

第三篇 战略

战略															
战略的定义	战略的要素									战略的形態					
战略係將战斗作为实现战争目的的手段而使用之	精神的要素			有形的要素		数学的要素			地理的要素（土地的影响）		統計的要素（給与的諸手段）	军事行为的中止 战争的动学法則			
	将帅的技能（胆力、堅忍）	军队的武德 勇——胆力		军中的国民精神	兵数的优势 絕對的优势（強大军对的编成）	获得优势的其它两种手段——奇袭及诡计	集中			战略預备队	兵力的節約		幾何学的要素——兵力配合的形态	地形	瞰制
		严——堅忍的精神					空間的集中	时间的集中							
						兵力的集中量		兵力的集中所生疲劳、困苦、缺乏的影响							

第一章 战略

一. 战略及作战计划

所谓战略系以战斗来实现战争目的的手段，故对战略，先要作如次的两种观察：

- (1) 战斗力及战斗成功的可能性
- (2) 应使战斗力成为卓越的智力、感情力

为达成战争的目的，而策定作战计划，则必要根据此两点。所谓作战计划是决定整个军事行动的目标，而各种军事行动又连结于该目标。

从来作战计划不是策定于军队，惯例系策定于政府，所以政府殆成为军队的大本营（如七年战争的腓特烈大王），但就一般说，纸上的空论绝无效用，计划必须适应在战场上的实际状况，又不断地加以修正方可。

二. 战略手段的性质

战略上所使用的各种形式，手段极为简单，又经常为兵家所使用，其所获结果，亦为众人皆知。但有些批评家却过于重视此形式与手段，遂眩惑于前人辉煌的战绩，而以简单的活动形式为天才的表现。

可是战略的形式与手段未必为天才的表现，但实行之则不易，非有天才的手腕不可。总之，断然遵守既定的方针，始终遂行原定的计划而克服无数的障碍，不特要有雄大的魄力，且要有超常的明敏正确的思虑。

其次，论战略而不把一切精神力加以考察，仅依物质的数量而立论，则此种论调，便成为力的均衡，兵力的优劣，时间与距离的关系，几何学的角与线的问题。

但战略上较难之点，不在于这种简单的物质数量，乃在于能否把握着活动于其间之精神上的各种力量。

这种精神上的诸力，特别在战略的最高范围里（即战略与政治及行政相关联的部份），常发生重大的作用，而使将帅判断困难。

三. 战略效果

所谓战略效果是观察战争或战役的全体后，而又综合观察其间所发生的战斗及会战的效果之谓。

战斗的效果分为直接的与间接的两种：

1. 直接的——直接破坏敌战用力。
2. 间接的——不是直接破坏敌战斗力，乃欲达成其目的，而决定间接的目的，以遂行之，则可收此效果。例如占领敌方的省县、都市、城塞、道路、桥梁、仓库等。

战争是多数战斗的结合。而战略效果仅为各个战斗的效果，即战略效果，不是表现于占领地点及敌无防备的地方等方面，乃系决定于此战斗效果之终局的总和。换言之，决定整个作战成败之所在，实为最后得利或失利的总和。

第二章 战略的要素

战略的要素，依其性质，可以做下面五种的分

1. 精神的要素——属于精神的特性及精神作用所惹起的一切。
2. 有形的要素——属于军队的战斗力、编组及兵种的此率等。
3. 数学的要素——属于作战线的角度，及具有外线机动与内线机动的几何学性的部份。
4. 地理的要素——属于土地的影响，如瞰制地点、山岳、河流、森林、道路等。
5. 统计的要素——军队维持的手段（给养、补充等）。

此等要素在战争某种行为中，无单独的作用，乃常互相混合的存在着，故分析此等要素而作个别的研究，并非无毛病，但从另一面观察，却可以明确理解此等要素的价值。

一. 精神的要素

精神的诸力（或简称精神力）足以影响军事行动的全体，而且军队的运用，也是凭于指挥官的意志力而决定，即军队与将帅、政府等的智能及其他精神上的各种特性，战地的人心，战胜战败的影响等都足给予军事行动的重大影响。

