense sur tous les fronts et de discerner ses forces dans toutes les directions. L'énergie que nous devons produire pour attaquer un point sera proportionnellement inférieure.

Si l'ennemi renforce son front, il affaiblira ses arrières, s'il renforce ses arrières il affaiblira son front. S'il renforce son flanc gauche, il affaiblira son flanc droit et vice versa. S'il envoie des renforts à un endroit, cela sera au détriment de l'ensemble.

L'infériorité numérique oblige à se préparer contre une possible attaque. La supériorité numérique force notre adversaire à se préparer à notre attaque.

Connaître l'heure et le lieu de la bataille permet de se rassembler plus largement pour combattre.

Dans l'ignorance de l'heure et du lieu, votre aile droite devra être en mesure de secourir la gauche et la gauche pourra aussi secourir la droite. Le front sera capable d'aider l'arrière et vis versa.

Les deux parties de votre armée seront donc ni trop près ni trop loin l'une de l'autre.

Si selon mes estimations l'ennemie est plus nombreux cela ne l'avantage pas pour la victoire. Je dis simplement que la victoire est possible.

Mais si l'ennemie est en supériorité numérique nous pouvons l'empêcher de combattre. Analyser bien la situation pour déduire les points forts de sa stratégie. Puis montrer lui clairement que vous avez découvert ses plans. Forcez le à découvrir ses points faibles.

Comparez soigneusement l'armée adverses avec la vôtre. Où ses forces sont puissantes et où elles sont défailantes.

L'élaboration de votre tactique doit rester secrète. Cela vous protégera des espions et des machination des esprits subtiles.

Rares sont ceux qui peuvent comprendre comment la victoire émane de la tactique même de l'ennemie

Tous peuvent voir les tactiques par lesquelles j'ai conquis, mais personne ne peut voir la stratégie qui a permis la victoire.

Ne répétez pas la tactique qui vous a apporté la victoire, mais garde rles methods pour les adapter à une infinite variété de circonstances.

Les tactiques militaires sont comme l'eau, son cours naturel part des hauteurs vers les basses plaines.

Pour la guerre il faut suivre le courant en évitant ce qui est fort et ce qui est faible.

L'eau construit sa course en fonction de la nature et du terrain sur lequel elle coule. Le soldats va vers la victoire en fonction de la situation de l'ennemie

Tout comme l'eau n'a pas de forme constante l'art de la guerre n'est pas fixe

Celui qui peut modifier sa tactique en fonction de son ennemie et gagner la bataille est la chef divin.

Les cinq éléments (l'eau, le feu, le bois, le métal la terre) ne sont pas répartis en cinq parts égales. Aucune des quatre saisons ne dure toujours. Certains jours sont longs d'autres courts.

La lune se cache (wane) et brille (wax).

Ces lois sont aussi celles de la guerre.

Chapitre 7 Manœuvres

Sun Tzu dit : pour les affaires guerrières, le général reçoit ses ordres du pouvoir politique.

Une fois son armée constituée, ses forces focalisées, il doit mixer les différents éléments et harmoniser l'esprit de ses troupes avant de choisir un lieu de campement

Après cela, vient le choix des manœuvres tactiques et rien n'est plus difficile que cela. La difficulté des manœuvres tactiques réside dans l'art de changer la perte en gain, le tortueux en direct.

Vous pouvez partir après lui et arriver sur le champ de bataille avant lui si vous mettez votre ennemi sur la mauvaise piste d'un itinéraire long et détourné.

Celui qui est capable de ça montre sa connaissance de l'artifice de diversion

Les manœuvres tactiques procurent un avantage avec une bonne armée, avec un corps éparpillé et divisé c'est très dangereux.

Celui qui

Donc, celui qui ordonne à ses hommes de marcher sans s'arrêter pour couvrir le double de la distance habituelle va droit dans les mains de l'ennemie

Les hommes les plus robustes arriveront en premier, les plus faibles traineront derrière et cela ne conduira qu'un dixième de votre armée à destination

Cette longue marche forcée vous coûtera la tête de votre première division et seulement la moitié de votre armée arrivera à destination

Si votre marche est moins longue alors 2/3 de votre armée arrivera.

Cela entrainera votre armée à manquer du lourds équipement de la nourriture et tout ceci sera perdu

Avant d'envisager une alliance renseignez vous sur tout ce qui entoure votre futur allié.

Si vous ne connaissez pas le terrain local, ses reliefs, ses forêts, ses dangers vous ne pourrez pas y mener vos troupes

Si vous n'utilisez pas de guides locaux vous serez incapables de tirer un quelconque avantage des spécificités du terrain.

La dissimulation vous assure la victoire

Déplacer vous troupes pour les concentrer ou les disperser

Soyez rapide comme le vent, compact comme la forêt, fulgurant dans le pillage et inamovible comme la montagne.

Que vos plans restent impenetrable comme la nuit et que vos mouvements éblouissant comme l'éclair.

Vos gaine de guerre et vos nouveaux territoires seront divisés à part égales entre tous les hommes.

La reflexion précède l'action

L'art de la manœuvre réside dans l'artifice de la diversion qui assure la victoire.

Le Livre de la Guerre dit : sur le champs de bataille les paroles seules sont insuffisantes ajoutez-y des gongs et des tambours.

De la même manière les objets ordinaires ne sont pas assez visible, utilisez des drapeaux et des étendards.

Les gongs et les tambours, les drapeaux et étendards sont des moyens pour concentrer les yeux et les oreilles sur ces points.

La troupe est un corps lié, interdisez qu'un brave avance seul ou qu'un lache batte en retraite. C'est la base de l'art de diriger les foules.

Pour les combats de nuit l'usage de signaux de feux et des tambours sont des moyens d'influences les yeux et les oreilles de vos armées.

Une armée entière peut être roulée par ces visions et son général peut se fourvoyer dans ce mirage.

L'esprit du soldat est clair et droit le matin, il fléchit à midi et le soir ne pense qu'à rentrer au camp.

Un général intelligent évitera un ennemie qui a l'esprit clair, et l'attaquera sitôt son esprit défaillant. C'est l'art de la psychologie.

Soyez calme et discipliné, attendez le désordre chez l'ennemie. C'est l'art de la retenue

Soyez près du but quand l'ennemie en est loin, attendez calmement quand l'ennemie est fébrile, soyez repus quand l'ennemie crie famine. C'est l'art de l'attente,

Interdisez vous d'attaquer un ennemie dont les drapeaux sont bien en place, interdisez-vous d'attaquer une armée qui dresse un tableau calme et confiant.

C'est l'art d'étudier la situation

La règle militaire est de ne pas marcher en hauteur, ni de le combattre lorsqu'il vient d'en bas

Ne poursuivez pas un ennemie qui simule le combat, n'attaques pas des soldats prêt à tout.

Ne répondez pas aux amorces de l'ennemie.

N'arrêtez pas une armée qui rentre à la maison

Vous devez laisser une porte de sortie à un ennemi encerclé

Ne vous acharnez pas sur un adversaire désespéré

Voici l'art de la guerre

Chapitre 8 Principes à respecter

Chapitre 9 marches

Chapter IX. THE ARMY ON THE MARCH 9. Marches. Dans le feu de l'action, il faut et ne faut pas faire

9.1. Sun Tzu dit : Sur la question du campement de l'armée et de l'observation de l'en franchissez rapidement les montagnes et restez à proximité des vallées

9.2. Dressez votre camp sur un terrain élevé, face au soleil. Ne grimpez pas les somm vous battre. De même pour le guerre de montagne

9.3. Après avoir traverser un fleuve, vous devez vous en éloigner quelque peu.

9.4. Lorsqu'un ennemi qui progresse franchi un cours d'eau, ne l'affrontez pas au bor est avantageux de laisser la moitié de ses forces traverser, puis d'attaquer.

9.5 Si vous tenez à vous battre, vous ne devez pas aller rencontrer l'envahisseur près qu'il doit traverser.

9.6. Campez plus haut que l'ennemi et face au soleil. Ne vous déplacez pas en rencontrer l'ennemi. De même pour guerre fluviale.

9.7. Traversez rapidement les marais salants

9.8. Si vous êtes forcé pour vous battre dans un marais salant, vous devez avoir de l' près de vous et vous tenir dos à un bloc d'arbres. De même pour toutes les march salants.

9.9 Dans les pays secs et plats prenez une position accessible et déployez votre flanc hauteur, l'avant étant plus bas que l'arrière pour que le danger ne vienne que de l'ava arrières soient sûrs. De même pour les campagnes en pays plat.

9.10 Ces quatre matières utiles de connaissance militaire (les montagnes, les rivières, les plaines) ont permis à l'Empereur Jaune de vaincre quatre souverains.

9.11 Pour camper, les armées préfèrent un terrain élevé et ensoleillé.

9.12. Prenez soin de vos hommes et d'un bon camp et votre armée ne souffrira d'aucu vous mènera à la victoire

9.13. En arrivant sur une colline, investissez le versant ensoleillé avec la pente sur voi droit. Ceci pour le plus grand bien de vos soldats et vous aurez ainsi l'intelligence d'ut mieux les avantages du terrain.

9.14. Lorsque les fortes précipitations font déborder les rivières que vous souhaitez tr; faut attendre la décrue

9.15. Là où il y a des ravins et des falaises, essayez de forcer l'ennemi à prendre position ceux-ci, pendant que vous essayez de leur faire face en restant à distance.

9.16. Campeez donc en altitude ou près de l'eau et de l'herbe, avec des provisions suffisantes.

9.17. Si vous êtes près de ravines et de défilés, de près aux hautes herbes ou de montagnes boisées avec des sous-bois touffus, vous devez les fouiller entièrement, car là peuvent se cacher des embuscades ou se cacher des espions.

9.18. Si un ennemi se tient à proximité et reste immobile, c'est qu'il se fie à son occupation point stratégique naturel.

9.19. Quand il se tient à distance et essaye de provoquer une bataille, c'est qu'il tient à ce que vous avanciez.

9.20. Quand l'ennemi vient de loin pour vous défier, il souhaite vous faire avancer par ce qu'il occupe une position plus avantageuse.

9.21. Quand les arbres ont aperçus en mouvement, c'est que l'ennemi avance en secret. Si de nombreux obstacles ont été placés par l'ennemi dans les sous-bois, ce n'est que pour vous tromper.

9.22. Si des oiseaux s'envolent, il y a une embuscade. Si les animaux ont peur, une attaque est imminente. Si de la poussière s'élève en colonne, des chariots approchent, si elle est épaisse et large, c'est l'infanterie qui avance, si elle est dispersée en fines colonnes, on rassemble, si elle est fine, on campe.

9.23. Quand les émissaires ennemis parlent humblement alors que les armées ennemies sont en guerre, c'est qu'une attaque va être lancée.

9.24. Quand leurs mots sont durs et que les troupes ennemies sont aperçues prêtes au combat, cela peut être un signe que l'ennemi va battre en retraite.

9.25. Quand les chariots arrivent en premier pour prendre position sur les flancs, c'est le début d'une formation de bataille.

9.26. L'ennemi prépare peut-être une conspiration quand il semble demander une trêve sous condition.

9.27. Quand les troupes ennemies marchent rapidement et paradent en formation, elles ont un plan de bataille.

9.28. Quand elles avancent à moitié et reculent à moitié, elles tentent de vous attirer dans un piège.

9.29. Quand elles s'appuient sur leurs armes, elles sont affamées.

9.30. Quand ceux qui tiennent les réserves d'eau boivent avant de distribuer l'eau, c'est que les troupes ont soif.

9.31. Quand l'ennemi voit un avantage mais n'avance pas pour le saisir, il est fatigué.

9.32. Quand des oiseaux se réunissent au-dessus du camp ennemi, il est inoccupé.

9.33. Quand des cris s'y font entendre la nuit, c'est signe de nervosité.
S'il y a des remous dans le camp, le général a peu d'autorité.
Si les bannières et les drapeaux sont en désordre, le chaos règne sur le camp ennemi.

9.34. Si les officiers ennemis sont irritables, cela montre leur fatigue.
Quand les troupes ennemies nourrissent leurs chevaux avec du grain, tuent les bêtes pour manger et rangent les ustensiles de cuisine, ils sont épuisés.

9.35. Quand le général ennemi parle de façon simple et servile à ses subordonnés, c'est qu'il a perdu leur soutien.

9.36. Un général qui accorde fréquemment des récompenses est à court de ressources ; un général qui impose souvent des punitions est en grande difficulté.

9.37. Si les officiers traitent d'abord les hommes avec rudesse, puis avec crainte, ils sont en train de fuir.

9.38. Quand les émissaires ennemis viennent faire de propositions, ils veulent se reposer.

9.39. Quand les troupes ennemies marchent avec colère, mais restent où elles sont sans dégainer, il est nécessaire d'étudier attentivement leur vraie motivation.

9.40. A la guerre, les nombres seuls n'indiquent pas l'avantage. Une armée peut vaincre si son général est capable de concentrer ses forces militaires sur la situation ennemie et n'agit pas sans réfléchir.

9.41. Seuls ceux qui ne font aucune prévision seront inévitablement capturés.

9.42. Si vous punissez des soldats avant qu'ils ne vous fassent confiance et que vous ne respectez pas leur discipline, ils n'obéiront pas et ne seront donc pas motivés.
Si la discipline n'est pas respectée une fois que les troupes vous sont attachées, les soldats ne pourront pas se battre convenablement.

