

Textos del *Arthashastra*

I. DEL BUEN GOBIERNO

EL CONOCIMIENTO

El conocimiento comprende el saber filosófico, la escritura, las ciencias profesionales y la ciencia del gobierno.

De acuerdo con una escuela de pensadores, el conocimiento sólo tiene tres campos: la escritura, las ciencias profesionales y la ciencia del gobierno.

De acuerdo con otra, sólo tiene dos campos: las ciencias profesionales y la ciencia del gobierno; la escritura es únicamente la esencia de la experiencia y la fe.

Un escritor limita el conocimiento humano a un solo un campo: la ciencia del gobierno.

KAUTILYA sostiene que hay cuatro campos del conocimiento: la metafísica, que ennoblece la vida física e intelectual del hombre; la escritura, que trata del bien y del mal; las ciencias profesionales, que revelan la riqueza y la falta de riqueza; y la ciencia del gobierno, que revela al apto y al inepto, al poderoso y al no poderoso.

Lo que dota a un ser de tranquilidad mental en la opulencia y en la penuria, y de visión más amplia, de pensamiento más refinado, de claridad de habla y de destreza en la acción es la metafísica. Esta es la que da lu-

ces a todo el conocimiento, engendra todas las virtudes y apoya todas las acciones.

VALOR DEL CONOCIMIENTO

Los tres ramas de la escritura están formadas por los cantos, los himnos y el sacrificio. Éstas, junto con el conocimiento de la magia y de las leyendas antiguas integran el conocimiento sagrado.

Las tres escrituras son muy útiles por cuanto determinan la forma y la función de las cuatro divisiones de la estructura social.

El aprendizaje, la enseñanza, el sacrificio, el oficio ceremonial, la caridad y la recepción de regalos son los deberes de las clases intelectuales.

El estudio, la ofrenda para el sacrificio, la caridad, el combate y la protección de la vida, los deberes de las clases guerreras.

El estudio, la ofrenda para el sacrificio, la caridad, el cultivo, la crianza de ganado y el comercio son los deberes de las clases comerciales.

El servicio a la sociedad, el cultivo, la crianza de ganado, el comercio, la artesanía y el entretenimiento son los deberes de las clases serviciales.

El jefe de familia se gana la vida mediante su profesión, se desposa entre iguales de

ancestros diferentes, tiene relaciones sexuales con su esposa después de sus periodos mensuales, ofrece regalos a sus dioses, a sus antepasados, a sus invitados y a sus sirvientes.

Un estudiante aprende las escrituras, celebra el culto y ofrece abluciones, vive de limosnas y se dedica a su maestro o a la familia del maestro o a un estudioso más anciano.

Un ermitaño observa la castidad, duerme en la tierra desnuda, viste pieles de animales, hace fuego y adora a dios, ofrece homenaje a sus antepasados e invitados, y vive de los recursos de los bosques.

Un asceta errante se controla totalmente a sí mismo, no trabaja, no tiene dinero, vive lejos de los contactos sociales, se traslada de un lugar a otro y vive una vida pura y retirada.

La misericordia, la verdad, la pureza, el amor, la bondad y el perdón son deberes comunes a todos.

El cumplimiento de los deberes personales lleva al paraíso y a la paz. Con su violación, el mundo termina en la anarquía de castas y deberes.

El gobernante debe cuidar que el pueblo cumpla sus deberes. Éste es el camino a la paz y al progreso. El mundo, dirigido de acuerdo con los mandatos de las escrituras, progresará y perdurará.

VALOR DEL CONOCIMIENTO

El cultivo, la crianza de ganado y el comercio forman la ciencia profesional. Esta ciencia nos da grano, ganado, oro, riqueza forestal y trabajo humano. Mediante el tesoro y el ejército a través de la ciencia profesional, el gobernante puede controlar a su propio partido, así como el de sus adversarios.

El cetro de autoridad del que dependen el mantenimiento y la prosperidad de todas las ramas del conocimiento es el gobierno. El gobierno es el objeto de la ciencia del gobierno.

Ésta ayuda a conseguir recursos, a asegurarlos, a preservarlos y a distribuir los beneficios de su mejoramiento entre los que lo merecen. El progreso del mundo se basa en la ciencia del gobierno.

Un maestro dice que la autoridad debe recaer en alguien que desee el progreso del mundo. No hay mejor instrumento para controlar al pueblo.

El que impone castigos severos es odiado por el pueblo. El que impone castigos leves es objeto de desprecio. El que impone castigos justamente merecidos es respetado. Los castigos justos mantienen al pueblo en el camino del bien, la diligencia y la ilustración. Los castigos que muestran codicia o ira incitan incluso a los ermitaños, no solo a los jefes de familia.

Cuando la autoridad es neutralizada, reina la anarquía, como en la parábola de los peces: los fuertes devoran a los débiles. Con autoridad, los débiles resisten a los poderosos.

El pueblo, formado en el sistema social y en el sentido del deber, respetará las sendas del deber bajo una buena autoridad y la sociedad progresará.

CONSEJOS SABIOS

La ciencia del gobierno es la fortaleza básica de todas las ciencias. La autoridad depende de la disciplina.

La disciplina es de dos clases: artificial y natural. Por sí sola, la educación puede lograr que un destinatario apropiado se someta a la disciplina, pero no a un recal-

citrante. La ciencia sólo puede beneficiar a quienes han desarrollado facultades como la obediencia, la capacidad de atención, la asimilación, la memoria, la capacidad para discernir, la dedicación y la deliberación. Para otros, sería un desperdicio.

Los preceptores especiales deben impartir instrucción en ciencias y disciplinas científicas.

A la edad apropiada, el estudiante debe aprender al comienzo el alfabeto y los números. Después de la iniciación, debe aprender la escritura, la filosofía, la ciencia de las profesiones con funcionarios del gobierno y la ciencia del gobierno con políticos teóricos y ejecutivos.

El gobernante se debe mantener casto hasta los dieciséis años, edad a la que se debe desposar.

Para mantener una intensa disciplina, se debe mantener en compañía de hombres de ciencia maduros, que son los únicos repositorios de disciplina.

El gobernante debe dedicar las mañanas a las lecciones de artes militares, relacionadas con los elefantes, caballos, vehículos blindados y armas; y las tardes, a escuchar noticias.

Las leyendas, la erudición, la narrativa, las parábolas, la religión y la estrategia están cobijadas en las noticias.

Durante el resto del día, debe recibir nuevas lecciones y debe repasar las viejas. También debe aprender lo que no ha entendido claramente.

El conocimiento puede aumentar escuchando. El conocimiento afila la acción, y el autocontrol es posible a partir de la acción. Tal es el poder de la educación.

El gobernante bien educado que aprende de las ciencias, que gobierna bien a sus súbditos y que hace el bien a todo el pueblo disfrutará del mundo sin oposición.

CONTROL DE LOS SENTIDOS

El control de los sentidos es vital para asegurar el éxito en el estudio y la disciplina. Éste se puede lograr moderando la lujuria, la ira, la codicia, la obstinación, la embriaguez y la exuberancia.

La indiferencia a la percepción del sonido, el tacto, el color, el gusto y el olor es esencial para triunfar sobre los sentidos. La ciencia da la disciplina para asegurarlo.

Aquel que no pueda controlar sus órganos de los sentidos perecerá muy pronto, aunque posea el mundo entero, como aquellos que perecieron en el pasado debido a su pasión por las mujeres, o debido a la ira contra grupos de individuos, o debido a la codicia de poder y de tierra, o debido a incitación de grupos odiados o a persecución de los piadosos.

CONTROL DE LOS SENTIDOS

Mediante la conquista de los seis enemigos de la vida (la lujuria, la ira, la codicia, la vanidad, el orgullo y la exuberancia) el gobernante conseguirá una sabiduría equilibrada. Se mantendrá en compañía de los ilustrados. Obtendrá información a través de sus espías. Mediante sus acciones, dará protección y mantendrá la seguridad. Guardando su autoridad, logrará que sus súbditos observen sus deberes y obligaciones. Ejercerá el control sobre sí mismo aprendiendo ciencias. Contribuirá a que sus súbditos adquieran riquezas y obren el bien.

De esta manera, con el control de sus impulsos, se abstendrá de perjudicar a la mujer y a la propiedad de los demás. Evitará la lujuria, la falsedad, la arrogancia y las malas inclinaciones. No hará transacciones erróneas y derrochadoras.

Disfrutará de sus deseos legítimos de conformidad con el derecho y la economía. Perseguirá los tres méritos de la vida: la caridad, la riqueza y el deseo. Cualquiera de estos méritos llevado al exceso no sólo va en perjuicio de los otros dos, sino de él mismo.

La riqueza es la base de los otros dos, porque la caridad y el deseo dependen de ella para su realización.

Los maestros y ministros deben alejar al gobernante de los peligros y recordarle el horario programado aun en la cámara. Así los maestros y ministros son siempre respetados.

La autoridad sólo es posible con ayuda. Una sola rueda no se puede mover por sí misma. El gobernante debe entonces emplear a ministros y escuchar su consejo.

CONSEJEROS Y MINISTROS

«El gobernante –dice un pensador antiguo– debe emplear a sus discípulos como ministros. Puede confiar en ellos debido a que conoce por sí mismo su sinceridad y su capacidad».

«No –dice otro–, porque al conocer al gobernante podría sentir desprecio por él. Pero él debe emplear a los que le son bien conocidos, porque sabe sus secretos y ellos no lo traicionarían por temor a revelar sus propios secretos».

«Este temor puede obrar en las dos direcciones –dice otro más–. El gobernante puede apoyarlos en sus buenas y malas acciones basado en el temor a la traición. De aquí que deba emplear como ministros sólo a aquellos que, en sus finanzas, pueden mostrar tantos o más ingresos que gastos y son de probada habilidad».

«Éstas son consideraciones estrechas –dice otro pensador antiguo–, esas personas no tienen habilidades ministeriales. Él

debe emplear como ministros a aquellos cuyos padres y abuelos hayan ocupado antes cargos similares. Dichas personas, debido a su conocimiento y contactos heredados, nunca lo traicionarán. Una tal fidelidad es casi un instinto animal, como se ve incluso entre las vacas, que no abandonan sus propios hatos».

«De ninguna manera –dice un quinto pensador– esas personas adquieren influencia sobre el gobernante y actúan como gobernantes. Por ello, él debe emplear como ministros a nuevas personas que sean diestras en la ciencia del gobierno. Dichas personas dan el debido respeto al gobernante como portador de la verdadera autoridad, y lo complacerán».

Otra autoridad antigua no está de acuerdo con esta opinión: «Una persona que sólo tiene conocimientos teóricos y ninguna experiencia de gobierno puede cometer graves equivocaciones en la administración. De aquí que el gobernante deba emplear ministros que tienen nobles ancestros y sabiduría, sinceridad de propósitos, valor y lealtad. El nombramiento de los ministros se debe basar exclusivamente en las cualidades individuales».

Esto último es satisfactorio en todo los aspectos. La habilidad de un hombre se mide por su capacidad de trabajo y por diferencias en su capacidad de trabajo.

El gobernante debe dividir las esferas de trabajo de los ministros con respecto al lugar y el tiempo. Pero dichas personas no se deben emplear como consejeros, sólo como acompañantes o administradores.

ADMINISTRADORES Y CONSEJEROS ESPIRITUALES

Un administrador debe tener diversas cualidades: de origen nacional y de alto linaje,

debe ser influyente, versado en las artes pragmáticas, de visión clara, bendecido por su sabiduría, poseer muy buena memoria, ser valeroso, elocuente en el discurso, diplomático, inteligente, entusiasta, digno y paciente, ser puro de carácter, sociable, con agudo sentido de la devoción, de recto comportamiento, saludable, heroico; desprovisto de vacilación y debilidad mental, sincero y libre de defectos que inciten al odio y la enemistad.

Aquellos que sólo poseen la mitad o la cuarta parte de las cualidades anteriores se pueden clasificar en los niveles ordinarios o inferiores de los administradores.

Las pruebas de estas cualidades consisten en lo siguiente:

El nacimiento y la influencia deben ser determinados por árbitros confiables. La capacidad en las artes pragmáticas, por hombres eminentes de cada campo. El conocimiento teórico, la previsión, la memoria y la sociabilidad se deben evaluar probándolos en el trabajo. La elocuencia, el talento artístico y la inteligencia se deben probar en la conversación. La paciencia, el entusiasmo, la fortaleza en la adversidad, la pureza de vida, la sociabilidad y la lealtad se deben probar por asociación; el comportamiento, la fuerza, la salud, la dignidad, la solidez mental y la firmeza en la decisiones, con los amigos íntimos. El afecto y la caridad deben ser juzgados por la experiencia personal.

Los actos del gobernante pueden ser perceptivos, imperceptivos e inferenciales. Lo que él ve es perceptible; lo que le dice otro es imperceptible; lo que se puede esperar que haga a partir de lo que ha hecho es inferencial.

Puesto que las obras no se ejecutan de una sola vez y varían en la forma y en los lugares, el gobernante debe mantenerse al tanto del tiempo y del lugar, nombrando funcio-

narios para que las ejecuten. Esa es la tarea de los funcionarios ministeriales.

El gobernante debe nombrar como consejero espiritual a una persona de linaje y carácter elevados, que conozca bien las escrituras, que sea adepto a la ciencia del gobierno, sincero y diplomático. El gobernante lo debe seguir como un estudiante a su preceptor, un hijo a su padre y un sirviente a su amo.