但因对此精神力问题观察的困维，故尚为人置诸脑后，不过战史却常提示了这种精神力的价值。

基本上精神力可以分为如次的三种因素，就中应以何者最值得重视，实是一个困难的问题。而各因素均足给予战争极大的影响，在战史上已有明确的事实为之证明。

1. 将帅的才能
2. 军队的武德
3. 军中的国民精神

到了现代，欧洲各国的军事均达于同一的水准，兵学的原则各邦亦各趋一致，故像腓特烈大王用斜形战斗队形击破奥军于拉顿一样的使用特殊技能来博得战胜的事已很困难了。

所以在今日的状态，军中的国民精神与军人战斗动作的娴熟，实具有加倍的重要性。

在精神诸力中表现有特别作用的，就是胆力与坚忍的精神。胆力常足以超越猝至的危险，成为一种独自的活动原理。战争除可由空间、时间及物质的数量的计算来推定其成功率外，又不能不承认胆力，具有一定的成功率。故胆力可以说是将帅必须具备的第一条件，没有胆力决不会成为卓越的统帅。又坚忍是打破战争上的无限艰难、辛苦、困乏等，而取得赫赫战果的唯一途径。肉体与精神衰弱的人，决不足以克服此等战争上困难，唯具有强烈的意志者，方能达成最后的目的。

二. 有形的要素

（一）兵数的优势

有形的要素（或称物质的要素）是兵数、武器、编成及各种技术等，就中以兵数的优越作为战胜的一个重要因素。假设在白纸上想定彼我的编成、装备、军队的素质等完全相等，则决定彼我的胜败，主要的就是兵数的多寡。但如果全将其他战胜的因素置之不讲，仅以兵数的优越作为战胜的绝对因素，其错误自不待言。

反之，若认为兵数的优越对于战胜没有多大影响，而战胜乃属于其他战略要素，如军之几何学的态势，及地形的利用等，这也是犯著重大的错误的。还有一种思想流行于十八世纪，以为军队的兵数要有一定标准的大，但超出此以上的战力，反为有害。总之，兵数的均衡自要有一定的限度，其程度如果悬殊过什，则任何因素均不能凌驾之。不过在最近欧洲战史上，以寡兵而胜二倍以上之敌，也有不少例子，如拉顿之战，腓特烈大王以三万兵而破八万的奥军，在罗斯巴哈之战，彼又以二万五千兵破五万的奥法联军。

拿破仑在德勒斯登之战，虽以十二万兵击败二十二万的奥俄普联军，但这个兵力的此例，却不及二倍。

反之，称为古今第一流的两大军事天才家，——腓特烈首以三万兵而为五万的奥军所破，拿破仑亦以十六万兵而为二十八万的联合军所败。

由上而观，可知在今日的欧洲，纵是超卓的将帅，欲与拥有二倍优势兵力之敌对战而取胜，实在困难。

故欲战胜，就「非在决定的瞬间，尽量地集结多数的军队不可。」

但这种兵数的优越应如何求得之呢？

（1）兵数的绝对优势

在战争之初，应尽量以大多数的兵力参加战役，期在兵数上占绝对的优势。

但这种绝对优势兵数的决定，乃属诸政府的权限，而出征军的总指挥官通常只能使用既定的兵力交战而已。

（2）兵数的相对优势

总指挥官为求在战斗上取得其数的优势，只得巧于运用，以造成相对的优势而已。

总指挥官为造成相对的优势，就要具备有——对敌情之正确判断，以寡兵牵制敌人的勇气，实行强行军的至刚气力，出以敏捷果敢的奇袭，突遇危险的到来，而精神的活动力愈加活泼等条件。

但于此（即关于造成兵数的相对优势）亦有只以明确测定空间与时间作为兵力运用上之主要因素的思想流行着。惟现以公平的眼光，通览战史，仅因测定时间与空间的错误而招致失败的战例，亦属罕见。

至富于决断心而英明的将帅如腓特烈大王与拿破仑，其凭疾风般的行军，以一军逐次击破数个敌军时，决不能仅用时间与空间的单纯计算来说明的。

但为获得这种相对的优势，应采取如何手段呢？

- (A) 决胜点正确的决定。
- (B) 军队最初的行动方向能正确无误。
- (C) 不眩惑于眼前的现象，常保持集中优势的兵力。

(二) 获得优势的其他两种手段

获得优势的其他两种手段, 就是奇袭与诡计:

