UNE ✦ SACRA

Tradiciones Chinas

El arte de la guerra

✦ ✦ ✦

Sun Tzu (Sunzi)

Traducción (edición 1.2)

Créditos

Autor	Sun Tzu (Sunzi)
Fecha	c. siglo V a. C.
Idioma original	Chino clásico
Versión	Traducción (edición 1.2)
Traducción	Traducción popular, a partir de la versión inglesa de E. F. Calthrop
Fuente	Wikisource — The Book of War, the Military Classic of the Far East, tr. E. F. Calthrop (Londres, 1908)
Licencia	CC BY-NC-SA 4.0 · original: Dominio público

Acerca de:

El tratado militar más famoso del mundo, atribuido a Sun Tzu (Sunzi), general del reino de Wu a finales del período de Primaveras y Otoños.

En 13 capítulos breves enseña que la guerra es asunto de vida o muerte para el Estado y debe estudiarse con cuidado: la planificación antes de la batalla, el costo de las campañas largas, vencer sin combatir, conocer al enemigo y a uno mismo, el uso del terreno, de la sorpresa, del fuego y de los espías.

Durante más de dos mil años lo leyeron generales y gobernantes de China, Japón y Corea, y hoy se estudia también en escuelas militares, en la política y en los negocios.

De aquí vienen máximas como "toda guerra se basa en el engaño" y "quien conoce al enemigo y a sí mismo no corre peligro en cien batallas". La versión inglesa es la de E. F. Calthrop, oficial británico que aprendió chino y japonés en Japón, publicada en Londres en 1908 (The Book of War); junto a ella, el texto chino.

Fuente:
https://en.wikisource.org/wiki/The_Book_of_War,_the_Military_Classic_of_the_Far_East/The_Articles_of_Suntzu

Esta traducción popular y el diseño de este archivo son de Une Sacra, bajo la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 (CC BY-NC-SA 4.0): puede copiarse y compartirse citando "Une Sacra (unesacra.com)", sin uso comercial y con la misma licencia. El texto original sigue la licencia de su fuente. Términos de uso: unesacra.com/#/legal/terms

Edición digital generada el 26 de noviembre de 2026 por Une Sacra, biblioteca abierta de textos sagrados. · UneSacra.com

Índice

I. Cálculos preliminares

II. Operaciones de guerra

III. El ataque mediante estratagemas

IV. El orden de batalla

V. El espíritu de las tropas

VI. Vacío y fuerza

VII. Tácticas de batalla

VIII. Los nueve cambios

IX. Movimiento de las tropas

X. El terreno

XI. Los nueve terrenos

XII. El ataque por el fuego

XIII. El empleo de los espías

Une Sacra · edición 1.2 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

I. CÁLCULOS PRELIMINARES

✦

1 Las palabras del maestro Sun:—

2 Para todas las naciones, la guerra es un asunto de gran importancia. Del ejército dependen la muerte o la vida: es el medio de existencia o destrucción del Estado.

3 Por consiguiente, debe estudiarse con diligencia.

4 Ahora bien, en la guerra, además de la estratagema y la situación, hay cinco cuestiones indispensables. La primera se llama el Camino; la segunda, el Cielo; la tercera, la Tierra; la cuarta, el Jefe; la quinta, la Ley.

5 El Camino, o la conducta recta del ser humano. Si la autoridad gobernante es recta, el pueblo está unido: sin temer el peligro, sus vidas están al servicio de su señor.

6 El Cielo. El yin y el yang; el calor y el frío; el tiempo y la estación.

7 La Tierra. La distancia; la naturaleza; la extensión; la posición estratégica.

8 El Jefe. La inteligencia; la veracidad; la benevolencia; el valor y la severidad.

9 La Ley. La división y el ordenamiento de las tropas.

10 El jefe debe conocer estas cosas: conocerlas es vencer; desconocerlas es ser derrotado.

11 Además, en lo referente a estas cuestiones y a las siete siguientes, debe compararse la condición del enemigo con la nuestra.

12 Las siete cuestiones son:—

13 La virtud del príncipe; la capacidad del general; las ventajas naturales; la disciplina de los ejércitos; la fuerza de los soldados; la instrucción de los soldados; la justicia tanto en la recompensa como en el castigo.

14 Conociendo estas cosas, puedo predecir quién vencerá. Si un general bajo mi mando combate conforme a mis planes, siempre vence, y sigo empleándolo; si se aparta de mis planes, será derrotado y despedido de mi servicio.

15 Por consiguiente, en lo referente a lo anterior, considerando que la ventaja está de nuestro lado y contando con el acuerdo de los generales, creamos una situación que promete la victoria; pero, como el momento y el método no pueden fijarse de antemano, el plan debe modificarse según las circunstancias.

16 La guerra es cuestión de fingimiento; por eso, cuando somos capaces de actuar, fingimos incapacidad; cuando estamos cerca del enemigo, fingimos estar lejos; cuando estamos lejos, fingimos estar cerca.

17 Atrae al enemigo concediéndole una pequeña ventaja. Confúndelo y captúralo. Si hay defectos, da una apariencia de perfección e intimida al enemigo. Finge ser fuerte y así haz que el enemigo te evite. Provoca su ira y confunde sus planes. Finge ser inferior y haz que te desprecie. Si tiene una gran abundancia de fuerzas, agótalo; si está unido, provoca divisiones en su campamento. Ataca los puntos débiles y aparece en lugares inesperados.

18 Estos son los secretos del estratega victorioso; por consiguiente, no deben darse a conocer de antemano.

19 En los cálculos realizados en el Santuario antes de combatir, la victoria corresponde al bando que sobresale en las cuestiones anteriores. Quienes cuentan con muchas de estas ventajas vencerán; quienes cuentan con pocas no vencerán; sin esperanza están, en verdad, quienes no cuentan con ninguna.

20 Si se conoce la condición de ambos bandos en lo referente a estas cuestiones, puedo predecir quién vencerá.

Une Sacra · edición 1.2 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

II. OPERACIONES DE GUERRA

✦

1 El maestro Sun dijo:—

2 Ahora bien, las exigencias de la guerra son tales que necesitamos mil carros ligeros con cuatro caballos cada uno; mil carros cubiertos de cuero y cien mil hombres con armadura; y debemos enviar provisiones a campos lejanos.

2.2 Por consiguiente, los gastos en el país y en campaña, la atención a los huéspedes, la cola y la laca para las reparaciones, y lo necesario para el mantenimiento de los carros de transporte y las armaduras son tales que en un solo día se gastan mil piezas de oro. Con esa cantidad puede reunirse una fuerza de cien mil hombres:— se tienen los instrumentos de la victoria.

3 Pero, aun obteniendo victorias, si las operaciones se prolongan, el ardor de los soldados disminuye, las armas se desgastan y, si se emprende un asedio, las fuerzas desaparecen.

4 Además, si la guerra dura mucho, los recursos del país no bastan. Entonces, cuando los soldados están agotados, las armas sin filo, las fuerzas acabadas y los fondos gastados, los príncipes vecinos se levantan y atacan ese país debilitado. En un momento así, ni el hombre más sabio puede remediar la situación.