Aquellos gobernantes que son educados por la clase intelectual se ven bendecidos por consejeros eminentes y quienes siguen los mandatos de las ciencias, se hacen incontestables y obtienen la victoria aun sin las armas.

PRUEBAS DE FIDELIDAD DE LOS MINISTROS Y ADMINISTRADORES

Con la ayuda de su primer ministro y consejero espiritual, el gobernante debe probar el carácter de los administradores empleados en los departamentos, ofreciéndoles tentaciones.

El gobernante debe aparentar que ha destituido a su consejero espiritual con el pretexto de que ha enseñado las escrituras a los que no lo merecen o que ha oficiado para una persona no iniciada.

El consejero destituido, con ayuda de espías disfrazados, debe tentar a cada funcionario diciéndole: «El gobernante es ultrajante. Impongamos a otro que sea virtuoso y haya nacido de la misma familia o a quien está en prisión. Éste nos es más conveniente. ¿Qué piensas?».

Si alguno o todos los funcionarios rechazan la propuesta, él o ellos son puros. Esta es una tentación religiosa.

Un funcionario del ejército, que está de licencia por haberse desposado, puede ser un instrumento similar para incitar a otros

funcionarios a asesinar al gobernante y así adquirir grandes riquezas. Si se niegan, los funcionarios son puros. Esta es una tentación monetaria.

Una espía, simulando ser piadosa y cercana a la familia del gobernante, puede tentar al primero ministro (o a otro alto funcionario) diciéndole: «La esposa del gobernante está enamorada y os recibirá en su recámara». Si rechaza la oferta, es puro. Ésta es una tentación amorosa.

Otro puede posar de sumiso e incitar a los altos funcionarios: «El gobernante ha tomado una decisión imprudente. Depongámoslo e impongamos a otro». Si se niegan, son puros. Esta es la tentación del temor.

Entre esos funcionarios, los que se resistieron a la tentación religiosa se deben emplear en las cortes de justicia. Los que se resistieron a la tentación monetaria se deben emplear en el erario y el recaudo de impuestos; los que son puros ante la tentación amorosa se deben emplear en la vigilancia de las actividades de entretenimiento; los que pasaron la prueba de la tentación del temor se deben emplear en el servicio administrativo.

Los que rechazaron todas las tentaciones se deben emplear en altos cargos ministeriales.

Los que son impuros ante una o todas esas tentaciones se deben emplear en las minas, los bosques (de madera y de elefantes) y las fábricas.

El gobernante o su esposa nunca deben tratar de probar el carácter de sus consejeros, excepto a través de agentes. A veces la prueba puede fallar y tener el efecto opuesto. Cuando un alma valerosa ha sido perturbada por una o todas estas pruebas no puede alcanzar su prístina pureza.

El gobernante debe descubrir la pureza o impureza de sus funcionarios por intermedio de los espías.

SOBRE LOS ESPÍAS

Aconsejado y asistido por un consejo experimentado de funcionarios, el gobernante debe proceder a instituir espías.

Los espías pueden adoptar la apariencia de pseudoestudiantes, sacerdotes, jefes de familia, comerciantes, santos que practican la renuncia, condiscípulos o colegas, bandidos, envenenadores y mujeres mendicantes.

Una persona astuta, capaz de leer la naturaleza humana, es pseudoestudiante. El funcionario debe animar a esa persona con regalos y dinero, y decirle: «Jura ante el gobernante y ante mí que nos informarás las perversiones que veas en los demás».

Alguien iniciado en las escrituras y puro de carácter es un espía sacerdotal. Este espía debe seguir cultivando, criando ganado y comerciando los bienes que se le entregan. Además del producto y las ganancias que obtiene, debe animar a otros sacerdotes para que vivan con él y enviarlos a hacer trabajos de espionaje. Los demás sacerdotes también deben enviar a sus seguidores en comisiones similares.

El jefe de familia es un agricultor arruinado en su profesión pero puro en carácter. Este espía debe obrar como el sacerdote.

El espía comerciante es aquel que tiene apuros económicos pero que en general es confiable. Este espía debe hacer tareas de espionaje, además de las de su profesión.

Una persona de apariencia apropiada y costumbres ascéticas es un espía santo. Se rodea de seguidores y se puede establecer en los suburbios de una gran ciudad, y pretender que se dedica a la oración y ayunar en público. Los espías comerciantes se pueden asociar con esta clase de espías. Y estos pueden practicar la adivinación y la quiromancia, y simular que tienen poderes mágicos y sobrenaturales para hacer predicciones. Los seguidores aducirán pruebas de

las predicciones del santo. Este puede incluso predecir recompensas y cambios oficiales, que los funcionarios involucrados pueden comprobar en reciprocidad.

Recompensadas por los gobernantes con títulos y dinero, estas cinco instituciones de espionaje deben mantener la integridad de los funcionarios del país.

ESPÍAS EN COMISIÓN

Los huérfanos del Estado, alimentados y educados por el Estado, deben emplearse como espías sociales. Se les debe entrenar en ciencia en general, magia (o conjuros), diversos órdenes de vida religiosa, artes musicales y dramáticas.

Las personas audaces, sin temores en la vida y que luchan contra elefantes y tigres para ganarse la vida, se llaman espías fogosos.

Las que carecen de afectos y son crueles y perezosos se deben entrenar como espías envenenadores.

Una viuda pobre de alta familia, inteligente y ansiosa de ganarse el sustento, se puede convertir en sacerdotisa. Honrada en la recámara de la esposa del gobernante, puede visitar a las esposas de los principales ministros. Lo mismo se puede decir de las monjas y de las mujeres de las clases serviciales. Todos las anteriores son espías itinerantes.

Entre estos, aquellos que pertenecen a altas familias y son fieles, confiables y entrenados para disfrazarse y adaptarse a diferentes países y profesiones, que saben varios idiomas y artes, deben ser comisionados por el gobernante para que espíen en su propio país los movimientos de sus administradores, sacerdotes y militares, de los que están cerca de la autoridad, los que vigilan y protegen a las personas y los funcionarios del palacio, al director del erario, el cuerpo de

guardias, los comisionados, los funcionarios municipales, los inspectores de los negocios del gobierno, el inspector de fábricas, los consejeros, los jefes de departamento, el comisionado principal y los funcionarios encargados de la defensa, las fronteras y las zonas fronterizas.

Espías especiales que hacen trabajos de confianza para el gobernante, como cargar sus estandartes, manejar el trono y los asuntos domésticos, incluido su guardarropa, el cuidado de su carroza y otros vehículos, deben espiar abiertamente las tareas de los funcionarios.

Los espías sociales deben transmitir la información que recogen los espías especiales a la oficina de espionaje o inteligencia.

Los envenenadores –fabricantes de salsas, cocineros, ayudantes de baño, masajistas, camareros, asistentes de tocador–, los sirvientes que tienen deformidades corporales –enanos, mudos y sordos, idiotas y ciegos– los profesionales –actores, bailarines, músicos, vocalistas, comediantes, poetas– así como las mujeres, deben espiar el carácter privado de estos funcionarios.

Las mujeres mendicantes deben llevar esa información a la oficina de espionaje o inteligencia.

Usando símbolos y escritos, los funcionarios de la oficina de espionaje deben encargar o comisionar a sus propios espías para que verifiquen dicha información.

Ni las oficinas de espionaje ni los espías itinerantes deben saber unos de otros.

Si algún espía mendigo es detenido a la entrada, los guardianes de las puertas, los espías disfrazados de padres o parientes, de artesanos, bardos o cortesanos deben llevar, so pretexto de sus prácticas profesionales, o a través de escritos secretos, o mediante símbolos, la información de su presencia a los lugares apropiados.

Cuando se confirma la información recibida de todas estas fuentes, se juzga demostrada. Si la información es falsa, se debe castigar en secreto o destituir a los espías involucrados.

Algunos de estos espías reciben sus salarios de la bolsa del gobernante si permanecen con él (o de la de los gobernantes extranjeros si están con ellos), pero cuando ayudan a capturar los ladrones de ambos estados, reciben salarios de ambos estados.

Los espías cuyos hijos y cuya familia se mantienen como rehenes, deben recibir salarios de ambos estados y ser considerados como espías en comisión. Su mérito debe ser comprobado por expertos profesionales.

Se debe enviar espías para vigilar a los gobernantes enemigos, amistosos o neutrales, de menor estatus o similar, y para vigilar los diversos departamentos de la administración.

Los jorobados, enanos y eunucos, las damas de compañía, los mudos y las diversas clases de extranjeros deben ser espías en su propio hogar.

Los espías comerciantes estacionados en un país o un fuerte, los sacerdotes y ascetas de los suburbios, los agricultores y los santos de las zonas rurales, los pastores de las áreas de frontera, las tribus salvajes de la selva y las tribu salvajes de las fronteras deben encargarse de vigilar los movimientos de los enemigos. Todos deben enviar rápidamente informes de sus actividades.

Los espías locales deben descubrir a los espías extranjeros. La oficina de espionaje debe asignar espías a esa tarea.

Los jefes que tienen planes hostiles, y que son detectados por los espías del gobernante, debe ser enviados a vivir en las fronteras del Estado.

EL PAÍS Y LOS PARTIDOS DE OPOSICIÓN

Habiendo infiltrado espías entre sus funcionarios principales, el gobernante debe extender su red de inteligencia entre los ciudadanos y la población rural.

Los espías sociales deben participar en bandos opuestos y llevar propaganda a los lugares de confluencia de la población, centros de entretenimiento, asociaciones y congregaciones generales.

Un espía dirá: «Nuestro gobernante ha sido bendecido con todo los méritos. No oprime a la población de la ciudad ni del campo con impuestos y multas elevados».

Otro puede responder al primero y decir: «El pueblo, afligido por la anarquía, como en la fábula de los peces, decidió entregar a su gobernante la sexta parte de los granos y la décima parte del intercambio y el comercio para sus gastos reales. S sustentados con este pago, los gobernantes asumieron la responsabilidad de mantener la protección y la seguridad de sus súbditos y resguardarlos de impuestos, culpas y castigos injustos. Por ello, incluso los santos dan a los gobernantes la sexta parte del grano que cosechan como tributo. El gobernante es el que imparte castigos y otorga recompensas. Quien se oponga a los gobernantes será castigado. Hay que respetar a los gobernantes».

Así se debe silenciar a los partidos que se oponen a los gobernantes.

Los espías también deben conocer las noticias de lo que ocurre en el Estado. Los espías especiales deben recoger las buenas noticias o de las dificultades entre quienes se especializan en granos, ganado y oro del gobernante, entre quienes se los proporcionan al gobernante (o a la administración); entre quienes albergan a un pariente o reprimen

un área problemática y entre quienes vigilan a una tribu salvaje o a un enemigo invasor. Cuanto mayor sea la satisfacción de esos grupos de personas, mayores son las recompensas que se les deben dar. A los que vacilan se los debe animar mediante regalos o la conciliación, o se pueden generar disputas para romper sus alianzas, contra un enemigo vecino, una tribu salvaje o alguien que disputa la posición del gobernante.

Si fallan estas medidas, deben ser comisionados para recaudar impuestos y multas impopulares. Quienes hacen fuerte oposición pueden ser acallados castigándolos en secreto o exponiéndolos a la ira de la población del lugar. O tomando como rehenes a sus familias y enviándolos a las minas para interrumpir el contacto con los enemigos.

Los enemigos emplean como instrumentos a quienes están exasperados, a los ambiciosos y a los que desprecian al gobernante. Se deben enviar espías especiales, disfrazados de adivinos, para que espíen las relaciones entre esas personas y sus relaciones con los extranjeros.

En su propio Estado, el gobernante debe proteger a los partidos y facciones de la población, amistosos u opuestos, poderosos o pueriles, contra las intrigas y maquinaciones de los extranjeros.

INFLUENCIA SOBRE LOS PARTIDOS DE UN ESTADO ENEMIGO

En los tratos con los partidos del Estado enemigo se tiene que prestar atención a los grupos descontentos, que son los siguientes:

Los que son engañados con promesas de grandes recompensas; los que pertenecen a un partido y son tratados con desdén, aunque tengan igual habilidad en el trabajo artístico; los que son atormentados por el partido de los gobernantes; los que son

invitados para ser insultados; los que son maltratados con el destierro; los que han fracasado en su profesión, aun con grandes fondos; los que son privados de sus derechos o de su herencia; los que están en la lista negra de los servicios del gobierno; los que son despreciados por sus parientes; los que son insultados por sus mujeres; los que son encerrados en prisión; los que son castigados en el tribunal; los que reciben escarmiento por sus fechorías; los que han sufrido el decomiso de sus propiedades; los que han estado en prisión durante largo tiempo; los que tienen parientes en el destierro.

También hay grupos que viven con temor: el que es perseguido por el infortunio que él mismo se ha creado; el que es insultado por el rey; aquel cuyos pecados han sido revelados; el que siente temor al castigo impuesto a una persona que ha cometido la misma culpa; aquel a quien se han expropiado sus tierras; aquel cuyo espíritu está quebrantado por medidas severas; el que, siendo funcionario del gobierno, ha amasado gran fortuna; el que, siendo pariente de esa persona, espera heredar sus riquezas; el que es despreciado por el gobernante.

Estas son personas ambiciosas o codiciosas:

El que se ha empobrecido, el que se ha arruinado a sí mismo, el que es avaro, el que es víctima de malas prácticas, el que se dedica transacciones riesgosas.

Estas son personas orgullosas:

El que vive para sí mismo, el que está ávido de honores, el que no tolera la reputación de su rival, el que se subvalora, el que tiene espíritu huraño, el que es temerario y el que no puede vivir con sus propios medios.

