

第四篇 戰 鬥

戰 鬥																								
現代會戰的特質		戰鬥本質的攷察						會戰及會戰後的戰鬥					夜戰											
各國的編成、兵術殆達同一水準	具有國民戰爭的性質	戰鬥的一般性質	戰鬥的時間	勝敗的分歧點		雙方對戰鬥的同意		會戰		戰勝利用的戰略手段 追擊		會戰敗北後的退軍												
以上結果，戰鬥愈發揮其固有性質，則激烈的程度愈增大		戰鬥的目的	戰鬥的絕對性質 戰鬥的消耗	戰鬥的各種性質	戰鬥時間長短的價值 勝者以時間短為適	決定戰爭時間長短的要素 交兵之絕對強弱	其他相對強弱	各兵的比率	土地的狀況	勝敗分歧點的意義	勝敗分歧點的性質	勝敗分歧點的諸要素	勝敗分歧時用兵上應有的注意	雙方不同意則戰鬥不成立	雙方迴避的手段 放棄企圖	挑戰 遮斷退路 奇襲	會戰的定義 會戰是主力間的鬥爭	會戰勝敗的決定	會戰勝敗的效果	會戰的使用	戰場追擊	繼續追擊	退軍的目標，退至足以再能恢復諸力之均衡的地點為至	退軍的方法

戰鬥遂行即戰術性質的變化，立刻可使戰略的方法發生變化。
 故欲考究戰鬥的戰略意義，就先要研究戰鬥的大體，並把握著近代會戰的特質。

第一章 近代會戰的特質

關於近代會戰的特質，有如下兩點：

1. 文明各國之軍事的編成及教育，一切幾達於同一水準。
2. 今日的戰爭均肇端於各國國民的重大利害關係，並打破了往時之人為的限制。

基於上述的結果，戰鬥便發揮其固有的性質，愈趨於殘暴激烈。我們當對於戰鬥的本質加以考究時，就先要把上述的性質常置於念頭。

第二章 戰鬥本質的觀察

一 戰鬥的一般性質

一、 戰鬥的一般目的

戰鬥的一般目的，在壓倒敵人而殲滅之。但戰爭不僅構成於許多各種大小的、或同時的、或逐次的戰鬥，且具有各種各樣的政治目的，即其軍事的行為亦與各種行為相連結（即個別的行為與整個的行為相連結），所以各個戰鬥未必以壓倒殲滅敵人為目的，須保有從屬於總目的之特殊目的。雖謂特殊目的，仍以敵戰鬥力的殲滅為根本，倘若僅求特殊目的之單獨實現，由總目的觀之，其效果極微（戰鬥的特殊目的即土地物資的佔領，及牽制、陽動等）。在法蘭西革命以前的時代，一般人皆以為「殲滅敵的戰鬥力愈少，則兵術愈高尚。」這是由於戰爭的本質為當時社會的政治原因所埋沒的。即他們以為僅憑巧妙的機動與小攻擊，可以壓倒敵的戰鬥力與意志的。這當敵陷於被動時，尚有價值，若遇敵抱有直接的積極意志時，乃欲實施這種巧妙的企圖實為不可能，反使我失掉先制之利，造成被敵強制決戰的結果。