9.43. Donc les soldats doivent être traités en premier lieu avec humanité, mais tenus : d'une discipline de fer. C'est une certaine route vers la victoire.

9.44. Il faut prendre les soldats obéissants par les faveurs et les garder sous contrôle discipline, alors ils vous respecteront et vous obéiront.

9.45. Si les ordres sont bien donnés et que les troupes sont bien contrôlées, elles obéiront et reflètera une relation harmonieuse entre le commandant et ses troupes.

Chapitre 10 Terrain

10.1. Sun Tzu dit : on peut distinguer 6 sortes de terrains : (1) le terrain ACCESSIBLE ; (2) le terrain TEMPORISATEUR ; (3) narrow passes; (4) precipitous heights; (5) positions at a great distance

10.2. Un terrain qui peut être facilement traversé par vous comme par l'ennemi est appelé

10.3. Dans les terrains de ce type, soyez le premier à occuper les points hauts et enserrer le chemin d'approvisionnement. Alors vous serez capable de combattre avec un avantage

10.4. Un terrain facile à quitter mais difficile à ré-occuper est appelé EMPÊTRANT

10.5. D'une position de cette sorte, si l'ennemi est non préparé, vous pouvez fondre sur lui et être préparé pour votre arrivée et vous échouez à le défaire, alors, le retour étant impossible

10.6. Quand la position est telle qu'aucune partie ne tirera profit en faisant le premier pas

10.7. Dans un terrain de cette nature, même si l'ennemi nous offre une bonne opportunité de céder mais plutôt de se retirer et de l'entraîner dans ma retraite. Quand une partie de l'ennemi veut l'attaquer avec avantage

10.8. Dans le cas de terrains ETROITS si vous pouvez les occuper en premier, bloquez l'apparition de l'ennemi.

10.9. Mais s'il l'occupe en premier n'allez pas le chercher, si il y a installé de lourdes fortifications attaquez le.

10.10. En ce qui concerne des XXX, si vous êtes le premier vous devriez occuper les points clés et l'attendre là.

10.11. Si l'ennemi occupe ce terrain en premier, vous ne le suivrez pas, mais retirez-vous

10.12. Si vous êtes situé à une grande distance d'un ennemi d'une puissance égale à la vôtre, la bataille et le combat sera à votre désavantage.

10.13. Voici six principes en relation avec le TERRAIN. Le général en charge de respecter

10.14. Maintenant une armée est exposée à six calamités causées par des erreurs de jugement. Ce sont : (1) le RAPT ; (2) l'INSUBORDINATION ; (3) l'ÉCROULEMENT ; (4) la DEROUTE

10.15. Toutes choses égales par ailleurs, si une force dix fois supérieure à la votre vous

10.16.(1) Quand les simples soldats sont forts et que les officiers sont faibles, le résultat est

10.16.(2) Quand les officiers sont forts et que les soldats sont faibles, il en résulte l'ÉCROULEMENT

10.17. Quand les officiers sont coléreux et insubordonnés, qu'ils livrent bataille de leur propre accord l'ennemi avant que le commandement ne le leur ordonne - il en résulte la RUINE

10.18. Quand un général est faible et sans autorité ; quand ses ordres ne sont pas clairs et précises assignés aux officiers et aux hommes, et que les rangs sont formés au petit détail, résulte la DESORGANISATION totale

10.19. Quand un général, incapable d'estimer la force de l'ennemi, utilise une petite troupe pour attaquer un petit détachement avec une troupe immense, et néglige de bien choisir son terrain, résulte la DEROUTE

10.20. Ces six situations sont des causes de défaite, le général qui a un poste à respecter évite ces situations

10.21. La configuration des lieux est un atout majeur mais la capacité à estimer l'adversaire, à calculer les difficultés, les dangers, les distances, constitue l'art du grand général

10.22. Celui qui connaît ces choses et les met en pratique pendant la bataille, gagnera. Celui qui n'a pas ces connaissances ou qui ne les pratique pas sera sûrement vaincu.

10.23. Si l'issue du combat est la victoire, vous devez vous battre même si les règles vous y autorisent. Si la victoire vous ne devez pas livrer bataille même si les règles vous y autorisent.

10.24. Un général est un trésor pour l'état s'il avance sans briguer la gloire et sait battre en retraite pour protéger son pays et de défendre au mieux les intérêts de son souverain.

10.25. Considérez vos soldats comme vos enfants et ils vous suivront dans les vallées profondes, vos fils aimés et ils seront à vos côtés jusqu'à la mort.

10.26. Si, toutefois vous êtes humain, mais incapable de faire sentir votre autorité, d'exécuter vos ordres, et incapable, de plus, de réprimer le désordre : alors vos soldats sont inutiles pour n'importe quel but pratique.

10.27. Si nous savons que nos troupes sont en condition d'attaquer mais ignorant que nous n'avons fait que la moitié du chemin vers la victoire.

10.28. Si nous savons que l'ennemi peut être attaqué tout en ignorant que nous n'avons fait que la moitié du chemin vers la victoire.

10.29. Si nous savons que l'ennemi peut être attaqué et que nos troupes sont prêtes à combattre, mais que le terrain rend impossible le combat, nous n'avons fait que la moitié du chemin vers la victoire.

10.30. De là le soldat expérimenté, une fois dans le mouvement, n'est jamais pris au dépourvu et n'est jamais embarrassé.

10.31. D'où l'affirmation : si tu connais l'ennemi et si tu te connais toi-même, la victoire sera complète et certaine.

Chapitre 11 Les neuf sortes de situations

11.1. Sun Tzu dit : l'art de la guerre distingue neuf sortes de terrains :

- (1) PROPRIETAIRE ;
- (2) FACILE ;
- (3) CLE ;
- (4) OUVERT ;
- (5) INTERSECTION ;
- (6) DANGEREUX ;
- (7) DIFFICILE ;
- (8) ENCERCLE ;
- (9) MORTEL ;

11.2. Quand un chef se bat sur son propre territoire, c'est un terrain PROPRIETAIRE.

11.3. Quand il pénètre légèrement en territoire ennemi en restant proche de ses frontières, c'est un terrain FACILE

11.4. Le terrain qui apporte un grand avantage aux deux parties est un terrain CLE
11.5. Un terrain qui offre la même liberté de mouvement aux deux parties est un terrain OUVERT
11.6. Le terrain qui forme un accès à trois Etats adjacents est un terrain d'INTERSECTION et celui qui l'occupe en premier a la main mise sur le contrôle des Etats voisins.
11.7. Quand une armée pénètre profondément en terrain ennemi, laissant derrière elle de nombreuses villes et citadelles, ce terrain est DANGEREUX
11.8. Le terrain DIFFICILE est un pays avec des montagnes, forêts, ravins, défilés, marais qui ralentissent la traversé.
11.9. Un terrain que l'on atteint par des gorges étroites et dont on ne peut se retirer que par des chemins tortueux de telle sorte qu'une petite armée ennemie suffise à écraser vos nombreuses troupes est un terrain ENCERCLE
11.10. Un terrain sur lequel on ne peut survivre qu'en combattant est un terrain MORTEL
11.11.(1) Sur les terrains PROPRIETAIRES, ne combattez pas 11.11.(2) Ne vous arrêtez pas en terrain FACILE 11.11.(3) N'attaquez pas en terrain CLE
11.12.(1) Sur un terrain OUVERT n'essayez pas d'arrêter la progression de l'ennemi. 11.12.(2) Sur un terrain d'INTERSECTION former des alliances.
11.13.(1) En terrain DANGEREUX piller le maximum de vivres 11.13.(2) En terrain DIFFICILE continuez votre marche à bon train
11.14.(1) En terrain ENCERCLE utilisez un stratagème 11.14.(2) Sur un terrain MORTEL battez-vous !
11.15. Ceux qui qui passaient pour d'anciens leaders habiles savaient comment brouiller le front de l'ennemi avec l'arrière; empêcher la coopération entre ses grandes et petites divisions; gêner les bonnes troupes dans le sauvetage des mauvaises, et comment empêcher les officiers de rassembler leurs hommes.
11.16. Ils semaient le désordre parmi les troupes ennemies unies
11.17. Ils avançaient quand c'étaient avantageux et dans le cas contraire restaient arrêtés
11.18. Si on leur demandait comment gérer une armée ennemie bien ordonnée qui est sur le point d'attaquer ; ils disaient « commencez par prendre quelque chose de cher aux yeux de votre ennemi, alors vous pourrez le diriger »
11.19. La rapidité est l'essence même de la guerre. profitez du manque de préparation de l'ennemi. empruntez des itinéraires imprévus et frappez les places sans défense.
11.20. Voici les principes à respecter pour une force d'envahissement : plus vous pénétrez dans un pays plus vos troupes doivent être solidaires et ainsi vos défenseurs n'auront pas de prises sur vous
11.21. Pillez les terres fertiles pour fournir à votre armée toute sa nourriture.
11.22. Faites attention à l'alimentation des soldats plutôt que de les épuiser. Focalisez votre énergie et faites le plein de force. Gardez votre armé en mouvement perpétuel et inventez des plans secrets
11.23. Placez vos soldats sur un terrain d'où ils ne peuvent fuir, et ils combattront désespérément. S'ils voient la mort en face rien ne les arrêtera. Les officiers et les hommes avanceront de la même façon leur force extrême.
11.24. Dans les cas désespérés les soldats ne ressentent plus la peur. Là où l'on ne peut se sortir d'une situation désespérée, les troupes tiennent bon. S'ils sont en terrain ennemi formeront un front obstiné. S'il n'y a aucune aide, ils se battront durement.
11.25. Ainsi, sans attendre d'être sollicité, les soldats seront constamment sur le « qui vive » ; sans attendre les ordres, ils feront votre volonté; sans restrictions, ils seront naturellement fidèles, on peut avoir confiance eux.
11.26. Interdisez la prise de guerre et dissipez les doutes superstitieux. Alors, jusqu'à ce que la mort ne vienne, ils ne craindront pas de calamité
11.27. Nos soldats n'ont pas de possessions superflues, mais cela ne veut pas dire qu'ils refusent les richesses. Ils n'ont pas peur de la mort, mais ce n'est pas parce qu'ils n'aiment pas la vie.
11.28. Quand l'armée reçoit l'ordre de combattre, les soldats peuvent pleurer, ceux qui s'assoient en mouillant leurs vêtement et ceux qui se couchant laissant des larmes couler sur leurs joues. Mais laissez passer ce moment et ils montreront le courage d'un Chu ou un Kuei.
11.29. Le tacticien habile ressemble au serpent Shuai-jan vivant dans les montagnes ChUng. Frappez sa tête et vous serez attaqué par sa queue. Frappez sa queue et sa tête vous attaquera. Frappez au milieu et vous serez attaqué en même temps par sa tête et sa queue
11.30. Demandez-moi si une armée peut imiter le Shuai-jan, je vous répondrai : « Oui, si des ennemis traversent une rivière dans le même bateau et que la tempête les frappe, ils se viendront mutuellement en aide, aussi sur que la main droite aide la gauche »
11.31. Il est donc insuffisant de placer sa confiance dans l'immobilisation des chevaux et des chariots.
11.32. Le principe de gestion d'une armée consiste à fixer une norme de courage que tous doivent atteindre
11.33. Comment tirer le meilleur partie des forces et faiblesses implique une bonne compréhension et utilisation du TERRAIN
11.34. Ainsi le général habile conduit son armée comme s'il menait un homme seul, bon gré mal gré par la