Tales grupos se pueden atraer mediante espías infiltrados que les digan: «Este gobernante es como un elefante salvaje. Sólo se puede refrenar estableciendo a un gobernante rival. Actúen como es menester».

Los grupos atemorizados se pueden atraer mediante la propaganda: «El gobernante presente es maligno. Es mejor emigrar».

A los grupos ambiciosos y codiciosos se les puede asegurar: «Este gobernante discrimina, favorece a los indignos. Ignora la valentía, el conocimiento, la previsión y el valor. Es mejor tener otro gobernante».

A los grupos orgullosos se los puede atraer así: «Este gobernante, de baja cuna, sólo favorece a sus semejantes pero no a personas como ustedes. Es mejor establecer a otro gobernante que enderece las cosas».

Estos grupos incitables deben hacer un pacto sagrado con los espías para lograr su objetivo.

En forma similar, los amigos de un rey extranjero sólo pueden ser atraídos por las recompensas y la propaganda, mientras que los enemigos potenciales pueden ser seducidos rompiendo las alianzas, con amenazas abiertas y revelando los defectos de su gobernante.

LOS CONSEJOS ADMINISTRATIVOS

Después de consolidar la actitud de los partidos internos y externos, en el reino y en el extranjero, el gobernante debe considerar los asuntos administrativos.

La deliberación en consejos bien constituidos precede a las medidas administrativas. El consejo debe sesionar en la cámara y las deliberaciones se deben mantener en tal secreto que ni siquiera un pájaro pueda susurrar. El gobernante debe protegerse de las infidencias.

Quien divulgue las deliberaciones secretas debe ser destruido. Esa culpa se puede detectar en los cambios físicos y de actitud de los embajadores, ministros y jefes.

Es preciso organizar las sesiones secretas del consejo y proteger a los funcionarios que participan en él.

Las causas de la divulgación de los consejos son la temeridad, la embriaguez, el hablar dormidos y la pasión por las mujeres que asaltan a los consejeros.

El de carácter reservado o el que no es bien considerado divulgará los asuntos del consejo. La relación de los secretos del consejo es provechosa para personas distintas del gobernante y de sus altos funcionarios.

Se deben tomar medidas para salvaguardar las deliberaciones.

Una autoridad antigua dice: «El gobernante debe deliberar consigo mismo sobre los asuntos secretos. Los ministros tienen sus consejeros y estos últimos sus propios consejeros. Esta cadena interminable de consejeros hace imposible el secreto. Nadie fuera del gobernante debe saber lo que contempla; sólo quienes tienen que administrarlo lo sabrán cuando sean iniciados o cuando lo ejecuten».

Otra autoridad opina: «Ninguna deliberación que haga una sola persona puede ser provechosa. El gobernante tiene que contemplar tanto lo que es perceptible como lo que es imperceptible. Mucho se tiene que hacer por deducción. Todo ello sólo se puede hacer mediante las deliberaciones de los ministros en consejo. De ahí que el gobernante deba reunirse con personas de intelecto elevado y amplio. Debe escuchar las opiniones de todos. Se encuentra sabiduría incluso en las palabras razonables de un niño».

Una tercera autoridad observa: «Se trata de buscar opiniones, pero no de seguir los consejos. El gobernante debe pedir la opinión de sus consejeros sobre una tarea similar a la que contempla, y hacer lo que le aconsejen. Si obra de esta manera, recoge opiniones y al mismo tiempo mantiene el secreto».

Una cuarta autoridad no está de acuerdo con esa opinión: «Cuando se piden opiniones a los consejeros acerca de asuntos remotos, de proyectos que se han emprendi-

do o que aún no se han emprendido, enfocan el tema con indiferencia o dan opiniones tibias. Por tanto, el gobernante debe consultar a esas personas cuando puedan dar opiniones concluyentes con respecto a los proyectos sobre los que busca consejo. Si consulta de esa manera, recibe buen consejo y asegura el secreto».

Infortunadamente, éste es un proceso interminable. El gobernante debe consultar a tres o cuatro ministros. Los problemas complicados no pueden resolverse consultando a un solo ministro. Un solo ministro procede con obstinación y sin contención. Cuando delibera con dos, el gobernante puede verse abrumado por sus consejos divergentes o confundido por el conflicto. Con tres o cuatro consejeros, los resultados serán satisfactorios. Si son más, se puede violar el secreto. El gobernante puede decidir o deliberar consigo mismo, o con uno o muchos ministros, según las necesidades de tiempo y lugar, y el carácter del proyecto contemplado.

Toda deliberación tiene cinco etapas: los medios para llevar a cabo el proyecto, el control de hombres y recursos, la localidad y el tiempo de la obra, las precauciones contra los riesgos y la ejecución final.

El gobernante no debe vacilar cuando se presenta la oportunidad, ni perder el tiempo en consideraciones acerca de los partidos a los que piensa perjudicar.

Una escuela de pensadores dice que el consejo asesor debe estar integrado por doce miembros. Otra escuela dice que debe estar formado por dieciséis miembros. Una tercera escuela argumenta en favor de veinte.

Pero el consejo debe estar formado por tantos miembros como el Estado pueda soportar. Los ministros deben reflexionar sobre todos los asuntos relacionados con el partido del gobernante y el de su enemigo. También deben decidir sobre las obras que

han de comenzar, terminar las que han comenzado y mejorar las que se han terminado, y hacer cumplir las órdenes.

El gobernante debe supervisar los proyectos con los funcionarios que estén a mano y enviar instrucciones para que las ejecuten los que estén lejos.

En épocas de emergencia, debe convocar tanto a sus ministros como a los altos consejeros y darles información. Debe obrar de acuerdo con la decisión de la mayoría para tener éxito. Y mantener en secreto sus proyectos, pero conocer las debilidades de sus adversarios.

EL PERSONAL DIPLOMÁTICO

Quien haya tenido éxito como miembro del consejo administrativo puede ser embajador.

Un funcionario administrativo experimentado puede desempeñar una comisión.

A quien tenga la mitad de la experiencia se le puede encargar una misión distinta.

El que tenga la mitad de las cualidades anteriores puede transmitir órdenes.

Luego de tomar disposiciones sobre el carruaje, el transporte, la servidumbre y la estancia, un embajador debe examinar los diferentes aspectos de la misión que se le ha confiado.

Debe establecer contactos con las contrapartes y funcionarios del enemigo conectados con las zonas de frontera, el interior del país y las ciudades. Debe comparar los campamentos militares, el potencial de guerra y las fortalezas del enemigo con los de su propio país. También debe determinar la profundidad de la defensa, la solidez de la tesorería y los puntos inexpugnables del enemigo.

Luego de obtener licencia para entrar en la capital del enemigo, el embajador debe declarar el objeto de su visita tan exacta-

mente como se le comisionó, aun a riesgo de su propia vida.

Lo siguiente debe tomarse como indicación de la buena disposición del enemigo hacia el embajador y, al contrario, de su desagrado:

El encanto en la voz, el rostro y los ojos de quien lo recibe, la cortesía en el comportamiento, la solicitud por los amigos, el ofrecimiento de una silla prominente y los recuerdos amistosos indican una conclusión satisfactoria de la misión.

Ante un enemigo exasperado puede declarar: «Los embajadores sólo son representantes de los gobernantes, no sólo suyo, sino de todos. Tienen que presentar su misión tal como se les instruyó, aun frente al desagrado. No merecen castigo por cumplir su deber». Ese discurso es un deber de los embajadores.

El enviado no debe mostrar júbilo por el respeto que se le muestre, hasta que se le dé permiso para partir. No debe hacer caso a la opulencia del enemigo. Debe evitar estrictamente a las damiselas y la droga. Debe dormir solo. Las verdaderas intenciones de los embajadores se divulgan cuando duermen o se embriagan.

El embajador debe determinar, a través de la agencia del servicio de inteligencia que recibe salarios de ambos estados, el carácter de las intrigas del partido favorable, así como las maniobras del partido desfavorable, y evaluar la lealtad que inspira el enemigo en su propio país.

Si el servicio de inteligencia no puede establecer ningún contacto directo, el enviado debe recoger información observando a las personas de su alrededor en todos los caminos de la vida y en toda clase de lugares, y mediante el empleo de signos y símbolos secretos. Éstos se deben comprobar y verificar.

No debe interrumpir la valoración del enemigo acerca de su propio gobernante, ni

asentir. Debe evitar estos intentos con la fórmula: «Usted sabe todo».

Si el enviado es detenido sin concluir su misión, debe interpretar que su detención implica que el enemigo ve un peligro para su gobernante y para él, y que desea evitarlo; que piensa desviar al enemigo hacia su propio gobernante o hacia otro cuyo Estado está separado por estados parachoques; que está organizando una rebelión contra su gobernante, bien sea internamente o a través de un gobernante salvaje; que está buscando una nueva alianza con un Estado contiguo para su propio gobernante; que está reprimiendo o evitando un levantamiento interno o una invasión externa de su propio territorio; que está retrasando la expedición invasora del gobernante involucrado; que está acumulando provisiones para la guerra, o reforzando las fortificaciones o reclutando fuerzas de combate; que está esperando a que sus fuerzas armadas estén totalmente entrenadas; que está forjando una alianza poderosa para enfrentar la ofensa que se le ha proferido.

El embajador puede entonces decidir si se queda o parte cuando lo considere conveniente, o exigir la rápida conclusión de su misión. Los deberes de un embajador consisten en cumplir las comisiones, preservar los tratados, comunicar ultimátums, forjar alianzas, armar intrigas, romper alianzas entre bloques, organizar ejércitos secretos, contrabandear relaciones y gemas, recoger inteligencia de espionaje, desplegar fuerza, violar los tratados de paz, seducir enviados y funcionarios del enemigo.

PROTECCIÓN DE LOS PRÍNCIPES

El gobernante debe protegerse de los ataques de los enemigos, las reinas y los príncipes.

Un pensador antiguo dice: «Los príncipes, igual que los cangrejos, consumen a sus progenitores. Cuando muestran esa tendencia, se los debe castigar en secreto».

«Eso –dice otro– puede llevar a la extinción de las dinastías gobernantes. Es mejor mantenerlos bajo guardia en un lugar determinado».

«Ese procedimiento –dice un tercero– es como el temor a las serpientes. Puede hacer que el príncipe se sienta superior y ataque a su propio padre; por ello es mejor mantener al príncipe custodiado por los guardias de la frontera o en una fortaleza».

«Esto –dice un cuarto– es como el temor a un lobo en medio de un rebaño de ovejas. El hijo puede formar alianzas con sus guardias y rebelarse. Es mejor desterrarlo al extranjero».

«Esto –dice un quinto– puede llevar a que el príncipe sea explotado por potencias extranjeras. Debe vivir con su parentela maternal».

«Esto –dice un sexto– puede llevar a que el príncipe se eche a perder por relaciones disipadas».

Éste es el peor remedio, puesto que lleva a la destrucción final de la familia del gobernante. Se deben tener todos los cuidados para el bienestar del príncipe. Cuando el príncipe llega a la pubertad, los expertos deben entrenarlo bajo una disciplina apropiada.

Cualquiera de los espías especiales puede llevar al príncipe, dicen algunas autoridades, a la pasión por la caza, el juego, la bebida o las mujeres, e instigarlo a rebelarse contra su propio padre.

Se debe proteger al príncipe de las malas influencias. Se le debe enseñar en forma apropiada, puesto que está en una edad en que confía. Se le debe hablar sobre el bien, pero no sobre el mal; sobre la riqueza, pero no sobre la falta de riqueza. Se le debe in-

fundir el temor a la bebida y a las mujeres haciéndole beber y confrontándolo con mujeres chantajistas. Si es aficionado al juego, debe ser esquilado por embaucadores. Si es aficionado a la caza, por ladrones en el bosque. Si muestra inclinación a rebelarse, se le debe atemorizar con narraciones de penalidades e incluso de muertes ignominiosas por emprender esas aventuras.

Cuando la disposición del príncipe es recomendable, se le debe nombrar comandante en jefe o nominarlo como sucesor.

Los príncipes son de tres categorías: los de inteligencia dinámica, los de inteligencia estancada y los que son pervertidos.

El que sigue los mandatos de lo que es bueno y lleva a la riqueza, es de inteligencia dinámica. El que nunca cumple bien las instrucciones, es de inteligencia estancada. El que se enreda en peligros evitables que llevan a la maldad y a la pobreza, es un pervertido.

Si un gobernante tiene un hijo pervertido, debe esforzarse para que le engendre un nieto o acoger a los hijos de sus hijas.

Si un gobernante es demasiado viejo para engendrar hijos, puede ordenar a un conocido íntimo o a un gobernante vecino de altas cualidades que engendre un hijo para él a través de su reina.

Nunca se debe hacer sentar a un hijo pervertido en la silla del poder.

Excepto en épocas de graves peligros, el hijo mayor debe suceder al gobernante. A veces la soberanía puede residir en una corporación. La soberanía corporativa es la forma de autoridad más invencible del mundo.

CÓMO REFRENAR A LOS PRÍNCIPES

Aunque un príncipe sea empleado en una tarea difícil o ardua, debe obedecer a su padre, excepto que el desempeño de la tarea ponga

en peligro su vida, incite al pueblo o provoque calamidades. En un buen trabajo, se debe ganar el favor de su patrón, tener sumo éxito y compartir el beneficio con su padre. Si su padre aun no queda complacido, puede pedir permiso para salir al destierro.