(1) 奇袭

为获得相对的优势，就常要以奇袭为行动的基础。且依于奇袭的实行，可以使敌军发生混乱，及挫折其士气而收获精神上的效果。

关于奇袭的本质，有如下表：

奇袭											
本质				实行的要件			效果				
奇袭適用的可能性				奇袭的价 值		奇袭效 果的性 质	秘匿 (企 图行 动)	计划 准备 的周 到	坚强的活动 力 迅速的 决心 长途 的强行军	优 势 的 获 得	精 神 效 果 的 获 得
一、 奇袭 係依 於作 战种 类与 时机 而异 ，其 适用 有大 小强 弱之 分， 且常 成为 不可 缺的	二、 战术 的奇 袭較 战略 的奇 袭， 其适 用的 余地 为大	三、 战略 的奇 袭， 以在 战略 的純 军事 目的 时， 实行 容易	四、 战争 开始 之际 ，极 少奇 袭敌 人， 從出 师准 备上 ，可 察知 的企 图	奇袭 系依 军队 、指 揮官 的性 能而 发挥 其价 值。	至於 柔弱 而紀 律废 弛、 意志 薄弱 的指 揮官 則不 能遂 行奇 袭	奇袭的 效果不 是絕對 的，大 多保有 偶然性	並要有紀律严肃的军队， 意志坚强的政府和将帅				

在历史上以奇袭而取得辉煌的战绩，只得再数到拿破仑与腓特烈大王。且就这两位名将所行奇袭的战史为例证：

(A) 战术的奇袭

(一) 一八一四年拿破仑对布留歇军的战斗。

(二) 一七六〇年腓特烈大王对牢敦军的利格尼兹战斗。

(B) 战略的奇袭

一八〇〇年拿破仑的越过阿尔卑斯山。

(C) 战争开始，奇袭敌国的战例
一七四二年腓特烈大王进入细勒西亚的作战。

(2) 诡计

诡计是秘匿我军本来的意图，使敌脑筋混乱，面自犯错误之谓。故诡计为奇袭所不可缺的一要件。但诡计的实行，却常附带着如次的困难：

(A) 恐其终归无效，例如发布虚伪的方略与命令，并故意使此种消息传入敌耳。惟此种作为，除在特别时机外，一般不易收效。

(B) 为牵制敌人，或实施伪战斗配备（如伪阵地）以眩惑敌人，但须用很大的时间与劳力，且往往容易招来正面兵力薄弱的不利。

故指挥官不喜用诡计，在许多场合都用常道。

但在战略的指挥上，如因兵力的不足，必须活用诡计。尤其陷于途穷力屈，绝无胜算时，更非从诡计中求生路不可。

三. 数学的要素

(一) 兵力的集中

为求兵力的优越，一般须保有强大的兵数，而在决定使用的瞬间，尤须保有强大的兵数。

正如前述，将帅不能自由决定兵力的多寡，仅能依其集中兵力而使用之，即兵力非在适切的空间与时间上力求集中不可。

(1) 空间上的兵力集中

为求空间上的兵力集中，必须极力避免兵力的分割，但亦非无与此相反的事实，古来将帅依漫然的感情，实行兵力分割者，屡见不鲜。至关于兵力必要分割的场合，留待下章研究。

(2) 时间上的兵力集中

时间上兵力集中的研究对象，就是兵力逐次使用的价值。兵力的集中量，及兵力集中所发生之疲劳、困苦、缺乏等的影响。以下且加以简略的解说：

(A) 兵力逐次使用的价值

战争为互相对立的两方之兵力的冲突，兵力较大者便可以歼灭敌方或完全将其驱逐之。故一般认为兵力的逐次使用，必犯很大的过失。但于此将兵力作有利的控制，其理由有二：

- 火力是战术的基础，在战斗初期，应凭火力的发挥而力求减少损耗。
- 彼我的战线陷于停顿、疲劳、困惫的时候，增援新锐的兵力，其价值甚大。

在后者的场合，若胜败的归趋既明，则胜者便可以借精神上的优越感而压倒败者。假令此时，败者有新锐兵力的增援，亦无从挽回颓势。

一般战术上的战果，系产生于战斗中，即在战斗未终结时之彼我混乱的状态中。反之，战略上的战果却产生于战斗终结之后。

故在战术上，可以借新锐兵力的加入，捕捉战况一转的机会。但在战略上，这种时机却已成为过去。由此吾人可以得到下面的结论：

「在战术上可以逐次使用兵力，但战略上则要同时使用之。」

(B) 关于兵力的集中量

关于兵力的集中量，观于上述，已可了然。即欲获战术的成功，开始就要使用必要的兵力。其余兵力则作为预备队，而等待于敌炮火的射程以外。但战略上则要将可能使用的兵力，同时使用之其理由是：