main
11.35. C'est l'affaire du général que de rester calme et de garder le secret, d'être droit, strict et impartial pour maintenir l'ordre
11.36. Il doit être capable de tromper ses officiers et ses hommes par de faux rapports et des apparences flatteuses pour les garder dans l'ignorance. (Le management par le mensonge)
11.37. En changeant ses dispositions et changeant ses plans, il maintient son ennemi dans le flou. En changeant son camp et prenant des itinéraires détournés, il empêche l'ennemi d'anticiper son but.
11.38. Au moment critique, le leader d'une armée agit comme celui qui est monté haut et qui donne ensuite un coup de pied loin dans échelle. Il amène ses hommes profondément dans le territoire ennemi avant de montrer sa main.
11.39. Il brûle ses bateaux et casse ses marmites; comme un berger conduisant une masse de mouton, il conduit ses hommes dans une voie et personne ne sait où il va.
11.40. La fonction du général est de rassembler l'ennemi et de le mettre en danger
11.41. Les aspects qui doivent certainement être le plus étudiés sont : les différentes mesures convenant aux neuf sortes de TERRAIN, l'opportunité des tactiques agressives ou défensives et les lois fondamentales de la nature humaines.
11.42. Plus la pénétration du territoire ennemi est profonde plus elle apporte de la cohésion, si la pénétration est superficielle elle apporte la dispersion
11.43. Quand vous laissez votre propre pays derrière vous et amenez votre armée en territoire voisin, vous vous trouvez en terrain CRITIQUE. Quand il y a les moyens de communication sur tous les quatre côtés, le terrain est d'INTERSECTION
11.44. Quand vous pénétrez profondément dans un pays, c'est un terrain DANGEREUX. Quand vous y pénétrez légèrement, c'est un terrain FACILE.
11.45. Quand vous avez les forteresses de l'ennemi sur vos arrières et d'étroits passages devant vous, c'est un terrain ENCERCLE. Quand il n'y a aucun lieu de refuge du tout, c'est un terrain MORTEL
11.46. Donc, sur un terrain PROPRIETAIRE j'inspirerais mes hommes avec une pensée unique. Sur un terrain FACILE, je veillerais à la proximité entre toutes les parties de mon armée.
11.47. En terrain CLE, je demanderais aux positions arrières de se dépêcher
11.48.(1) En terrain OUVERT je garderais un œil vigilant sur les défenses.
11.48.(2) En terrain d'INTERSECTION je consoliderais mes alliances
11.49.) DANGEREUX ; (7) DIFFICILE
11.50.(1) En terrain ENCERCLE, je bloquerais toute voie de retrait
11.50.(2) En terrain MORTEL je proclamerais à mes soldats le désespoir de pouvoir sauver leurs vies.
11.51. Car c'est la disposition du soldat d'offrir une résistance obstinée quand il est encerclé, de se battre durement quand il ne peut pas s'aider et obéir promptement quand il est tombé en grand danger.
11.52. Ne formez pas une alliance avec les états dont vous ne connaissez pas les intentions. Il est impossible de conduire la marche d'une armée si l'on ignore la position des montagnes, forêts, défilés, marais et marécages. Vous ne pourrez tirer parti du terrain que si vous employez des guides locaux.
11.53. Un prince ne mérite pas le titre de guerrier si il ignore ces quatre ou cinq principes.
11.54. Quand un Prince Guerrier attaque un état puissant, il devra empêcher l'ennemi de rassembler ses forces. Il impressionne ses adversaires et empêche leurs alliés de se liguier contre lui.
11.55. De là il ne s'efforce pas de s'allier avec tout le monde, il ne favorise non plus la puissance d'autres états. Il mène ses stratégies secrètes propres, tenant ses antagonistes dans la crainte. Ainsi il est capable de capturer leurs villes et renverser leurs royaumes.
11.56. Accorder la récompense sans respect des règles, des ordres passés, sans respect non plus des dispositions précédentes; et vous serez capable de mener une armée entière comme un seul homme
11.57. Confronter vos soldats avec l'acte lui-même; ne faites-les jamais savoir votre stratégie. Quand la perspective est brillante, apportez-la devant leurs yeux; mais ne leur dites rien quand la situation est sombre.
11.58. Mettez les soldats en situation périlleuse et ils suivront. Mettez-les sur un terrain MORTEL, et ils en sortiront vivants..
11.59. Car c'est précisément quand l'armée est mise dans une vraie situation périlleuse qu'elle fera tout pour vaincre
11.60. La clef des opérations militaires réside dans l'étude prudente des intentions stratégiques de l'ennemi.
11.61. En étant constamment pendu sur le flanc de l'ennemi, nous réussissons à long terme à tuer son commandant en chef.
11.62. Cela s'appelle la capacité à accomplir une chose par la ruse pure.
11.63. Dès votre prise de commandement, vous devriez fermer les passes, détruire les portes officielles et empêcher l'entrée des émissaires.
11.64. Concevez vos plans secrètement pour contrôler la situation
11.65. Lorsque l'ennemi vous fournit une occasion, saisissez-la sans délai et lancez une attaque surprise.
11.66. Emparez d'une chose à laquelle il tient et devancez-le dans ses manœuvres sur le terrain
11.67. Marchez dans les traces des règles militaires et adaptez vous à l'ennemi jusqu'à ce que vous puissiez lancer la

bataille décisive

11.68. En tout premier lieu, soyez timide comme une vierge jusqu'à ce que l'ennemi présente une faille, ensuite soyez prompt comme le lièvre, et il sera incapable de vous résister.

Chapitre 12 L'attaque par le feu

12- 1- Sun Tzu dit : il y a cinq manières d'utiliser le feu pour attaquer. La première consiste à brûler le camp, la seconde est de brûler les magasins de provisions, la troisième est de brûler les armureries, la quatrième est de lancer des brûlots (flammes) au milieu de l'ennemi.

12- 2- Pour effectuer une attaque, vous devez avoir le matériel disponible. Le combustible doit être prêt.

12- 3. Il y a une bonne saison pour attaquer par le feu et des jours spéciaux pour bien faire.

12- 4. La bonne saison commence avec les climats très secs ; les bons jours, en automne, sont ceux où le vent se lève.

12- 5. En attaquant par le feu, on doit se préparer à rencontrer cinq scénarios.

12- 6. Quand le feu éclate à l'intérieur du camp ennemi, attaquez immédiatement.

12- 7. Si l'éruption de feu laisse l'ennemi impassible, attendez et n'attaquez pas.

12- 8. Quand la force des flammes atteint son maximum, commencer l'attaque si possible.

12- 9. S'il est possible de donner l'assaut en même temps que le début de l'incendie, attaquez au meilleur moment.

12- 10. Allumez le feu dans le sens du vent. N'attaquez pas sous le vent.

12- 11. Les vents diurnes durent, les vents nocturnes faiblissent.

12- 12. Dans toutes les armées, les cinq scénarios d'attaque par le feu doivent être étudiés et les mouvements des étoiles calculés et une montre prête pour le jour J.

12- 13. Ceux qui utilisent le feu pour favoriser leurs attaques montent leur intelligence et leur puissance.

12- 15. L'eau arrêtera l'ennemi mais n'entraînera pas de prise de guerre.

12- 15. Malheureux est celui qui combat victorieusement sans penser aux butins de guerre, à la stagnation générale.

12- 16. Je dis donc : le seigneur éclairé décide des plans bien à l'avance ; le bon général agit à l'avance.

12- 17. N'agissez pas sauf si cela vous procure un avantage; n'utilisez pas vos troupes à combattre pas sauf si vous êtes en position critique.

12- 18. Aucun dirigeant ne devrait engager des troupes simplement pour satisfaire son orgueil et ne devrait combattre pour son simple ressentiment.

12- 19. S'il y a un avantage à conquérir allez-y, sinon ne bougez pas.

12- 20. La colère peut se changer en bonheur, l'agacement peut tourner à l'apaisement.

12- 21. Mais un royaume qui est détruit ne retrouvera jamais son état d'origine ; pas plus qu'un homme qui est blessé ne retrouvera jamais sa santé.

12- 22. Donc, le dirigeant éclairé est attentif et vigilant et le bon général plein de sagesse garde le pays en paix et l'armée intacte.

Chapitre 13 Utilisation des agents secrets

13- 1. Sun Tzu dit : Lever une armée de cent mille hommes et marcher sur de g lourdes pertes humaines et une perte de ressources pour l'État. Les frais quotidien d'argent).

Il y aura des perturbations dans les foyers et sur le terrain ; les hommes se fatigueront cent mille familles seront perturbées dans leur travail.

13- 2. Les armées peuvent s'affronter pendant des années, luttant pour une victoire qui se dé se passera, si on reste dans l'ignorance de la situation adverse par la stupidité de ne pas payer engager un espion.

13-3. Celui qui agit ainsi n'est pas un meneur d'homme, il ne représente pas une aide maître de la victoire.

13- 4. Ce qui permet au sage souverain et au bon général de combattre et conquérir portée de l'homme ordinaire, c'est l'intelligence de la prévision

13- 5. Cette intelligence de la prévision ne vient pas de l'esprit, ni de l'expérience, ni

13- 6. La connaissance des intentions de l'ennemi ne peut être obtenue qu'à travers c

13- 7. Donc l'usage d'espion recouvre cinq catégories : (1) les espions locaux (2) les doubles (4) les espions condamnés (5) les espions survivants

13- 8. Quand ces cinq types d'espion sont au travail, personne ne peut découvrir l Cela s'appelle la divine manipulation des esprits. C'est la plus précieuse faculté des s

13- 9. Les espions locaux sont recrutés par simples habitants de la région

13- 10. les espions infiltrés font parti de l'Etat major de l'ennemi

13- 11. les agents doubles sont des espions ennemis que nous utilisons pour notre pr
13- 12. les espions condamnés font certaines choses ouvertement pour faire diversifi
les connaissent de les dénoncer à l'ennemi

13- 13 les espions survivants, finalement, sont ceux qui apportent des nouvelles des li

13- 14. Personne n'entretient de rapport plus intime avec le souverain que les espion
rémunération plus généreuse. Aucune affaire ne nécessite plus de secret que l'espion

13- 15. Il faut une certaine sagacité pour bien utiliser les espions

13- 16. Ils ne peuvent pas être bien dirigés sans bienveillance et franchise

13- 17. Sans une subtile ingéniosité d'esprit, il est difficile de s'assurer de la vérité de |

13- 18. Soyez subtile ! Soyez subtile ! et utilisez vos espions dans toutes les affaires

13- 19. Si une information secrète est divulguée par un espion avant l'heure H,
personne à qui il n'a révélé.

13- 20. Que vous souhaitiez attaquer une armée, une ville ou assassiner une person
connaître le nom des assistants, aide de camps, gardien et sentinelle du général. Or
espions pour y arriver.

13- 21. Les espions de l'ennemi qui viennent nous espionner doivent être recherchés traités et logés avec tous les égards. Ainsi ils deviendront des espions convertis et dis
13- 22. C'est par l'information apportée par les agents doubles que nous sommes c des espions locaux et infiltrés.
13- 23. C'est encore grâce à son information, que l'on peut missionner l'espion con indications à l'ennemi
13- 24. Finalement, c'est par son information que les espions survivants peuvent é précises
13- 25. L'objectif et la finalité de ces cinq sortes d'espionnage est la connaissance d provient, dans le premier cas, des agents doubles. Il est donc essentiel de traiter le égards.
13- 26. La grandeur de la dynastie Yin est due à un espion (Chih). De même le règne LuYa qui servait les Yin.
13- 27. Ce sont les souverains éclairés et les sages généraux qui utilisent l'art milita grands desseins. Les espions sont fondamentaux avec l'élément « eau » car la capaci

Notes

Chapitre 1

C'est l'art de la duperie : montrez que l'objet convoité n'a pas de valeur pour lui ou persuadez l'ennemi qu'il a intérêt à partager. C'est pourquoi, lorsque vous êtes capable, feignez l'incapacité ; actif, la passivité ; proche, faites croire que vous êtes loin ; et loin, que vous êtes proche.

Pensez toujours au danger en temps de paix. Un pays sera détruit si son chef oublie que la guerre existe.

De bonnes prévisions avant la bataille.

- La guerre est une opposition de sagesse et de ruse :

Utilisez des méthodes trompeuses pour vaincre vos ennemis. Douze stratagèmes :

Faites semblant d'être faible et timide alors que vous pouvez vous battre.

Faites semblant d'être inactif quand vous préparez la guerre.

Faites semblant d'attaquer une cible lointaine alors que la cible est en faite très proche.

Quand votre cible est lointaine, faites semblant d'attaquer un endroit proche.

Si l'ennemi est vénal, attirez-le avec de petites richesses.

Attaquez l'ennemi quand il est divisé.

Prenez des précautions contre les ennemis qui se sont fortifiés.

Quand l'ennemi est très fort, restez à l'écart.

Quand le général ennemi est susceptible, énervez-le;

Si l'ennemi est très prudent, rusez pour le rendre vaniteux.

Quand les forces ennemies ont besoin de repos, usez de toutes les méthodes pour les harceler.

Si l'ennemi est uni, semez la discorde en son sein.

Ex : Des sagesses opposées.

- Prévoir avant la bataille :

Prévisions

Calculs

Ex : Calculs prudents et prédictions exactes.

Comment faire des plans d'ensemble pour la guerre

Plans réalisés à l'avance (stratégie en chambre)

Objectivité sur la situation de l'ennemi comme sur le notre (enquête, comparaison)

Tendance de l'issue de la guerre

L'issue de la guerre à mener devrait être estimée (décision stratégique).

Sun Tzu a proposé ici une théorie, c'est-à-dire "créer les conditions" dans une guerre pour remporter la victoire.

- Que signifie "créer les conditions" ?

Avant la guerre, les deux camps sont dans la même situation. Nous permettons à nos capacités subjectives d'analyser et maîtriser toutes les conditions. Créer des conditions tactiques et stratégiques favorables.

Il a également proposé son fameux principe de l'attaque contre un ennemi non préparé.

Attaquer et éliminer l'ennemi en adoptant des tactiques souples, rapides et constamment changeantes, qui trompent et égarent l'ennemi

Chapitre 2

Traitez bien les prisonniers, nourrissez-les comme vos propres soldats; faites en sorte, s' il se peut, qu' ils se trouvent mieux chez vous qu' ils ne le seraient dans leur propre camp, ou dans le sein même de leur patrie. Ne les laissez jamais oisifs, tirez parti de leurs services avec les défiances convenables, et, pour le dire en deux mots, conduisez-vous à leur égard

comme s' ils étaient des troupes qui se fussent enrôlées librement sous vos étendards. Treat the prisoners of war well, and care for them.

Une guerre devrait être gagnée rapidement sans être prolongée.

- Livrer une guerre longue est inutile :

Livrer une guerre peut impliquer plus de 100 000 hommes, et un millier de chariots de guerre pour transporter des provisions sur des centaines de Km.

Mille Taels d'or sont dépensés chaque jour.

Une guerre trop longue est mauvaise pour le pays.

Quand les troupes livrent une guerre trop longue dans un endroit très éloigné, l'arrière sera mal défendu. D'autres états saisiront cette opportunité pour lancer une attaque, et même un homme sage ne pourra rien faire.