大凡戰爭上，大膽常比慎重為重要，故施行複雜巧妙的計劃攻擊，常會失掉時機，反不如制敵機先，斷行果取的直接攻擊，足以收穫偉大的效果。

（戰例）試看七年戰爭中的腓特烈大王與道恩元帥的戰鬥，更可明瞭其結果，道恩巧妙的機動主義，每為果敢的大王之會戰主義所擊破。

曠觀戰史，可知在武德中發揮最大的力量的，不是巧妙的智慮，乃為剛毅的精神。要之，戰鬥非百般企圖滅殲敵人不可。

二、戰鬥的絕對性質

為欲殲滅敵人，必須使敵人的損害大於敵人加諸我的損害。

這種殲滅的損害即稱為戰果，此外的結果不過起因於戰鬥的特種目的，或僅給以一時的相對利益而已。

即藉有利的態勢，使敵放棄戰鬥，不能稱為「真正的勝利」，唯有殲滅才是達到真正勝利的境地。

(1) 戰鬥力的消耗

(A) 在戰鬥間所受有形的損害，敵我雙方沒有多大差別。有時勝者所受的損害比敗者為大。但敗者所受絕大的損害，乃發生於退軍之後，於此所受的損害，實為決定勝敗的鐵證。

(B) 在戰鬥上不僅招來有形戰鬥力的消耗，即在無形的戰鬥力上亦受震撼而消耗，當彼我有形的損害相等時，成為勝敗的決定點，實為此精神力。而其消耗的狀態，係依於陣地的喪失，豫備隊的消耗來證明。於此，指揮官為求得彼我的均衡，致消耗自己力量，這時，我豫備隊若已比敵為減弱，僅在這點上，已顯可證明敵方精神的優越。

要之，戰鬥是雙方競相以有形無形的諸力演成流血的殲滅行為，其最後則以誰能保存此兩種較大的諸力為勝者。

(2) 對戰果的觀察

(A) 有形的戰果

在戰鬥間的損害，主要的僅為死者與傷者（敵我一樣）。在戰鬥後之追擊期間的俘虜及其器鹵獲等便是主要的有形戰果。後者唯有勝者才能獲得。從來真正的勝利乃以所獲戰果的大小多寡來決定的。

為欲增大此有形的戰果，便須求得戰略態勢的優越。

- 謀我軍背後的安全
- 威脅敵軍的背後

依此而行，便可澈底殲滅敵人，取得戰勝後的偉大戰果，這便是古今戰史常常推崇包圍迂迴之所在。

(B) 無形的戰果

正如前述，在戰鬥中歧分勝敗的主要原因，為敗者精神力的喪失，即一旦勝敗決定之後，敗者的精神力便愈減弱，直至戰鬥行為的最後而達於最高點。且在另一方面又足以增大有形的損害，而陷於徹底的潰滅。

故勝者務須不失時機，而收穫戰果，倘若給與敗者時機的餘裕，則此種精神力便會逐漸恢復，有時竟可喚起愛國的復仇心而倍增其威力。

勝利之精神的效果係隨交戰兵力的大小，兵力比率等而異。

- 交戰兵力愈大，精神的效果亦愈大。譬如擊破敵之一師，而該師仍易藉與本軍的接觸而恢復其秩序。假如直接擊破敵的本軍，其影響便會波及於全軍而導致崩潰。
- 兵力比率愈大，精神的效果亦愈大。以劣勢的兵力擊破優勢的兵力，則我的士氣更加旺盛。

(3) 勝敗的因素

勝敗的因素有下列三項，這是互相關聯的。

- 有形損害的多寡 敗者所受有形的損害較勝者為大。
- 無形損害的多寡 同上
- 戰場的佔有與放棄 勝者以戰場的佔有，便可證明其優勢。敗者以戰場的放棄，而自覺其劣勢。

事實上，兩軍關於死傷數目的報告，常不真確，甚至故意改造，不露真相，至於精神力的損害更不易測定。故戰鬥的勝利須以戰鬥期間所鹵獲的火砲，俘虜來決定，或以戰場的佔有來決定。但戰場的佔有，亦有由於敵人的故意撤退，例如前哨部隊的計劃撤退，或採取退避作戰等是。所以在此場合，亦難作勝敗的決定。惟一般上，我們要領悟到：敵退出戰場，縱不放棄目的，但因暴露著敗軍之形，其軍的精神上，必受不利的影響無疑。