Si el encarcelamiento o el peligro de su vida lo amenaza en el Estado de su padre, el príncipe debe emigrar a un Estado vecino que sea mejor gobernado y hospitalario para él. Allí debe juntar hombres y materiales, hacer alianzas matrimoniales con personas poderosas y consolidar sus contactos con tribus luchadoras. Debe atraer a los partidos de su propio Estado.

O, si emigra solo, puede ejercer una profesión en minas preciosas o en el alto comercio. O amasar riquezas empleando estrategias con las viudas ricas o con los comerciantes, dedicándose al comercio mundial o adquiriendo riquezas religiosas. Se debe abstener de la riqueza de los intelectuales. Puede emplear la estrategia para conquistar aldeas extranjeras. O rebelarse contra su padre con la ayuda de la gente de su madre.

O puede fingir que es pintor, carpintero, bufón, poeta, médico o hereje con su séquito igualmente disfrazado, presentarse ante su padre y desafiarlo.

La reconciliación entre el gobernante y su hijo puede ser efectuada por una fuerza de espionaje o por la madre. Un príncipe débil puede ser destruido con las armas o con veneno. Si no es débil, se lo puede atraer mediante mujeres, vino o artimañas, y restituirlo. Con un príncipe restituido puede haber reconciliación o, si hay otros príncipes, se le puede desterrar.

EL DÍA DEL GOBERNANTE

Un gobernante enérgico mantendrá igualmente enérgico a su pueblo. Un gobernante

indolente no sólo lo inclinará a ser holgazán, sino que será consumido por sus enemigos. El gobernante debe estar siempre alerta.

El día del gobernante se debe dividir en ocho sectores de día y ocho sectores de noche. Habrá cuatro sectores en la mañana y cuatro en la tarde. Lo mismo en la noche.

En el primer sector del día, el gobernante debe inspeccionar a los guardias y supervisar las cuentas. En el segundo debe atender a los asuntos públicos. En el tercero debe atender a su baño y su apariencia y al estudio. En el cuarto debe considerar los nombramientos. En el quinto debe intercambiar información. En el sexto puede dedicarse al entretenimientos o al estudio. En el séptimo debe inspeccionar sus fuerzas. En el octavo debe conferenciar con los jefes de las fuerzas de defensa. Al cerrar el día debe entregarse a las oraciones vespertinas.

En el primer sector de la noche debe recibir las misiones secretas. En el segundo debe atender a su cena y al estudio. En el tercero debe retirarse a su dormitorio. En el sexto debe levantarse, después del reposo, y revisar los compromisos del día siguiente. En el séptimo debe reflexionar sobre los problemas administrativos e instruir al servicio de la inteligencia. En el octavo debe conferenciar con sus consejeros, espirituales y temporales, y pasar a la cámara pública.

Puede hacer modificaciones convenientes al horario anterior.

En la cámara pública o sala de audiencias, el gobernante nunca debe hacer que los solicitantes esperen en la puerta. Debe atender a los solicitantes y no delegar en ninguno de sus funcionarios. Debe atender personalmente los asuntos relacionados con la religión, la elite, los recursos, los lugares sagrados, los menores, los ancianos, los afligidos, los que carecen de recursos y las

mujeres. Debe variar el horario para resolver las emergencias.

La prosperidad del gobernante depende de la felicidad de sus súbditos. Todo lo que agrade a sus súbditos, será considerado bueno por el gobernante. Éste se debe orientar a ese fin.

LOS APOSENTOS REALES

El gobernante debe construir sus aposentos residenciales en un sitio conveniente, rodeados por un fuerte y un foso, con una entrada principal.

Su palacio debe ser sólidamente construido así como sus cámaras del tesoro. O puede tener su vivienda en los aposentos reservados al amor. Para su seguridad personal se deben construir pasajes secretas en las paredes. Si la cámara está en el piso superior, debe tener escaleras secretas y salidas ocultas construidas en los pilares. También se deben colocar artefactos mecánicos que puedan derrumbar el edificio en una emergencia.

Los aposentos de las mujeres deben ser a prueba de fuego, causado por el hombre o por la combustión de los materiales de construcción. También deben ser a prueba de venenos y de serpientes.

En una de las habitaciones de la parte posterior del palacio de las mujeres se deben mantener todas las medicinas necesarias para los partos y las enfermedades. También debe haber un estanque. Los aposentos de los príncipes se deben construir fuera de los aposentos de las mujeres. Y fuera de ellos, las salas de belleza, las cámaras del consejo, las salas de audiencias y las oficinas de los príncipes y de los funcionarios personales.

La guardia de los palacios del gobernante y de su familia se debe montar entre ambos lugares.

En los aposentos de sus mujeres, el gobernante sólo debe ver a la reina cuando esté dispuesta a recibirlo. Él debe mantener a sus mujeres lejos de las malas influencias de ascetas, de comediantes y de dudosas compañías femeninas, y aún de la sociedad de las mujeres.

Las bellezas famosas, con hábitos limpios, pueden entrar a los aposentos de las mujeres. Los aposentos de las mujeres y de sus residentes deben estar a cargo de hombres y mujeres ancianos.

Es preciso controlar cuidadosamente las influencias externas.

Se debe regular cuidadosamente y ponerle sellos al tráfico de mercancías que entran y salen de los aposentos de las mujeres.

LA SEGURIDAD PERSONAL

Al levantarse del lecho, el rey debe ser recibido por un contingente de sirvientes armados. En la segunda cámara, debe ser recibido por sus criados personales, los ancianos de la casa y otros sirvientes. En la tercera, debe ser recibido por funcionarios de su equipo personal y en la cuarta, por sus principales consejeros y su personal de seguridad.

El gobernante sólo debe emplear como personal de seguridad a personas que tengan ancestros nobles y comprobados, que estén estrechamente relacionados con él, que estén bien entrenados y sean leales. En el cuerpo de seguridad personal del gobernante no se deben emplear extranjeros, personas desconocidas ni con antecedentes oscuros.

El cocinero jefe debe supervisar los alimentos del gobernante en una cámara fuertemente custodiada.

Se han de tomar precauciones especiales contra los alimentos contaminados y envenenados. Los siguientes son signos de veneno: vapor azul oscuro en el arroz enviado

desde fuera; vegetales duros, de color anti-natural y secados artificialmente; vasos inusualmente pulidos u opacos; vasos con espuma; sopas, leche y licores cortados; miel blanquecina; alimentos de aspecto extraño; alfombras y cortinas con manchas oscuras y deshilachadas; vasos metálicos y gemas pulidos y lustrados.

El envenenador se descubre a sí mismo por los labios resecaos y la boca seca, la charla vacilante, la transpiración, el temblor, los bostezos y el comportamiento evasivo y nervioso.

En el séquito del gobernante debe haber expertos en detectar venenos. Los médicos que atienden al gobernante deben comprobar personalmente la pureza de las medicinas que administran al gobernante. Se debe tener esa misma precaución para los licores y bebidas que usa el gobernante. Se debe insistir en la limpieza escrupulosa de las personas que están a cargo de los vestidos y el baño del gobernante. Este se debe mantener con sellos.

Se deben emplear sirvientas atractivas como asistentes del baño, masajistas, camareras, lavadoras y floristas, y deben ser responsables de la pureza de los implementos de baño que usa el gobernante.

Los actores no deben usar armas, fuego ni veneno en ningún agasajo para diversión del gobernante. Los instrumentos musicales y los arreos de los caballos, los elefantes y los vehículos deben guardarse en palacio. El gobernante sólo debe montar bestias y vehículos después de que el jinete o conductor tradicional lo haya hecho. Si tiene que viajar en una embarcación, el piloto debe ser confiable y atar el barco a otro barco. En tierra o agua debe haber un convoy apropiado para custodiar al gobernante. Sólo debe nadar en ríos libres de peces grandes y cocodrilos, y cazar en bosques libres de serpientes, caníbales y bandidos.

Sólo debe dar audiencias privadas custodiado por sus guardias de seguridad. Debe recibir a los embajadores extranjeros con el consejo ministerial en pleno. Cuando inspecciona a su milicia, el rey debe asistir en uniforme de batalla montado a caballo o en un elefante. Cuando entra o sale de la capital, el camino debe estar custodiado por funcionarios de planta y limpio de hombres armados, mendigos y sospechosos. A las representaciones públicas, los festivales, las procesiones o las reuniones religiosas debe ir acompañado por un cuerpo de guardias entrenados. El rey debe cuidar su propia persona con el mismo cuidado que presta a la seguridad de aquellos que están a su alrededor, a través del servicio de espionaje.

II. DE LA ADMINISTRACIÓN

LA CONSTRUCCIÓN DE ALDEAS

El gobernante puede formar aldeas en sitios nuevos o viejos, o trasladar población de las áreas densamente pobladas de su propio Estado o establecer población migrante en su Estado.

Las aldeas deben estar formadas por no menos de cien y no más de quinientas familias de cultivadores y de clases que prestan servicios. Las aldeas deben extenderse a distancia entre una y media a tres millas, y deben ser capaces de defenderse mutuamente. Los límites de la aldea pueden consistir en ríos, colinas, bosques, vallados, cuevas, puentes y árboles.

Cada ochocientas aldeas deben tener un fuerte grande. Habrá una capital por cada cuatrocientas aldeas; un mercado por cada doscientas aldeas y un pueblo por cada diez aldeas.

Las fronteras del Estado tendrán fortificaciones protegidas por guardias internos que

custodien las entradas al Estado. El interior del Estado debe ser custodiado por cazadores, guardias armados, tribus de los bosque, tribus feroces y hombres de la frontera.

Los que prestan servicio social mediante sacrificios, los clérigos y los intelectuales se deben establecer en las aldeas en terrenos libres de impuestos.

A los funcionarios, escribas, ganaderos, guardias, veterinarios, médicos, entrenadores de caballos y proveedores de noticias se les debe dar un interés de por vida en las tierras.

Las tierras aptas para el cultivo sólo se darán a los arrendatarios por una vida. No se debe sacar a los arrendatarios de las tierras que ellos han preparado para el cultivo.

Se pueden confiscar las tierras no cultivadas por los terratenientes y entregarlas a los agricultores. O se las puede cultivar con trabajadores o comerciantes contratados, para evitar pérdidas al Estado. Si los agricultores pagan sus impuestos rápidamente, se les puede proporcionar granos, ganado y dinero.

El gobernante debe dar a los agricultores esas tierras y concesiones sólo cuando acrecienten el tesoro y eviten agotarlo.

Un tesorería agotada es una grave amenaza para la seguridad del Estado. Sólo en raras ocasiones, como la colonización de nuevas áreas o en emergencias graves, se deben conceder remisiones de impuestos. El gobernante debe ser benévolo con aquellos que han resuelto la crisis mediante la remisión de impuestos.

Ha de facilitar las operaciones mineras. Debe animar a los manufactureros. Ayudar a la explotación de la riqueza forestal. Proporcionar medios para la cría de ganado y el comercio. Construir vías en la tierra y en el agua. Debe planear los mercados.

Ha de construir canales y llenarlos con agua perenne o de otras fuentes. Ayudar a

quienes construyen estanques con recursos y comunicaciones. Debe obrar de manera similar en la construcción de obras de conveniencia comunal y de parques públicos.

Todos deben participar en el trabajo corporativo, compartiendo los gastos, pero sin exigir beneficios.

El rey debe ejercer soberanía sobre la pesca, el transporte y el comercio de granos, los estanques y los puentes.

Quienes no reconocen los derechos de sus sirvientes, asalariados y parientes merecen ser tratados del mismo modo.

El gobernante debe mantener a los adolescentes, los ancianos, los enfermo y los huérfanos. También debe proporcionar el sustento a las mujeres abandonadas, cuidado prenatal y protección a los hijos que dan a luz.

Los ancianos de la aldea deben mejorar la propiedad de los menores que quedan huérfanos hasta que llegan a su mayoría de edad. También la propiedad de los santuarios.

Cuando una persona que recibe ingresos –hombre o mujer– deja de mantener a sus hijos, a su esposa, a su madre, a su padre, a sus hermanos menores, a su hermanas o viudas jóvenes, debe ser sancionada con multas.

Así mismo ningún hombre se volverá asceta sin hacer una provisión para el sustento de las personas que tiene a cargo. Así también, un hombre que intente seducir mujeres en calidad de asceta es merecedor de castigo.

Las aldeas estarán cerradas para todos, excepto para los ascetas que residen en el bosque, las compañías de finanzas locales y los gremios corporativos locales. No habrá actores, músicos, viajeros, oradores o poetas que absorban los recursos, el trabajo y las bebidas de la aldea.

Los aldeanos viven en sus campos.

El gobernante debe abstenerse de visitar cualquier área que esté abierta a los ata-

ques de los enemigos y las tribus salvajes y que sea visitada con frecuencia por las hambrunas y las pestes. También debe abstenerse de los deportes extravagantes.

Ha de proteger los cultivos contra impuestos elevados, trabajo esclavo y sanciones severas; y a los rebaños de ganado contra los abigeos, los animales salvajes, las criaturas venenosas y las enfermedades.

Ha de tener despejados los caminos de funcionarios inferiores, trabajadores, bandidos y guardias. No sólo debe conservar los bosques, edificios y minas existentes, sino también desarrollar nuevos.

CLASIFICACIÓN DE LAS TIERRAS

El gobernante debe planear pastizales en las tierras no cultivables. A los piadosos se les deben dar tierras de plantación para el vino de los sacrificios, sus monasterios y sus penitencias. A dichas áreas boscosas, cuando sean seguras para los hombres y las bestias, se les debe dar el nombre de la escuela a la que pertenece cada grupo.