Un commandement élaboré qui mène à une guerre trop longue sera mauvais pour le pays.

Une stratégie qui n'est pas sophistiquée mais vise à une victoire rapide sera bénéfique à un pays. Une guerre qui traîne ne fera que nuire à la nation.

Ex : Une guerre devrait être remportée rapidement, sans être prolongée.

- Ravitaillez-vous avec les ressources de l'ennemi :

Quand une armée est très loin de chez elle en expédition, l'état doit prévoir beaucoup de ressources financières, matérielles et humaines.

La guerre use la force militaire de l'armée et épuise les finances de l'état.

Quand un état est à court de finances, il augmente les impôts.

Un bon commandant essaiera de saper les forces de l'adversaire et d'accroître ses propres ressources humaines et financières.

Une seule conscription par guerre et par foyer.

Il est déconseillé de transporter des provisions sur une longue distance plusieurs fois.

La guerre est une opposition matérielle et financière entre les pays.

Ex : Prendre les provisions de l'ennemi.

- Récompenser les soldats et apporter un soin spécial aux prisonniers :

Pour que les troupes se battent courageusement, il est nécessaire d'être un bon meneur d'hommes et d'encourager hommes et officiers.

Récompensez les soldats qui ont volé des ressources à l'ennemi.

Traitez vos prisonniers généreusement afin qu'ils travaillent pour vous.

Ex : Placez les généraux adverses, qui se sont rendus à des postes importants pour désintégrer l'armée ennemie.

Points clés : La nécessité d'une victoire éclair, et ses stratégies.

La bonne stratégie offensive sera :

Essayer de vaincre rapidement.

- Comment remporter une victoire rapide ?

Il faut éviter d'attaquer des fortifications massives.

Pour alléger le fardeau supporté par le peuple, il est nécessaire de "financer la guerre par la guerre" et de "prendre les vivres de l'ennemi".

Récompensez les officiers et les hommes, et traitez les captifs avec bonté pour renforcer vos propres forces.

Chapitre 3

ATTAQUEZ AVEC RUSE

Vaincre l'ennemi sans combattre est une victoire parfaite.

- Le meilleur stratagème est de vaincre l'ennemi sans combattre :

Principe directeur de la guerre :

La meilleure politique est de faire en sorte que l'ennemi vous abandonne tout son état.

Par comparaison, une politique moins efficace serait de détruire l'ennemi.

Il est meilleur de faire se rendre toute l'armée que de la détruire.

Capter un bataillon, une compagnie ou une escadre entière est meilleure que de les détruire.

Les généraux les plus sages sont ceux qui peuvent vaincre l'ennemi sans le combattre.

Ex : La victoire peut s'obtenir sans combattre.

- Les stratégies d'une "victoire totale" :

Stratégies politiques et militaires :

La meilleure politique est de briser les stratégies de l'adversaire avant la bataille. Ensuite briser sa stratégie politique.

Et enfin défaire l'ennemi dans la bataille.

La pire des politiques est d'attaquer les cités fortifiées de l'ennemi.

Il faudra un an pour préparer la bataille.

Quand le commandant ne pourra plus contrôler son impétuosité, il attaquera l'ennemi quelles que soient les circonstances.

Subir de lourdes pertes sans prendre la ville est un désastre.

Un bon commandant va vaincre l'ennemi sans le combattre, prenant les cités fortifiées sans les détruire.

Un bon commandant pourra capturer l'état ennemi sans que la guerre ne dure.

Il est donc nécessaire de maîtriser la stratégie de la victoire totale grâce à des stratagèmes plutôt que de trop longs combats.

Victoire Totale : Economie, Diplomatie, Stratagème, Politique.

Ex : Désintégrer l'ennemi.

- L'art des manœuvres :

Encerclez l'armée quand vous êtes dix fois plus nombreux.

Attaquez l'ennemi quand vous êtes cinq fois plus nombreux.

Attaquez l'ennemi de front et de côté quand vous êtes deux fois plus nombreux.

Essayez d'être plus intelligent si vous êtes de force égale.

Retirez vous si l'ennemi est plus nombreux.

Evitez les batailles décisives si vos troupes sont plus faibles que l'ennemi.

Les troupes faibles seront faites prisonnières si elles attaquent un ennemi fort dans une lutte désespérée.

- Le général :

Le général est le pilier de l'état :

L'état prospéra si le souverain et le général ont une relation harmonieuse et une vision claire de leur tâche.

Autrement, l'état déclinera.

Ordonner d'avancer quand ce n'est pas opportun, ou de se retirer quand l'armée devrait tenir; c'est ce que l'on appelle "entraver l'armée".

Interférer avec l'administration de l'armée sans connaître ses mécanismes, rend les hommes et les officiers perplexes.

Interférer dans la direction du combat quand on ignore les tactiques militaires, entraîne la confusion dans l'esprit des hommes et des officiers.

Ces trois façons laisseront l'armée perdue et confuse, et cela donnera à l'ennemi l'occasion de la victoire.

- Prédire l'issue de la guerre :

Il y a cinq façons de prédire la victoire :

Celui qui sait quand se battre et quand ne pas se battre gagnera.

Celui qui sait combien déployer de troupes vaincra.

Quand le gouvernement et le peuple partagent les mêmes objectifs que les officiers et l'armée, la victoire est assurée.

Celui qui est préparé quand l'autre ne l'est pas vaincra.

Quand les généraux sont capables et que le souverain n'intervient pas, la victoire est assurée.

Ex : un commandement aveugle mène au désastre.

- Connaissez l'ennemi et connaissez-vous vous-même, et vous pourrez livrer cent batailles sans risquer de perdre :

Connaissez la situation de l'ennemi comme la votre :

Vous pourrez alors livrer cent batailles sans risquer de perdre une seule.

Mais si vous connaissez que votre situation et pas celle de l'ennemi...

peut-être leur infanterie attaquera-t-elle, et alors ils perdront !

mais si c'est leur cavalerie, pas de chance pour nous...

le résultat sera soit victoire soit défaite.

Sans rien connaître de l'ennemi... Sans vous connaître vous-même...

Il n'y a qu'après une reconnaissance, une étude et un jugement prudents que vous pourrez juger l'ennemi et vous-même.

Points clés : Les stratégies d'une victoire complète et les façons d'y arriver.

- Une victoire totale est une victoire parfaite :
l'excellence suprême de l'art militaire.

Vaincre l'ennemi sans combattre - Parfait.

Remporter cent victoires en cent batailles - Imparfait.

Défaire l'ennemi.

Stratégies militaires. Stratégies diplomatiques.

Déploiement flexible des troupes.

- Comment concrétiser la victoire totale ?

Le souverain devrait donner au général les pleins pouvoirs.

Maîtriser les stratégies de déploiement des troupes.

Comment traiter les troupes ennemies selon les circonstances ?

Encercler Attaquer Vaincre Disperser Défendre Eviter.

Cinq principes de victoire :

Savoir quand vous pouvez combattre et quand vous ne pouvez pas.

Adopter des stratégies différentes avec des troupes différentes.

Unité de pensée entre les généraux et les troupes.

Combattre un ennemi non préparé quand vous êtes préparé.
Le général est capable et a toute autorité.

Chapitre 4

Ne partez jamais en guerre sans être préparé.

- Les initiatives stratégiques :

Les généraux adroits des temps anciens se rendaient d'abord invulnérables avant de chercher à défaire l'ennemi.

Etre invulnérable ne dépend que de vous-même. Mais seules les erreurs de vos adversaires vous permettent de les vaincre.

Un bon général peut rester invaincu, mais ne peut pas être sur de vaincre l'ennemi.

La victoire peut donc être attendue, mais pas assurée, puisque vous ne pouvez pas contrôler les erreurs de vos adversaires.

Pour rester invulnérable, vous devez renforcer vos défenses.

Le même nombre d'hommes peut être plus que suffisant pour la défense, mais insuffisant pour l'attaque.

Celui qui est bon dans sa défense couvrira ses troupes comme si elles se cachaient sous terre.

Une contre-attaque peut être lancée, empêchant l'ennemi de résister, si l'on dispose des troupes de la sorte, on sera victorieux en attaque comme en défense.

Ex : Soyez bien préparé avant le combat.

- Attaquez les ennemis désavantagés :

Anticipez la victoire comme le commun n'est pas le summum de l'excellence.

Une victoire obtenue dans le feu du combat ne mérite pas l'admiration du pays et ne représente pas l'excellence ultime. Ceux qui connaissent les arts de la guerre ne conquerront que des ennemis faciles à vaincre.

Ainsi un maître de guerre remporte la victoire sans montrer sa prouesse militaire ou gagner la réputation d'être sage ou brave.

La victoire est assurée pour un commandant brillant, car sa stratégie est basée sur la certitude de la victoire, et parce qu'il n'attaquera que l'ennemi faible.

Un commandant avisé gardera toujours ses troupes dans une position imprenable, attendant l'occasion d'abattre l'ennemi.

Une armée triomphante ne combattra pas l'ennemi avant d'avoir la certitude de la victoire. Une armée vulnérable se battra de toutes façons, que sa victoire soit assurée ou non.

Si vous voulez combattre, assurez-vous de pouvoir gagner. On est condamné à perdre si l'on s'en remet à la chance. Il est très important de ne jamais s'engager dans un combat sans préparation.

Ex : Combattre sans enquête et préparation préalable mènera au désastre.

- La force militaire :

Il y a cinq aspects à prendre en compte pour estimer une force militaire :

Les mesures sur le champ de bataille, en termes de taille et d'accessibilité.

Le calcul de la capacité à la bataille, basé sur les mesures du terrain.

Le nombre d'ennemis qui seront engagés peut être estimé, ainsi que le nombre de troupes à déployer.

D'après le nombre d'hommes engagés, la force militaire des deux camps peut être estimée. D'après la force militaire des deux camps, l'issue de la guerre peut être prévue.

Quand une armée victorieuse est cinq fois plus forte qu'une armée vulnérable,

celle-ci a un désavantage sérieux.

Points clés : La force militaire requise dans la défense stratégique.

La force militaire requise pour passer de la défense à l'attaque.

Tu resteras invincible si tu prends une position de défense stratégique.

Il est simple de se connaître, mais plus dur de connaître l'ennemi. Une pleine compréhension de votre force militaire et du terrain vous aidera à déployer vos troupes en défense.

Avec l'aide d'ouvrages de défense, vous pourrez efficacement repousser les attaques de l'ennemi avec moitié moins de force.

Vous pourrez aisément observer la disposition des envahisseurs et leurs manœuvres, guettant une chance d'attaquer l'ennemi.

Pour annihiler l'ennemi et remporter la victoire, il faut prendre une posture offensive.

- Deux mesures concrètes pour défaire l'ennemi :

Il est très important d'améliorer sa politique et de garantir l'administration par des lois et des règles.

Calculez en détail la capacité combattante de chaque camp.

Pour remporter la victoire, on devrait attaquer des ennemis déjà désavantagés.

Ne livrez une bataille que si vous êtes certain de pouvoir la remporter.

Chapitre 5

Créer des conditions favorables et saisir l'opportunité de gagner.

- Passez des circonstances normales aux circonstances spécifiques :

Pour remporter la victoire, une armée, petite ou grande, doit tout d'abord avoir une organisation stricte.

Les troupes doivent être disciplinées, bien entraînées et flexibles. Le déploiement devrait être correct, qu'il s'agisse d'attaquer de petites ou de grandes forces ennemies.

Une armée ne connaîtra pas la défaite tant que le commandant aura une bonne maîtrise des stratégies flexibles.

Choisissez le bon moment pour attaquer, en employant de façons appropriées la tactique "d'esquive des points forts de l'ennemi et d'assauts sur ses points faibles".

Deux armées en guerre adoptent généralement la stratégie habituelle :

Il faut donc disposer d'une stratégie extraordinaire, pour remporter la victoire selon les circonstances changeantes.

Dans la bataille les changements de tactique relèvent de deux stratégies : "l'Extraordinaire" et la "Normal". Elles sont très différentes et pourtant liées comme les deux faces d'une pièce.

En stratégie par exemple, il est normal de déclarer la guerre avant de la faire.

Et il est extraordinaire de lancer une attaque soudaine sans déclaration.

Dresser un plan élaboré après de nombreuses études est normal.

Changer le plan original selon les changements du champ de bataille est extraordinaire.

Dans le déploiement des forces : les forces principales sont "normales" et les autres moins massives, sont extraordinaires.

Dans un sens plus large, les principes et méthodes ordinaires de commandement sont dans le "normal", alors que les méthodes et principes flexibles adoptés par intelligence en fonction des conditions changeantes sont dans "l'extraordinaire".

La transformation naturelle entre "l'extraordinaire" et le "normal" est infinie, comme la direction dans un cercle.

Ex : Vaincre l'ennemi par une attaque surprise.

- Créer une situation favorable :

Des variations appropriées dans la stratégie et l'utilisations flexibles des forces lourdes, vous mettront dans une position favorable.

En bataille un bon commandant crée la posture d'un arc tendu, et son attaque est vive comme l'éclair. La distance de charge est celle de la portée d'une flèche.

Comment attaquer avec force et vitesse à très courte distance :

Utiliser la mobilité pour faire bouger l'ennemi. le but est d'être créatif et de prendre avantage des erreurs et faiblesses de l'ennemi pour prendre l'initiative et créer ainsi une situation favorable.