- 战略上一旦成功之后，则战术上状况的剧变，即可减少（因战斗已终结）。
- 使用于战略上的兵力，不应使其全部受损耗。
- 决定战略上的适剩兵力，极为困难。

(C)兵力集中所发生疲劳、困苦、缺乏等的影响。

我们即已研究了战术上的破坏要素，即对炮火及白兵战应否保存兵力，其次更发生对于战略上的破坏要素——疲劳、困苦、缺乏等应否保存新锐军队以为补充的问题。

于此，且解答之如次：

- 没有实战经验的新兵，比未使用的新锐军队，其威力较小。
- 在战略的行动中所发生的疲劳、困苦、缺乏等损耗，并不像战斗损害（即参加该战斗兵数的死伤）一样的成正比例而增加。
- 由于兵数的增加，反减少全般的危险及减轻勤务。

故对于这个战略上的破坏要素，没有保存兵力的必要。要之，为达成战略上的目的所使用的兵力，以同时澈底使用于同一地方，同一行动的效果为最大。

(二) 战略预备队

(1) 战略预备队的任务

预备队的一般任务是：

- 交替战斗中的军队或增援之
- 预防意外的危害

即前者纯粹属于预备队战术的任务，后者有时属于战术的任务，有时属于战略的任务。例如在河川山地防御场合，因对敌情侦知的不确实，为变更我兵力的配备，就先要准备一部兵力，以防不预测事件的发生。

但敌情的不确实性，如在战略的活动愈离开战术的活动，接近于纯粹的战略时，则愈减少。至与政治发生密切的联系时，则完全消灭。这样，战略的预备队也自然随之减少（即指敌情不确实性的减少）。

（2）战略预备队的价值

- 战略行动常欲隐秘于很长的时间及广大的地域，实为困难，故在许多场合可以侦知敌的战略企图。
- 战略上的胜利为各个战斗结果的综合。大军的战胜，足以补偿小军的败续而有余。故在主要决战上使用所有的兵力，如另一面为敌所破，则这一面（主决战）非求其必胜不可。
- 战术上的兵力逐次使用，在求胜败决定于战斗的终局。反之，战略上的兵力同时使用，系展开主要的决战于战斗的初期。

基于上述三种观察，可以说，战略预备队除抱有特别目的之场合外，都是不必要的，反会发生危险。

战略上在某地点所发生的不利，一般可以借其他地点的胜利来补偿。至将某地点的兵力移调于其他地点，而使其平均的事情则很少。

预备队是用以预防不利的，尤应及时使用于企图决战的正面，以博取胜利，但实际上，竟有使用不到者。例如一八〇六年耶纳会战中的普军。

（三）兵力的节约

兵力的节约，系戒其力的浪费，而确保其全部的协同动作之谓。换言之，即使兵力的每一部份没有不呈活动的作用。

倘若在必要以外的地力配置兵力，或在决战时机，尚有一部份兵力在行军中、机动中，像这样的使用兵力，与其说是愚拙，不加说是自寻危险。

（四）几个学的要素

几何学的要素即兵力配备的形态，以影响于筑城为最大。在战斗上如军队的运动、野战筑城、阵地的占领、攻击的法则等皆成为几何学上的线、角等问题。尤其战斗之际，欲包围敌人，更成为几何学的要素问题。

然在运动战上，与其说是受这种几何学要素所支配，无宁说是受精神力，各级指挥官的特性及偶然性的影响为尤大。

(1) 战术上之几何学要素的价值

在战术上因时间及空间的短小，则容易使其限制为最小的限度。例如一个部队因侧面及背面受敌攻击，忽然退路又被其遮断时。故欲避免这种危险，就不能不求几何学之态势的优越。于此，在战术上可见几何学的要素，实为重要的因素。