El bosque de caza real debe ser tan extenso como sea posible, tener una sola entrada y plantaciones de frutas jugosas, hierbas aromáticas, enramadas y arbustos, rodeadas de estanques. Debe contener animales inofensivos –tigres y carnívoros sin garras ni dientes, elefantes hembras y crías de elefante, bisontes– destinados al deporte del gobernante.

En un extremo del Estado o en otra localidad conveniente, habrá otro bosque de juegos públicos, abierto a todos, acondicionado para los juegos. También se conservarán bosques reservados en los que se cosechen productos forestales. También se planearán factorías para el procesamiento de productos forestales así como los bosques en que se producen. En un extremo del Estado se

deben conservar densos bosques de elefantes, distintos de las regiones salvajes.

El funcionario de los bosques de elefantes no sólo debe conservar los bosques, con sus fuerzas de guardias, sino que también debe poseer el conocimiento de todas las entradas y salidas de los bosques, saber cuáles son montañosos o frondosos o abundantes en pantanos y ríos.

Quien mata a un elefante debe perder la vida.

Quien devuelve los colmillos de un elefante, después de su muerte natural, debe recibir la recompensa correspondiente.

Los guardias de los bosques de elefantes –con ayuda de los criadores de elefantes, los cadeneros de elefantes, los guardias de los linderos, las gentes del bosque, las nodrizas de elefantes y cinco o siete elefantes hembras– deben seguir el rastro de los elefantes salvajes a través de sus excrementos y otras huellas habituales para capturarlos y domesticarlos. También deben determinar si las huellas corresponden a manadas, elefantes feroces, elefantes descarriados, con colmillos, jóvenes o domesticados.

Los cazadores de elefantes deben seguir las instrucciones que les dan los expertos en elefantes y capturar aquellos que poseen rasgos buenos y propicios. Los elefantes son vitales en la vida de los reyes. Deben ser de gran alzada, feroces para destruir a los ejércitos enemigos, dismantelar las fortificaciones y los campamentos y capaces de tareas peligrosas. Los elefantes capturados en ciertas localidades tienen atributos naturales, pero la fuerza y la habilidad de todos los elefantes se pueden mejorar con un entrenamiento adecuado.

LAS FORTIFICACIONES

Se construirán fortificaciones defensivas para

épocas de guerra en todas las fronteras del Estado, dependiendo de las características particulares del terreno. En los terrenos ribereños, las fortificaciones consisten en fortalezas en las islas; en las llanuras, en un terreno rodeado por tierras bajas; en las colinas, en fortificaciones en cuevas y rocas; en el desierto, en fortificaciones secas y espinosas; en los bosques, en fortificaciones pantanosas con espinas y arbustos.

Para defender las zonas habitadas, las mejores fortificaciones son las de roca y rodeadas por el agua; en las zonas deshabitadas se deben construir fortificaciones para el desierto y los bosques.

El gobernante debe tener su tesorería de guerra en la primera capital, situada en el centro del Estado. Ésta se localizará en bancos o confluencias de ríos o en medio de un lago profundo con una fortaleza redonda o un fuerte rectangular o cuadrado, rodeado por un foso artificial y puentes levadizos.

Alrededor de este fuerte se excavarán dos trincheras paralelas, con una separación de seis pies, llenas de agua, cocodrilos y lirios. Se debe construir una muralla de treinta y seis pies de alto y setenta y dos pies de ancho, con un camino en cuadrado para andar a pie, rodeado de espinas.

El camino para los vehículos se construirá con losas de piedra y guijarros. También se construirán torres, y entradas y salidas de la muralla. Fuera de las murallas se levantarán obstáculos. También se diseñarán torreones y parapetos con sólidos medios de protección.

LOS EDIFICIOS DEL FUERTE

Dentro del fuerte se deben construir tres caminos reales de este a oeste y tres más de sur a norte.

El fuerte debe tener doce entradas, todas protegidas con artefactos defensivos y salidas de escape.

Los caminos para vehículos, los caminos para procesiones, los caminos hacia otros pueblos, los caminos de la capital, los caminos de las aldeas y los caminos hacia los pastizales deben tener veinticuatro pies de ancho. Los caminos que llevan a cruces de caminos, los acantonamientos y los terrenos de cremación deben tener cuarenta y ocho pies de ancho.

Los caminos de los jardines, los caminos de las arboledas y los caminos de los bosques deben tener veinticuatro pies.

Los caminos de elefantes deben tener doce pies.

Los aposentos reales se construirán en terrenos firmes, en el centro de la comunidad y hacia el norte del centro del fuerte, con cara al oriente o al norte. Éstos deben cubrir un décima parte de la superficie interior del fuerte.

Los preceptores reales, sacerdotes, templos, estanques y consejeros deben ocupar lugares situados al noreste de los aposentos del gobernante.

Las viviendas de los mercaderes de perfumes, los mercaderes de flores, los vendedores de provisiones, los artesanos y el personal de combate se deben ubicar en el oriente.

La tesorería real, las oficinas de cuentas y las fábricas se deben localizar al sureste.

Las depósitos de madera y los arsenales se deben localizar al suroeste.

Los padres de la ciudad, los líderes del comercio y de las factorías, los oficiales de las fuerzas armadas, los propietarios de restaurantes, los comerciantes de vinos, los vendedores de carne, las cortesanas, los comediantes y las clases comerciales vivirán en el sur.

Los establos para el ganado y las casas de trabajo se situarán al suroeste; los depósitos de carruajes y las caballerizas, al noroeste. Los tejedores, los mercaderes de hilados, los que hacen esteras, los trabajadores del cuero, los fabricantes de armaduras, los que forjan armas, los fabricantes de guantes y las clases que prestan servicios morarán al oeste.

Las tiendas y los hospitales estarán localizados en el noroeste.

La tesorería, la lechería y los caballos, en el noreste. El santuario real se instalará en el norte. Así como los herreros, los joyeros y las clases sacerdotales.

Los gremios deben estar dispersos en las esquinas de la ciudad junto con los cuarteles de los trabajadores.

Los terrenos para el cementerio y la cremación se situarán al norte o al oriente de la ciudad. Los parias deben vivir más allá del terreno del cementerio.

Los hombres deben disponer de cuarteles cerca de sus lugares de trabajo. A sus familias se les deben asignar jardines y parcelas.

Cada diez casas habrá un pozo de agua y depósitos de aceite, granos, azúcar, sal, medicinas, verduras verdes y secas, forraje, carne seca, heno, leña, metales, cuero, carbón de leña, vísceras, pescado, cuernos, bambú, telas, madera, armas, armaduras y piedras, contruidos para que duren muchos años. Los depósitos viejos se deben remplazar por nuevos cuando se requiera.

Se deben nombrar oficiales para la fuerza de elefantes, de caballería, de carrozas y de infantería, para mantener la integridad del personal. Así como de los guardias de la frontera y de los trabajadores de las fortificaciones. En los fuertes no admitirán elementos peligrosos para la seguridad.

EL MAYORDOMO REAL

El mayordomo real ha de supervisar la construcción de la cámara del tesoro, la casa comercial, la tienda de granos, la tienda de productos forestales, la armería y la cárcel.

Debe cavar un pozo cuadrado para llenarlo de agua y revestirlo con piedras en el fondo y en los costados. En ese pozo debe construir una cámara subterránea de madera resistente –con tres pisos de alto– cuyo piso superior esté al nivel del suelo. El nivel central debe tener pisos empedrados y una sola puerta, y debe estar provisto de una escalera móvil.

Encima de esta cámara, se debe construir la cámara del tesoro con ladrillos y tejados, abierta hacia la casa del almacenamiento general.

Puede haber una casa del tesoro palaciego construida en una parte segura del Estado, para preservar el tesoro central del gobernante contra peligros y calamidades. La casa comercial debe estar formada por un cuadrángulo con edificios en los cuatro lados y una sola puerta.

La casa de depósito debe tener muchos cuartos espaciosos, estar junto a la casa de depósitos forestales y conectada con la armería y la cámara subterránea.

La corte de justicia y los funcionarios administrativos deben localizarse en un sitio separado.

La cárcel debe contener sectores separados para hombres y mujeres, y estar suficientemente custodiada.

Todos estos edificios deben contar con salas de asambleas, tocadores, tanques de agua, baños, y estar protegidos contra incendios y venenos. La casa de depósitos debe tener un medidor de lluvias instalado en el frente.

El mayordomo, ayudado por expertos, debe supervisar la recepción de gemas y materias primas de diferentes valores. Sólo debe recibir monedas de oro genuinas, certificadas por expertos. La moneda falsa debe ser despedazada. Se debe castigar a quienes falsifican monedas. Los granos puros y frescos se deben recibir en sus justas medidas. Las medidas cortas se deben castigar con multas de hasta tres veces el valor de los granos comerciados. La misma regla se debe aplicar a otras mercancías. El mayordomo debe atender a la tarea de recaudo de ingresos apoyado por funcionarios confiables.

EL RECAUDO DE INGRESOS

El recaudador cobra los impuestos de los fuertes, de otras áreas del Estado y de las minas, edificios, puentes, bosques, asentamientos y rutas comerciales.

Los impuestos de las áreas urbanas o fuertes comprenden: peajes, multas, impuestos de pesas y medidas, derechos urbanos, derechos de acuñación, de sellos y pasaportes, de los depósitos, de las cortesanas, del juego, de la venta de locales, de los gremios de trabajadores y constructores, y de los inmigrantes.

Los impuestos de otras áreas gravan el producto de las tierras cultivadas, los derechos del gobierno sobre las tierras de cultivo, los derechos de los sacrificios, los impuestos al dinero, los impuestos de los comerciantes, los impuestos de paso por los ríos, la tarifas de las barcazas, de las naves y los barcos, los impuestos a los pueblos, los impuestos a los pastizales, a los hitos del camino, los impuestos a la tierra y los impuestos por prisión.

Los impuestos de las minas comprenden los del oro, la plata, los diamantes, las piedras preciosas, las perlas, los corales, los

productos del océano, los metales, la sal y otros minerales.

Los impuestos de los edificios y puentes se juntan a los de los jardines de flores, los huertos, los cultivos de verduras, los campos irrigados y los cultivos de semillas.

Los impuestos de los bosques provienen de los bosques de juegos, los bosques de madera y los bosques de elefantes.

Los impuestos de los asentamientos provienen de los establos de ganado, cabras, ovejas, asnos, camellos, caballos y mulas.

Los impuestos de las rutas comerciales provienen de las vías terrestres y acuáticas.

Todos ellos forman la estructura de ingresos.

Se pueden distinguir varias formas de ingresos: ingresos del capital, ingresos por acciones, ingresos por interés, ingresos por multas, licencias, ganancias de acuñación, gravámenes.

La estructura de gastos consiste en:

Gastos ceremoniales en santuarios y antepasados, regalos y donaciones, gastos domésticos, servicio de inteligencia, depósitos, armamentos, almacenamiento, pago de acciones, fabricación, trabajo, gastos de defensa, ganadería, mantenimiento del museo, santuarios de aves y bestias y depósitos de provisiones.

El recaudador debe prestar atención a los cobros por hacer, a los cobros efectuados, al residuo de los cobros por hacer, a los ingresos, a los gastos y al balance que se ha de recuperar.

Los cobros incluyen: la tarea de administración, el trabajo ejecutivo rutinario, el cobro de los recursos necesarios y el control y la auditoría de los ingresos.

Los cobros por hacer incluyen: lo que se ha acreditado a la tesorería, lo que ha sido sacado por el gobernante, lo que se ha gastado en la administración pero que no ha entrado en los registros o no se ha trasla-

dado del año anterior o está en proceso de ser entrado.

El residuo de los cobros incluye los planes para el trabajo productivo, las multas pendientes, el ingreso que se mantiene en suspenso por revisión de las cuentas:

Las entradas pueden ser: 1. recurrentes; 2. atrasadas; y 3. inesperadas. Las recurrentes son las que se reciben día a día. Las atrasadas son las que se han trasladado del año anterior, bien sea que aún no se hayan efectuado o que hayan cambiado de manos. Las inesperadas cubren lo que se ha perdido y olvidado, las multas a los servidores del gobierno, los ingresos residuales, las indemnizaciones por perjuicios, los tributos reales, las propiedades donadas al Estado y los tesoros descubiertos.

Los medios para controlar los gastos son la inversión de fondos y el balance de pérdidas y ahorros de los desembolsos estimados.

Las ganancias provienen del aumento del precio de los bienes ocasionado por diferencia en las pesas y medidas, las cuales generan primas y elevan los precios debido a la competencia entre compradores, lo cual genera ganancias.

Los gastos son periódicos, o gastos efectivos y productivos que se originan cada periodo de tiempo: una quincena, un mes y un año.

Lo que queda como residuo después de los gastos en que se ha incurrido, y excluyendo todos los ingresos que se van a realizar y que no están balanceados, pueden ser estimados o trasladados al periodo siguiente.

El recaudador debe velar por el aumento de los ingresos y el control de los gastos.

MANTENIMIENTO DE LAS CUENTAS

En la oficina del contador, construida de cara al norte o al este, el inspector de cuentas debe

planear los puestos de los empleados de cuentas y las estanterías de los libros de cuentas.

