

## 第三篇 戰畧

戰略															
戰略的定義	戰略的要素										戰略的形態				
戰略係將戰鬥作為實現戰爭目的的手段而使用之	精神的要素			有形的要素		數學的要素				地理的要素 (土地的影響)	統計的要素 (給與的諸手段)	軍事行為的中止	戰爭的動學法則		
	將帥的技能 (膽力、堅忍)	軍隊的武德 勇——膽力		軍中的國民精神	兵數的優勢 絕對的優勢 (強大軍隊的編成)		獲得優勢的 其它兩種手段—— 奇襲及詭計	集中			戰略預備隊	兵力的節約	幾何學的要素—— 兵力配合的形態	地形	瞰制
		嚴——堅忍的精神			相對的優勢 (運用的巧妙)			空間的集中							
						時間的集中									
						兵力的集中 所生疲勞、困苦、 缺乏的影響									
						兵力的集中量									
						兵力的逐次使用價值									

# 第一章 戰略

## 一 戰略及作戰計劃

所謂戰略係以戰鬥來實現戰爭目的的手段，故對戰略，先要作如次的兩種觀察：

- (1) 戰鬥力及戰鬥成功的可能性
- (2) 應使戰鬥力成為卓越的智力、感情力

為達成戰爭的目的，而策定作戰計劃，則必要根據此兩點。所謂作戰計劃是決定整個軍事行動的目標，而各種軍事行動又連結於該目標。

從來作戰計劃不是策定於軍隊，慣例係策定於政府，所以政府殆成為軍隊的大本營（如七年戰爭的腓特烈大王），但就一般說，紙上的空論絕無效用，計劃必須適應在戰場上的實際狀況，又不斷地加以修正方可。

## 二 戰略手段的性質

戰略上所使用的各種形式，手段極為簡單，又經常為兵家所使用，其所獲結果，亦為人人皆知。但有些批評家卻過於重視此形式與手段，遂眩惑於前人輝煌的戰績，而以簡單的活動形式為天才的表現。

可是戰略的形式與手段未必為天才的表現，但實行之則不易，非有天才的手腕不可。總之，斷然遵守既定的方針，始終遂行原定的計劃而克服無數的障礙，不特要有雄大的魄力，且要有超常的明敏正確的思慮。

其次，論戰略而不把一切精神力加以考察，僅依物質的數量而立論，則此種論調，便成為力的均衡，兵力的優劣，時間與距離的關係，幾何學的角與線的問題。

但戰略上較難之點，不在於這種簡單的物質數量，乃在於能否把握著活動於其間之精神上的各種力量。

這種精神上的諸力，特別在戰略的最高範圍裏（即戰略與政治及行政相關聯的部份），常發生重大的作用，而使將帥判斷困難。

## 三 戰略效果

所謂戰略效果是觀察戰爭或戰役的全體後，而又綜合觀察其間所發生的戰鬥及會戰的效果之謂。

戰鬥的效果分為直接的與間接的兩種：

1. 直接的——直接破壞敵戰用力。
2. 間接的——不是直接破壞敵戰鬥力，乃欲達成其目的，而決定間接的目的，以遂行之，則可收此效果。例如佔領敵方的省縣、都市、城塞、道路、橋樑、倉庫等。

戰爭是多數戰鬥的結合。而戰略效果僅為各個戰鬥的效果，即戰略效果，不是表現於佔領地點及敵無防備的地方等方面，乃係決定於此戰鬥效果之終局的總和。換言之，決定整個作戰成敗之所在，實為最後得利或失利的總和。

## 第二章 戰略的要素

戰略的要素，依其性質，可以做下面五種的分類：

1. 精神的要素——屬於精神的特性及精神作用所惹起的一切。
2. 有形的要素——屬於軍隊的戰鬥力、編組及兵種的此率等。
3. 數學的要素——屬於作戰線的角度，及具有外線機動與內線機動的幾何學性的部份。
4. 地理的要素——屬於土地的影響，如瞰制地點、山岳、河流、森林、道路等。
5. 統計的要素——軍隊維持的手段（給養、補充等）。