(2) 战略上之几何学要素的价值

在战略上因其有关系之时间及空闲的长大，故几何学要素在战略上的效用不十分重要，枪炮射程的距离不能由这个战场到达那个战场。且当实施战略上的迂回行动时，往往需时数周或数月，加以空间距离的扩大，故纵以如何完整的战略配备来实行当初的企图，亦极困难。固然，几何学的配备不健全，但有一点的战胜亦可产生很大的效果。故可以结论：

「在战略上战胜之数，及其价值的大小远在几何学的要素之上。」

我们对于克劳塞维慈这个数学要素的观察，实发生种种的怀疑。这是现代战争比诸当时的战争（主要的指腓特烈战争与拿破仑战争），各种交通通讯机关的特别发达，已增大了军队的机动性。所以于研究本章的理论时，就非先了解克氏的思想是基于拿破仑时代的战略思想为念头不可。

四. 地理的要素

（一）地形

（1）地形影响于军事可从如下两方面来观察：

（A）影响于军队的粮食给养。

（B）影响于军事的活动：

-障碍运动

-障碍俯瞰

这三种影响，可使军事行动发生多种多样的复杂化。

（2）地形影响于军事，主要的依于土地的性质而变化，其代表的东西为：

- 耕地——此等地方为许多壕、墙、篱、堤等所切断，并有许多独立的住宅与丛林的存在。
- 森林地、沼泽，湖沼地带。
- 山地、起伏地等。

此等地形的特性，不仅直接影响于战术行动，且影响于战略上的兵团运用、编成、装备等。

即在这种特种地形欲举行一如平原地的大会战，极为困难，而分散的各个战斗却直接成为决定战胜的要素。因之与其说凭将帅的战略运用足以决定胜败之数，不如说由于下级指挥官的独断能力，军队的战斗精神。

又，在山地、森林、耕地等运动困难的地方，对于兵种的配合亦必要特加注意才可。

（二）瞰制

战略上瞰制的利益有如次三种：

（1）战术上的优势：

- (A) 高地可利用作为难于接近的障碍物。
 - (B) 从上方向下方射击，射击距离虽然同样，但命中率却较反对方向为大。
 - (C) 有俯瞰展望的利益。
- (2) 接近困难，俯瞰容易，又成为战略上的利益。
- (3) 俯瞰足以使精神振奋。

地理影响于战略如此重大，但仅以此而欲取得战胜则不可能。地形是死物，有待于利用，战胜是依于战斗的胜利而获得。

五. 统计的要素

统计的要素——军队的维持手段，主要的关系于战斗力，留待战斗力篇详述。

附说四。兵器的重要性

克氏在本书上，每强调兵数的优越为战胜的决定要素，此固因为当时的情况使然，正如该书后面所说：「最近各国军队不仅兵器上装备上训练上相类似，就是将帅的战术能力亦概达于同一水准。」（见战斗力篇第一章）惟降及现代由于各国武器装备优劣的不同，在战场上恒以武器、袋装备的优劣，而决定胜败。尤其自原子弹出现后，各国军事家皆推断：在将来战争上，由于原子弹的使用，纵是若何庞大的陆海军，亦归于无用。故将来的制胜必为少数具有最大速度和航续力而携带原子弹的空军。但照我们的观察：原子弹如果仍被使用于将来战争上（不被禁止的话），其威力难免不受限制，即是说，当防御的武器出现时，必将失掉其作用或减少其威力。虽然，但我们还是相信决定将来战争的胜败主要的仍为「新兵器」，「新装备」。这是我们今日研究克氏的兵学应注意之点（此附说为浴日加入）。

第三章 战略的形态

一. 军事动作的中止

若从理念来观察战争，则军事行动应是续继而不间断的。

试阅战史，便可看到静止与无活动的状态，占着战争的大部份。这个原因，可以归结为如下三种（参照第二篇第一章）：

- (1) 人心本具有怯懦，缺乏决断的意念。
- (2) 人类的判断及洞察力的不充分。
- (3) 其他条件如同样，则防御比攻击为有利。

倘若寻诸拿破仑战争以前的战史，也常见不基于上述原因，而发生长期之军事动作的中止。主要的，一面由于军事的要求，及他方面的国情与道义的政治论等军事以外的原因，但其影响却异常重大。