(戰例) 在蘇爾(Soor)會戰，腓特烈大王於戰勝後，已決心向亞勒西亞後退，仍停留於戰場五日間，以考慮其間精神所受的影響。

三、戰鬥所具的各種意義

戰鬥有各種的類別，這是基於兵力的如何配合而定，其直接目的亦有各種的不同。

所謂敵戰鬥力的殲滅，固然是一切戰鬥的目的，但其他各種目的，如一地一物的佔領亦與此相連結，有時反佔主要的地位。

今將攻擊與防禦的各種目的一列表如下：

攻 擊	防 禦
一、敵戰鬥力的殲滅 二、一地的佔領 三、一物的佔領	一、敵戰鬥力的殲滅 二、一地的防禦 - 絕對的防禦 相對的防禦 三、一物的防禦

此外尚有偵察，陽動等。

此等戰鬥的各種性質，當然對於戰鬥配備上有重大影響。例如企圖殲滅敵人，與僅為擊退敵人，其配備固不同，即為死守一地，與僅為持久至某一定時間，其配備亦完全不同。

二 戰鬥的時間

戰鬥時間的長短與交戰軍隊有絕大的利害關係。勝者的戰鬥，以時間短為適，敗者的戰鬥，以時間長為宜。換言之，戰勝越迅速，其成果越增大，戰敗越延遲，其損失越減少。就中與戰鬥時間具有絕大關係的是相對的防禦，即持久戰。持久戰以取得時間的餘裕為主要目的。

而決定此戰鬥時間長短的要素是：

- 交戰兵力的絕對強弱 彼我兵力愈大則交戰時間愈延長。
- 交戰兵力的相對強弱 兵力比較，我大敵小，則交戰時間減少。
- 兵種及其比率 騎兵的戰鬥比步兵戰鬥可以迅速結束戰局，又配屬砲兵的部隊可以延長抵抗時間。
- 土地的狀況 在山岳、森林等地的戰鬥時間，較在平地為持久。

尚有師、軍等的交戰時間可從戰史上觀察之，而此規準影響於戰鬥指導很大。試就拿破崙時代的戰鬥時間來看：

- 師（兵數八千至一萬）——對優勢之敵，抵抗時間達數小時，兵力對等時，抵抗達半日。
- 軍團（三至四師編成）——達上時間之兩倍。

- 軍（兵數八萬至十萬）——等一師的抵抗時間之三至四倍。
（註）近代戰的戰鬥時間係跟著火力裝備而增長，決不是這樣簡單迅速，而更呈堅韌性，自不待說。

三 戰鬥勝敗的分歧

一、戰鬥勝敗的分歧點

戰鬥的勝敗是逐漸形成的，但任何戰鬥都有它「勝敗既定」的一剎那。這便是叫做勝敗的分歧點。在戰鬥不利的場合，確認此勝敗的分歧點，至為重要。過此時機，縱有若何援軍增加到戰線上去，亦難挽回大勢，徒增無謂的犧牲而已。反之，在勝敗的分歧未定時，有新銳的援軍卻常可以挽回大勢。

試以戰史證明之：

（戰例）一八〇六年耶納之役及奧厄斯泰特（Auerstadt）之役的普軍，均因坐失援軍使用的時間致招大敗。

二、勝敗分歧點的性質

（1）所謂勝敗分歧的瞬間如何

- 戰鬥以佔領活動物為目的時——而此物入於攻者之手，便可以決定勝敗的分歧。
- 以一地為佔領的目的時——多半以攻者佔有此地而決定勝敗，若該地不易固守，則有被防者奪還的時機。
- 以敵的戰鬥力殲滅為目的時——勝者由混亂的狀態而恢復秩序，敗者則會消失其逐次使用兵力之利益的時機。

（2）影響勝敗分歧的諸要素

- 勝者用於交戰的兵力愈小，則所保存的豫備隊力愈大，使敗者不易由我手中奪還勝利，這便是戰敗分歧的決定。
- 日沒後的黑夜、及蔭蔽、斷絕等地形均足以妨礙勝者的迅速恢復秩序。反之，敗者欲轉為攻擊亦不容易，因此便為延長勝敗誰屬的時間。
- 側面攻擊、背面攻擊成功於勝敗分歧之時，不若成功於勝敗分歧之後，所發生的效果為大。
- 以挽回戰勢為目的之奇襲，所給予勝敗分歧上精神的效果很大。

