

Działania wojenne

Contents

Chapter 1. Energia 9D.....	1
zwodzenie 10P.....	1
pośrednio 2D.....	1
bezpośrednio 1D.....	1
unia.....	1
sojusznik 2D.....	1
Chapter 2. grawitacja 8D8P.....	4
zagrozenie.....	4
Dowódca 5D.....	4
sojusznik 2D.....	5
Chapter 3. Ekonomia 7D.....	6
kalkulacja 2D.....	6
zasoby.....	6
liczebność.....	6
planowanie.....	7
kierunek.....	7
przypuszczenia.....	7
Chapter 4. strategia 1D+6D.....	8
ramy 2D5P.....	8
momentum 6P.....	8
zgranie 5P.....	8
improvizacja.....	8
error.....	8
zaleta.....	8
wada.....	9
Chapter 5. Dowódca 5D.....	10
odpowiedzialnosc.....	10
dezorganizacja.....	10
ucieczka 2D.....	10
niesubordynacja 1D.....	10

klęska 3D.....	10
bankructwo.....	10
bunt.....	10
umiejętności.....	10
decyzyjność.....	10
zaradność.....	10
cele.....	11
zwycięstwo.....	11
efektywność.....	11
cechy.....	11
sojusznik 2D.....	11
przeciwnik 1D.....	12
efektywny lider.....	12
Chapter 6. klęska 3D.....	13
narcyzm.....	
proznosc 3D.....	
prawo moralne 4D.....	
niebo 6D2P.....	
doba.....	
warunki.....	
zapis.....	
ziemia 1D.....	
podporządkowanie 1D.....	
zapis.....	
odczyt.....	
wolna wola 2D.....	
przypuszczenia.....	
trendy 2D5P.....	
przygotowanie.....	
Chapter 8. zwycięstwo 1D+2D 5P.....	14
zwodzenie 10P.....	14

przeciwnik 1D.....	14
sojusznik 2D.....	14
modyfikowanie planów 9P.....	14
error.....	15
przewidywanie 8P.....	15
ramy 2D5P.....	15
szansa 6D.....	16
gdzie?.....	16
kiedy?.....	16
jak?.....	16
zaradność.....	16
miarą.....	17
Chapter 9. metody pośrednie 2D.....	18
podzielenie.....	18
przeciwnik 1D.....	18
wywiad.....	18
Chapter 10. Dyscyplinowanie 1D.....	19
podporządkowanie autorytetów.....	19
specjalizowanie kadry.....	19
kontrolę nad wydatkami.....	19
Chapter 11. niszczenie 1D.....	20
teren ciężki.....	20
zgranie 5P.....	20
Chapter 12. terytorium 0D.....	21
Gory.....	21
rzeki.....	21
bagna.....	21
rowniny.....	21
obserwacja 2P.....	21
mądrość.....	21
Teren dostępny.....	21
sojusznik 2D.....	21
przeciwnik 1D.....	21

rubikon.....	22
opozniający.....	22
sojusznik 2D.....	22
przeciwnik 1D.....	22
waskie przejście.....	22
obrona 4D.....	22
atak 4D.....	22
strome wzniesienie.....	23
zdystansowany do wroga.....	23
teren desperacki.....	23
terytorium powierzchniowe.....	23
swarliwy.....	23
otwarty teren.....	23
sojusznik 2D.....	23
przeciwnik 1D.....	24
autostrada.....	24
teren powazny.....	24
teren ciezki.....	24
teren obrębowy.....	24
Chapter 13. FAQ.....	25

Chapter 1. Energia 9D

1. Jing / Jang
2. Prawo / Lewo
3. Supresja / Subtelność
4. Męska / Żeńska
5. Słońce / Księżyc
6. Bezpośrednio / Pośrednio
7. Ból / Przyjemność
8. Nienawiść / Namiętność
9. Rozsierdzenie / Miłosierdzie
10. Wiedza / Wiara

zwodzenie 10P

pośrednio 2D

obyczajowosc

bezposrednio 1D

zarzadzanie

unia

sojuszniak 2D

To jednostka indywidualna, bądź kolektywna.