Déguisez vous, trompez l'ennemi en ayant l'air faible, craintif et désorganisé.

un commandant capable de faire bouger l'ennemi garde des airs trompeurs, attirant l'ennemi vers de petites victoires, et attend le bon moment pour lancer une attaque soudaine avec des forces importantes.

Pour créer une position avantageuse et remporter la victoire, il est nécessaire de choisir un commandant doué pour la stratégie et les tactiques militaires.

Ex : Tromper l'ennemi en prétendant être faible.

Points clés : Basé sur une force militaire puissante, l'on doit pouvoir donner champ libre aux extraordinaires capacités des commandants, pour créer et prendre avantage des situations favorables et défaire l'ennemi grâce à des mouvements surprenants.

- Pour créer une position favorable :

Faites les changements de stratégies corrects en fonction des objectifs de la campagne.

Attaquer Se Retirer wDéfendre

Déployez vos troupes de façon flexible.

Les commandants aux capacités extraordinaires.

- Comment défaire l'ennemi en le surprenant ?

Garder votre ennemi en mouvement en le trompant et en l'attirant.

Frappez de façon destructrice, de très près, avec la force et la vitesse de l'éclair.

Chapitre 6

Soyez apte à faire venir l'ennemi où vous le voulez plutôt que de suivre ses volontés.

- Tentez de prendre l'initiative de la guerre :

Celui qui occupe le champ de bataille en premier et y attend l'ennemi aura l'initiative et sera à l'aise.

Celui qui arrive en dernier et rejoint précipitamment la bataille sera fourbu et perdra l'initiative.

Celui qui est doué à la guerre pourra donc mener l'ennemi au lieu de le suivre.

Attirez l'ennemi où vous le voulez en lui offrant de petites victoires.

Vous pouvez empêcher l'ennemi d'avancer dans votre territoire en créant de nombreux obstacles.

Si l'ennemi est reposé, fatiguez-le. Comment réaliser cela ?

Si l'ennemi est bien nourri, affamez-le. Attaquez les lieux que l'ennemi

Si l'ennemi campe, faites-le repartir. doit défendre.

Nous pouvons attaquer les lieux non défendus, et savons défendre les endroits que l'ennemi ne sait pas attaquer. Nous déciderons donc du destin de l'ennemi.

- Evitez les forts et attaquez les faibles :

L'ennemi ne peut pas résister à notre avancée car nous attaquons les endroits qu'il ne peut défendre.

L'ennemi ne peut pas nous poursuivre quand nous nous retirons, car nous partons bien plus vite qu'il ne peut nous suivre.

Comment faire sortir l'ennemi pour l'attaquer ?

En attaquant un endroit que l'ennemi doit protéger.

Comment empêcher l'ennemi d'attaquer ?

En les attirants ailleurs.

Ex : Attaquez les points vulnérables de l'ennemi.

- Du bon usage de la tromperie et du déguisement :

Faites se découvrir l'ennemi sans vous montrer par la confusion et la tromperie, afin de diviser les forces adverses.

Si vos forces peuvent être concentrées à un endroit seulement, quand les forces de l'ennemi sont divisées en dix endroits différents, vous vous battrez à dix contre un quand vous les attaquerez.

Nous serons donc bien plus nombreux, et l'attaque bien plus favorable si l'ennemi est en difficulté.

Si l'ennemi est incapable de savoir quel point nous désirons attaquer, il devra se préparer en plusieurs lieux, donc ses forces seront faibles.

- Comprendre le but de l'ennemi pour maîtriser le terrain:

Un bon commandant devrait pouvoir prévoir l'heure et le lieu de la bataille, où détruire l'ennemi, même à plus de 500Km.

Pour un commandant incapable de telles prévisions, l'avant-garde et l'arrière de son armée seront incapables de s'entraider et le flanc droit et gauche ne pourront pas se coordonner.

Analyser le plan de bataille de l'ennemi nous permettra de bien comprendre ses points faibles et ses points forts.

Défiez l'ennemi pour juger de ses mouvements.

Obtenez de bonnes informations sur la camp. et les itinéraires de l'ennemi par la tromperie et la ruse.

réunissez des renseignements sur les points faibles et forts de son déploiement grâce à la reconnaissance du terrain.

Vous pouvez tirer avantages de l'environnement naturel pour confondre l'ennemi.

Créer des fausses cibles, lancer es attaques trompeuses.

Les gens savent que je gagne grâce à des stratégies flexibles en fonction des changements sur le terrain, mais ne savent pas comment je m'y prends.

Il n'y a pas 2 victoires remportées de la même façon, les tactiques changent à l'infini selon les circonstances.

Ex : Changez selon les circonstances.

Points clés : Des principes de la prise d'initiative en donnant des ordres en opération.

- Principes :

Evitez les forts et attaquez les faibles.

Attaquez l'endroit que l'ennemi doit défendre.

- Méthodes pour gagner l'initiative au cours des opérations :

Dissimulez vos forces et vos objectifs, confondez et trompez l'ennemi pour qu'il vous révèle ses faiblesses, et facilitez ainsi vos attaques.

Rassemblez des forces extrêmement performantes pour attaquer l'ennemi efficacement avec des troupes d'élites à dix contre un.

Ajustez le déploiement de vos forces et utilisez des tactiques flexibles adaptées à la situation pour conserver l'initiative.

Réunissez des renseignements complets sur l'ennemi en observant le champ de bataille, la météo ou les mouvements de ses troupes.

Chapitre 7

Convertissez les obstacles en avantages et saisissez l'opportunité du combat.

- Prenez les positions avantageuses avant l'ennemi :

Entre l'approvisionnement, le rassemblement et le déploiement de vos troupes avant la bataille, rien n'est plus dur dans la guerre que de prendre les positions favorables.

Employez les raccourcis afin d'arriver plus vite, et apprenez à transformer l'infortune en avantage.

En forçant l'ennemi à ralentir et en lui faisant prendre une route détournée, vous pouvez ainsi partir après lui et arrivée au champ de bataille avant lui. Celui qui sait faire cela connaît la tromperie.

Il est à la fois avantageux et risqué de prendre une position favorable.

Si toute l'armée essaie de gagner une position avantageuse avec des chariots de provisions, elle ne pourra pas arriver à son but à temps.

Si les troupes abandonnent leurs bagages et leur équipement lourd pour atteindre l'avantage, les provisions seront perdues.

Si l'on commence à se disputer la position à 25Km, le commandant de l'avant-garde sera touché, et par cette stratégie une seule armée arrivera.

Si l'on se dispute la position à 15Km, seuls 2/3 de l'armée arriveront.

Celui qui ne connaît pas les plans de ses voisins ne devrait pas s'allier avec eux.

La victoire est basée sur la tromperie et la ruse, déplacez vous quand cela est avantageux, déguisez ou concentrez vos troupes selon les changements de situation.

Quand vous prenez villes et cités, divisez les biens entre vos hommes, quand vous étendez votre territoire, vous divisez les profits, pesez la situation avant de décider.

Celui qui connaît les tactiques des chemins directs et détournés sera victorieux. tel est le principe de la prise de position avantageuse.

Ex : Prendre une position avantageuse en changeant la lenteur en vitesse.

- Maîtrisez quatre aspects, et empêchez huit actions :

La voix ne pouvant être entendue dans la bataille, utilisez des signes sonores comme le gong et les tambours, qui sont généralement utilisés pour la communication de nuit.

Les troupes ne pouvant se voir dans la bataille, utilisez des signaux visuels, comme des drapeaux, de jour. Des gongs, tambours et drapeaux sont utiles pour unifier l'action des troupes. Ainsi les braves n'avancent pas seuls et les couards ne font pas retraite.

Connaître le moral des troupes :

Au début de la bataille, le moral des soldats est élevé.

Après quelques temps, le morale décline et il peut même se changer en désespoir.

Un bon commandant évite donc l'ennemi quand son moral est bon, et l'attaque quand il est épuisé. Tel est l'art de la bonne appréhension du moral.

Maîtriser la psychologie du commandant :

On peut saper la détermination d'un commandant ennemi.

Un bon commandant combat un ennemi désorienté avec une armée en ordre, il attend l'ennemi rugissant en silence. Tel est l'art de la détermination.

Connaître l'ardeur de l'ennemi :

Approcher du champ de bataille pour atteindre un ennemi éloigné.

Combattez un ennemi épuisé avec des troupes reposées et fraîches. combattez un ennemi affamé avec des troupes bien nourries. Tel est l'art du contrôle de la force.

Changer selon les circonstances :

Gardez-vous d'intercepter une armée dont les drapeaux et oriflammes sont en ordre parfait, et refusez d'attaquer un ennemi dont les formations sont impressionnantes de rectitude. Tel est l'art de contrôler le changement.

L'art d'employer les troupes :

Quand les troupes ennemies occupent un terrain élevé, ne les affrontez pas en hauteur.

Quand les troupes ennemies sont stationnées dos aux collines, ne les attaquez pas de face.

Quand l'ennemi semble fuir, ne le poursuivez pas.

N'attaquez pas les troupes d'élite ennemies.

Ne mordez pas à l'hameçon que vous offre l'ennemi.

N'interceptez pas un ennemi qui fait retraite vers son pays.

Ne harcelez pas un ennemi désespéré. Tels sont les principes de l'emploi des troupes.

Ex : Cao Gui manipula tactiquement l'esprit militaire :

Points clés : Ce chapitre aborde principalement les lois fondamentales, les principes directeurs et les méthodes utilisées pour vaincre dans des circonstances normales.

- Principes directeurs :

Un commandant emporte la victoire par la tromperie et la souplesse.

Utilisez des tactiques différentes et agissez si cela présente un avantage.

- Méthodes de combat :

Concentrez tous vos efforts et adoptez des tactiques flexibles pour prendre l'initiative.

Prenez le contrôle en rendant la route détournée directe, et en transformant l'avantage en désavantage.

Il est nécessaire de maîtriser les quatre opérations suivantes quand vos troupes sont à proximité de l'ennemi :

Prenez garde au moral de vos soldats

Connaissez la psychologie des généraux.

Connaissez les capacités de votre armée.

Changez selon les circonstances.

- Il y a huit interdits dans la préparation de l'attaque :

Ne combattez pas en côte.

Ne faites pas d'attaque frontale contre un terrain surélevé.

N'attaquez pas un ennemi qui semble fuir

N'attaquez pas les troupes d'élite.

Ne mordez pas à l'hameçon que vous tend l'ennemi.

N'interceptez pas un ennemi qui bat en retraite vers son pays.

N'encercliez pas une armée sans lui laisser de porte de sortie.

Ne harcelez pas un ennemi désespéré.

Chapitre 8

8° NEUF VARIATIONS DE LA TACTIQUE

Adapter votre tactique supplément selon les conditions changeantes de la bataille.

- Neuf tactiques différentes pour les conditions différentes de la bataille :

Un général organise ses troupes et rassemble les ressources après avoir reçu les ordres de son souverain, il doit connaître les principes qui suivent avant de partir :

Ne campez pas en des lieux où il est difficile de manœuvrer.

Formez des alliances avec les états voisins pour pouvoir aller partout.

Ne restez pas longtemps sur des terrains où il est dur de bouger et de ravitailler.

Quand vous êtes encerclés, essayez d'en sortir grâce à de bons stratagèmes.

Quand vous êtes coincés, combattez de toutes vos forces.

Ne suivez pas certaines routes qui semblent ouvertes et dégagées de tout obstacle.

Pour mieux vaincre les cibles tactiques générales, retenez-vous d'attaquer des troupes que vous êtes sûr de vaincre.

Afin d'attaquer l'ennemi avec plus d'efficacité, n'attaquez pas toutes les villes que vous êtes sûr de prendre.

Afin de concrétiser vos plans, abandonnez l'idée d'occuper certaines positions que vous êtes sûr de pouvoir prendre.

En raison de circonstances changeantes, un général peut donc désobéir à certaines ordres du souverain.

Ex : L'empereur de la dynastie Song

ne comprenait pas les variations de tactiques, et donnait des ordres arbitraires.

- Un bon général :

Un bon général doit considérer dans son étude les facteurs favorables et défavorables.

Dans des conditions défavorables, il doit prendre en compte les facteurs favorables pour augmenter ses chances.

Dans des situations favorables, il doit penser aux facteurs défavorables pour éliminer tout risque de désastre.

Pour créer un désavantage aux seigneurs des états voisins, frappez en leur faisant le plus peur possible.

Pour les occuper en permanence, créez des incidents qui nuisent à leurs intérêts.

Faites-les s'épuiser en les attirant par de petits gains.

C'est un principe de guerre que de ne jamais compter sur une défaillance de l'ennemi, mais sur notre capacité à le vaincre.

Ne comptez pas sur la possibilité que l'ennemi n'attaque pas, mais sur le fait que nous sommes invulnérables.

Un général peut avoir cinq points faibles :

S'il est imprudent, il peut être tué.

S'il a peur, il peut être capturé.

S'il est impulsif, il peut être provoqué.

S'il est obsédé par son sens de l'honneur, il ne supportera pas les insultes ni les quolibets.

S'il est compatissant, il pourra être attendri ou devenir soucieux.

La défaite de l'armée et la mort du général résulteront de ces cinq faiblesses, d'où leur importance capital.

9

Marcher, camper et observer le champ de bataille.