5 Pues, aunque se sabe que una rápida ejecución ha dado la victoria al poco hábil, el general hábil nunca ha obtenido ventaja de operaciones prolongadas. De hecho, nunca ha habido un país que se haya beneficiado de una guerra prolongada.

6 Quien no conoce los males de la guerra no obtendrá provecho de ella. Quien es hábil en la guerra no realiza un segundo reclutamiento ni carga sus carros de provisiones tres veces.

7 El material de guerra y las armas los obtenemos de nuestro país, pero del enemigo puede tomarse alimento suficiente para las necesidades del ejército.

8 El costo de abastecer al ejército en campos lejanos es la principal sangría de los recursos de un Estado: si la guerra se libra lejos, los ciudadanos se empobrecen.

9 En las cercanías de un ejército, los precios son altos, y así se agota el dinero de los soldados y de quienes los acompañan. Asimismo, los fondos del Estado se agotan y deben imponerse contribuciones frecuentes; la fuerza del ejército se disipa, el dinero se gasta y el hogar del ciudadano queda despojado de todo: en total, pierde siete décimas partes de sus ingresos.

9.2 Además, en cuanto a los bienes del Estado, los carros de guerra se rompen, los caballos se agotan, las armaduras y los cascos, las flechas y los arcos, las lanzas, los escudos, las picas y las torres de combate, los carros de transporte y los bueyes se consumen y se pierden, de modo que se gastan seis décimas partes de los ingresos del Gobierno.

10 Por eso, el general inteligente procura alimentarse a costa del enemigo; un fardo de arroz del enemigo equivale a veinte de nuestros propios carros; un haz de forraje del enemigo es mejor que veinte de los nuestros.

11 Hay que dar estímulo para vencer al enemigo.

12 Quienes obtengan ventajas del enemigo deben ser recompensados.

13 Quienes sean los primeros en apoderarse de más de diez carros del enemigo deben ser recompensados; el estandarte enemigo de los carros debe cambiarse por el nuestro; los carros capturados deben mezclarse con nuestros propios carros y ponerse en uso.

14 Los guerreros que los acompañan deben recibir buen trato, de modo que, mientras el enemigo es vencido, nuestro bando aumente su fuerza,

15 Ahora bien, el objetivo de la guerra es la victoria; no las operaciones prolongadas, aunque se conduzcan con habilidad.

16 El buen general es el señor de las vidas del pueblo, el guardián del bienestar del país.

Une Sacra · edición 1.2 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

III. EL ATAQUE MEDIANTE ESTRATAGEMAS

✦

1 El maestro Sun dijo:—

2 Ahora bien, según las leyes de la guerra, es mejor tomar un país sin lucha que derrotarlo a sangre y fuego.

3 Es mejor capturar intacto el ejército enemigo que vencerlo tras una feroz resistencia.

4 Es mejor capturar el «Lu», el «Tsu» o el «Wu» enteros que destruirlos en batalla.

5 Combatir y vencer cien veces no es la cumbre de la perfección, pues el arte supremo consiste en someter al enemigo sin combatir.

6 Por eso, el guerrero más hábil burla al enemigo con una estratagema superior; el siguiente en mérito impide que el enemigo reúna sus fuerzas; después viene quien se enfrenta al ejército enemigo; mientras que asediar su ciudadela es el peor recurso. No debe emprenderse un asedio si existe alguna posibilidad de evitarlo.

6.2 Pues, antes de poder comenzar un asedio, se necesitan tres meses para construir plataformas, arietes y máquinas de asedio; después hacen falta otros tres meses frente a la ciudadela para hacer el «Chuyin».

6.3 Por eso, el general se enfurece, su paciencia se agota, sus hombres se abalanzan como hormigas contra las murallas antes de que llegue el momento oportuno, y una tercera parte de ellos muere sin ningún provecho.

Tales son las desgracias que traen los asedios.

7 Por consiguiente, el maestro de la guerra hace que las fuerzas enemigas se rindan, pero sin combatir; captura su fortaleza, pero sin asediarla; y, sin combates prolongados, toma el reino enemigo. Sin empañar sus armas, obtiene toda la ventaja.

8 Este es el ataque mediante estratagemas. Según las reglas de la guerra, si tienes diez veces la fuerza del enemigo, rodéalo; con cinco veces su fuerza, ataca; con el doble de sus efectivos, divide. Si las fuerzas son iguales, esfuérzate al máximo y combate; si eres inferior en número, maniobra y espera la oportunidad; si eres inferior en todo, no ofrezcas ocasión de batalla. La resistencia decidida de fuerzas inferiores en número solo conduce a su captura.

9 El guerrero es el sostén del país. Si su ayuda es completa, el país es necesariamente fuerte; si presenta alguna deficiencia, el país es débil.

10 Ahora bien, un príncipe puede entorpecer a su ejército de tres maneras, a saber:—

11 Sin saber que el ejército en campaña no debe avanzar, ordenarle que avance; o, sin saber que el ejército no debe retroceder, ordenarle que se retire.

12 Esto es atar al ejército como con una cuerda,

13 Sin conocer los asuntos militares, gobernar los ejércitos del mismo modo que el Estado.

14 Esto es desconcertar a los soldados.

15 Sin conocer la situación del ejército, decidir sus disposiciones. Esto es llenar de desconfianza a los soldados.

16 Si el ejército está desconcertado y desconfía, surgen peligros de los príncipes vecinos. El ejército queda confundido y entregado al enemigo,

17 Hay cinco ocasiones en las que puede predecirse la victoria:—

18 Cuando el general sabe cuándo combatir y cuándo no combatir; o comprende cuándo emplear fuerzas numerosas o reducidas; cuando el gobierno y el pueblo son de un mismo parecer; cuando el Estado está preparado y elige un momento de descuido del enemigo para atacar; cuando el general posee capacidad y su príncipe no interfiere en sus acciones.

19 Estas cinco cosas son los heraldos de la victoria.

20 Se ha dicho desde antiguo que quien conoce ambos bandos no tiene nada que temer en cien combates; quien desconoce al enemigo y fija los ojos solo en su propio bando vence, y la siguiente vez es derrotado; quien no solo desconoce al enemigo, sino también sus propios recursos, es derrotado invariablemente,

Une Sacra · edición 1.2 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

IV. EL ORDEN DE BATALLA

✦

1 El maestro Sun dijo:—

2 Los antiguos maestros de la guerra primero hacían invencibles a sus ejércitos y luego esperaban hasta que el adversario pudiera ser derrotado con certeza.

3 Las causas de la derrota vienen de dentro; la victoria nace en el campamento enemigo.

4 Los soldados hábiles hacen imposible la derrota y, además, impiden que el enemigo pueda vencer.

5 Pero, como está escrito, las condiciones necesarias para la victoria pueden estar presentes, aunque no siempre pueden obtenerse.

6 Si la victoria es inalcanzable, nos mantenemos a la defensiva; si la victoria es segura, atacamos.

7 La insuficiencia obliga a defenderse; la abundancia permite atacar.

8 Los hábiles en la defensa se agazapan, ocultos en las sombras más profundas; los hábiles en el ataque se lanzan hasta lo más alto del cielo.