odwaga 4D

atak 4D

polega na supresji zagrożenia

1. Wyczekiwać na błąd przeciwnika
2. Po wykryciu błędu atakować

momentum 6P

pęd trendów, kultura, efekt socjalny

spokój 3D

zachowanie równowagi/homeostazy jest kluczowe.

zgranie 5P

1. Timing, wyczucie czasu.
2. Refleks względem sytuacji.
3. Sprawność działań.
4. Szybkość realizacji.

atak 4D

polega na supresji zagrożenia

1. Wyczekiwać na błąd przeciwnika
2. Po wykryciu błędu atakować

obrona 4D

Trwanie w obronie aż do błędu przeciwnika

ucieczka 2D

polega na wyparciu zagrożenia

komfort 2D

obrona 4D

Trwanie w obronie aż do błędu przeciwnika

obyczajowosc

strach 1D

ucieczka 2D

polega na wyparciu zagrożenia

nieprzewidywalność

Chapter 2. grawitacja 8D8P

zagrozenie

Dowódca 5D

Jednostka świadoma wpływu, ugruntowana w Jaźni.

utrata tomności 4D umysłu 6D

brak równowagi

strach 1D

pojęcie 0D

lekkość 2D

destrukcja 1D

poręczność 3D

proźność 3D

zadufanie 4D

wrażliwość

wstyd

troskliwość

strach 1D

sojusznik 2D

To jednostka indywidualna, bądź kolektywna.

strach 1D

error

Błąd to zmienna. Ewolucja użyła błędu, w celu rozwoju.

Zadanie opisuje w jaki sposób zdecydować o błędzie

1. Popelnienie błędu nieświadomie 0D
2. Dopóki się nie przytrafi wyczekiwać 4D błędu przeciwnika
3. Porównywać obserwacje 6D2P z doświadczeniem 3D
4. Porównywać doświadczenie 3D z cechami wspólnymi 7D
5. W zgodzie z sumieniem 8D i założeniem 8P wykonać proces 1D

Chapter 3. Ekonomia 7D

1. Kalkulacja
2. Planowanie
3. Kierunek
4. Cele

kalkulacja 2D

opanowanie 5P, nabieranie dystansu do sytuacji 6P, ocena przypuszczeń 7P

zasoby

poznanie

to klucz wygrywania bitew

siebie

wroga

finanse

szansa 6D

wynika z obserwacji 6D i doświadczenia 3D

sojusznik 2D

To jednostka indywidualna, bądź kolektywna.

przeciwnik 1D

To jednostka indywidualna, bądź kolektywna.

liczebność

wielkosc

przeciwnik 1D

To jednostka indywidualna, bądź kolektywna.

sojusznik 2D

To jednostka indywidualna, bądź kolektywna.

opasanie

polega na otoczeniu wroga

atak 4D

polega na supresji zagrożenia

1. Wyczekiwać na błąd przeciwnika
2. Po wykryciu błędu atakować

ucieczka 2D

polega na wyparciu zagrożenia

planowanie

kierunek

przypuszczenia

założenia, są instynktowne 1D

Chapter 4. strategia 1D+6D

ramy 2D5P

momentum 6P

pęd trendów, kultura, efekt socjalny

zgranie 5P

1. Timing, wyczucie czasu.
2. Refleks względem sytuacji.
3. Sprawność działań.
4. Szybkość realizacji.

improwizacja

kreatywność

error

Błąd to zmienna. Ewolucja użyła błędu, w celu rozwoju.

Zadanie opisuje w jaki sposób zdecydować o błędzie

1. Popelnienie błędu nieświadomie 0D
2. Dopóki się nie przytrafi wyczekiwać 4D błędu przeciwnika
3. Porównywać obserwacje 6D2P z doświadczeniem 3D
4. Porównywać doświadczenie 3D z cechami wspólnymi 7D
5. W zgodzie z sumieniem 8D i założeniem 8P wykonać proces 1D

zaleta

wada

Chapter 5. Dowódca 5D

Jednostka świadoma wpływu, ugruntowana w Jaźni.