此等要素在戰爭某種行為中，無單獨的作用，乃常互相混合的存在著，故分析此等要素而作個別的研究，並非無毛病，但從另一面觀察，卻可以明確理解此等要素的價值。

### 一 精神的要素

精神的諸力（或簡稱精神力）足以影響軍事行動的全體，而且軍隊的運用，也是憑於指揮官的意志力而決定，即軍隊與將帥、政府等的智能及其他精神上的各種特性，戰地的人心，戰勝戰敗的影響等都足給予軍事行動的重大影響。

但因對此精神力問題觀察的困難，故尚為人置諸腦後，不過戰史卻常提示了這種精神力的價值。

基本上精神力可以分為如次的三種因素，就中應以何者最值得重視，實是一個困難的問題。而各因素均足給予戰爭極大的影響，在戰史上已有明確的事實為之證明。

1. 將帥的才能
2. 軍隊的武德
3. 軍中的國民精神

到了現代，歐洲各國的軍事均達於同一的水準，兵學的原則各邦亦各趨一致，故像腓特烈大王用斜形戰鬥隊形擊破奧軍於拉頓一樣的使用特殊技能來博得戰勝的事已很困難了。

所以在今日的狀態，軍中的國民精神與軍人戰鬥動作的嫻熟，實具有加倍的重要性。

在精神諸力中表現有特別作用的，就是膽力與堅忍的精神。膽力常足以超越猝至的危險，成為一種獨自的活動原理。戰爭除可由空間、時間及物質的數量的計算來推定其成功率外，又不能不承認膽力，具有一定的成功率。故膽力可以說是將帥必須具備的第一條件，沒有膽力決不會成為卓越的統帥。又堅忍是打破戰爭上的無限艱難、辛苦、困乏等，而取得赫赫戰果的唯一途徑。肉體與精神衰弱的人，決不足以克服此等戰爭上困難，唯具有強烈的意志者，方能達成最後的目的。

## 二 有形的要素

### 一、 兵數的優勢

有形的要素（或稱物質的要素）是兵數、武器、編成及各種技術等，就中以兵數的優越作為戰勝的一個重要因素。假設在白紙上想定彼我的編成、裝備、軍隊的素質等完全相等，則決定彼我的勝敗，主要的就是兵數的多寡。但如果全將其他戰勝的因素置之不講，僅以兵數的優越作為戰勝的絕對因素，其錯誤自不待言。

反之，若認為兵數的優越對於戰勝沒有多大影響，而戰勝乃屬於其他戰略要素，如軍之幾何學的態勢，及地形的利用等，這也是犯著重大的錯誤的。還有一種思想流行於十八世紀，以為軍隊的兵數要有一定標準的大，但超出此以上的戰力，反為有害。總之，兵數的均衡自要有一定的限度，其程度如果懸殊過甚，則任何因素均不能凌駕之。不過在最近歐洲戰史上，以寡兵而勝二倍以上之敵，也有不少例子，如拉頓之戰，腓特烈大王以三萬兵而破八萬的奧軍，在羅斯巴哈之戰，彼又以二萬五千兵破五萬的奧法聯軍。