（3）勝敗分歧時在用兵上應有的注意

- 一般在戰鬥未終結時，藉新援軍所開始的新戰鬥與最初的戰鬥合流，可收共同的結果，如最初的戰鬥已陷於不利，便會消滅其結果。（註）
- 戰勢既定，敗者可藉援軍的戰鬥，開始各別的戰鬥，此時：
 1. 若援軍的兵力比敵劣勢，則絕無勝利的希望。
 2. 若藉援軍而得勝時，亦不能完全消除最初的損害。
 3. 故我以決定的優勢反擊敵人時，與其挑撥第二次的戰鬥，不如於不利的戰鬥結局前，制敵機先，而挽回戰勢為有利。
 4. 戰鬥時間及勝敗分歧的時機足以規定共同作戰之各兵團間的互相距離。

（註）例如腓特烈大王在庫涅斯多夫的會戰，於最初的攻擊中，曾拔俄軍陣地的左翼，并鹵獲火砲七十門，但到會戰的終末，兩者俱被奪還，使此最初戰鬥的成果，盡歸泡影。

四 雙方同意的戰鬥

戰鬥係由雙方的同意而開始，換言之，一方企圖決戰時，他方不能拒絕之。倘若退避的話，簡直是把一部分的勝利讓於攻者。

曠觀近世的戰史，戰鬥莫不以一定的戰鬥序列（註）而開始。為此，其運用卻大受地形的限制，如在山岳、斷絕地、蔭蔽地等，均不適於交戰，因之便發生所謂「不可攻的堅固障地」。但自七年戰爭，尤其拿破崙戰爭以降，這種舊式兵術思想已被廢棄。凡不論在任何地形，倘若攻者抱有堅強的決心，則須強迫其決戰，即挑撥防者使其不得不戰，於此亦算建立了雙方同意的戰鬥。

攻者對於迴避戰鬥而退卻之敵則要：

- (1) 用迂迴以遮斷敵的退路，強迫其決戰
- (2) 奇襲敵人。

等挑戰手段。

（註）戰鬥序列 於此所謂戰鬥序列，可以說是為戰鬥而配列軍隊。橫隊戰術即在訓練軍隊，使其能迅速採用此種配列。

第三章 會戰及會戰後的戰鬥

一 會 戰

一、會戰的定義

會戰乃用主力實行戰鬥之謂。

故會戰是彼我各欲取得勝利而傾注全力的鬥爭，即主力戰。

二、會戰勝利的決定

(1) 決定會戰勝敗的時機

在橫隊戰術時代，只要破壞戰鬥序列的秩序（為此便側重側翼的攻擊），或佔領防禦陣地之要點的一角，便可立刻造成決定勝敗的時機。故當時的兵術係以軍隊全體的戰鬥序列作有機的活動，而各個部份絕無獨立。但在近代戰上，新豫備的比率，卻成為定勝敗時機的主要因素。

(2) 會戰上均衡變化的徵候

會戰勝敗的命運逐漸決定之後，會戰的經過便徐徐地呈現均衡變化的徵候，其徵候是：

- 最高指揮官接第一線指揮官「戰鬥不利」的報告，精神上便發生敗軍的印象。
- 從事於局部戰鬥的軍隊，發生急速的消耗。
- 交戰所喪失的土地。

(3) 放棄會戰的時機

將帥於觀察此等均衡化的徵候，認為已陷於不利時，便要決定放棄會戰。所謂會戰放棄的時機是：

- 新的豫備隊經已消耗。
- 退路已有被截斷的危機。
- 日沒時刻的將臨（即夜間不便於戰鬥，卻利於退卻）。
- 在局部戰鬥中已受重大的打擊。

通例在勇敢和忍耐的將帥，他是不輕於放棄戰場的，惟當勝敗之際，不能當機立斷，仍作頑強的抵抗，不特危及全軍，且將一蹶不可復起。像拿破崙在培爾亞爾雲斯（Belle-alliance）的會戰，為要挽回已不能挽回的會戰，便遭嚴重的打擊，弄至丟了戰場，且斷送了王冠，這是戰史上有名的事跡。