Observer les mouvements de l'ennemi avec attention :

Voici ce qu'il faut voir quand une armée avance, combat ou campe dans différents terrains.

Principes d'opération sur quatre terrains différents :

♦ MONTAGNES :

♦ Quand vous traversez des montagnes, assurez-vous de suivre les vallées, campez en hauteur pour avoir une vue dégagée.

♦ Quand les hauteurs sont occupées par l'ennemi, ne montez pas vers lui.

♦ RIVIERES :

♦ Après avoir traversé une rivière, éloignez-vous vite. Quand l'ennemi en traverse une, ne le rencontrez pas à mi-chemin. Il est avantageux d'attendre que la moitié de son armée ait traversé avant de frapper.

- ♦ Si vous désirez livrer une bataille décisive, ne déployez pas vos troupes près d'une rivière. Quand vous campez, prenez position en altitude face au soleil, ne faites pas face au courant.

- ♦ MARAIS SALANTS :

- ♦ En les traversant, essayez de le faire sans délai, si vous y rencontrez l'adversaire, restez sur de l'herbe et dos aux arbres.

- ♦ PLAINES :

- ♦ En terrain plat, prenez une position accessible et déployez votre flanc droit en hauteur, l'avant étant plus bas que l'arrière.

32 méthodes pour observer l'ennemi et juger de sa situation :

- ♦ Pour camper, les armées préfèrent généralement un terrain élevé et ensoleillé. Campez donc en altitude ou près de l'eau et de l'herbe, avec des provisions suffisantes.

- ♦ Là où il y a des ravins et des falaises, essayez de forcer l'ennemi à prendre position dos à ceux-ci, pendant que vous essayez de leur faire face en restant à distance.

- ♦ Si vous êtes près de ravines et de défilés, de près aux hautes herbes ou de montagnes boisées avec des sous-bois touffus, vous devez les fouiller entièrement, car là peuvent être tenues des embuscades ou se cacher des espions.

- ♦ Si un ennemi se tient à proximité et reste immobile, c'est qu'il se fie à son occupation sur un point stratégique naturel.

- ♦ Quand l'ennemi vient de loin pour vous défier, il souhaite vous faire avancer parce qu'il occupe une position plus avantageuse.

- ♦ Quand les arbres ont aperçus en mouvement, c'est que l'ennemi avance en secret. Quand de nombreux obstacles ont été placés par l'ennemi dans les sous-bois, ce n'est que pour vous tromper.

- ♦ Si des oiseaux s'envolent, il y a une embuscade. Si les animaux ont peur, une attaque est imminente. Si de la poussière s'élève en colonne, des chariots approchent, si elle est basse et large, c'est l'infanterie qui avance, si elle est dispersée en fines colonnes, on rassemble du bois, si elle est fine, on campe.

- ♦ Quand les émissaires ennemis parlent humblement alors que les armées ennemies préparent la guerre, c'est qu'une attaque va être lancée.

- ♦ Quand leurs mots sont durs et que les troupes ennemies sont aperçues prêtes au départ, cela peut être un signe que l'ennemi va battre en retraite.

- ♦ Quand les chariots arrivent en premier pour prendre position sur les flancs, c'est le signe d'une formation de bataille.

- ♦ L'ennemi prépare peut-être une conspiration quand il semble demander une trêve sans condition.

- ♦ Quand les troupes ennemie marchent rapidement et paradent en formation, elles préparent un plan de bataille.
- ♦ Quand elles avancent à moitié et reculent à moitié, elles tentent de vous attirer.
- ♦ Quand elles s'appuient sur leurs armes, elles sont affamées.
 - ♦ Quand ceux qui tiennent les réserve d'eau boivent avant de distribuer l'eau, c'est que les troupes ont soif.
- ♦ Quand l'ennemi voit un avantage mais n'avance pas pour le saisir, il est fatigué.
- ♦ Quand des oiseaux se réunissent au-dessus du camp ennemi, il est inoccupé.
 - ♦ Quand des cris s'y font entendre la nuit, c'est signe de nervosité.
 - ♦ S'il y a des remous dans le camp, le général a peu d'autorité.
- ♦ Si les bannières et les drapeaux sont en désordre, le chaos règne sur le camp ennemi.
- ♦ Si les officiers ennemis sont irritables, cela montre leur fatigue.
- ♦ Quand les troupes ennemies nourrissent leurs chevaux avec du grain, tuent les bêtes pour les manger et rangent les ustensiles de cuisine, ils sont épuisés.
- ♦ Quand le général ennemi parle de façon simple et servile à ses subordonnés, c'est qu'il a perdu leur soutien.
- ♦ Un général qui accorde fréquemment des récompenses est à court de ressources. Celui qui impose souvent des punitions est en grande difficulté.
- ♦ Si les officiers traitent d'abord les hommes avec rudesse, puis avec crainte, ils sont stupides.
- ♦ Quand les émissaires ennemis viennent faire de propositions, ils veulent se reposer un peu.
- ♦ Quand les troupes ennemies marchent avec colère, mais restent où elles sont sans combattre ni dégainer, il est nécessaire d'étudier attentivement leur vraie motivation.
- ♦ A la guerre, les nombres seuls n'indiquent pas l'avantage. Une armée peut vaincre si son général est capable de concentrer ses forces militaires sur la situation ennemie et n'avance pas sans réfléchir.
- ♦ seuls ceux qui ne font aucune prévision seront inévitablement capturés.

Ex : Xiahou Chun avança sans crainte et tomba dans une embuscade.

- Les principes d'unification et de contrôle des troupes :

- ♦ Si vous punissez des soldat avant qu'ils ne vous fassent confiance et vous respectent, ils n'obéiront pas et ne seront donc pas motivés.
- ♦ Si la discipline n'est pas respectée une fois que les troupes vous sont attachées, les soldats ne pourront pas se battre convenablement.

- ♦ Il faut prendre les soldats obéissants par les faveurs et les garder sous contrôle par la discipline, alors ils vous respecteront et vous obéiront.
- ♦ Si les ordres sont bien donnés et que les troupes sont bien contrôlée, elles obéiront, cela reflétera une relation harmonieuse entre le commandant et ses troupes.

10

La géographie militaire ne devrait pas être négligée.

Le rôle stratégique des six types de terrain :

Accessibles :

- ♦ C'est un terrain qui peut être traversé par vous comme par l'ennemi.
- ♦ Sur un tel terrain, on devrait prendre position sur la partie élevée où la vision est la meilleure.
- ♦ Garder des routes d'approvisionnement dégagées est un avantage.

Piégeant :

- ♦ C'est un terrain facile à atteindre mais difficile à quitter. La nature du terrain et telle que si l'ennemi n'est pas préparé, vous pouvez l'attaquer par surprise et le défaire.
- ♦ Mais si il s'attend à votre attaque, et si vous échouez à le battre, votre route de retraite sera coupée et vous serez en difficulté.

Verrouillé :

- ♦ C'est un terrain également désavantageux pour les deux parties.
- ♦ La nature de ce terrain est telle que même si l'ennemi nous y attirait, il serait plus sage de quitter cet endroit plutôt que de combattre.
- ♦ Il est très avantageux de frapper l'ennemi quand il n'est pas encore sorti.

Étroit :

- ♦ Vous devrez tout d'abord occuper puis bloquer le terrain étroit avec de lourdes forces puis attendre une chance d'éliminer l'ennemi.
- ♦ Mais si celui-ci a occupé ce terrain avant vous, il est bon de ne pas attaquer.
- ♦ Mais si il n'a pas bloqué le passage avec de lourdes troupes, attaquez-le vaillamment.

Incitatif :

- ♦ C'est un terrain pour lequel les deux camps se battent.
- ♦ Si nos troupes occupent ce terrain, vous devriez contrôler les hauteurs, possédant un large champ de vision pour guetter l'ennemi.
- ♦ Si l'ennemi occupe ce terrain en premier, vous devez partir et non lancer l'attaque.

Lointain :

- ♦ Quand deux armées sont très éloignées, elles ont les mêmes chances.
- ♦ Sur un tel terrain, il n'est pas conseillé d'être provocant, car aucun des deux camps ne gagnera l'avantage.

Ex : Guo Jin abat son puissant ennemi grâce au terrain.

- Six erreurs qui causent toujours la défaite :

Il y a six genres de défaites causées par des erreurs de généraux plutôt que par des désastres naturels ou des désavantages géographique.

Défaite et fuite :

♦ Quand les deux armées sont de forces égales, l'une sera inévitablement vaincue si elle utilise sa force sans distinguer l'essentiel de l'accessoire, et affronte les troupes concentrées de l'adversaire avec des troupes dispersées.

Flottante :

♦ Une armée est flottante si un commandant est faible alors même que ses hommes sont forts et bien entraînés.

Effondrement :

♦ Si les généraux sont vaillants et capables mais les soldats faibles, l'armée se désintègrera.

Effritement :

♦ C'est lorsque les officiers subordonnés sont en colère et refusent les ordres, et s'ils se précipitent au combat en voyant l'ennemi alors que le commandant en chef ignore leurs capacités.

Chaotique :

♦ Si un commandant est incompetent et a peu d'autorité, et si ses troupes sont mal commandées, les formations de bataille seront désordonnées, et cela conduira au chaos.

Dérouté :

♦ Quand un général est incapable d'estimer la force de l'ennemi et utilise une petite force pour attaquer une troupe importante, ou des forces faibles pour frapper les forts, ou s'il échoue à sélectionner des troupes d'assaut pour l'avant-garde, il sera dérouteré.

Ces six situations sont des causes de défaite, le général qui a de grandes responsabilités devrait les étudier attentivement.

Les bons commandants sont des trésors pour l'état :

♦ La configuration du sol et une aide pour l'armée, il est nécessaire qu'un général évalue correctement la situation de l'ennemi pour créer les circonstances qui le mèneront à la victoire, et pour calculer les distances et le degré de difficulté du terrain.

♦ Donc si la bataille doit certainement déboucher sur une victoire au vu de la situation, vous pourrez décider de combattre même si votre souverain vous ordonne le contraire. Si le combat n'a aucune chance d'aboutir à une victoire, ne combattez pas même si votre souverain vous l'ordonne.

♦ Donc un général est un trésor pour l'état s'il avance sans briguer la gloire et sait battre en retraite sans craindre la disgrâce, et si son seul but est de protéger son peuple et de défendre au mieux les intérêts de son souverain.

♦ Si il se soucie de ses hommes comme de ses enfants, il pourra leur demander de prendre des risques, et s'il les traite comme ses fils bien-aimés, ils seront prêts à mourir pour lui.

♦ Toutefois, s'il est indulgent envers ses hommes mais ne peut pas les employer, s'il les aime mais ne peut faire exécuter ses ordres ou ne peut les gouverner en ces temps de chaos. Ces derniers ne servent à rien, car ils sont comme des enfants gâtés.

♦ Si nous savons que nos troupes sont capables de frapper l'ennemi, mais ignorons que l'ennemi est invulnérable, nos chances de victoire sont égales. Si nous savons que l'ennemi peut être attaqué et que nos troupes sont prêtes à l'attaquer, mais ne réalisons pas que le terrain rend impossible le combat, nos chances de victoire sont à nouveau égales.

♦ Un bon commandant n'est jamais pris à l'improviste, ni à court de stratagèmes, donc nous disons "connais ton ennemi et connais-toi toi-même", et il n'y aura aucun danger, "connais la météo et le terrain", et tu vaincra toujours.

Points clés : Ce chapitre aborde principalement les relations dialectiques entre la situation de l'ennemi et le terrain.

D'un point de vue militaire, le terrain peut être réparti en six catégories:

- ♦ L'accessible
- ♦ Le piégeant
- ♦ Le verrouillé
- ♦ L'étroit
- ♦ L'incitatif
- ♦ Le lointain

♦ Un général devrait prêter beaucoup d'attention aux différents types de terrains et à leur utilisation. Il devrait combiner son appréciation de la situation de l'ennemi et l'utilisation du terrain

*Les situations
commandant*

Situation de
l'ennemi

Le
terrain

nt survenir à cause d'un

- ♦ Défaite et fuite - force concentrée - force dispersée
- ♦ Flottante - le commandant est faible
- ♦ Effondrement - les soldats sont faibles
- ♦ Effritement - les ordres ne sont pas respectés
- ♦ Chaos - le commandement est désordonné
- ♦ Dérouté - ne pas savoir comment affronter l'ennemi

- Pour être un bon commandant :

- ♦ Il doit savoir combiner l'analyse de l'ennemi et l'utilisation du terrain.
- ♦ Il doit se soucier de ses soldats, renforcer la discipline et distribuer les punitions et récompenses méritées
- ♦ Il devrait avoir l'autorité suffisante pour donner des ordres et prendre des décisions.
- ♦ Il ne devrait jamais désirer la gloire ou fuir ses responsabilités, mais devrait tout faire dans l'intérêt du peuple et de l'état.

1. Le terrain peut se classer suivant sa nature, en accessible, insidieux, sans influence, resserré, accidenté, et distant.