拿破崙在德勒斯登之戰，雖以十二萬兵擊敗二十二萬的奧俄普聯軍，但這個兵力的此例，卻不及二倍。

反之，稱為古今第一流的兩大軍事天才家，——腓特烈首以三萬兵而為五萬的奧軍所破，拿破崙亦以十六萬兵而為二十八萬的聯合軍所敗。

由上而觀，可知在今日的歐洲，縱是超卓的將帥，欲與擁有二倍優勢兵力之敵對戰而取勝，實在困難。

故欲戰勝，就「非在決定的瞬間，儘量地集結多數的軍隊不可。」

但這種兵數的優越應如何求得之呢？

#### （一）兵數的絕對優勢

在戰爭之初，應盡量以大多數的兵力參加戰役，期在兵數上佔絕對的優勢。

但這種絕對優勢兵數的決定，乃屬諸政府的權限，而出征軍的總指揮官通常只能使用既定的兵力交戰而已。

## （二）兵數的相對優勢

總指揮官為求在戰鬥上取得其數的優勢，只得巧於運用，以造成相對的優勢而已。

總指揮官為造成相對的優勢，就要具備有——對敵情之正確判斷，以寡兵牽制敵人的勇氣，實行強行軍的至剛氣力，出以敏捷果敢的奇襲，突遇危險的到來，而精神的活動力愈加活潑等條件。

但於此（即關於造成兵數的相對優勢）亦有只以明確測定空間與時間作為兵力運用上之主要因素的思想流行著。惟現以公平的眼光，通覽戰史，僅因測定時間與空間的錯誤而招致失敗的戰例，亦屬罕見。

至富於決斷心而英明的將帥如腓特烈大王與拿破崙，其憑疾風般的行軍，以一軍逐次擊破數個敵軍時，決不能僅用時間與空間的單純計算來說明的。

但為獲得這種相對的優勢，應採取如何手段呢？

- （A） 決勝點正確的決定。
- （B） 軍隊最初的行動方向能正確無誤。
- （C） 不眩惑於眼前的現象，常保持集中優勢的兵力。

## 二、 獲得優勢的其他兩種手段

獲得優勢的其他兩種手段，就是奇襲與詭計：

### （1） 奇襲

為獲得相對的優勢，就常要以奇襲為行動的基礎。且依於奇襲的實行，可以使敵軍發生混亂，及挫折其士氣而收獲精神上的效果。

關於奇襲的本質，有如下表：

奇襲											
本質					實行的要件			效果			
奇襲適用的可能性				奇襲的價值		奇襲效果的性質	秘匿（企圖行動）	計劃準備的周到	堅強的活動力 迅速的決心 長途的強行軍	優勢的獲得	精神效果的獲得
一、奇襲係依於作戰種類與時機而異，及其適用有大小強弱之分，且常成為不可缺的	二、戰術的奇襲較戰略的奇襲，其適用的餘地為大	三、戰略的奇襲，以在戰略的純軍事目的時，實行容易	四、戰爭開始之際，極少奇襲敵人，從出師準備上，可察知敵的企圖	奇襲係依軍隊、指揮官的性能而發揮其價值。	至於柔弱而紀律廢弛、意志薄弱的指揮官則不能遂行奇襲	奇襲的效果不是絕對的，大多保有偶然性	並要有紀律嚴肅的軍隊，意志堅強的政府和將帥				