9 Si se observan estos preceptos, la victoria es segura.

10 Una victoria, aunque la gente común la proclame como tal, puede no ser un verdadero éxito. Vencer en el combate y que el reino diga «Bien hecho» no señala la cumbre de lo que puede lograrse. Levantar un vellón de otoño

no es prueba de fuerza; los ojos que solo ven el sol y la luna no son los del águila; oír el trueno no es gran cosa.

11 Como se ha dicho desde antiguo, el guerrero capaz obtiene la victoria sin combates desesperados y sangrientos, y por ello no gana fama de sabio ni de autor de hechos valerosos. Combatir es vencer, pues solo ataca cuando el enemigo ha sembrado las semillas de la derrota.

12 Además, el soldado hábil, desde una posición segura, no deja pasar el momento en que debe atacarse al enemigo. El ejército que vence se asegura la victoria y después busca la batalla.

13 El ejército destinado a la derrota combate confiando en que el azar pueda traer el éxito a sus armas.

14 El jefe hábil se mantiene firme en el «Camino»; sostiene la Ley y con ello controla el desenlace.

15 En cuanto a las leyes de la guerra, se dice: primero, la regla; segundo, la medida; tercero, las tablas; cuarto, la balanza; quinto, la predicción de la victoria.

16 Pues la regla es el reconocimiento del terreno; la medida indica la cantidad de lo que produce esa tierra; las tablas, su población; mediante la balanza se conoce su peso o calidad; y entonces podemos calcular la victoria o la derrota.

17 El ejército que vence, frente al ejército destinado a la derrota, es como una viga frente a una pluma en la balanza. El ataque de las fuerzas vencedoras es como la irrupción de aguas largo tiempo contenidas en valles profundos.

18 Tales son los órdenes de batalla.

Une Sacra · edición 1.2 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

V. EL ESPÍRITU DE LAS TROPAS

✦

1 Sun, el Maestro, dijo:—

2 El mando de grandes números es posible, y semejante al de pequeños números, si los subdividimos.

3 Por medio del tambor, la campana y la bandera, la dirección de grandes fuerzas en la batalla es posible, y semejante a la dirección de fuerzas pequeñas.

4 Por el hábil intercambio de maniobras normales y anormales, los ejércitos quedan ciertamente a salvo de la derrota.

5 El enemigo es aplastado, como la caída de una muela sobre un huevo, por el conocimiento de su fuerza y de su debilidad, y por el empleo de la verdad y del artificio,

6 Además, en la batalla se traba combate con el enemigo con la fuerza normal y se le derrota con la anormal.

7 La fuerza anormal, manejada con habilidad, es como el cielo y la tierra, eterna; como las mareas y el curso de los ríos, incesante; como el sol y la luna, siempre alternándose; viniendo y pasando, como las estaciones.

8 Hay cinco notas; pero, por combinaciones, se producen armonías innumerables. No hay más que cinco colores; pero, si los mezclamos, los matices son infinitos. Hay cinco sabores, pero, si los mezclamos, hay más gustos de los que el paladar puede distinguir.

9 En la guerra no hay más que dos fuerzas, la normal y la anormal; pero son capaces de variación infinita. Su intercambio mutuo es como una rueda, sin principio ni fin. Son un misterio que nadie puede penetrar. Como el ímpetu de los torrentes que arrastran rocas, así es el espíritu de las tropas.

10 Como el vuelo certero del halcón, que en un relámpago aplasta a su presa, así debe calcularse el golpe.

11 Por eso el espíritu del buen combatiente es aterrador, sus ocasiones, súbitas; como la ballesta tensada, cuya cuerda se suelta al tocar el gatillo.

12 En el laberinto y el tumulto de la batalla no hay confusión; en lo más recio de la acción, el orden de batalla es impenetrable.

13 Si la disciplina es perfecta, puede simularse el desorden; si somos verdaderamente audaces, podemos fingir miedo; si somos realmente fuertes, podemos fingir debilidad.

14 Simulamos el desorden por la subdivisión; el miedo, por el espíritu; la debilidad, por la formación de batalla.

15 Ponemos al enemigo en movimiento adoptando formaciones diferentes a las que él tiene que ajustarse.

16 Si ofrecemos al enemigo un punto de ventaja, ciertamente lo tomará: le damos una ventaja, lo ponemos en movimiento y entonces caemos sobre él. Por eso el buen combatiente busca la victoria en el espíritu, y no depende por completo de la habilidad de sus hombres. Es cuidadoso en su elección y deja el resto a la fuerza de la batalla; pero, cuando aparece una abertura o una ventaja, la lleva hasta el límite.

17 Como un tronco o una roca que, inmóvil en terreno llano, se mueve con fuerza cada vez mayor cuando se le pone en una pendiente, así aguarda la oportunidad, y así actúa cuando la oportunidad llega.

18 Si el general es hábil, el espíritu de sus tropas es como el ímpetu de una piedra redonda que rueda desde lo alto de una montaña elevada.

Une Sacra · edición 1.2 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

VI. VACÍO Y FUERZA

✦

1 Sun, el Maestro, dijo:—

2 Ser el primero en el campo y aguardar allí al enemigo es ahorrar las fuerzas.

3 Llegar tarde, y apresurarse a avanzar al encuentro del adversario, es agotador. El buen combatiente hace que el enemigo se acerque; no se deja engañar por el enemigo.

4 Ofreciendo una ventaja aparente, induce al enemigo a tomar una posición que le causará la derrota; pone obstáculos para disuadirlo de actuar de un modo que amenace sus propias disposiciones.

5 Si el enemigo descansa en alojamientos cómodos, hostígalo; si vive en la abundancia, córtale los suministros; si está sentado tranquilo esperando el ataque, hazlo moverse.

6 Esto puede hacerse apareciendo donde el enemigo no está y atacando puntos inesperados.

7 Si vamos adonde el enemigo no está, podemos recorrer mil leguas sin agotarnos.

8 Si atacamos las posiciones que el enemigo no ha defendido, invariablemente las tomamos: pero en la defensa debemos ser fuertes, aun donde no es probable que seamos atacados.

9 Contra los hábiles en el ataque, el enemigo no sabe dónde defenderse: contra los hábiles en la defensa, el enemigo no sabe dónde atacar.

10 Ahora bien, los secretos del arte de la ofensiva no se aprenden fácilmente, como se comprende por los sentidos una cierta forma o un ruido; pero, una vez aprendidos esos secretos, el enemigo queda dominado.

11 Atacamos, y el enemigo no puede resistir, porque atacamos su insuficiencia; nos retiramos, y el enemigo no puede perseguirnos, porque nos retiramos demasiado deprisa.

12 Además, cuando estamos ansiosos por combatir, pero el enemigo está serenamente seguro tras altas murallas y fosos profundos, atacamos algún otro lugar que él tendrá que salir a socorrer con toda certeza.

13 Cuando no queremos combatir, ocupamos una línea sin fortificar; e impedimos que el enemigo ataque manteniéndolo en suspenso.

14 Haciendo fintas y dejando al enemigo en la incertidumbre sobre nuestros movimientos, nosotros nos unimos, mientras que él tiene que dividirse.