Se deben mantener registros independientes para asentar las operaciones y resultados de las factorías, las ganancias obtenidas y las pérdidas en que se ha incurrido; los gastos involucrados, los ingresos diferidos, las primas y los intereses afectados, la naturaleza de la agencia del gobierno involucrada, los salarios pagados, el número de trabajadores—gratuitos—empleados en las inversiones realizadas. En relación con los metales preciosos y otros depósitos, el valor de cada categoría, las tasas físicas de intercambio, las contrapesas utilizadas, la magnitud del peso y la medida cúbica. Así mismo, la historia de las costumbres, las profesiones y el comercio de los países, las aldeas, las familias y las compañías comerciales. Los activos de las damas reales y los príncipes en metales preciosos, tierras, prerrogativas y provisiones de que disfrutaban. Los tratados, los ultimátums y los tributos relacionados con los estados extranjeros, amistosos u hostiles. Todo esto se debe mantener y mostrar en registros independientes.

Estos libros forman la base para el informe del inspector detallado en la sección anterior.

Para vigilar adecuadamente las diferentes clases de trabajo—de categoría superior, media e inferior—deben emplearse inspectores calificados. El gobernante incurrirá en pérdidas si, por alguna razón, se reduce el gasto en trabajos productivos.

Cuando se ausenta una persona empleada por el Estado, sus fiadores colaterales o sus hijos, hermanos, esposas o hijas que son beneficiarios de sus salarios deben absolver la pérdida en que incurre el gobierno por su ausencia.

El año de trabajo consiste en trescientos cincuenta y cuatro días con sus noches. Por

el trabajo que haga cualquier persona se le pagan salarios a mediados de julio de cada año, en proporción al promedio del trabajo realizado.

Un funcionario del gobierno que sea negligente con la inteligencia proporcionada por el sistema de espionaje y que no observe las regulaciones que rigen los asuntos de su propio departamento, puede exponer al gobierno a la pérdida de ingresos. Dichas pérdidas pueden ocurrir debido a la ignorancia del funcionario, a su indolencia o a su debilidad, o a deficiencias del oído, la vista u otros sentidos de la percepción, o a su timidez para hacer frente a la oposición, las amenazas o las consecuencias problemáticas, o a sus inclinaciones egoístas que afectan el cumplimiento eficiente del deber, o a la inclinación a la crueldad generada por la ira, o a la falta de dignidad oficial que exhibe cuando está rodeado por sicofantes ilustrados y codiciosos, o a la deshonestidad en el uso de balances falsos, medidas erróneas y cálculos fraudulentos para conseguir sus propios fines egoístas.

Una escuela de juristas sostiene que al funcionario involucrado se le debe imponer una multa calculada multiplicando la pérdida de ingresos por el número consecutivo de las circunstancias de las culpas enumeradas anteriormente.

Otra escuela dice que la multa debe ser, en todos los casos, de ocho veces el ingreso perdido a causa de la negligencia o el fraude. Una tercera escuela estima la multa en diez veces la pérdida en que se incurrió. Una cuarta escuela opina que debe ser veinte veces la pérdida.

El presente autor opina que la multa debe ser proporcionada a la culpa del funcionario involucrado. Todas las cuentas se deben reportar en el mes de julio.

Cuando los contadores de los diferentes distritos presenten sus declaraciones selladas

de las mercancías, de los recaudos de ingresos y de los gastos, se deben mantener separados para evitar conspiraciones contables. De cada uno se debe recibir su cantidad neta después de cuadrar las cuentas.

Al jefe de departamento se lo debe premiar con una cantidad ocho veces mayor que el incremento del ingreso total efectuado, bien sea por el incremento del ingreso de su departamento o por la reducción del gasto. Si el departamento muestra pérdidas, se debe imponer una multa de la misma magnitud a la persona involucrada.

A los funcionarios que no sometan sus declaraciones contables a tiempo, o no presenten sus declaraciones junto con sus ingresos netos, se los ha de multar con una cantidad diez veces mayor de la que deben.

Cuando un funcionario de cuentas no reciba y revise las cuentas que sus empleados le presentan, se lo debe castigar adecuadamente. Cuando los empleados incumplen, deben ser castigados severamente.

Todos los ministros deben someter al mismo tiempo las cuentas relacionadas con sus departamentos. Cualquier ministro que no lo cumpla o dé una declaración falsa debe ser castigado muy severamente.

Cuando un funcionario de cuentas no ha preparado su declaración diaria, se le puede dar un mes para prepararla. Después de ese periodo se le puede imponer una multa diaria a prorrata por los días que tarde en la presentación de las cuentas.

Las cuentas que se presentan junto con los ingresos netos que se reciban deben ser verificados contra los procedimientos correctos y las prácticas contables precedentes, que involucran la suma, la resta, las deducciones y las pruebas; y también referencia al periodo de tiempo involucrado.

La declaración anual de cuentas también debe ser verificada con referencia al lugar y al tiempo involucrados, la naturaleza y la

categoría del recaudo, la proporción entre la realización actual y la anterior, la persona que lo paga, el funcionario que causa la realización y el funcionario que la recibió. También hay que comparar la declaración de gastos contra las ganancias de todas las fuentes, el lugar y el tiempo de cada fuente, la cantidad pagada, el funcionario que ordenó el recaudo, el funcionario que lo remitió, el funcionario que lo entregó y el funcionario que lo recibió finalmente. Es preciso elaborar declaraciones similares relacionadas con los ingresos netos.

Cuando un funcionario no facilita los ingresos y gastos prescritos o impide la ejecución de órdenes debe ser castigado adecuadamente. Se debe multar a todo empleado que no se amolde a las formas de cuenta prescritas o entre lo que le es desconocido o duplique o triplique las entradas. Se debe castigar severamente al que borre el total neto. Al que se apropie de ingresos se lo debe multar con una cantidad ocho veces mayor a la involucrada. El que cause pérdidas de ingresos debe pagar una sanción igual a cinco veces la suma perdida, pero también debe cubrir la pérdida. El funcionario que haga una declaración falsa debe ser castigado por robo. Una entrada falsa o atrasada debe tener un castigo igual al doble del anterior.

El gobernante debe adjudicar un reconocimiento similar por el trabajo eficiente y un castigo discrecional por los errores fútiles.

DESFALCOS DE LOS FUNCIONARIOS

La tesorería real es la base de toda la administración. Por ello el tesoro merece vigilancia especial.

La prosperidad de las finanzas se deriva de la prosperidad de las actividades gene-

rales, las recompensas a la empresa, la supresión del crimen, la economía en la administración, la prosperidad de las cosechas, el crecimiento del comercio, la victoria sobre la adversidad y las crisis, la reducción de las remisiones de impuestos, la entrada de metales preciosos.

El agotamiento de las finanzas es producido por las barreras a la actividad, o la inversión, o las transacciones financieras; por la manipulación de las cuentas, la fuga de ingresos, el derroche, el intercambio y el desfaldo.

Se crean barreras por la negligencia para iniciar o continuar la producción, o para acreditar los beneficios. En esos casos, la multa debe ser de diez veces la pérdida.

La inversión se hace prestando el dinero de la tesorería real.

Las transacciones financieras consisten en usar fondos de la tesorería real para el comercio privado y fines comerciales.

Estos dos actos se deben castigar con una multa igual a dos veces las ganancias obtenidas.

Quien manipula el tiempo para recaudar los ingresos falsea las cuentas. Se le debe imponer una multa igual a cinco veces la cantidad involucrada. Quien reduce deliberadamente un ingreso fijo o infla los gastos es culpable de generar pérdidas de ingreso. Se le debe hacer pagar una multa de cuatro veces la pérdida.

Quien gasta fondos estatales en extravagancias personales o en sobornos es culpable de derroche. Merece la pena capital cuando se trata de gemas y un castigo menor cuando se trata de otros artículos. Además, debe devolver los artículos o pagar una multa igual a su valor.

El acto de intercambiar propiedades estatales por otros artículos se llama intercambio. El castigo por esta ofensa debe ser igual al del derroche.

Quien no entrega a la tesorería el ingreso recaudado o no desembolsa el gasto que se ordenó, o falsea la cantidad recaudada, es culpable de desfalco de los fondos estatales. Se lo debe castigar con una multa de doce veces la cantidad involucrada.

Hay alrededor de cuarenta maneras de desfalcar:

Acreditar después lo que se recauda antes.

Acreditar antes lo que se realiza después.

No recaudar lo que se ha de recaudar.

Indicar que se ha recaudado lo que no se puede recaudar.

Indicar que no se ha recaudado lo que se ha recaudado.

Indicar que se ha recaudado lo que no se ha recaudado.

Presentar una parte del recaudo como el recaudo total.

Presentar el recaudo total como una parte del recaudo.

Registrar lo que se recaudó en una categoría diferente.

Atribuir el recaudo de una fuente a otra fuente.

No pagar lo que hay que pagar.

Pagar lo que no hay que pagar.

No pagar a tiempo lo que hay que pagar.

Pagar a destiempo (antes o después) lo que hay que pagar.

Anotar un regalo pequeño como uno grande.

Anotar un regalo de una clase en otra clase.

Anotar un regalo para una persona a otra persona diferente.

Anotar lo que entra en la tesorería como una salida.

Acreditar lo que no se ha acreditado.

Dar entrada a materias primas que no se han pagado.

No entrar aquellas que se han pagado.

Dividir en partes un ingreso agregado.

Agregar ingresos separados.

Intercambiar bienes de menor valor por bienes de mayor valor.

Intercambiar bienes de mayor valor por bienes de menor valor.

Inflar el valor de los bienes.

Desinflar el valor de los bienes.

Incrementar el número de derechos.

Disminuir el número de derechos.

Discrepancia de años y meses.

Discrepancia de meses y días.

Discrepancia en las transacciones efectuadas bajo vigilancia personal.

Anotar mal las fuentes de ingresos.

Llevar mal la cuenta de los regalos efectuados.

Llevar mal la cuenta del trabajo realizado.

La anotación inconsistente de artículos fijos.

Registrar mal las pruebas y normas de finura del oro y la plata.

El uso de pesas y medidas falsas.

El fraude en el conteo de artículos.

El fraude en las medidas y divisiones cúbicas.

A los funcionarios involucrados en casos de fraude –como el contador, el consejero, el retenedor, el cajero, el funcionario que ordena los pagos y el personal de oficina– se les debe examinar por separado. Si cometen perjurio, se los debe castigar de la misma manera que al culpable principal.

Se debe hacer una declaración pública invitando a las personas que han sufrido por el fraude y darles una compensación por las pérdidas que hayan experimentado.

Cuando un funcionario del Estado está involucrado en varios casos y no puede establecer su buena fe, se lo debe castigar por todas las ofensas. Si un funcionario se ha apropiado de la mitad de los fondos, debe ser responsable de la cantidad total.

Todo denunciante que proporcione información probada sobre un desfalco debe ser premiado con la sexta parte de la suma involucrada, si no es servidor del Estado, y si lo es, con una doceava parte. Si un denun-

ciante demuestra parte de un desfalco, se le debe recompensar proporcionalmente. Los falsos denunciantes deben ser castigados adecuadamente. El denunciante que retire su demanda en el caso de un funcionario involucrado debe recibir la pena capital.

LOS SERVIDORES DEL GOBIERNO

Quienes tienen cualidades administrativas deben ser nombrados como funcionarios principales de los departamentos del Estado, de acuerdo con el mérito individual. Se les debe mantener constantemente bajo vigilancia en sus deberes, porque los hombres son, por su naturaleza, inconstantes y temperamentales. Se debe hacer siempre una evaluación apropiada del procedimiento y del método, de la jurisdicción y del horario, de la pauta exacta, del gasto y del resultado de la actividad que realizan en sus deberes administrativos.

Han de realizar sus deberes estatales sin disputa o sin unidad entre sí, tal como se les ordene.

En unidad, consumen ingresos estatales.

En discordia perjudican la tarea.

Excepto en acciones para superar emergencias, no deben hacer nada sin conocimiento de su respectivo superior.

Se debe premiar con ascensos y honores al funcionario que aporta una cantidad igual o mayor que la cantidad de ingreso estipulada.

Quien reduce el ingreso, consume la riqueza del Estado. Si la reducción es de buena fe, el funcionario debe ser motivado para reponerlo.

El funcionario que duplica el ingreso consume la vitalidad de la nación. Ese funcionario debe ser castigado adecuadamente. El funcionario que gasta el ingreso en empresas improductivas consume el trabajo

de los artesanos. Se lo debe castigar proporcionalmente al valor del trabajo involucrado, el número de días gastados, la de inversión realizada y los salarios desembolsados.

El jefe de cada departamento debe inspeccionar cuidadosamente la cantidad de trabajo del departamento, los ingresos recaudados y los gastos en que se ha incurrido, en detalle y en el agregado. También debe controlar el derroche, la parsimonia y el exhibicionismo.

Quien consume sin causa el capital de sus ancestros es extravagante.

Quien consume todos sus ingresos es exhibicionista.

Quien atesora dinero causando miseria a sí mismo y a las personas a su cargo es avaro.

Si alguna de las tres categorías anteriores de personas es apoyada por un partido fuerte, no se la debe perturbar; si no tiene ninguno, se la debe tratar apropiadamente.

Los consejeros, contactos, ayudantes, parientes, socios, ingresos y gastos de un avaro que tiene inmensos recursos, que atesora en su propia casa o deposita dinero entre sus conciudadanos o invierte en tierras extranjeras deben ser investigados a través de espías. La persona que dirige su agencia en tierras extranjeras debe ser inducida a divulgar sus negocios. Cuando se complete la investigación, se debe liquidar discretamente al avaro.

Los administradores de todos los departamentos deben desempeñar sus deberes públicos en colaboración con los contadores, escribas, expertos en monedas, tesoreros y el personal armado.