2. Un terrain aussi facilement traversable par chacune des deux parties en présence est dit accessible. Sur un tel terrain, celui qui le premier occupe... une position élevée appropriée à l'acheminement de ses approvisionnement peut se battre à son avantage.
3. Un terrain d'où il est facile de sortir, mais où il est difficile de revenir, est insidieux. La nature est telle que si l'ennemi n'est pas prêt et si l'on effectue une sortie, la victoire est possible. Si l'ennemi est prêt et si l'on sort pour attaquer, mais que l'on ne parvienne pas à vaincre, il sera difficile de revenir. On ne saurait tirer profit de ce terrain.
4. Un terrain où il est également désavantageux de pénétrer pour l'ennemi et pour nous-mêmes est sans influence. la nature est telle que, bien que l'ennemi tende un appât, je ne vais pas de l'avant, mais je tente de l'entraîner en me retirant. Une fois que j'ai attiré au-dehors la moitié de ses effectifs, je peux le frapper avec avantage.
5. Si le premier j'occupe un terrain resserré, je dois bloquer les accès et attendre l'ennemi. Si c'est l'ennemi qui le premier occupe un tel terrain, et bloque les défilés, je ne dois pas le suivre ; s'il ne les bloque pas complètement, je peux le faire.
6. En terrain accidenté, je dois établir mes positions sur les hauteurs... et attendre l'ennemi. S'il est le premier à occuper un tel terrain, je l'attire en me retirant. Je ne le suis pas.
7. Lorsqu'on se trouve éloigné d'un ennemi d'une puissance égale à la sienne propre, il est difficile de la provoquer au combat et il n'y a rien à gagner à l'attaquer sur ses positions qu'il s'est choisies.
8. ...16
17. La configuration des lieux peut-être un atout majeur dans le combat. C'est pourquoi estimer la situation de l'ennemi et calculer les distances, ainsi que le degré de difficulté du terrain de façon à se rendre maître de la victoire, c'est l'art du général éminent. celui qui se bat en possédant une connaissance parfaite de ces facteurs est sûr de la victoire ; dans le cas contraire, la défaite est assurée.

18....

19....

20....

21....

22. Si je sais que mes troupes sont capables de frapper l'ennemi tout en ignorant que celui-ci est invulnérable, mes chances de victoire ne sont que de cinquante pour cent.

23. Si je sais que l'ennemi est vulnérable tout en ignorant que mes troupes sont incapables de la frapper, mes chances de victoire ne sont que de cinquante pour cent.

24. Si je sais que l'ennemi peut être attaqué et que mes troupes sont capables de l'attaquer, mais sans me rendre compte qu'à cause de la configuration du terrain je ne dois pas attaquer, mes chances de victoire ne sont que de cinquante pour cent.

25....

26. Et c'est pourquoi je dis : "connaissez l'ennemi, connaissez-vous-même, votre victoire ne sera jamais menacée. Connaissez le terrain, connaissez les conditions météorologiques, votre victoire sera alors totale."

11° NEUF TYPES DE TERRAIN STRATEGIQUE

Lancer une attaque surprise contre l'ennemi et pénétrer en profondeur dans son territoire.

Neuf types de terrain stratégique :

Le terrain de dispersion :

- ♦ C'est lorsque l'on se bat sur son propre territoire.
- ♦ Ne combattez pas en terrain de dispersion. Frappez l'ennemi quand vous l'aurez attiré loin à l'intérieur de vos terres.

Le terrain frontalier :

- ♦ Quand on a pénétré en territoire ennemi mais pas très profondément.
- ♦ Ne vous arrêtez pas en terrain frontalier, avancez encore.

Le terrain clef :

- ♦ Un terrain avantageux pour les deux camps.
- ♦ Essayez d'occuper le terrain clef, n'attaquez pas à la légère l'ennemi qui occupe le terrain.

Le terrain ouvert :

- ◆ Un terrain accessible aux deux camps.
- ◆ Occupez-le en premier et empêchez l'ennemi d'avancer tout en restant en contact avec le gros de votre armée.

Le terrain convergent :

- ◆ C'est un terrain adjacent à trois états. Celui qui l'occupe en premier pourra contrôler les manœuvres militaires des états voisins.
- ◆ Formez des alliances avec les états voisins pour gagner le soutien de la majorité.

Le terrain sérieux :

- ◆ C'est lorsqu'une armée a pénétré profondément en territoire ennemi, évitant de nombreuses villes et cités.
- ◆ Tentez de saisir du grain et autres denrées.

Le terrain difficile :

- ◆ Montagnes, forêts, ravines, défilés, marais et autres endroits malaisés à traverser.
- ◆ Sortez rapidement.

Le terrain encerclé :

- ◆ Un terrain difficile d'accès et d'où l'on ne peut sortir que par des chemins tortueux de telle sorte qu'un petit nombre d'ennemis suffiraient à écraser une grande partie de notre armée.
- ◆ Recourez à des stratagèmes pour éviter les problèmes.

Le terrain fatal :

- ◆ Un terrain où l'armée ne peut empêcher son annihilation complète que grâce à un combat désespéré.
- ◆ Battez-vous courageusement pour survivre.

◆ Depuis la nuit des temps, les bons généraux ont été capables de détruire l'unité, le support et la coopération

- entre l'avant-garde et l'arrière-garde d'une armée,
- entre ses petites divisions et les grandes,
- et entre les officiers et les soldats.

Et de jeter les troupes ennemies dans le désordre et la confusion.

Que faut-il faire quand un grand nombre de soldats ennemi en bon ordre nous attaquent ?

◆ Attaquez-les en premier et détruisez leurs points forts pour les soumettre à vos stratégies et manipulations.

◆ la vitesse est l'essence de la guerre, profitez du manque de préparation de l'ennemi, voyagez par des chemins imprévus et attaquez l'ennemi là où il ne s'y attend pas.

- *Les troupes en terrain fatal pourront vaincre grâce à une lutte désespérée :*

- ◆ Les principes généraux applicables aux forces d'invasion sont que plus elles pénètrent profondément dans le territoire ennemi, plus les troupes seront solidaires et moins l'ennemi pourra les vaincre.
- ◆ Pillez les terres fertiles pour fournir à votre armée toute sa nourriture. Faites attention à l'alimentation des soldats plutôt que de les épuiser. Quand vous mobilisez l'armée et concevez vos stratégies, vous devez être impénétrable.
- ◆ Placez vos soldats sur un terrain d'où ils ne peuvent fuir, et ils combattront désespérément plutôt que de désertir. Si les soldats sont prêts à combattre jusqu'à la mort, ils ne fuiront pas. Là où l'on ne peut se sortir d'une situation désespérée, les troupes tiennent bon.
- ◆ Loin en territoire ennemi, les soldats seront constamment vigilants sans en recevoir l'ordre, exécuteront leurs tâches sans y être incités, seront unis et groupés sans être contrôlés, et respecteront la discipline sans besoin de sanctions.
- ◆ Nos soldats n'ont pas de possessions superflues, mais cela ne veut pas dire qu'ils refusent les richesses. Ils n'ont pas peur de la mort, mais ce n'est pas parce qu'ils n'aiment pas la vie.
- ◆ Quand l'armée reçoit l'ordre de combattre, les soldats pleurent parfois.
- ◆ Toutefois, sur le terrain fatal, sans échappée possible, ils combattront aussi bravement que tout guerrier.

Conjugez vos efforts et aidez-vous mutuellement :

- ◆ Ce n'est pas une bonne façon de montrer sa détermination de combattre jusqu'au bout que d'attaquer tous les chevaux ensemble. Le principe de la bonne administration est de faire combattre tous les officiers et tous les soldats avec le même esprit et le même courage.
- ◆ Un général adroit conduit son armée comme un seul homme. La situation et le terrain les forcent à agir ainsi.
- ◆ Il doit rester calme pour s'assurer que ses décisions sont justes, il doit être impartial, droit et strict, et savoir garder secrètes toutes les actions et stratégies militaires.
- ◆ Il fait camper ses troupes en terrain plat plutôt qu'en des endroits dangereux, il prend une route détournée pour empêcher les autres de deviner ses objectifs. Il change ses arrangements et modifie ses plans pour empêcher les autres de connaître ses intentions.
- ◆ Quand il mène son armée loin en territoire ennemi, il la fait charger avec la force de flèches, il mène ses hommes comme un berger mène ses moutons, et les fait obéir sans expliquer son but.
- ◆ C'est la responsabilité d'un général que d'assembler ses troupes dans des situations dangereuses.
- ◆ Prenez différentes mesures appropriées aux neuf variations du terrain, prêt à être flexible ou combattre en fonction de la situation, il est également nécessaire pour un général d'étudier l'état d'esprit des soldats.

- Lancez une attaque surprise en plein territoire ennemi :

- ◆ Généralement, plus les troupes s'enfoncent en territoire ennemi, plus elles auront de cohésion. De faibles distances causent *la dispersion* des troupes.
- ◆ Le champ de bataille en territoire ennemi s'appelle le "*terrain critique*".

- ♦ Quand vous pénétrez un peu dans le pays, c'est le "*terrain frontalier*".
- ♦ Quand vous pénétrez loin en pays ennemi, vous êtes en "*terrain sérieux*".
- ♦ Quand vous avez des bastions stratégiques derrière vous et des passes étroites devant, vous êtes en "*terrain encerclé*".
- ♦ Quand il n'y a aucune issue, vous êtes en "*terrain fatal*".
- ♦ Donc en "*terrain de dispersion*", unifiez le commandement de l'armée.
- ♦ En "*terrain frontalier*", resserrez vos rangs.
- ♦ En "*terrain clef*", placez-vous rapidement à l'arrière des troupes ennemies, ne vous laissez pas bloquer par l'ennemi en "*terrain difficile*", et traversez rapidement.
 - ♦ En "*terrain ouvert*", soyez attentif à la défense. En "*terrain convergent*", consolidez vos alliances avec les états voisins. En "*terrain sérieux*", assurez-vous d'un approvisionnement permanent.
 - ♦ En "*terrain encerclé*", bloquez les points d'entrée et de sortie. En "*terrain fatal*", montrez votre détermination à combattre jusqu'au bout.
 - ♦ Quand vous êtes encerclés, vous devez résister. En situation défavorable, vous devez combattre avec violence. En "*terrain fatal*", toutes les troupes doivent suivre le commandant.
 - ♦ Ne formez pas une alliance avec les états dont vous ne connaissez pas les intentions.
 - ♦ Il est impossible de conduire la marche d'une armée si l'on ignore la position des montagnes, forêts, défilés, marais et marécages.
 - ♦ Vous ne pourrez tirer parti du terrain que si vous employez des guides locaux.
 - ♦ Une armée ne mérite pas le titre d'armée invincible du roi hégémonique si son commandant ignore tout cela.
 - ♦ Quand cette armée invincible attaquera un état puissant, elle pourra empêcher l'ennemi de rassembler ses forces et de coordonner ses actions avec les alliés.
 - ♦ Donc, l'on n'a pas besoin de chercher à former des alliances avec d'autres états, ni d'étaler sa force dans les autres états, pour prendre les villes et les états ennemis, il suffit de suivre ces stratégies.
 - ♦ Distribuez des récompenses sans rapport avec la pratique habituelle, et donnez des ordres sans rapport avec les conventions.
 - ♦ Vous pouvez commander une armée comme s'il s'agissait d'un seul homme. Donnez des tâches à vos troupes sans leur révéler vos intentions. Quand vous confiez ces tâches, n'en dévoilez que les aspects avantageux, pas les aspects dangereux.
 - ♦ Mettez les soldats en situation périlleuse et ils suivront. Mettez-les sur un terrain fatal, et ils vivront. Car quand l'armée est mise dans une vraie situation périlleuse, elle fera tout pour vaincre.
 - ♦ La clef des opérations militaires réside dans l'étude prudente des intentions stratégiques de l'ennemi. Concentrez vos forces sur la manœuvre principale contre l'ennemi et à distance de 500km. Vous pourrez ainsi l'atteindre et tuer le général. Telle est la façon de vaincre d'une manière ingénieuse.
 - ♦ Donc, après la concertation du plan de bataille, vous devriez fermer les passes, détruire les portes officielles et empêcher l'entrée des émissaires.
 - ♦ Concevez vos plans secrètement pour prendre une décision stratégique.

- ◆ Si vous en avez l'occasion, lancez une attaque surprise.
- EX** : Combattre désespérément quand la retraite est occupée.

Points clés : Selon une approche stratégique et géographique, ce chapitre aborde les principes de base pour le lancement d'une attaque surprise dans différentes situations.

- Des terrains différents ont un impact différent sur les hommes et les officiers :

- ◆ En terrain de dispersion ou frontalier, les soldats sont fainéant et négligents.
- ◆ En terrain encerclé ou désespéré, les soldats sont énergiques et ont un excellent moral.

- Des stratégies flexibles devraient être utilisées selon les différents terrains :

- ◆ Passez rapidement.
 - ◆ Formez une alliance avec les états voisins.
 - ◆ Confisquez les provisions.
- ◆ Des attaques surprises sont recommandées, de même que les batailles menées loin en territoire ennemi.
- ◆ Les attaques stratégiques peuvent encourager les troupes à combattre vaillamment, à obéir aux ordres et à trouver leurs provisions dans les zones environnantes.

- Principes de base pour une attaque surprise :

- ◆ Utilisez bien les faiblesses de l'ennemi.
 - ◆ Agissez rapidement et évitez le puissants.
 - ◆ Concentrez vos forces et prenez l'initiative.

- Suggestions pour la direction des troupes dans les attaques surprises :

- ◆ L'ordre doit être clair et précis.
 - ◆ Coupez court à toutes les rumeurs et activités superstitieuses.
 - ◆ Veillez à l'unité des hommes et des officiers.