15 Nos convertimos en un solo cuerpo; el enemigo queda separado en diez partes. Atacamos a los diez divididos con el uno unido. Nosotros somos muchos, el enemigo es poco, y en la superioridad numérica hay economía de fuerzas.

16 El lugar elegido para el ataque debe mantenerse en secreto. Si el enemigo no sabe dónde será atacado, tiene que prepararse en todas partes, y así es débil en todas partes.

17 Si el enemigo refuerza su frente, tiene que debilitar su retaguardia; si refuerza su derecha, su izquierda queda debilitada; y si refuerza su izquierda, su derecha queda debilitada.

18 Hacer preparativos en todas partes es ser débil en todas partes. El enemigo se debilita por sus preparativos extensos, y nosotros ganamos en fuerza.

19 Decididos el lugar y el día del ataque, aunque el enemigo esté a cien leguas, podemos derrotarlo.

20 Si no se conocen el terreno y la ocasión, la vanguardia no puede ayudar a la retaguardia; la izquierda no puede apoyar a la derecha, ni la derecha a la izquierda, ni la retaguardia a la vanguardia. Pues, en ocasiones, las partes del ejército están a cuarenta leguas unas de otras, mientras que una distancia de cuatro o cinco leguas es relativamente cercana.

21 Los soldados de Wu son menos que los soldados de Yueh; pero, como la superioridad numérica no trae necesariamente la victoria, digo, pues, que podemos obtener la victoria,

22 Si el enemigo es numeroso, impídele sacar provecho de su superioridad y averigua su plan de operaciones. Provoca al enemigo y descubre el estado de sus tropas; finge y descubre la fuerza de su posición. Bate las alas y desenmascara su suficiencia o insuficiencia. Con fintas y correrías constantes, podemos producir en el enemigo una impresión de que somos inalcanzables, que ni los espías ni el arte pueden disipar.

23 El general hace sus planes de acuerdo con las disposiciones del enemigo y pone en movimiento a sus huestes; pero la multitud no puede comprender la intención del general; ve las señales de la victoria, pero no puede des-

cubrir los medios. Si se gana una victoria con cierta estratagema, no la repitas. Varía la estratagema según las circunstancias.

24 Un ejército puede compararse con el agua.

25 El agua deja secos los lugares altos y busca las hondonadas. Un ejército se aparta de la fuerza y ataca el vacío.

26 El curso del agua se regula por la forma del terreno; la victoria se gana actuando de acuerdo con el estado del enemigo.

27 La forma del agua es indeterminada; del mismo modo, el espíritu de la guerra no es fijo.

28 El caudillo que cambia su táctica de acuerdo con su adversario, y así controla el desenlace, puede ser llamado el Dios de la guerra.

29 Entre los cinco elementos no hay precedencia fija; las cuatro estaciones vienen y van; los días son largos y cortos; y la luna crece y mengua. Así, en la guerra no hay nada fijo.

Une Sacra · edición 1.2 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

VII. TÁCTICAS DE BATALLA

✦

1 Sun, el Maestro, dijo:—

2 En la mayoría de los casos, el procedimiento militar es el siguiente:—

3 El general recibe órdenes de su señor; reúne las fuerzas y establece la armonía entre ellas, y sale a campaña.

4 No hay nada más difícil que las Tácticas de Batalla. Su dificultad está en el cálculo del tiempo y de la distancia y en revertir el infortunio.

5 Hacer que el enemigo tome un camino tortuoso con una apariencia de ganancia y luego, saliendo después de él, llegar antes que él, es ser maestro en el arte de la maniobra.

6 Las operaciones de un ejército pueden cosechar ventaja; las disputas de una multitud están llenas de peligro.

7 Empleando toda nuestra fuerza a la vez para obtener ventaja sobre el enemigo, puede que no tengamos tiempo suficiente para lograr nuestro objetivo. Si avanzamos solo con una parte de la fuerza, se pierde el transporte.

7.2 Abandonar yelmo y armadura; no detenerse ni de día ni de noche; marchar doble distancia; hacer doble trabajo; y finalmente enfrentarse al enemigo a una distancia de cien leguas: eso trae la pérdida del general. Como los hombres fuertes llegan primero y los cansados se quedan atrás, solo una décima parte de las fuerzas está disponible.

8 Una marcha forzada de cincuenta leguas para asegurar una ventaja puede terminar en fracaso para el jefe de la vanguardia, pues solo llegará la mitad de sus hombres.

9 Tras una marcha forzada de treinta leguas para asegurar una ventaja, solo dos tercios del ejército estarán disponibles.

10 Además, la falta de municiones, de suministros o de provisiones puede llevar al desastre.

11 El gobernante que ignora los designios de los príncipes vecinos no puede tratar con ellos.

12 Quien ignora la montaña y el bosque, el desfiladero y el pantano, no puede conducir un ejército. Quien no emplea un guía no puede sacar ventaja del terreno.

13 Disimula tus movimientos; aguarda una oportunidad favorable; divide o une según las circunstancias.

14 Que tu ataque sea rápido como el viento; tu marcha, tranquila como el bosque; tu ocupación, devastadora como el fuego. En la defensa, mantente firme como una montaña; como las tinieblas, impenetrable para el enemigo. Que tus movimientos sean rápidos como el relámpago.

15 Que el mayor número posible tome parte en el botín: reparte el provecho del territorio capturado.

16 Así, quien comprende el camino tortuoso y el recto vence.

17 Estos son los métodos de las Tácticas de Batalla.

18 Según los antiguos libros sobre la guerra, se usan el tambor y la campana, porque la voz no alcanza; se usa la bandera para ayudar a la vista. El uso de la campana, el tambor, el estandarte y la bandera sirve para atraer la atención unida de los ojos y los oídos. Cuando todos están unidos, no se deja a los fuertes avanzar solos, ni los cobardes quedan libres para retroceder sin freno. De este modo puede emplearse a una multitud.

19 Por eso, en el combate nocturno se usan mucho las hogueras y los tambores; en el combate diurno, gran número de estandartes y banderas, y los ojos y oídos del enemigo quedan confundidos.

20 Así intimidamos a su ejército y frustramos la ambición de su general.

21 Por la mañana los ánimos están vivos; a mediodía hay pereza; por la tarde, deseo de volver. Por eso, quien usa bien a sus soldados evita la hora en que los ánimos están vivos; pero ataca al enemigo cuando está lánguido o buscando su campamento.

22 Así debe aprovecharse la naturaleza de la energía.

23 Oponer el orden a la confusión, el silencio al clamor, es tener el corazón bajo control,

24 Aguardar a un enemigo que viene de lejos, oponer la saciedad al hambre, el descanso a la fatiga, es el modo de ahorrar las fuerzas.

25 No ataques donde ondean filas de estandartes, ni donde se despliegan las filas cerradas de la batalla, sino aguarda pacientemente tu hora.

26 No ataques a un enemigo en terreno elevado, ni a uno que tenga terreno elevado a sus espaldas. No persigas a un enemigo que finge huir; no ataques a un enemigo lleno de ánimo.

27 Si el enemigo ofrece un señuelo, no lo aceptes.

28 No estorbes a un enemigo que ha levantado el campamento y está a punto de retirarse. Al cercar a un enemigo, déjale una salida. No acoses a un enemigo desesperado.