A quienes están ligados a los funcionarios militares y tienen buena hoja de servicios se los debe comisionar para espiar el trabajo de los funcionarios civiles.

Todo departamento debe tener varios jefes a cargo. Esto se debe observar como

salvaguardia contra el fraude de un funcionario del Estado. Es difícil descubrir la malversación entre funcionarios del Estado, así como es difícil detectar cuándo un pez bebe agua.

A los administradores fraudulentos no sólo se los debe privar de la riqueza mal ganada; también hay que transferirlos de una oficina a otra para impedir la malversación adicional de los fondos del Estado.

A los administradores que aumentan los ingresos del Estado se los debe mantener en su cargo.

EL DIRECTOR DE LOS DEPÓSITOS

El director de los depósitos debe controlar las cuentas de los productos agrícolas; los tributos, el comercio, el intercambio, las donaciones de granos, los préstamos de granos, el procesamiento de granos y aceites, otras fuentes de ingresos y el balance de los gastos y las obligaciones agrícolas.

Todo producto que el administrador de las tierras del Estado transfiera de las haciendas del Estado se debe entrar en una categoría separada y distinta.

Los impuestos agrícolas incluyen: impuestos fijos; impuestos proporcionales al producto, provisiones militares proporcionadas por el pueblo a las fuerzas de combate; tributos y contribuciones para propósitos religiosos; contribuciones y subsidios de las baronías; presentes y regalos en ocasiones reales; impuestos marginales; contribuciones para compensar daños; deudas reales; impuestos especiales a las tierras irrigadas por embalses del Estado.

Las fuentes del comercio incluyen: venta de granos, compra de granos y recompensas en granos.

El trueque es el intercambio de granos por granos.

Los regalos en granos incluyen los granos que recogen los pordioseros.

Los préstamos en granos son transacciones de granos cubiertas por una promesa de devolución.

El procesamiento de granos y aceites consiste en el descascarillado del arroz, la limpieza de legumbres, el secado del maíz, la fermentación de bebidas, la molienda de granos, la fabricación de aceites y la extracción de azúcar de la caña de azúcar.

Otras fuentes de ingresos incluyen las fuentes misceláneas de ganancias ocasionales, como la pérdida y el abandono de artículos.

El balance de gastos cubre lo que se desenreda de una empresa arruinada y lo que se ahorra del desembolso estimado.

Las aceites incluyen las mantecas aclaradas, los aceites comestibles, las grasas, y los extractos de las semillas de las plantas.

De los depósitos así conservados, la mitad se debe usar para mantener reservas almacenadas y sólo la otra mitad distribuida para el consumo. Los depósitos viejos deben ser sustituidos por nuevos suministros. El director también debe controlar el aumento o la disminución ocasionados por el descascarillado, la limpieza, el tostado y el secado de granos, según sea el caso.

EL DIRECTOR DE COMERCIO

El director de comercio debe estimar la demanda o la falta de demanda y las fluctuaciones del precio de diversas clases de bienes que pueden ser productos de la tierra y del agua y que pueden haber sido transportados por tierra o agua. También debe inspeccionar el tiempo conveniente para su distribución, conservación, compra y venta.

Se debe centralizar la mercancía cuyas fuentes de suministro son ampliamente dis-

tribuidas y mejorar el precio. Cuando el precio llega a ser efectivo, se debe promulgar otro precio.

Se deben centralizar los depósitos de manufacturas locales del Estado. Los bienes importados se deben distribuir en mercados amplios para la venta. Todos los bienes se deben vender al pueblo a precios favorables.

El director no debe cobrar esos precios cuando perjudique al pueblo.

No debe haber ninguna barrera al horario de venta de aquellos artículos cuya demanda es recurrente y no se los debe exponer a la acumulación de inventarios.

Los minoristas pueden vender bienes del Estado a precios fijos en mercados diferentes que cubran sus pérdidas mediante subsidio. El descuento sobre los artículos que se venden por medidas cúbicas es del 6 % de los bienes; el de los bienes que se venden por peso es del 5 % de la cantidad; el de los bienes que se venden por cantidades es del 9 %.

El director debe dar facilidades a los importadores de bienes extranjeros. Los transportadores y comerciantes que negocian bienes extranjeros deben recibir alivios de impuestos para ayudarlos a tener ganancias.

Los extranjeros, excepto las corporaciones y los socios de origen local, deben tener exenciones de los juicios de deudas. Los bienes del Estado se deben vender bajo regulaciones que rijan la venta diaria y la contabilidad de esos bienes.

Con respecto al comercio del Estado en los países extranjeros, el director debe estimar el valor de las mercancías locales que se pueden intercambiar por artículos extranjeros, y estimar el margen de beneficio que queda para cubrir los gastos que hay que pagar en territorio extranjero, como los derechos, los peajes y los costos de transporte, los impuestos militares, los costos de embarque, los gastos de los comerciantes

y su séquito y la parte que se debe dar al gobierno extranjero. Si no hay ningún beneficio, el director debe determinar si no se puede intercambiar ningún producto local por productos extranjeros. Puede organizar el envío de la cuarta parte de las mercancías valiosas por rutas seguras a diferentes mercados del territorio. Puede hacer contactos comerciales y diplomáticos con los guardias y los funcionarios de la ciudad y el campo. Debe resguardar su riqueza y su vida de los peligros. Si enfrenta algún obstáculo para llegar a este destino, puede vender su mercancía en cualquier mercado de la ruta. O puede desviar su mercancía a otros mercados a través de vías fluviales.

El comerciante debe obtener en información en la ruta, acerca de las condiciones de mercado de los centros comerciales y desviar su mercancía a los mercados ventajosos y evitar los desventajosos.

EL DIRECTOR DE ARANCELES

El director de aranceles debe establecer una estación de aranceles cerca de la puerta principal de la ciudad, e identificarla con su estandarte. Cuando los comerciantes llevan sus bienes a la estación de aranceles, cuatro o cinco recaudadores de aranceles deben anotar los nombres de los comerciantes, su residencia, la cantidad de bienes y el origen del sello de identificación de dichos bienes.

Los bienes que no tienen sello debe pagar el doble del arancel normal; los sellos falsificados tienen una multa de ocho veces el arancel. La sustitución de sellos o la sustitución de bienes en la clasificación para propósitos del cálculo del arancel expone a los comerciantes a una multa por cada medida normal de los bienes.

Cerca de la estación de aranceles debe haber instalaciones para que los comerciantes vendan sus bienes a los postores que acepten pagar el precio exigido.

Cuando los bienes se subastan en forma competitiva, se debe pagar a la tesorería real el precio de la postura más alta junto con el arancel correspondiente a esos bienes. Cuando intenten evadir el arancel reduciendo el precio de los bienes subastados, los comerciantes deben ser castigados con una multa de ocho veces el arancel normal. Se debe imponer esa misma multa en los casos en que el valor real de los bienes se disimule con muestras de valor más bajas o en los que el alto valor de los bienes se oculte bajo una capa de bienes inferiores.

Cuando se inflan fraudulentamente los precios de los bienes para evadir las posturas competitivas por los bienes ofrecidos, se debe imponer a los comerciantes una multa del doble del arancel y recaudarla en la tesorería real. Al director de aranceles se le debe imponer una sanción similar o de ocho veces el arancel si participa en el encubrimiento del valor real de los bienes.

Los bienes sólo se deben vender después de haberlos medido, pesado o contado exactamente.

En lo que respecta a los bienes inferiores o libres de aranceles, se debe determinar y registrar cuidadosamente la cantidad de arancel remitida.

Los comerciantes que pasen de contrabando más allá del estandarte de la estación de aranceles deben ser castigados con ocho veces el arancel que hayan evadido.

Los bienes siguientes están libres de aranceles: los bienes que se piensa usar en los matrimonios, que la novia recibe como regalos de boda, en los sacrificios, en el parto de la mujeres, con propósitos religiosos, en ceremonias sociales y los regalos ceremoniales.

Quines cometen perjurio para evadir los aranceles deben ser castigados de la misma manera que quienes cometen robos.

A los comerciantes que contrabandeen una parte de los bienes sobre los que han pagado aranceles, así como a los que usen el arancel para contrabandear bienes la segunda vez, se les decomisará la parte que hayan contrabandeado y pagarán una multa igual al arancel sobre la cantidad que hayan contrabandeado.

Quien intente contrabandear bienes mediante una declaración solemne falsa serán sentenciados a pagar una multa más alta.

A todo el que intente importar bienes prohibidos —armas, armaduras, metales, vehículos, piedras preciosas, granos y ganado— se le decomisarán los bienes. Todos los bienes que se pongan a venta en el exterior de la estación de aranceles estarán libre de aranceles de la tesorería.

Se deben prohibir los bienes perjudiciales para el país y se debe dejar libre de aranceles a todos los que sean de gran valor para el país y no estén disponibles fácilmente, como las semillas.

LA REGULACIÓN DE LOS ARANCELES

Todas las mercancías —las que son productos rurales, las que se manufacturan en las ciudades o las que se importan de los países extranjeros— deben pagar aranceles cuando salen y cuando entran a la estación de aranceles.

El arancel de los bienes importados debe ser del veinte por ciento de su valor.

Los bienes siguientes deben tener un arancel del dieciséis y dos tercios por ciento: flores, frutas, verduras, tubérculos, bulbos, semillas, frutas secas y carne curada.

El arancel de los artículos siguientes debe ser determinado por expertos en cálculos de

costos: productos marinos escasos, diamantes, piedras preciosas, perlas, corales y joyería.

Los bienes siguientes deben tener un arancel del 7 al 10 %: bienes textiles, productos de algodón y de seda, armaduras, productos químicos, metales, colorantes, vinos y licores, marfil, pieles, alfombras y envolturas de estambre, productos contra insectos, lana y otros productos de la ganadería.

Los bienes siguientes tienen un arancel del 4 al 5 %: telas, cuadrúpedos y bípedos, hilos, algodón, perfumes, medicinas, madera, bambú, fibras, pieles, aceites, ollas de arcilla, granos, aceites, glucosa, sal, vino, arroz y productos procesados.

El peaje de entrada debe ser del 20 % del derecho de arancel, y puede ser remitido a discreción del funcionario. No se deben vender bienes donde se cultivan o producen. Se debe imponer una fuerte multa cuando se compran minerales y otros bienes en las minas. Así mismo cuando se compran flores o frutas en los jardines o en los huertos. Y también en el caso de las verduras y otros productos agrícolas.

El arancel debe variar de acuerdo con las costumbres de los países o los artículos, viejos o nuevos, y las multas deben ser acordes con la gravedad de las ofensas.

EL DIRECTOR DE TEXTILES

La administración de textiles debe dirigir la manufactura de estambre, de partes, textiles y sogas.

Quienes se ocupan de esquila lana, preparar fibras, desmotar algodón y hacer cáñamo y lino son viudas, mujeres físicamente incapacitadas, mujeres consagradas, mujeres obligadas a prestar servicios en vez de multas, madres de cortesanas, sirvientas ancianas

de la casa del gobernante y cortesanas que han abandonado sus servicios sociales tradicionales.

A ellas se les deben pagar salarios acordes con la calidad del producto manufacturado y la cantidad de bienes elaborados. Los salarios se pueden pagar en especie, en aceite y raciones de pastel. En las fiestas se les pueden pagar salarios especiales. Los salarios se pueden reducir según los faltantes de calidad y de cantidad.

El director debe asociarse estrechamente con las trabajadoras.

Se deben dar bonificaciones y recompensas a las trabajadoras que manufacturan bienes textiles, vestidos, seda y vestidos de lana, en forma de perfumes, guirnalda de flores o cualquier otro bien codiciado.

Las que están especialmente entrenadas deben fabricar armaduras de cota de malla.

A las mujeres que no están acostumbradas a trabajar en factorías pero que están obligadas a trabajar para el sustento, a las mujeres cuyos maridos han emigrado al extranjero, a las mujeres y muchachas inválidas se le debe proporcionar trabajo en sus propios hogares a través de las servidoras del departamento.

Aquellas mujeres que pueden llegar a la factoría temprano en la mañana pueden recibir sus salarios a cambio del estambre que han hilado. Sólo esa luz es esencial para probar el estambre que se debe aceptar. Si el director lanza miradas a las trabajadoras o se complace en charlas no profesionales, debe ser castigado adecuadamente. El retraso de los pago también merece un castigo, así como el pago de salarios por trabajo que no se ha hecho. Quienes reciban salarios por trabajo no realizado serán castigadas. También las que malversen o roben o huyan con los materiales que la factoría les ha proporcionado. El director se debe asociar íntimamente con sus trabajadoras.

EL DIRECTOR DE CULTIVOS

Con el conocimiento experto de la ciencia del cultivo de los arbustos y los árboles o con ayuda de quienes poseen el conocimiento experto de estas ciencias, el director de cultivos debe conservar, en el tiempo, semillas de todo las variedades de granos, flores, frutas, vegetales, raíces bulbosas, raíces comestibles, verduras, fibras y algodón.

Debe cultivar las tierras del Estado con la ayuda de esclavos, trabajadores y prisioneros. A estos se les deben proporcionar instrumentos de cultivo y ganado de labor. Deben tener ayuda de los herreros, carpinteros, fabricantes de sogas y personas que capturan insectos nocivos o plagas. Todas las pérdidas de las personas mencionadas deben tener multas iguales a la pérdidas.

Las tierras incultas deben ser cultivadas por aparceros o por trabajadores agrícolas por una cuarta parte del producto o por quienes paguen un diezmo razonable al Estado.