1. Par rapport à l'usage qu'il permet de faire des troupes, le terrain peut être classé en "terrain de dispersion, terrain frontière, terrain clef, terrain de

communication, terrain de convergence, terrain sérieux, terrain difficile, terrain encerclé, et terrain mortel."

2. Lorsqu'un seigneur se bat sur son propre territoire, il est en terrain de dispersion.
3. Lorsqu'il pénètre que peu profondément en terrain ennemi, il est sur un terrain frontière.
4. Un terrain également avantageux pour les deux parties est un terrain clef.
5. Un terrain également accessible pour les deux parties et un terrain de communication.
6. Lorsqu'un État se trouve limité par trois autres, son territoire est un terrain de convergence. Celui qui le premier s'en rendra maître obtiendra le soutien de "Tout sous le Ciel".
7. Lorsque l'armée a pénétré profondément en territoire ennemi, laissant loin derrière elle de nombreuses villes et cités ennemies, elle se trouve en terrain sérieux.
8. Lorsque l'armée franchi des montagnes, des forêts, une région accidentée, ou bien progresse à travers des défilés, des marais, marécages, ou autres lieux difficilement pénétrables, elle se trouve en terrain difficile.
9. Un terrain où l'on accède par un goulot, d'où l'on sort par des voies tortueuses, et permettant à une force ennemie réduite d'immobiliser la mienne plus importante est appelée "encerclé".
10. Un terrain sur lequel l'armée ne peut survivre qu'en se battant avec l'énergie du désespoir est dit "mortel".
11. C'est pourquoi je vous le dis : "ne combattez pas en terrain de dispersion ; ne vous arrêtez pas dans les régions frontières."
12. N'attaquez pas un ennemi qui occupe un terrain clef ; en terrain de communication, veillez à ce que vos formations ne se trouvent pas séparées.
13. En terrain de convergence, alliez-vous aux États voisins ; en terrain "profond", pillez.
14. En terrain difficile, pressez le pas ; en terrain encerclé, inventez des stratagèmes ; en terrain mortel, battez-vous.

15. En terrain de dispersion, je ferais de l'armée un seul bloc fortement déterminé.
16. En terrain frontière, je maintiendrais mes forces étroitement liées.
17. En terrain clef, je presserais mes arrières.
18. En terrain de communication, j'accorderais une attention rigoureuse à mon système de défense.
19. En terrain de convergence, je renforcerais mes alliances.
20. En terrain sérieux, je m'assurerais un afflux constant d'approvisionnements.
21. En terrain difficile, je brûlerai les étapes.
22. En terrain encerclé, je bloquerais les points d'accès et les issues.
23. En terrain mortel, je pourrais montrer qu'il n'y a aucune chance de survie.
24. Les modifications tactiques appropriées aux neuf type de terrain, les avantages inhérents à l'emploi des formations compactes ou largement déployées et les principes qui régissent le comportement humain sont des questions que le général doit étudier avec le plus grand soin.
25. Autrefois, ceux qui passaient pour des experts dans l'art militaire empêchaient dans le camp ennemi la jonction entre avant et arrières gardes, la coopération réciproque entre éléments importants et éléments de moindre envergure, l'assistance des troupes de valeur aux médiocres et le soutien mutuel entre supérieurs et subordonnés.
26. Lorsque les forces ennemies sont dispersées, il les empêche de se regrouper ; lorsqu'elles sont concentrées, il sème le désordre.
27. ...
28. Qu'on me demande : "Comment puis-je venir à bout d'une armée ennemie bien ordonnée qui est sur le point de m'attaquer ?" je réponds : "emparez-vous d'une chose à laquelle il tient et vous ferez de lui ce que vous voudrez".
29. La promptitude est l'essence même de la guerre. Tirez parti du manque de préparation de l'ennemi ; empruntez des itinéraires imprévus et frappez-le là où il ne s'est pas prémuni.
- 30....
- 31....41

42. Il incombe au général d'être serein et impénétrable, impartial et maître de lui.

43....

44....

45....

46. Il change l'emplacement de ses camps et avance par des voies détournées, rendant ainsi ses desseins impénétrables.

47...58 Lorsque l'ennemi vous fournit une occasion, saisissez-la sans délai. Devancez-le en vous emparant d'une chose à laquelle il attache du prix et passez à l'action à une date fixée secrètement.

59. La doctrine militaire enseigne de suivre de près la situation militaire de l'ennemi afin de décider du combat.

60. Pour cette raison, soyez donc, tout d'abord, timide comme une vierge. Lorsque l'ennemi présente une faille, soyez prompt comme le lièvre, et il sera incapable de vous résister.

12 L'attaque par le feu

Agissez à l'intérieur en accord avec des forces attaquant de l'extérieur avec l'aide du feu..

Il y a cinq types d'attaque incendiaires :

- ◆ Brûlez les soldats ennemis.
 - ◆ Brûlez leurs provisions et entrepôt.
 - ◆ Brûlez leurs véhicules d'approvisionnement.
 - ◆ Brûlez leurs armureries.
 - ◆ Brûlez les formations ennemies.
- ◆ Pour utiliser le feu, il faut un support. Toujours disposer de comburant.
- ◆ Faites attention à la saison et au temps.
- ◆ Tout d'abord choisissez une saison sèche et quand il n'a pas plu depuis longtemps.
- ◆ Choisissez une période de vent.
- ◆ Prenez les risques appropriés et choisissez les moyens qui conviennent pour causer une explosion.
- ◆ Si des incendies se déclarent dans le camp ennemi, attaquez immédiatement.

- ◆ Si les troupes ennemies restent calmes après le début des incendies, n'agissez pas à la légère, vous déciderez d'attaquer ou non selon les conditions.
- ◆ Si vous incendiez les camps depuis l'extérieur, il est inutile de disposer d'hommes à l'intérieur. Attaquez simplement en même temps que le feu.
- ◆ Mettez le feu dans le sens du vent et non pas contre. Les vents diurnes vont persister, les nocturnes ne durent pas.
- ◆ L'armée doit comprendre l'application flexible des cinq attaques incendiaires. Lancez l'attaque une fois que vous connaissez les changements de météo, surtout si vous voyez des signes de vent.
- ◆ Ceux qui utilisent le feu pour aider leurs attaques peuvent obtenir de bons résultats. Ceux qui utilisent l'inondation peuvent rendre leurs attaques puissantes. L'eau peut être utilisée pour bloquer un ennemi, mais pas pour lui prendre ses ressources.

- La prudence s'impose pour aller en guerre :

- ◆ Celui qui vainc et conquiert les terres et les villes mais n'offre aucune récompense prépare des désastres.
- ◆ Les seigneurs éclairés doivent délibérer sur les plans de bataille et les bons généraux doivent les exécuter.
- ◆ N'agissez pas si cela n'est pas avantageux. N'utilisez pas la troupe si les objectifs sont inaccessibles. Ne combattez pas si vous êtes en danger.
- ◆ Un souverain ne devrait pas lancer une guerre pour des raisons personnelles.
- ◆ Et un général ne devrait pas combattre par simple frustration personnelle.
- ◆ N'allez en guerre que quand c'est dans l'intérêt de l'état. Arrêtez-vous si cela n'est pas le cas.
- ◆ Un homme en colère peut redevenir heureux, tout comme un homme haineux peut être apaisé.
- ◆ mais un état vaincu ne peut pas être ranimé, comme un cadavre ne peut revenir à la vie.
- ◆ Donc, quant à la guerre, les seigneurs éclairés devraient être prudents et les bons généraux vigilants. Telle est la clef de la sécurité de l'état et de la conservation de l'armée.

Ex : Vainquez par le feu.

Points clés : Les différentes façons d'attaquer par le feu.

Le feu est un moyen important de renforcer votre capacité à combattre et à remporter la victoire.

Il y a cinq façons d'utiliser le feu :

- ◆ Les troupes ennemies.
- ◆ Les provisions.
- ◆ Les chariots de ravitaillement.
- ◆ L'arsenal et les entrepôts.

- ♦ Les formations.

Les conditions pour attaquer par le feu :

Le **temps** - sec, sans pluie.

venteux, dans la bonne direction.

Le **matériel** nécessaire pour allumer un feu - pétrole et matériau inflammable.

Une combinaison d'attaques par le feu et avec vos troupes.

Soyez prudent quand cela est dans l'intérêt du peuple et de l'état.

N'agissez pas par haine ou intérêt personnel.

13 L'UTILISATION DES ESPIONS

La reconnaissance stratégique est essentielle dans une guerre.

Il est vital d'effectuer une reconnaissance stratégique :

- ♦ Généralement, quand une armée de 100 000 hommes est levée et envoyée en guerre quelque 500 Km plus loin, les dépenses supportées par le peuple et les débours faits par l'état s'élèvent à un montant énorme chaque jour.

- ♦ tout l'état est mobilisé pour le recrutement et l'approvisionnement. Quelque 700 000 familles devront abandonner la culture de leur ferme pour être impliquées dans l'action militaire.

- ♦ Deux états s'affrontent pendant des années pour atteindre le jour de la victoire.

- ♦ Si l'un est défait pour avoir ignoré la situation de l'ennemi car il recule devant la dépense nécessaire pour engager un espion, il est totalement dépourvu d'humanité.

- ♦ Un tel homme n'est pas un meneur de troupes, un assistant valable pour son souverain ou un candidat à la victoire.

- ♦ La raison pour laquelle les souverains éclairés et les grands généraux sont capables de conquérir est qu'ils connaissent la situation de l'ennemi par avance.

- ♦ Cette "prescience" ne peut pas être obtenue auprès de fantômes, ni par analogie avec des événements passés ou par l'astrologie.

- ♦ L'information doit être obtenue par les espions, qui connaissent la situation de l'ennemi.

- Cinq types d'espions :

Espions locaux :

- ♦ Sont recrutés parmi les gens sur place.

Espions interne :

- ♦ Sont recrutés parmi les fonctionnaires de l'ennemi.

Agents doubles :

- ♦ Sont des espions ennemis que nous avons achetés avec de l'argent.

Espions condamnés :

- ♦ Sont nos propres espions qui transmettent délibérément des informations fausses à l'ennemi. De tels espions seront condamnés quand l'ennemi se rendra compte qu'ils ont été trompés.

Espions survivants :

- ♦ Sont ceux qui sont capables de tromper l'ennemi, mais en plus de revenir du camp adverse avec des renseignements.

- ♦ La relation entre le commandant et l'espion est très intime.
- ♦ Les récompenses données aux espions sont des plus généreuses.
- ♦ L'opération d'espionnage est des plus confidentielles.
- ♦ Seuls les généraux les plus sages sont capable de bien employer leur espions.
- ♦ Seuls les généraux bienveillants et droits peuvent utiliser des espions.
- ♦ Seuls les généraux perspicaces peuvent juger de la fiabilité des informations fournies par les espions.

- ♦ Les espions sont toujours nécessaires.
- ♦ Si les plans étaient dévoilés avant la mission d'espionnage, les espions et ceux qui étaient au courant devraient être abattus.
- ♦ Que vous souhaitez attaquer des armées, des villes ou des officiers, il est nécessaire d'apprendre grâce aux espions le nom et le caractère du commandant de la garnison, de ses assistants et de ses gardes du corps.
- ♦ Il est essentiel de rechercher les espions ennemis venus s'infiltrer dans votre camp, pour essayer d'en faire des agents doubles grâce à la corruption et à la générosité.
- ♦ Avec l'aide des agents doubles, les espions locaux et internes peuvent remplir leur rôle, les espions condamnés peuvent réussir à donner leurs fausses informations, et les espions survivants peuvent rentrer comme prévu.
- ♦ Il est nécessaire d'offrir un traitement préférentiel aux espions ennemis.
- ♦ Le souverain et les commandants doivent connaître les façon flexibles d'utiliser ces cinq types d'espions, particulièrement le rôle clef joué par les agents doubles.
- ♦ Les opérations d'espionnage sont essentielles à la guerre, et l'armée a besoin des espions pour décider de ses actions.

Ex : Tromper l'ennemi par de fausses informations.

Points clés : La signification de espions.

- L'avantage de l'espionnage :

- ♦ La clef de la victoire est de "connaître l'ennemi comme soi-même", et d'avoir une bonne idée de sa condition politique et militaire.
- ♦ L'un des meilleurs moyens d'arriver à ce résultat et d'effectuer des missions d'espionnage.
- ♦ Une guerre coûte beaucoup d'argent, mais envoyer un espion coûtera moins.
- ♦ Refuser la dépense des récompenses en ignorant l'importance de l'espionnage mènera à des actions aveugles et des défaites.

Il y a cinq types d'espions :

- ♦ Les espions locaux.
- ♦ Les espions internes.
- ♦ Les agents doubles.
- ♦ Les espions condamnés.
- ♦ Les espions survivants.

Dans l'armée :

- ♦ Leur relation avec le commandant est la plus intime.
- ♦ Ils devraient recevoir des récompenses très généreuses.
- ♦ Leurs missions sont les plus confidentielles.

Or, si le prince éclairé et le général avisé défait l'ennemi chaque fois qu'ils passent à l'action, si leurs réalisations surpassent celles du commun, c'est grâce à l'information préalable. Ce qu'on appelle "information préalable" ne peut être tiré des esprits, ni des divinités, ni de l'analogie avec des événements passés, ni des calculs. Il faut l'obtenir d'homme qui connaît la situation de l'ennemi.