29 Estos son los métodos de empleo de las tropas.

Une Sacra · edición 1.2 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

VIII. LOS NUEVE CAMBIOS

✦

1 Sun, el Maestro, dijo:—

2 En general, el procedimiento de la guerra es este:— el Caudillo, habiendo recibido órdenes de su señor, reúne los ejércitos.

3 No acampes en terreno pantanoso o bajo; entabla relaciones amistosas con los Estados vecinos; no te demores en un país lejano; usa la estratagema en terreno montañoso y boscoso; en terreno de muerte, combate.

4 Siempre hay caminos que deben evitarse; fuerzas que no deben atacarse; castillos que no deben sitiarse; terreno que no debe elegirse para el encuentro; órdenes del señor que no deben obedecerse.

5 El general que conoce los Nueve Cambios comprende el uso de las tropas; por el contrario, quien no los comprende no puede hacer uso de su conocimiento topográfico.

6 En la conducción de los ejércitos, si se comprende el arte de los Nueve Cambios, el conocimiento de las Cinco Ventajas no sirve de nada.

7 El sabio considera bien tanto la ventaja como la desventaja. Ve una salida en la adversidad y, el día de la victoria, no está ciego ante el peligro.

8 Al reducir a un enemigo a la sumisión, inflígele todo el daño posible; hazle emprender aventuras inútiles; haz también que los gobernantes vecinos se muevan como desees, tentándolos con la ganancia. Por eso, en la con-

ducción de la guerra, no dependas de que el enemigo no venga, sino confía en tus propios preparativos; no cuentes con que el enemigo no ataque tu fortaleza, y no dejes nada sin defender.

9 Los generales deben estar en guardia contra estos cinco defectos peligrosos:—

10 La impetuosidad ciega, que lleva a la muerte.

11 La cautela excesiva, que lleva a la captura.

12 El genio pronto, que atrae el insulto.

13 Un decoro demasiado rígido, que invita a la deshonra.

14 La consideración excesiva por las tropas, que causa inconvenientes.

15 Estos cinco defectos en el caudillo son desastrosos en la guerra. La derrota del ejército y la muerte del general nacen de ellos. Por eso deben considerarse cuidadosamente.

Une Sacra · edición 1.2 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

IX. MOVIMIENTO DE LAS TROPAS

✦

1 Sun, el Maestro, dijo:—

2 En cuanto a la disposición de las tropas y la observación del enemigo en la guerra de montaña:—

3 Cruza las montañas y acampa en los valles, eligiendo posiciones seguras.

4 Sitúa el ejército en terreno elevado y evita a un enemigo que esté en lugares altos.

5 En cuanto al agua:—

6 Después de cruzar las aguas, sigue de inmediato hasta alejarte. Cuando el enemigo esté cruzando un río, no salgas a su encuentro ni combatas con él dentro del agua, sino golpea cuando la mitad de su fuerza haya pasado. No avances contra un enemigo cerca del agua, sino sitúa el ejército en terreno elevado y en seguridad.

7 No combatas cuando el enemigo esté entre el ejército y el nacimiento del río. En cuanto a los pantanos:—

8 Cruza deprisa los pantanos salados; no te demores cerca de ellos.

9 Si por casualidad te ves obligado a combatir en las cercanías de un pantano, busca un lugar donde haya agua y hierba, y árboles en abundancia a la retaguarda.

10 En campo abierto, sitúa el ejército en un lugar conveniente, con terreno en alto a la derecha y detrás; de modo que, mientras delante está la muerte, detrás haya seguridad.

11 Así es la guerra en terreno llano.

12 Huangti, observando estas cosas, obtuvo la victoria sobre cuatro Príncipes.

13 Por regla general, los soldados prefieren el terreno alto al bajo. Prefieren los lugares soleados a los que el sol no alcanza.

14 Si se cuida la salud de las tropas, y acampan en terreno alto y soleado, se evitarán las enfermedades y la victoria será segura.

15 Si hay terreno en alto, acampa en su ladera soleada y delante de él; pues así se benefician los soldados y el terreno se usa en nuestro provecho. Si, por las lluvias en el curso alto, el río se vuelve turbulento, no lo cruces hasta que las aguas se hayan calmado.

16 Valles escarpados e intransitables; lugares como pozos; lugares estrechos; terreno enmarañado e impenetrable; ciénagas y lodazales; pasos angostos con trampas:— pasa deprisa por estos lugares y no te acerques a ellos. Haz que el enemigo se acerque a ellos, pero mantente lejos de estos lugares; ponte de frente a ellos, de modo que el enemigo los tenga a su retaguardia,

17 Si hay cerca del ejército precipicios, estanques, charcas, juncos y cañas, o bosques y arboledas espesas, regístralos a fondo. Son lugares donde es probable que el enemigo esté emboscado.

18 Cuando el enemigo está cerca, pero quieto, es fuerte porque confía en las defensas naturales.

19 Si el enemigo desafía al combate desde lejos, quiere que avances.

20 Si el enemigo está acampado en campo abierto, es con algún objetivo especial en vista

21 Movimiento entre los árboles muestra que el enemigo está avanzando. Ramas rotas y hierba pisada, como por el paso de una gran hueste, deben mirarse con sospecha.

22 El levantar el vuelo de los pájaros muestra una emboscada.

23 Animales asustados muestran que el enemigo se acerca a hurtadillas por varios lados. Chorros de polvo altos y rectos anuncian que vienen carros de guerra.

24 Masas de polvo largas y bajas muestran la llegada de la infantería.

25 Aquí y allá, columnas de polvo delgadas y altas son señales de que se está recogiendo leña y forraje.

26 Pequeñas nubes de polvo que se mueven de un lado a otro son señales de que el enemigo se prepara para acampar por poco tiempo.

27 Preparativos afanosos y palabras suaves muestran que el enemigo está a punto de avanzar para atacar,

28 Palabras altisonantes y el espolear de los jinetes hacia delante son señales de que el enemigo está a punto de retirarse.

29 Un avance de los carros ligeros hacia los flancos del campamento es señal de que el enemigo sale a combatir. Desear súbitamente un armisticio, sin consulta, es señal de un designio oculto.

30 El ir y venir de mensajeros y la formación de las tropas muestran que el enemigo prepara algún movimiento.

31 Un avance seguido de una retirada repentina es un señuelo para que se ataque.

32 Cuando los enemigos se apoyan en sus armas para descansar, tienen hambre.

33 Si los aguadores beben en el río, el enemigo sufre de sed.

34 Desdeñar el botín que está a mano es señal de agotamiento.

35 Pájaros agrupados en torno a una posición muestran que está desocupada.

36 Voces que llaman en la noche anuncian alarma.

37 El desorden en el ejército es señal de que no se respeta al general.

38 Banderas y estandartes que cambian de lugar son señal de que el ejército está inquieto.

39 Si los oficiales están irritados, es porque los soldados están cansados y lentos para obedecer.

40 Matar caballos para comer muestra que el enemigo está escaso de provisiones.

41 Cuando las ollas se cuelgan en la pared y los soldados no vuelven a sus tiendas, el enemigo ha llegado al fin de sus recursos.