odpowiedzialność

dezorganizacja

ucieczka 2D

polega na wyparciu zagrożenia

niesubordynacja 1D

klęska 3D

bankructwo

bunt

umiejętności

zbiór umiejętności

decyzyjność

Umiejętność podejmowania decyzji

zaradność

to umiejętność wygrania szybko

sukcesja

umiejętność kończenia procesu

cele

Określenie priorytetów

zwycięstwo

efektywność

Nie przedłużanie kampani.

cechy

zbiór cech

sojusznik 2D

To jednostka indywidualna, bądź kolektywna.

mądrość

szczerłość

odwaga 4D

wiara

dyscyplina

kontrola

szczodroblewość

traktowanie

wiara

przeciwnik 1D

To jednostka indywidualna, bądź kolektywna.

poczucie koherencji 12P

oznacza globalną orientację człowieka, wyrażającą stopień, w jakim ma on trwałe, choć dynamiczne poczucie pewności, że:

1. [bodźce](#) napływające w ciągu życia ze [środowiska](#) wewnętrznego i zewnętrznego mają charakter ustrukturuwany, przewidywalny i wytłumaczalny (**zrozumiałość**);
2. dostępne są [zasoby](#), które pozwolą mu sprostać [wymaganiom](#) stawianym przez bodźce (**zaradność**);
3. wymagania te są dla niego wyzwaniem wartym wysiłku i zaangażowania (**sensowność**).

Related information

- [https://pl.wikipedia.org/wiki/Bodziec_\(psychologia\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Bodziec_(psychologia))

zwodzenie 10P

zgranie 5P

1. Timing, wyczucie czasu.
2. Refleks względem sytuacji.
3. Sprawność działań.
4. Szybkość realizacji.

efektywny lider

Chapter 6. klęska 3D

Chapter 7. zwycięstwo 1D+2D 5P

kluczowe czynniki niezbędne do zabezpieczenia zwycięstwa

1. modyfikowanie planów
2. zwodzenie przeciwnika
3. przewidywanie

zwodzenie 10P

przeciwnik 1D

To jednostka indywidualna, bądź kolektywna.

atak 4D

polega na supresji zagrożenia

1. Wyczekiwać na błąd przeciwnika
2. Po wykryciu błędu atakować

bezpośrednio 1D

sojusznik 2D

To jednostka indywidualna, bądź kolektywna.

obrona 4D

Trwanie w obronie aż do błędu przeciwnika

pośrednio 2D

modyfikowanie planów 9P

rezultat zależy od okoliczności

1. atakować obszar, który nie jest broniący

2. bronić obszar, który nie może być zdobyty

error

Błąd to zmienna. Ewolucja użyła błędu, w celu rozwoju.

Zadanie opisuje w jaki sposób zdecydować o błędzie

1. Popelnienie błędu nieświadomie 0D
2. Dopóki się nie przytrafi wyczekiwać 4D błędu przeciwnika
3. Porównywać obserwacje 6D2P z doświadczeniem 3D
4. Porównywać doświadczenie 3D z cechami wspólnymi 7D
5. W zgodzie z sumieniem 8D i założeniem 8P wykonać proces 1D

szansa 6D

wynika z obserwacji 6D i doświadczenia 3D

rekalibracja 8P

użycie zasobu na słabości wroga

przewidywanie 8P

1. Znać swoje słabości i siły
2. Poznawać słabości i sił wroga
3. Nie zdradzać swoich sił i słabości
4. Zabezpieczyć wygraną

ramy 2D5P

znane

nieznane

szansa 6D

wynika z obserwacji 6D i doświadczenia 3D

atak 4D

polega na supresji zagrożenia

1. Wyczekiwać na błąd przeciwnika
2. Po wykryciu błędu atakować

ucieczka 2D

polega na wyparciu zagrożenia

error

Błąd to zmienna. Ewolucja użyła błędu, w celu rozwoju.