在歷史上以奇襲而取得輝煌的戰績，只得再數到拿破崙與腓特烈大王。且就這兩位名將所行奇襲的戰史為例證：

(A) 戰術的奇襲

- (一) 一八一四年拿破崙對布留歇軍的戰鬥。
- (二) 一七六〇年腓特烈大王對牢敦軍的利格尼茲戰鬥。

(B) 戰略的奇襲

一八〇〇年拿破崙的越過阿爾卑斯山。

(C) 戰爭開始，奇襲敵國的戰例

一七四二年腓特烈大王進入細勒西亞的作戰。

(2) 詭計

詭計是祕匿我軍本來的意圖，使敵腦筋混亂，面自犯錯誤之謂。故詭計為奇襲所不可缺的一要件。但詭計的實行，卻常附帶著如次的困難：

(A) 恐其終歸無效，例如發布虛偽的方略與命令，並故意使此種消息傳入敵耳。惟此種作為，除在特別時機外，一般不易收效。

(B) 為牽制敵人，或實施偽戰鬥配備（如偽陣地）以眩惑敵人，但須用很大的時間與勞力，且往往容易招來正面兵力薄弱的不利。

故指揮官不喜用詭計，在許多場合都用常道。

但在戰略的指揮上，如因兵力的不足，必須活用詭計。尤其陷於途窮力屈，絕無勝算時，更非從詭計中求生路不可。

### 三 數學的要素

#### 一、兵力的集中

為求兵力的優越，一般須保有強大的兵數，而在決定使用的瞬間，尤須保有強大的兵數。

正如前述，將帥不能自由決定兵力的多寡，僅能依其集中兵力而使用之，即兵力非在適切的空間與時間上力求集中不可。

#### (1) 空間上的兵力集中

為求空間上的兵力集中，必須極力避免兵力的分割，但亦非無與此相反的事實，古來將帥依漫然的感情，實行兵力分割者，屢見不鮮。至關於兵力必要分割的場合，留待下章研究。

#### (2) 時間上的兵力集中

時間上兵力集中的研究對象，就是兵力逐次使用的價值。兵力的集中量，及兵力集中所發生之疲勞、困苦、缺乏等的影響。以下且加以簡略的解說：

#### (A) 兵力逐次使用的價值

戰爭為互相對立的兩方之兵力的衝突，兵力較大者便可以殲滅敵方或完全將其驅逐之。故一般認為兵力的逐次使用，必犯很大的過失。但於此將兵力作有利的控制，其理由有二：



- 火力是戰術的基礎，在戰鬥初期，應憑火力的發揮而力求減少損耗。
- 彼我的戰線陷於停頓、疲勞、困憊的時候，增援新銳的兵力，其價值甚大。

在後者的場合，若勝敗的歸趨既明，則勝者便可以藉精神上的優越感而壓倒敗者。假令此時，敗者有新銳兵力的增援，亦無從挽回頹勢。

一般戰術上的戰果，係產生於戰鬥中，即在戰鬥未終結時之彼我混亂的狀態中。反之，戰略上的戰果卻產生於戰鬥終結之後。

故在戰術上，可以藉新銳兵力的加入，捕捉戰況一轉的機會。但在戰略上，這種時機卻已成為過去。由此吾人可以得到下面的結論：

「在戰術上可以逐次使用兵力，但戰略上則要同時使用之。」

#### (B) 關於兵力的集中量

關於兵力的集中量，觀於上述，已可瞭然。即欲獲戰術的成功，開始就要使用必要的兵力。其餘兵力則作為豫備隊，而等待於敵砲火的射程以外。但戰略上則要將可能使用的兵力，同時使用之其理由是：

- 戰略上一旦成功之後，則戰術上狀況的劇變，即可減少（因戰鬥已終結）。
- 使用於戰略上的兵力，不應使其全部受損耗。
- 決定戰略上的適剩兵力，極為困難。

#### (C) 兵力集中所發生疲勞、困苦、缺乏等的影響。

我們即已研究了戰術上的破壞要素，即對砲火及白兵戰應否保存兵力，其次更發生對於戰略上的破壞要素——疲勞、困苦、缺乏等應否保存新銳軍隊以為補充的問題。

於此，且解答之如次：

- 沒有實戰經驗的新兵，比未使用的新銳軍隊，其威力較小。
- 在戰略的行動中所發生的疲勞、困苦、缺乏等損耗，并不像戰鬥損害（即參加該戰鬥兵數的死傷）一樣的成正比例而增加。
- 由於兵數的增加，反減少全般的危險及減輕勤務。

故對於這個戰略上的破壞要素，沒有保存兵力的必要。要之，為達成戰略上的目的所使用的兵力，以同時澈底使用於同一地方，同一行動的效果為最大。

## 二、戰略預備隊

### (1) 戰略豫備隊的任務

豫備隊的一般任務是：

- 交替戰鬥中的軍隊或增援之
- 豫防意外的危害

即前者純粹屬於豫備隊戰術的任務，後者有時屬於戰術的任務，有時屬於戰略的任務。例如在河川山地防禦場合，因對敵情偵知的不確實，為變更我兵力的配備，就先要準備一部兵力，以防不豫測事件的發生。