二 會戰勝利的效果

會戰勝利的效果極大，主要的是：

（1）影響及敵指揮官與軍隊的效果

會戰勝利的效果，較諸所謂從屬戰鬥的為大（簡直不能比較），尤其給予敗者精神的影響更大，可使敵指揮官及軍隊頓起倉皇、恐慌的觀念，陷於莫可補救的混亂。

（2）影響及我國民與政府的效果

會戰的勝利，足以鼓舞我國民及政府的勇氣，并深深地影響其活動。

（3）勝利影響及往後戰爭指導的效果

會戰勝利足以使往後的戰鬥指導轉為有利，其效果的大小，主要的依於將帥的性格、技能及戰勝前後的情況而異。假設腓特烈大王置身於道恩元帥的地位，則科林的戰勝，將有絕大地價值。

此等戰勝的效果，以在會戰中，擊破敵兵的數目愈大為愈大。

三 會戰的使用

一、會戰的價值

按照戰爭的一般概念，可以規定會戰的性質如次：

1. 殲滅敵的戰鬥力為戰鬥的基本原則，又以採取積極的行動，為達成目的的最有效手段。
2. 欲殲滅敵戰鬥力，只有藉戰鬥而達成。
3. 一般大的戰鬥必得大的結果。
4. 集合許多戰鬥而成一大會戰時，其結果必更大。
5. 在會戰中，須由總指揮官自任指揮，而總指揮官自任指揮，乃為一般的要求。

從上述的真理，便發生下面的兩個原則：

1. 為殲滅敵戰鬥力，主要的應求諸大會戰及其結果之中。
2. 會戰的主要目的在殲滅敵的戰鬥力。

這樣，會戰便成為戰爭或戰役的重點，而戰爭上的各種力量皆集中於此而發揮最大的作用。

但從來以避免會戰為戰爭理論的常則，並採取不流血的戰爭手段為超卓的戰略，其所以形成此種理論，不外如次的兩個因素：

1. 會戰以殲滅敵人為目的，故它成為戰爭最慘酷的解決手段。
2. 會戰僅以一回的決戰而決定勝敗，故將帥在此孤注一擲的壯舉中多要下最大的決斷心。

但不流血的勝利，尚未之見，揮著「博愛仁慈之劍」的戰者，立刻會為感情冷酷之敵所殺。拿破崙常打破歐羅巴這種兵學思想的迷夢，而還元於戰爭理念的本質。

二、決定會戰勝敗的程度

我們雖視會戰為決定勝敗的要舉，然並非戰爭或戰役之最終所採取的唯一手段。會戰足以決定整個戰役的命運，雖為近世的事，卻不多見。又，決定此會戰勝敗的程度，不僅繫乎會戰的本身，且受影響於交戰兩國間之軍事與政治的各種關係。然能發揮現有的戰鬥力，參加決戰，這便成為決定勝敗的重要因子。倘若用會戰不能取得戰爭的結果，必予爾後的勝敗以很大影響無疑。像拿破崙、腓特烈大王等富於鬥爭精神的名將，常是努力於第一回的會戰以求澈底擊破敵人。

會戰勝利的強點（die intensive ztearke des sieges）係依下面四點而決定：

1. 會戰的戰術形式 側面攻擊或包圍迂迴較正面攻擊的戰果為大。
2. 土地的狀況 在斷絕地或山岳地作戰，較平原地作戰的戰果微小。
3. 各兵種的比率 擁有優勢的騎兵時，可以收穫澈底追擊的戰果，但有時卻會減少其戰果。
4. 彼我兵力的此率 在兵力優勢的場合，依於包圍、迂迴、正面變換等戰略手段的活用，足以收穫偉大的戰果。

要之，將帥能活用此等方法，即可於會戰中發生決勝的作用。固然在敗戰的場合，附帶的危險亦增大，律諸戰爭的本質，亦屬當然。

所以在戰爭上，常以會戰為最重要的一環，一切戰略上的手段皆要為會戰而準備著，即戰略係巧妙確定會戰的空間時間及兵力使用的方向，並利用其成果。

(第三章總結)