42 Una amabilidad y una familiaridad excesivas por parte del general muestran que ha perdido la confianza de los soldados.

43 Recompensas frecuentes muestran que la disciplina se ha acabado.

44 Castigos frecuentes son señal de que el general está en dificultades.

45 El general que primero fanfarronea y luego es servil carece de discernimiento.

46 Quien ofrece disculpas y rehenes desea una tregua.

47 Cuando ambos bandos, ansiosos de combatir, se enfrentan durante un tiempo considerable sin avanzar ni retroceder, la ocasión exige la máxima vigilancia y circunspección.

48 El número no es señal segura de fuerza.

49 Aun sin ser capaces de un asalto impetuoso, si las fuerzas están unidas y se conoce el estado del enemigo, la victoria es posible,

50 Quien, sin reflexionar, menosprecia al enemigo será capturado con toda certeza.

51 Si un general que es extraño a las tropas las castiga, dejan de obedecerle. Si no son obedientes, no pueden emplearse con provecho.

52 Si las tropas conocen al general, pero no se dejan afectar por sus castigos, son inútiles.

53 Con un trato humano obtenemos obediencia; la autoridad trae uniformidad. Así obtenemos la victoria.

54 Si el pueblo ha sido educado en la obediencia desde el principio, respeta las órdenes de su jefe.

55 Si el pueblo no es educado pronto en la obediencia, no respeta las órdenes de su jefe.

56 Las órdenes siempre se obedecen si el general y los soldados están en armonía.

Une Sacra · edición 1.2 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

X. EL TERRENO

✦

1 Sun, el Maestro, dijo:—

2 En cuanto a las diferentes naturalezas del terreno, hay:—

3 Terreno abierto; terreno quebrado; terreno suspendido; desfiladeros; precipicios; países lejanos.

4 Terreno abierto es aquel donde cualquiera de los bandos tiene libertad de movimiento: sé rápido en ocupar cualquier terreno elevado de las cercanías y considera bien la línea de suministros.

5 Terreno quebrado. El avance es fácil, pero la retirada es difícil. Aquí, si el enemigo no está preparado, podemos vencer: pero si está preparado y nos derrota, y la retirada es imposible, entonces hay desastre.

6 Terreno suspendido. El bando que toma la iniciativa está en desventaja. Aquí, si el enemigo ofrece algún señuelo, no debemos avanzar: más bien, fingiendo una retirada, debemos esperar hasta que haya lanzado la mitad de su fuerza. Entonces podemos atacarlo con ventaja.

7 Desfiladeros: apresúrate a ocuparlos; guarnécelos con fuerza y aguarda al enemigo. Si el enemigo está ante ti, y con fuerza, no combatas con él; pero si hay puntos desocupados, atácalo.

8 En terreno escarpado, ocupa deprisa una posición en una altura soleada y aguarda al enemigo. Si el enemigo está ante ti, retírate y no lo ataques.

9 Si estás lejos del enemigo, y las fuerzas son iguales, tomar la iniciativa es desventajoso.

10 Ahora bien, estos son los seis tipos de terreno. Es deber de los generales estudiarlos.

11 Además, hay seis calamidades entre las tropas, que no nacen de un defecto del terreno ni de falta de oportunidad, sino de la incapacidad del general.

12 Son estas: rechazo, relajación, aflicción, desorganización, confusión y desbandada.

13 Si se envían tropas a atacar a un enemigo de igual calidad, pero diez veces más numeroso, se retiran derrotadas.

14 Soldados fuertes con oficiales débiles causan relajación.

15 Oficiales capaces con soldados flojos causan aflicción.

16 Oficiales superiores enfurecidos, que caen sobre el enemigo sin órdenes y no obedecen al general porque él no reconoce sus capacidades, producen desorganización.

17 Generales débiles y afables, cuyas instrucciones y mando son vagos, cuyos deberes de oficiales y soldados no están fijados, y cuyas disposiciones son contradictorias, producen confusión. Generales que no saben evaluar al enemigo, que oponen números pequeños a grandes, la debilidad a la fuerza, y que no ponen hombres escogidos en la vanguardia del ejército, hacen que sea desbaratado.

18 Estas seis cosas llevan a la derrota. Es deber del general estudiarlas con cuidado.

19 El terreno es la sierva de la victoria.

20 La capacidad de evaluar al enemigo y planear la victoria; buen ojo para las pendientes, el dominio del terreno y las distancias; estas son las cualidades del buen general.

21 Quien conoce estas cosas vence; quien no las comprende es derrotado,

22 Si la victoria es segura desde el punto de vista militar, combate, aunque el señor lo prohíba.

23 Si la derrota es segura desde el punto de vista militar, no combatas, aunque el señor lo ordene.

24 El general que avanza sin pensar en su propia gloria, o se retira sin importarle el castigo, sino que solo procura el bien del pueblo y la ventaja de su señor, es un tesoro para el Estado.

25 El buen general cuida de sus soldados y los trata con amor, como a sus hijos; en consecuencia, ellos lo siguen por los valles profundos y están a su lado en la muerte.

26 No obstante, el cuidado excesivo de los soldados puede causar desobediencia; la atención excesiva puede volverlos inservibles; la indulgencia excesiva puede producir desorden: se vuelven como niños mimados y no pueden emplearse.

27 Quien confía en sus propios hombres, pero ignora que el enemigo no debe ser atacado, no tiene certeza de la victoria.

28 Quien sabe que el enemigo puede ser atacado con ventaja, pero no conoce a sus propios hombres, no tiene certeza de la victoria.

29 Confianza en las tropas, juicio acertado sobre cuándo atacar al enemigo, pero ignorancia del terreno, traen una victoria incierta.

30 El soldado sabio, una vez en movimiento, no vacila y nunca queda sin saber qué hacer.

31 Como se ha dicho: “Conócete a ti mismo; conoce al enemigo; no temas por la victoria.”

32 Además, si se aprovechan la estación y la oportunidad, y se conoce el terreno, la victoria completa es segura.

Une Sacra · edición 1.2 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

XI. LOS NUEVE TERRENOS

✦

1 Sun, el Maestro, dijo:—

2 En cuanto a la conducción de la guerra, hay:—

3 Terreno de dispersión; terreno de perturbación; terreno de disputa; terreno de cruce; terreno de muchos caminos; terreno de penetración profunda; terreno difícil; terreno cerrado; terreno de muerte.

4 En todo tiempo, cuando el príncipe combate en su propio territorio, se llama terreno de dispersión.

5 El terreno a poca distancia dentro de la frontera del enemigo se llama terreno de perturbación.

6 El terreno que da ventaja a cualquiera de los bandos que lo posea se llama terreno de disputa.

7 El terreno al que cualquiera de los bandos tiene acceso se llama terreno de cruce.

8 El terreno entre tres provincias, cuya primera posesión permite controlar a los pueblos de la tierra, se llama terreno de muchos caminos.

9 El interior del país enemigo, con muchas de sus ciudades fortificadas a la retaguardia, se llama terreno de penetración profunda.