但敵情的不確實性，如在戰略的活動愈離開戰術的活動，接近於純粹的戰略時，則愈減少。至與政治發生密切的聯繫時，則完全消滅。這樣，戰略的豫備隊也自然隨之減少（即指敵情不確實性的減少）。

### (2) 戰略豫備隊的價值

- 戰略行動動常欲隱祕於很長的時間及廣大的地域，實為困難，故在許多場合可以偵知敵的戰略企圖。
- 戰略上的勝利為各個戰鬥結果的綜合。大軍的戰勝，足以補償小軍的敗績而有餘。故在主要決戰上使用所有的兵力，如另一面為敵所破，則這一面（主決戰）非求其必勝不可。
- 戰術上的兵力逐次使用，在求勝敗決定於戰鬥的終局。反之，戰略上的兵力同時使用，係展開主要的決戰於戰鬥的初期。

基於上述三種觀察，可以說，戰略豫備隊除抱有特別目的之場合外，都是不必要的，反會發生危險。

戰略上在某地點所發生的不利，一般可以藉其他地點的勝利來補償。至將某地點的兵力移調於其他地點，而使其平均的事情則很少。

豫備隊是用以豫防不利的，尤應及時使用於企圖決戰的正面，以博取勝利，但實際上，竟有使用不到者。例如一八〇六年耶納會戰中的普軍。

## 三、兵力的節約

兵力的節約，係戒其力的浪費，而確保其全部的協同動作之謂。換言之，即使兵力的每一部份沒有不呈活動的作用。

倘若在必要以外的地力配置兵力，或在決戰時機，尚有一部份兵力在行軍中、機動中，像這樣的使用兵力，與其說是愚拙，不加說是自尋危險。

#### 四、幾個學的要素

幾何學的要素即兵力配備的形態，以影響於築城為最大。在戰鬥上如軍隊的運動、野戰築城、陣地的佔領、攻擊的法則等皆成為幾何學上的線、角等問題。尤其戰鬥之際，欲包圍敵人，更成為幾何學的要素問題。

然在運動戰上，與其說是受這種幾何學要素所支配，無寧說是受精神力，各級指揮官的特性及偶然性的影響為尤大。

##### (1) 戰術上之幾何學要素的價值

在戰術上因時間及空間的短小，則容易使其限制為最小的限度。例如一個部隊因側面及背面受敵攻擊，忽然退路又被其遮斷時。故欲避免這種危險，就不能不求幾何學之態勢的優越。於此，在戰術上可見幾何學的要素，實為重要的因素。

##### (2) 戰略上之幾何學要素的價值

在戰略上因其有關係之時間及空間的長大，故幾何學要素在戰略上的效用不十分重要，槍砲射程的距離不能由這個戰場到達那個戰場。且當實施戰略上的迂迴行動時，往往需時數週或數個月，加以空間距離的擴大，故縱以如何完整的戰略配備來實行當初的企圖，亦極困難。固然，幾何學的配備不健全，但有一點戰勝亦可產生很大的效果。故可以結論：

「在戰略上戰勝之數，及其價值的大小遠在幾何學的要素之上。」

我們對於克勞塞維慈這個數學要素的觀察，實發生種種的懷疑。這是現代的戰爭比諸當時的戰爭（主要的指腓特烈戰爭與拿破崙戰爭），各種交通通訊機關的特別發達，已增大了軍隊的機動性。所以於研究本章的理論時，就非先了解克氏的思想是基於拿破崙時代的戰略思想為念頭不可。