會 戰															
會戰的定義	會戰勝敗的決定							會戰勝利所附帶的效果			會戰的使用				
會戰是主力間的鬥爭	決定勝敗的時機		均衡變化的徵候			放棄會戰的時機		影響及於將帥與其軍隊的效果	影響及於國民與其政府的效果	兩者影響及於戰爭進行的效果	會戰價值（應視大會戰為決定勝敗最重要的一環）	決定勝敗的程度	會戰勝利的強點		
	秩序聯繫的破壞	陣地要點的佔領	所餘存新預備隊的比率	影響及指揮官的精神	局部戰鬥中軍隊的急速消耗	土地的喪失	新預備隊的寡弱						退路有被截斷的威脅	戰況的不利	局部戰鬥已受打擊
	橫隊戰術的時代		縱隊戰術的思想												

故凡將帥欲遂行會戰，必須具有卓越的武人精神，如敏銳的判斷力、剛毅的意志，堅忍不拔的魄力，活潑的企圖心等——這種種特性，便是會戰勝利的根本要素。

四 利用戰勝的戰略手段

會戰勝利必要利用追擊以擴大其戰果，故勝者非斷然實行追擊不可。

但勝者往往因戰鬥期間所造成肉體的勞苦、秩序的混亂、彈藥的缺乏等，又因滿足於部份的戰勝，及感到敵方援軍到來的不安，便中止了果敢的追擊。所以在這個時候，為將帥者如缺乏剛毅的精神、堅忍持久的意志、及名譽心等，決難收穫斷行追擊的偉大戰果。

追擊戰鬥，可以區別為戰勝後的追擊與繼續追擊：

戰勝決定後的追擊（即戰場追擊），可用如下各種手段：

1. 僅以騎兵實行追擊 騎兵於兵種的特性上，遇有多少斷絕地即會為其阻止，致結局不能收穫偉大的戰果。反之，退卻者即可利用以制止其追擊。
2. 以各種所編成強大之前衛追擊 此種追擊比單純的騎兵追擊為有效，但無本軍的支援，通常則不能繼續追擊至二三小時以上。
3. 使用全軍追擊 此種追擊開始，即可發揮最大的威力。即敗者在退卻中雖可藉有利陣地而行抵抗，但目擊勝者的攻擊迂迴而來，便不得不放棄而逃，至於覆滅。
4. 夜間追擊的繼續 夜間追擊極難保持軍隊的秩序統一，所以通常到日落時，即行停止。若以精銳的軍隊，敢行夜間追擊，其追擊兵力雖少，亦可增大戰勝的效果。拉頓與培爾亞爾雲斯二戰，即其好例。

這樣，於勝敗決定後，即行追擊敵人，至其最初的抵抗線，皆為勝者的權利。於此，自然無暇顧及任何情況與更遠大的計劃，因這都足以減少會戰勝利的結果。

但從來的戰爭，卻有一種人為因襲所限制，這是因當時的將帥，均以博得「勝利的名譽」為最關重要，不以破壞敵的戰鬥力為惟一手段，即彼等認為戰敗決定之後，立刻停止軍事行動，乃事所當然，且視此外的流血為過份的殘暴，但這是錯誤的，實則認識追擊的真正價值者，僅有查理十二、尤金親王、腓特烈大王等名將。降及近世，追擊乃勝者的中心任務，以此博取赫赫之功，並奪得無數的戰利品。固然這種戰場追擊的價值很大，但戰勝的效果，通常卻不能僅以戰場追擊而完成，還要實行果敢的繼續追擊。

繼續追擊的方法有三種：

1. 行追法——即跟蹤追擊者，使敗者不得不連續退至最初的抵抗預想地點，而沿途拋棄病傷兵員及器材輜重等。

2. 窮追法——不以佔有敵人所放棄的地點為滿足，乃以我相當一強大的前衛攻擊敵的後衛（使其不能佔領陣地以為掩護），使其沒有休息的機會，而陷於混亂恐慌的狀態。
3. 平行追擊——向敵的退卻目標作平行的追擊，即勝者沿側道與敗者的行軍方向平行，而向其目標（如堅固陣地，重要城市，或與援軍會合之地等）急進，於是敵忌我捷足先登，更呈慌亂，出於遁逃。