10 Montaña y bosque, precipicios, barrancos, charca y pantano, todos los lugares donde el paso es arduo, se llaman terreno difícil.

11 Una entrada estrecha y una salida sinuosa, donde un número pequeño puede oponerse a una gran fuerza, se llama terreno cerrado.

12 El terreno donde la demora significa desastre se llama terreno de muerte.

13 Por eso, no combatas en terreno de dispersión; no te demores en terreno de perturbación.

14 Si el enemigo está en posesión del terreno disputado, no ataques.

15 En terreno de cruce, no interrumpas los caminos.

16 En el cruce de los caminos, cultiva las relaciones,

17 Cuando hayas penetrado profundamente, recoge y almacena los bienes del enemigo.

18 Sal deprisa del terreno difícil. En terreno cerrado, usa la estratagema.

19 En terreno de muerte, combate.

20 Los combatientes hábiles de la antigüedad se esforzaban por separar la vanguardia y la retaguardia del enemigo; cortaban las fuerzas pequeñas y grandes del enemigo; impedían la ayuda mutua entre sus oficiales y soldados; sembraban la desconfianza entre los de arriba y los de abajo. Dispersaban al enemigo y le impedían concentrarse; si sus soldados estaban reunidos, carecían de unidad.

21 Si hay posibilidad de victoria, muévete; si no hay posibilidad de éxito, mantente firme.

22 Si me preguntaran cómo debe enfrentarse una fuerza enemiga poderosa y unida, diría: echa mano de lo que el enemigo más estima, y él se ajustará a nuestros deseos.

23 En la guerra, sobre todo, la rapidez sostiene el espíritu de las tropas. Golpea antes de que el enemigo esté listo; y ataca su falta de preparación por un lado inesperado.

24 En cuanto a la guerra en tierras extranjeras. Cuando son extranjeros en un país lejano, los soldados están unidos y resisten la derrota. Saquea las llanuras fértiles para que el ejército se alimente; cuida la salud de los soldados; no los canses inútilmente; une sus ánimos; acumula fuerzas; planea bien y en secreto. Si no hay refugio, los soldados no huirán de la muerte.

25 Si no hay otra alternativa que la muerte, los soldados se esfuerzan al máximo.

26 En lugares desesperados, los soldados pierden el sentido del miedo.

27 Si no hay lugar de refugio, no habrá vacilación.

28 Si han penetrado profundamente en el país enemigo, hay unidad.

29 Si es inevitable, los soldados combatirán con todas sus fuerzas. Aun sin advertencias, están vigilantes; obedecen sin insistencia; sin condiciones, son dóciles; sin instrucciones explícitas, confiarán en el general y le obedecerán.

30 Prohíbe la discusión de señales y presagios y disipa las dudas de los soldados; entonces, hasta el momento de la muerte, no se distraerán.

31 Las riquezas se niegan a los soldados, no porque el dinero sea cosa mala; la vejez les está vedada, pero no porque la vida larga sea un mal. Las penalidades y el peligro son la suerte propia del soldado.

32 Cuando se da la orden de ataque, los cuellos de los que están sentados pueden estar mojados de lágrimas; las lágrimas pueden rodar por las mejillas de los que están recostados; pero estos hombres, en un lugar desesperado, combatirán con el valor de Chu y de Kuei.

33 Los soldados deben usarse como las serpientes del monte Chang; si les golpeas la cabeza, la cola te golpeará; si golpeas la cola, la cabeza te golpeará; si golpeas el medio, la cabeza y la cola te golpearán a la vez.

34 Si alguien me pregunta si los hombres pueden ser llevados a moverse como esas serpientes, digo que sí. Los hombres de Wu y de Yueh se odian unos a otros; pero, si cruzan un río en la misma barca y una tormenta los sorprende, se ayudan como las dos manos.

35 Los caballos pueden estar atados y las ruedas de los carros hundidas en el barro; pero eso no impide la huida. El valor general y la unidad dependen de una buena conducción.

36 Los mejores resultados, tanto de los débiles como de los fuertes, se obtienen por el uso apropiado del terreno.

37 El guerrero hábil puede conducir a su ejército como un hombre lleva a otro de la mano, porque lo coloca en una posición desesperada.

38 El general debe ser sereno, impenetrable, justo y prudente. Debe mantener a sus oficiales y soldados en la ignorancia de sus planes y no informar a nadie de cualquier cambio o nuevo rumbo. Cambiando sus campamentos y tomando caminos tortuosos e inesperados, sus planes no pueden adivinarse.

39 Como quien retira la escalera de debajo de los que han subido al tejado, así actúa el general cuando sus hombres están reunidos para combatir. Penetra en el corazón del país enemigo y entonces revela sus planes. Conduce al ejército de aquí para allá como un rebaño de ovejas, que no saben adónde van.

40 Por eso el general debe reunir los ejércitos y colocarlos en una posición desesperada. Las diferentes naturalezas de los Nueve Terrenos; la adaptación de los medios a la ocasión; los corazones de los hombres: estas son cosas que deben estudiarse.

41 Cuando se está en el interior profundo de un país hostil, hay cohesión; si solo en las fronteras, hay dispersión. Dejar el hogar y cruzar las fronteras es quedar libre de interferencias.

42 En terreno de dispersión, une los ánimos de los soldados,

43 En terreno de perturbación, mantenlos juntos.

44 En terreno disputado, procura tomar al enemigo por la retaguardia.

45 En terreno de cruce, cuida bien las defensas.

46 En terreno de muchos caminos, cultiva las relaciones.

47 En terreno de penetración profunda, cuida de los suministros.

48 En terreno difícil, no te demores.

49 En terreno cerrado, cierra el camino de huida.

50 En terreno de muerte, muestra a los soldados que no hay posibilidad de sobrevivir. Es propio de la naturaleza de los soldados defenderse cuando están rodeados, combatir con energía cuando se ven obligados a ello, perse-

guir al enemigo si se retira,

51 No puede tratar con otros gobernantes quien no conoce sus ambiciones.

52 Quien no conoce montaña y bosque; acantilados; barrancos; lagos y pantanos; no puede conducir un ejército.

53 Quien no usa guías no puede sacar ventaja del terreno.

54 Quien no tiene un conocimiento completo de los Nueve Terrenos no puede obtener el dominio militar.

55 El gran general, al atacar a una nación poderosa, impide que el enemigo concentre sus huestes.

56 Intimida al enemigo de tal modo que otros Estados no pueden unirse contra él.

57 No lucha por el favor de otros Estados; ni se preocupa por sus derechos. Tiene confianza en sí mismo e intimida al enemigo.

58 Por eso toma con facilidad la fortaleza, o reduce el país a la sujeción. Al conceder recompensas, o en sus órdenes, no está atado a reglas antiguas.

59 Maneja sus fuerzas como si fueran un solo hombre.

60 Las órdenes deben dirigir a los soldados; pero, mientras lo ventajoso debe darse a conocer, lo desventajoso debe ocultarse.

61 Si las fuerzas son lanzadas al peligro, hay supervivencia; del terreno de muerte hay recuperación; pues la fuerza en peligro obtiene la victoria.