像这样的战争，便陷于仅为武装中立，或示威运动，俾有利于谈判，或为等待将来的好机，姑先止于多少利益的获得，或仅为履行不愉快的同盟义务而参战等形态，遂使战争抛弃原来猛烈的本质与面目。

此时代，战争的停止活动竟占战争期间十之八九。

战争的如此中途停顿，遂使兵学理论趋于技巧，及强调机动态势的优越与决战回避主义，甚至以决战属于野蛮人的战争。但以法国革命的爆发，突然惊醒了沉醉于这旧式兵术思想的人们的迷梦，并发挥战争本来的激烈性，而席卷全欧。

依此而观察现代战争，可以定出如次三种性质：

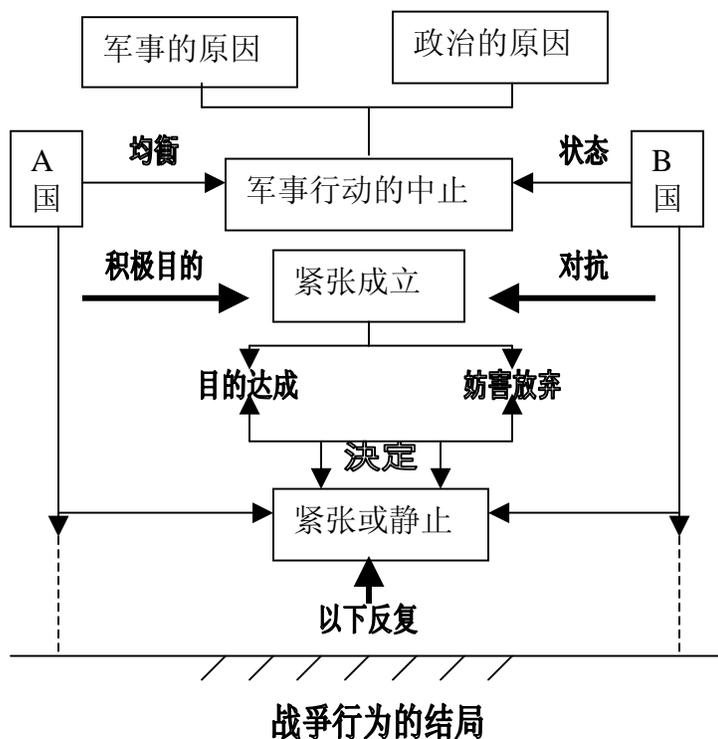
1. 军事行动不是继续进行着的，也有中止的期间。
2. 两个战斗之间，必有相持的时间，此时双方俱取守势。但战斗却连续到战争的结局为止。
3. 两敌中抱有积极的的目的者常取攻势主义。

二. 军事的动学法则

(1) 休止与紧张的反复

正如前章所说，近代战争是有它的中止期间。倘若军事动作的中止状态成立时，这时就要保持彼我有形无形的力量及一切关系与利害的均衡。至某一方抱有积极的目的而开始活动时，则他方为对抗之亦开始同样的活动，于是便发生战斗的紧张。此种紧张，一方为达成预期的目的，或在他方未绝念抵抗前而继续着。

这样便会发生新的紧张，或发生一时的间断，即静止的状态。这两种状态是不断的循环着，且以下表来表示这种状态：



(2) 紧张的程度与战果的关系

决战的效果以在紧张的成立时为尤大，这个理由是：

(A) 目的既确定之后，因之意志力亦加强，且动作的必要亦迫切。

(B) 一切均指向大规模的运动而准备。

而紧张的程度愈大，则决战的价值亦愈增加其重要性。

例如一七九二年法将丢谟利埃 (Dumouriez) 率革命军侵入普鲁士而破敌于发尔密 (Valmy 法国一乡村) 时，顿使法军的士气为之大振。反之，在荷赫刻赫 (Hochkirch 萨克森一城市) 的战胜却没有多大的感觉。

古来的战争 (指拿破仑以前的战争)，已如上述，均以休止、均衡的状态为常则。此等战争中的诸行为，不会发生重大的效果。况且有仅为祝女帝诞生 (如荷赫刻赫的事迹)，或恐污辱军职 (如库涅斯多夫的事迹)，或为博得将帅的虚名而出于战斗，其战果如何，不问可知。