## 四 地理的要素

### 一、地形

(1) 地形影響于軍事可從如下兩方面來觀察：

- (A) 影響於軍隊的糧食給養。
- (B) 影響於軍事的活動：
  - 障礙運動
  - 障礙俯瞰

這三種影響，可使軍事行動發生多種多樣的複雜化。

(2) 地形影響於軍事，主要的依於土地的性質而變化，其代表的東西為：

- 耕地——此等地方為許多壕、牆、籬、堤等所切斷，並有許多獨立的住宅與叢林的存在。
- 森林地、沼澤，湖沼地帶。
- 山地、起伏地等。

此等地形的特性，不僅直接影響於戰術行動，且影響於戰略上的兵團運用、編成、裝備等。

即在這種特種地形欲舉行一如平原地的大會戰，極為困難，而分散的各個戰鬥卻直接成為決定戰勝的要素。因之與其說憑將帥的戰略運用足以決定勝敗之數，不如說由於下級指揮官的獨斷能力，軍隊的戰鬥精神。

又，在山地、森林、耕地等運動困難的地方，對於兵種的配合亦必要特加注意才可。

## 二、瞰制

戰略上瞰制的利益有如次三種：

(1) 戰術上的優勢：

- (A) 高地可利用作為難於接近的障礙物。
- (B) 從上方向下方射擊，射擊距離雖然同樣，但命中率卻較反對方向為大。
- (C) 有俯瞰展望的利益。

(2) 接近困難，俯瞰容易，又成為戰略上的利益。

(3) 俯瞰足以使精神振奮。

地理影響於戰略如此重大，但僅以此而欲取得戰勝則不可能。地形是死物，有待於利用，戰勝是依於戰鬥的勝利而獲得。

## 五 統計的要素

統計的要素——軍隊的維持手段，主要的關係於戰鬥力，留待戰鬥力篇詳述。

## 附說四 兵器的重要性

克氏在本書上，每強調兵數的優越為戰勝的決定要素，此固因為當時的情況使然，正如該書後面所說：「最近各國軍隊不僅兵器上裝備上訓練上相類似，就是將帥的戰術能力亦概達於同一水準。」（見戰鬥力篇第一章）惟降及現代由於各國武器裝備優劣的不同，在戰場上恆以武器、袋裝備的優劣，而決定勝敗。尤其自原子彈出現後，各國軍事家皆推斷：在將來戰爭上，由於原子彈的使用，縱是若何龐大的陸海軍，亦歸於無用。故將來的制勝必為少數具有最大速度和航續力而攜帶原子彈的空軍。但照我們的觀察：原子彈如果仍被使用於將來戰爭上（不被禁止的話），其威力難免不受限制，即是說，當防禦的武器出現時，必將失掉其作用或減少其威力。雖然，但我們還是相信決定將來戰爭的勝敗主要的仍為「新兵器」，「新裝備」。這是我們今日研究克氏的兵學應注意之點（此附說為浴日加入）。

## 第三章 戰略的形態

### 一 軍事動作的中止

若從理念來觀察戰爭，則軍事行動應是續繼而不間斷的。

試閱戰史，便可看到靜止與無活動的狀態，佔著戰爭的大部份。這個原因，可以歸結為如下三種（參照第二篇第一章）：

- (1) 人心本具有怯懦，缺乏決斷的意念。
- (2) 人類的判斷及洞察力的不充分。
- (3) 其他條件如同樣，則防禦比攻擊為有利。

倘若尋諸拿破崙戰爭以前的戰史，也常見不基於上述原因，而發生長期之軍事行動的中止。主要的，一面由於軍事的要求，及他方面的國情與道義的政治論等軍事以外的原因，但其影響卻異常重大。

像這樣的戰爭，便陷於僅為武裝中立，或示威運動，俾有利於談判，或為等待將來的好機，姑先止於多少利益的獲得，或僅為履行不愉快的同盟義務而參戰等形態，遂使戰爭拋棄原來猛烈的本質與面目。

此時代，戰爭的停止活動竟佔戰爭期間十之八九。

戰爭的如此中途停頓，遂使兵學理論趨於技巧，及強調機動態勢的優越與決戰迴避主義，甚至以決戰屬於野蠻人的戰爭。但以法國革命的爆發，突然驚醒了沉醉於這舊式兵術思想的人們的迷夢，並發揮戰爭本來的激烈性，而席捲全歐。