62 Descubre las intenciones del enemigo ajustándote a sus movimientos. Cuando se hayan descubierto, entonces, de un solo golpe, puede darse muerte al general, aunque esté a cien leguas de distancia.

63 Cuando se declare la guerra, cierra las barreras; destruye los salvoconductos; impide el paso de los espías del enemigo; conduce los asuntos del gobierno con vigilancia.

64 Aprovecha de inmediato la debilidad del enemigo; descubre lo que más valora y planea apoderarte de ello. Ajusta tus planes a la regla y a las circunstancias del enemigo.

65 Al principio, compórtate con la discreción de una doncella; luego, cuando el enemigo dé una abertura, lánzate como un conejo.

66 El enemigo no puede defenderse.

Une Sacra · edición 1.2 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

XII. EL ATAQUE POR EL FUEGO

✦

1 Sun, el Maestro, dijo:—

2 Hay cinco maneras de atacar por el fuego:

3 La primera se llama incendio de los cuarteles; la segunda, incendio de la intendencia; la tercera, incendio del equipo; la cuarta, incendio de los almacenes; la quinta, incendio de la tropa.

4 El momento para el ataque por el fuego debe ser adecuado. Además, los útiles deben estar siempre a mano.

5 Hay una época y un día propios para preparar y llevar a cabo el ataque por el fuego; a saber: la época en que el tiempo está seco; y un día en que la luna está en las mansiones de las estrellas Chi, Pi, I, Chen: pues son días de viento.

6 Observa bien lo que con certeza resultará del fuego y actúa en consecuencia. Cuando el fuego estalle dentro del campamento enemigo, lánzate sobre él desde fuera con toda rapidez; pero si sus soldados están quietos, espera y no ataques,

7 Cuando el fuego esté en su apogeo, ataca o no, según surja la oportunidad.

8 Si la oportunidad es favorable, prende fuego al campamento enemigo y no esperes a que estalle desde dentro,

9 Cuando el fuego estalle del lado de donde sopla el viento, no ataques desde el lado hacia donde sopla.

10 El viento que se levanta de día dura mucho. El viento que se levanta de noche pasa pronto.

11 Deben conocerse las particularidades de los cinco incendios, y estudiarse el calendario; y, si el ataque ha de ser ayudado, el fuego debe ser inextinguible.

12 Si el agua ha de ayudar al ataque, la inundación debe ser arrolladora.

13 El agua puede aislar o dividir al enemigo; el fuego puede consumir su campamento; pero, a menos que se obtenga la victoria o la posesión, el enemigo se recupera pronto y surgen infortunios. La guerra se alarga, y se gasta el dinero.

14 Que el señor ilustrado lo considere bien; y que el buen general tenga presente el objetivo principal. Si no hay ventaja que ganar, no te muevas; sin perspectiva de victoria, no uses a los soldados; no combatas a menos que el Estado esté en peligro.

15 La guerra no debe emprenderse porque el señor está en un momento de pasión. El general no debe combatir porque haya ira en su corazón.

16 No hagas la guerra a menos que con ella pueda obtenerse la victoria; si hay perspectiva de victoria, muévete; si no hay perspectiva, no te muevas.

17 Pues la pasión puede cambiar en alegría, la ira pasa; pero un país, una vez derribado, no puede restaurarse; los muertos no pueden volver a la vida.

18 Por eso está escrito: el señor ilustrado es circunspecto, y el buen general es cauteloso; entonces el Estado está seguro, y el ejército es victorioso en la batalla.

Une Sacra · edición 1.2 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

XIII. EL EMPLEO DE LOS ESPÍAS

✦

1 Sun, el Maestro, dijo:—

2 Llamar a las armas a 100.000 hombres y transportarlos cien leguas es una empresa tal que en un solo día se gastan 1.000 taeles del dinero de los ciudadanos y de los nobles; surgen agitaciones dentro y fuera del Estado; los porteadores caen exhaustos a lo largo de la línea de marcha del ejército; y las ocupaciones de 700.000 hogares quedan trastornadas

3 Además, los ejércitos pueden estar frente a frente durante años; pero el desenlace puede depender de la victoria de un solo día.

4 Por eso, escatimar pequeños gastos en títulos y salarios para los espías, y permanecer en la ignorancia de la situación del enemigo, es carecer de humanidad. Una persona así no es general; no es ayuda para su señor; no es dueña de la victoria.

5 El gobernante ilustrado y el general sabio que actúan, vencen y se distinguen por encima de lo común están informados de antemano.

6 Este conocimiento no se obtiene invocando a dioses y demonios; ni viene de la experiencia pasada ni del cálculo. Es por medio de hombres como se obtiene el conocimiento del enemigo.

7 Ahora bien, los cinco tipos de espías son estos: espías de aldea, espías internos, espías convertidos, espías de muerte, espías vivos.

8 Si estos cinco medios se emplean a la vez, nadie puede descubrir su funcionamiento. Esto se llama el Hilo Misterioso: es el Tesoro del Señor.

9 Espías de aldea son las gentes del país que dan información.

10 Espías internos son aquellos funcionarios del enemigo que empleamos.

11 Espías convertidos son aquellos espías del enemigo que están a nuestro sueldo. Los espías de muerte se envían para desinformar al enemigo y difundir falsos informes por medio de nuestros espías que ya están en las líneas enemigas.

12 Los espías vivos regresan para informar.

13 En lo que se refiere a los ejércitos, los espías deben ser tratados con la mayor bondad; y, al repartir las recompensas, deben recibir el trato más generoso. Todos los asuntos relativos a los espías son secretos.

14 Sin una capacidad infinita en el general, el empleo de espías es imposible. Su trato requiere benevolencia y rectitud. A menos que se les observe con la más estrecha atención, no se obtendrá de ellos la verdad.

15 Maravilloso es, en verdad, el poder de los espías.

16 No hay ocasión en que no puedan usarse.

17 Si se habla de un asunto secreto antes de tiempo, el espía que contó el asunto y el hombre que lo repitió deben ser condenados a muerte. Si se desea atacar un ejército, sitiar una fortaleza o matar a cierta persona, ante todo, averigua los nombres del general al mando; de sus hombres de confianza; de los que introducen a los visitantes ante la Presencia; del portero y de los centinelas. Luego pon a los espías a vigilarlos.

18 Busca a los espías del enemigo que vienen a espiarnos; dales dinero; haz que sean alojados y atendidos; y conviértelos a nuestro servicio. Por medio de ellos podemos obtener espías entre los aldeanos y los funcionarios del

enemigo.

19 Por medio del espía convertido podemos construir una historia falsa para que el espía de muerte la lleve al enemigo.

20 Es por medio del espía convertido como podemos usar las cinco variedades con la máxima ventaja; por eso debe ser tratado con liberalidad.

21 En los tiempos antiguos, el ascenso al poder de la provincia de Yin se debió a Ichih, que fue enviado al país de Hsia. Del mismo modo, durante la fundación del Estado de Chu, Luya vivió entre el pueblo de Shang.

22 Por eso, los gobernantes inteligentes y los generales sabios usan a los hombres más hábiles como espías, e invariablemente adquieren gran mérito. El espía es una necesidad para el ejército. De él depende el movimiento del ejército.

Une Sacra · edición 1.2 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0