此中最有效的追擊方法，為平行追擊，敗者對抗的手段不外——第一、向敵反擊，出敵意表而奇襲之。第二、促進自己的退卻，即急速退兵。第三、避免易為敵人截斷的地點而迂迴轉進。而勝者欲粉碎此等對抗手段，只有繼續實行果敢的平行追擊，這樣必足使敵陷於澈底的慌亂，至於覆滅而後已。然這種會戰的勝利，係以大規模的追擊戰而收穫輝煌的戰果。

五 會戰敗北後的退軍

會戰敗北後的退軍，以繼續退至足以再行恢復均衡力量的地點為止。在這裏所謂均衡，是指足以恢復我戰力，尤其精神力的地點，即：

1. 有新援軍的到來
2. 有強力要塞的掩護
3. 地形上有大斷絕部份可供利用
4. 或因敵軍過於分散

等等。這都足以恢復均衡的，而此均衡時機到來的遲早，端繫乎損失的大小，敗北的程度，尤繫乎敵軍的性質。敵軍如因精神力的薄弱，致鬆懈了猛烈的追擊，則我可停止於戰場的附近。

退軍時要注意的是：

1. 要有效地維持我的精神力，為此，要施行不斷的抵抗與大膽的逆襲。
2. 退軍時，最初的運動，務求徐緩，不受敵的威力所制，而作井井有條的退軍。
3. 用軍隊最優秀的部份編成強有力的後衛，由卓越的將領指揮之，遇關頭時，即用全軍支持之，並依地形的利用等而計劃小會戰。
4. 退軍時要極力避免兵力的分割，使其能集結於預期的地點並恢復其秩序，勇氣，信賴。至於分割退卻、偏心退卻等，實為言易行難，若冒昧行之，必使全軍陷於支離破碎，至於潰滅而後已。

第四章 夜 戰

夜間攻擊乃一種奇襲的手段，實行時即附帶著各種困難性，如：

1. 敵情偵察的困難性
2. 我企圖祕匿的困難性
3. 敵防禦配備的變更
4. 防者佔有地形的利益

等是。故夜襲如不在特別有利的時機，鮮有以敵的全軍為對象而施行之，大半僅為對敵軍的從屬部份加以奇襲，例如對敵的前哨及其他小支隊的夜襲等是。

對敵的全軍施行夜襲，其時機如次：

1. 敵雖全無戒備或輕率無謀時。
2. 敵軍陷於倉皇失措或我軍的鬥志十足優越，縱無上級的指揮，亦能自動行事時。
3. 必須突破對我包圍之優勢敵軍的一點，以打開血路時。
4. 我兵力比敵過於劣勢，非斷然作特別的冒險，難期成功時。

在此等時機，欲求夜襲的成功，其前提條件為：敵軍全在我眼前，且可不用前衛為掩護。

附說五 會戰指導方針的變化

會戰指導的方針，可以區別為第一線決戰主義（即展開整個兵力，一舉而強迫敵軍決戰），與第二線決戰主義（即最初儘量愛惜我兵力，於消耗敵戰力後，便相機以第二線兵團強敵決戰的方法）。

橫隊戰術，其戰法的特色，係以第一線決戰為有利，腓特烈大王常衝破橫隊戰術的弱點——敵之側面，而獲得赫赫會戰的戰果。但以採用縱隊戰術之拿破崙的慧眼，於看破非行第二線決戰不可，仍先用第一線兵團加以攻擊，於極力消耗敵的戰力，尤其預備隊之後，即將所控置的第二線兵團，突入敵陣，一舉而決定勝敗。像瓦克拉姆，巴士恩諸役中央突破的作戰成功，即基於此。

此後關於會戰指導的方針，在兵學界裏曾發生許多議論，尤以殲滅戰略的強調，更多帶有包圍作戰之第一線決戰主義的傾向。但在一次歐洲大戰，以陣地的加強，及戰線成為無限制的延翼競爭，致不能施行包圍運動，於突破敵的第一線之後，仍要用第二線兵團來強迫其決戰，一九一八年德軍所連續的五次攻勢作戰，即其代表。

近時由於飛機、戰車、裝甲兵團的強大裝備，遂產生對於全面縱深陣地而一舉突破的戰略思想，不待說，這是還元於第一線決戰主義的思想了。