依此而觀察現代的戰爭，可以定出如次三種性質：

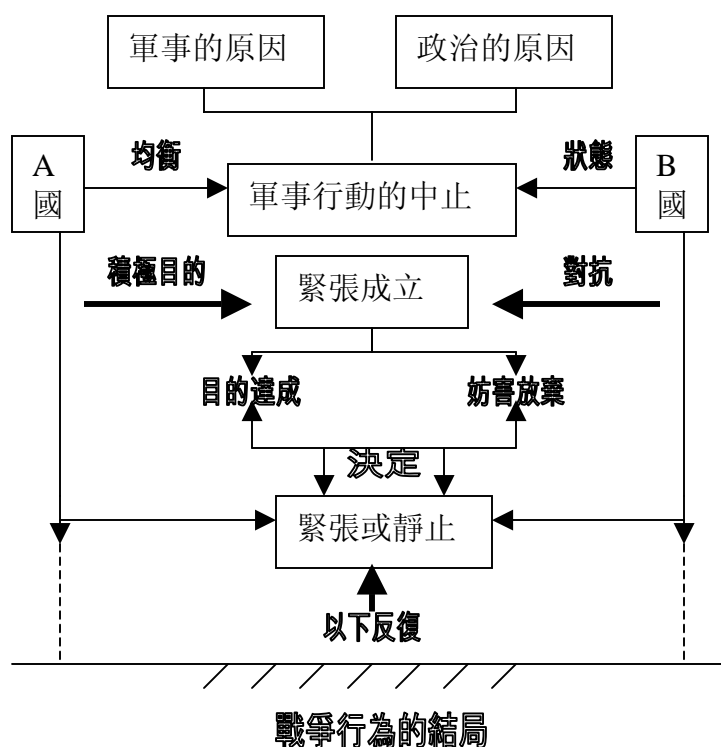
1. 軍事行動不是繼續進行著的，也有中止的期間。
2. 兩個戰鬥之間，必有相持的時間，此時雙方俱取守勢。但戰鬥卻連續到戰爭的結局為止。
3. 兩敵中抱有積極的目的者常取攻勢主義。

### 二 軍事的動學法則

- (1) 休止與緊張的反復

正如前章所說，近代戰爭是有它的中止期間。倘若軍事動作的中止狀態成立時，這時就要保持彼我有形無形的力量及一切關係與利害的均衡。至某一方抱有積極的目的而開始活動時，則他方為對抗之亦開始同樣的活動，於是便發生戰鬥的緊張。此種緊張，一方為達成豫期的目的，或在他方未絕念抵抗前而繼續著。

這樣便會發生新的緊張，或發生一時的間斷，即靜止的狀態。這兩種狀態是不斷的循環著，且以下表來表示這種狀態：



## (2) 緊張的程度與戰果的關係

決戰的效果以在緊張的成立時為尤大，這個理由是：

- (A) 目的既確定之後，因之意志力亦加強，且動作的必要亦迫切。
- (B) 一切均指向大規模的運動而準備。

而緊張的程度愈大，則決戰的價值亦愈增加其重要性。

例如一七九二年法將丟謨利埃 (Dumouriez) 率革命軍侵入普魯士而破敵於發

爾密（Valmy 法國一鄉村）時，頓使法軍的士氣為之大振。反之，在荷赫刻赫（Hochkirch 薩克森一城市）的戰勝卻沒有多大的感覺。

古來的戰爭（指拿破崙以前的戰爭），已如上述，均以休止、均衡的狀態為常則。此等戰爭中的諸行為，不會發生重大的效果。況且有僅為祝女帝誕生（如荷赫刻赫的事跡），或恐污辱軍職（如庫涅斯多夫的事跡），或為博得將帥的虛名而出於戰鬥，其戰果如何，不問可知。