Zadanie opisuje w jaki sposób zdecydować o błędzie

1. Popęlnienie błędu nieświadomie 0D
2. Dopóki się nie przytrafi wyczekiwać 4D błędu przeciwnika
3. Porównywać obserwacje 6D2P z doświadczeniem 3D
4. Porównywać doświadczenie 3D z cechami wspólnymi 7D
5. W zgodzie z sumieniem 8D i założeniem 8P wykonać proces 1D

gdzie?

kiedy?

jak?

zaradność

to umiejętność wygrania szybko

miarą

siły

Chapter 8. metody pośrednie 2D

podzielenie

przeciwnik 1D

To jednostka indywidualna, bądź kolektywna.

przynaleznosc

przeciwnik 1D

To jednostka indywidualna, bądź kolektywna.

wywiad

odgrywa ważną rolę w prowadzeniu wojny. Pozwala osiągnąć to, czego bez wiedzy osiągnąć się nie da. Jest 5 typów szpiegów:

1. lokalni; ci którzy zamieszkują okolicę.
2. wewnętrzni; oficjele wroga.
3. nawróceni; szpiegdy wroga przekonani do naszych korzyści.
4. przekłęci; Ci którzy szerzą dezinformację.
5. ocaleli; Ci, którzy przynoszą informacje.

Chapter 9. Dyscyplinowanie 1D

Czynniki po których rozpoznasz dobrą dyscyplinę

Dyscyplinę osiąga się poprzez

1. podporządkowanie autorytetu
2. specjalizowanie kadry
3. kontrolę nad wydatkami

podporządkowanie autorytetów

specjalizowanie kadry

kontrolę nad wydatkami

Chapter 10. niszczenie 1D

1. obozów, placówek
2. magazyny
3. transporty
4. arsenały

teren ciezki

to taki, który ciężko przekroczyć

zgranie 5P

1. Timing, wyczucie czasu.
2. Refleks względem sytuacji.
3. Sprawność działań.
4. Szybkość realizacji.

Chapter 11. terytorium 0D

Gory

rzeki

bagna

rowniny

obserwacja 2P

mądrość

Teren dostępny

taki może być przemierzany przez obie strony konfliktu

sojusznik 2D

To jednostka indywidualna, bądź kolektywna.

przeciwnik 1D

To jednostka indywidualna, bądź kolektywna.

rubikon

taki teren, z którego nie można zawrócić

opozniajacy

jest niekorzystny dla obu stron

sojusznik 2D

To jednostka indywidualna, bądź kolektywna.

przeciwnik 1D

To jednostka indywidualna, bądź kolektywna.

waskie przejście

obrona 4D

Trwanie w obronie aż do błędu przeciwnika

szansa 6D

wynika z obserwacji 6D i doświadczenia 3D

atak 4D

polega na supresji zagrożenia

1. Wyczekiwać na błąd przeciwnika
2. Po wykryciu błędu atakować

error

Błąd to zmienna. Ewolucja użyła błędu, w celu rozwoju.

Zadanie opisuje w jaki sposób zdecydować o błędzie

1. Popętnienie błędu nieświadomie 0D

2. Dopóki się nie przytrafi wyczekiwać 4D błędu przeciwnika
3. Porównywać obserwacje 6D2P z doświadczeniem 3D
4. Porównywać doświadczenie 3D z cechami wspólnymi 7D
5. W zgodzie z sumieniem 8D i założeniem 8P wykonać proces 1D

stromie wzniesienie

powiniene być okupowany od razu, albo nigdy.

zdystansowany do wroga

jeśli armie są podobnych rozmiarów, walka będzie na Twoją niekorzyść

teren desperacki

1. Terytorium, którego bronisz.
2. Terytorium, w którym musisz walczyć o przetrwanie.

terytorium powierzchniowe

gdy wchodzimy lekko w terytorium wroga

swarliwy

to teren korzystny dla obu stron.

otwarty teren

to taki, gdzie każda ze stron ma swobodę ruchu

sojusznik 2D

To jednostka indywidualna, bądź kolektywna.

przeciwnik 1D

To jednostka indywidualna, bądź kolektywna.

autostrada

to terytorium, które łączy 3 terytoria, tak jak stawy łączą kości.

teren powazny

gdy armia jest głęboko na terytorium wroga.

teren ciezki

to taki, który ciężko przekroczyć

teren obrębowy

gdy wejście jest wąskie, a wyjście szerokie.

Chapter 12. FAQ

Tutaj zapisze ważniejsze spostrzeżenia. Ważne jest, że w gałęziach, każdej kolejnej powinniśmy zadać sobie w tej kolejności pytania:

1. Dlaczego?
2. Jak?
3. Co?
4. Kiedy? Kto?