Donde la irrigación se hace mediante trabajo manual, la tasa del agua será el 20 % del producto; donde el agua se transporta a las espaldas, del 25 %; donde la irrigación se hace por bombeo, del 33 %; donde la irrigación proviene de ríos o lagos, del 33 al 25 % del producto.

El director debe regar, resguardar y secar los cultivos en tierras convenientes, donde haya trabajo e irrigación disponibles.

EL INSPECTOR DE VINOS

Con la ayuda de expertos en la preparación y elaboración de licores, el inspector de vinos no sólo debe ocuparse del comercio de vino en las ciudades y las zonas rurales, sino también en los campamentos.

La venta de vinos y licores espirituosos puede ser regulada por el inspector de acuer-

do con las condiciones del mercado, bien sea mediante la centralización o la descentralización de la distribución.

Las bebidas no deben salir de las aldeas. Los expendios de bebidas no deben estar cerca unos de otros.

Sólo se deben vender bebidas en pequeñas cantidades a las personas de buena reputación para evitar desórdenes causados por el alcohol entre los trabajadores, los ciudadanos respetables y los delincuentes. Sólo a los ciudadanos respetables se les debe permitir que saquen las bebidas del local de expendio.

Los clientes deben consumir sus bebidas dentro del bar y deben estar bajo una estrecha observación para descubrir sus antecedentes y actividades, mientras están bajo la influencia de la bebida, especialmente para evitar los robos. Si alguno posee oro u otros bienes costosos sin un título adecuado, el inspector puede arrestarlo fuera del bar. Igualmente a los que se complacen en la bebida y los gastos extravagantes.

La bebida de calidad normal no se debe vender a un precio inferior al que se ha fijado. El licor de calidad inferior se debe vender afuera o dárselo a los esclavos en vez de salarios o animales.

Los expendios deben tener camas y asientos aparte de los salones para beber. Los salones para beber deben contener flores de la estación, aromas y otras comodidades.

Se debe organizar el espionaje en los bares para descubrir si los clientes gastan extravagantemente sus medios y vigilar los movimientos de los extranjeros. Los espías también deben observar la vestimenta, los valores y el dinero de los clientes que están embriagados. Cuando los clientes embriagados pierden sus valores, los dueños del bar no sólo deben restituirlos, también deben pagar una multa igual al Estado.

El personal debe observar encubiertamente el comportamiento de los clientes

locales o extranjeros que se dediquen a beber con mujeres atractivas.

En ocasiones especiales, se puede permitir que los jefes de familia preparen vinos autorizados o cocciones alcohólicas medicinales.

Durante los festivales, reuniones sociales y peregrinaciones, se puede autorizar la preparación privada durante cuatro días.

Quines comercian vinos diferentes de los que elabora el Estado, deben pagar una cuota por licencia del cinco por ciento.

El inspector debe fijar los derechos del Estado sobre el comercio de vinos con base en el monto de las ventas y las diferentes medidas empleadas en los bares.

EL INSPECTOR DE LAS CORTESANAS

El inspector de las cortesanas debe emplear, bajo el patrocinio del Estado, con un salario sustancial, a una cortesana, nacida o no en una familia de cortesanas, y celebrada por su belleza, juventud y gracia.

También debe emplear a una sustituta, con la mitad del salario anterior.

Cuando la cortesana va al extranjero o se muere, su hija o hermana deben oficiar por ella y recibir sus emolumentos. O su madre puede seleccionar a otra cortesana. En ausencia de dicho convenio, los emolumentos revierten al Estado. Las cortesanas se deben clasificar de acuerdo con su belleza y sus talentos.

A una cortesana cuya belleza se ha marchitado o se ha perdido debe ser nombrada como enfermera.

Una cortesana puede convenir sus servicios públicos por una suma de dinero y su hijo por la mitad de la cantidad prescrita.

Una cortesana debe hacer presentaciones musicales desde la edad de ocho años.

Las cortesanas, ancianas y esclavas que no puedan divertir profesionalmente se pueden ser empleadas en otros servicios.

Una cortesana que se convierte en concubina de un ciudadano privado debe pagar una cuota al Estado.

El inspector debe estimar las ganancias, la propiedad, el ingreso y los gastos de cada cortesana. Debe controlar sus gastos extravagantes.

Ninguna persona diferente de la madre debe recibir la propiedad mueble de una cortesana. Si alguien la recibe, merece una multa. Ninguna cortesana puede vender o hipotecar su propiedad. Dicha transacción ocasiona una multa.

Si una cortesana difama, debe pagar una multa. Una multa doble por causar heridas y más por desfigurar a alguien.

Ningún hombre puede tener relaciones sexuales con una cortesana o con una adolescente contra su consentimiento. Esos crímenes tienen la pena capital.

Cuando una cortesana no obedece la orden de entretener a alguien que la da el gobernante, debe recibir latigazos o pagar una multa prohibitiva. Si una cortesana no entretiene a un cliente después de recibir el pago, debe pagar una multa del doble de la cantidad del pago recibido. Si una cortesana asesina a un cliente, debe ser quemada viva o ahogada.

Cuando un cliente roba las joyas de una cortesana, debe ser multado por ocho veces el valor de los bienes robados. Toda cortesana debe suministrar información al inspector sobre las ganancias diarias, el ingreso estimado y el nombre de los clientes. Toda cortesana debe pagar al Estado dos días de ganancias cada mes.

El Estado debe mantener a quienes enseñan a las cortesanas, esclavas y actrices las artes del canto, la música instrumental, la lectura, la danza, la actuación, la escritura, la pintura, la lectura de la mente, la perfumería y la elaboración de guirnaldas, los masajes y las artes del entretenimiento.

Los maestros deben entrenar a los hijos de la cortesanas como actores de teatro.

Las esposas de los actores y de personas de esa categoría, entrenadas en varios idiomas y símbolos, deben ser empleadas para seducir y liquidar a los espías extranjeros.

EL INSPECTOR DE NAVEGACIÓN

El inspector de navegación debe supervisar las cuentas navales relacionadas con la navegación oceánica, ribereña y lacustre en las cercanías de los pueblos y ciudades.

Las aldeas situadas en las costas y en los bancos de los ríos y lagos deben pagar un impuesto fijo.

Los pescadores deben pagar la sexta parte de su redada como derecho de licencia.

Los comerciantes deben pagar los aranceles impuestos en los pueblos porteños.

Los pasajeros que abordan las embarcaciones deben pagar el impuesto de pasajeros.

Los que usan barcos del Estado para pescar perlas y productos marinos deben pagar la cantidad fijada en el contrato o usar sus propios barcos privados.

El inspector debe honrar estrictamente las tradiciones de los pueblos comerciales y las órdenes de los funcionarios de la ciudad.

Una nave azotada por la tormenta debe ser tratada con ternura. Hay que tener consideración a las naves que zozobran con respecto a los aranceles. Hay que destruir las naves de piratas y los bajeles que violan las reglas del puerto.

Las siguientes personas pueden cruzar los ríos en cualquier momento: pescadores, acarreadores de leña, transportadores de forraje, flores y frutas, jardineros, vendedores de hortalizas, cazadores de delincuentes, transportadores de provisiones del ejército, quienes suministran alimentos y bienes necesarios a las zonas inundadas,

invitados, niños, ancianos, enfermos, mensajeros reales y mujeres embarazadas.

En los pueblos porteños se debe permitir el desembarco de los comerciantes extranjeros que visitan con frecuencia el país y de los que son conocidos de los comerciantes locales.

Se debe arrestar a las siguientes personas: al raptor de la esposa o hija de otro, al contrabandista de la riqueza de otros, a una persona sospechosa, a una persona agitada, a quien no tiene equipaje, a una persona que no declara el verdadero valor de su equipaje, a una persona que intenta viajar a escondidas, a quien simula enfermedad, a quien parece alarmado, a quien viaje en misión secreta o porte arma de fuego, a quien lleve veneno y a quien viajado sin salvoconducto.

El inspector debe organizar la recolección de peajes, tarifas de carga e impuestos de viaje y la confiscación de la propiedad de la persona que viaja sin autorización. También debe regular la carga de los barcos, el horario de salida y la condición de la embarcación, y cubrir las pérdidas que resulten del incumplimiento de cualquiera de estas orientaciones.

EL INSPECTOR DE GANADERÍA

El inspector de ganadería debe dirigir el manejo de ganado por contrato, el ganado que se da por un producto fijo diario, el ganado inútil y abandonado, el ganado que se mantiene por una parte del producto de la lechería, el ganado clasificado, el ganado perdido y la porción acumulada de leche y mantequilla.

(a) Cuando el ganado es manejado por pastores, lecheros y cazadores asalariados, el sistema se conoce como manejo de ganado por contrato.

(b) Cuando un solo pastor maneja un grupo de ganado formado por vacas viejas, ganado de leche, vaquillas y terneros, y da a los propietarios una cantidad acordada de productos lácteos, se incluye en la segunda categoría.

(c) Cuando las personas manejan un rebaño de ganado acostumbrado a ciertas personas y ganado feroz y desobediente, por una parte del producto de la lechería, la categoría se llama «ganado inútil y abandonado».

(d) Cuando el ganado se entrega al cuidado del inspector, pagándole la décima parte del producto de la lechería, se incluye en la cuarta categoría.

(e) El ganado clasificado es el ganado que el inspector clasifica como terneros, novillos castrados, ganado domesticable, bueyes de tiro, toros de yunta, sementales, ganado de carne, búfalos para lechería y de tiro, ganado estéril, y se marca con hierro y las marcas se han registrado con su color y otras descripciones.

(f) El ganado extraviado y perdido es aquel que ha sido robado o se ha extraviado.

(g) El ganado “irreparablemente perdido” es el que se perdió en los lodazales, que murió por enfermedad o vejez o se ahogó o mató en un accidente, o por un rayo, o se lo llevaron los tigres y cocodrilos o fue destruido en incendios forestales.

Los pastores deben proteger al ganado de esos peligros.

La lesión o el robo de una vaca se debe sancionar con la pena capital.

La substitución de ganado del Estado por ganado privado merece una multa. Se debe tratar a las vacas enfermas y recompensar la recuperación de las vacas. El ganado debe pastar en áreas de pastos protegidas de merodeadores humanos, por cazadores y galgos. El ganado debe tener cencerros para identificarlo y protegerlo. Se debe reportar

el ganado perdido y enfermo. Los pastores deben contar el ganado muerto contando las pieles y otras partes o los cuerpos. A todo el ganado se le debe suministrar forraje y agua en abundancia.

Un rebaño de 100 asnos y mulas debe tener 5 machos; un rebaño de cabras y ovejas, diez; y uno de diez vacas o búfalos debe tener cuatro machos.

ADMINISTRACIÓN DE LA CIUDAD

El administrador de la ciudad debe observar los asuntos de la ciudad.

Un inspector debe mantener las cuentas de diez casas, veinte casas o cuarenta casas. No sólo debe conocer los ancestros, el nombre y la vocación de los hombres y mujeres de cada casa, sino también la información de sus ingresos y gastos.

Otro inspector debe atender los asuntos de los cuatro barrios de la ciudad.

Los administradores de las casas de hospedaje deben enviar información a los inspectores sobre cualquier viajero que busque albergue. Sólo deben permitir que los viajeros residan en su institución después de haber determinado sus antecedentes.

Los artífices y artesanos pueden permitir, bajo su propia responsabilidad, que personas de sus propias profesiones residan con ellos. También los comerciantes.

Los comerciantes deben enviar informes detallados acerca de quienes realizan negocios en áreas o épocas en que les sean solicitadas, así como de aquellos que tienen bienes que no son propios.

Los expendedores de vino y de alimentos y las cortesanas sólo pueden alojar personas a las que conocen bien.

Todo médico que trate clandestinamente a un paciente que tiene heridas, o se ha excedido en la comida y la bebida, así como

los jefes de familia que dan hospitalidad a dicha persona deben informar el caso. De lo contrario, deben ser castigados.

Los hospederos deben reportar a todos los extranjeros que entren o salgan de sus casas. Los viajeros deben aprehender a las personas que tienen heridas o úlceras, que posean armas letales, que porten cargas pesadas, que se muevan sospechosamente, que duerman de fatiga por un viaje largo, o a los extraños dentro o fuera de la ciudad.

Se deben hacer cumplir las medidas de control de incendios e imponer multas. Todas las labores de cocina se deben realizar a cielo abierto. Todo jefe de familia debe mantener equipo contra incendios, como ollas de agua, un gran depósito de agua, una gran tina de agua, una escalera de mano, un hacha, un fuelle para soplar el fuego, un gancho largo, pinzas y una bolsa de cuero, a riesgo de ser castigado; es preciso remover los techos de paja y tener separados a los herreros. Todo jefe de familia debe estar presente en su casa por la noche.

Se deben mantener miles de recipientes de agua en fila en todos los cruces de calles y caminos. Y enfrente de todas las casas grandes, incluida la residencia del gobernante. Todos los ciudadanos deben prestar servicio en los incendios; quienes no lo hagan deben pagar una multa por incumplimiento.

Se debe castigar con una multa a quienes arrojen basura en la calle; también a los que orinen o defequen en la calle. La multa es doble cuando lo hacen en caminos públicos y del Estado.

Quien lo haga en los santuarios, en estanques, en templos y edificios del Estado también será castigado con una multa. Cuando esas ofensas obedecen a medicamentos o enfermedad, están exoneradas. También está prohibido arrojar escombros en la ciu-

dad. Todo los difuntos se deben depositar o incinerar en los terrenos asignados.

Habrà toque de queda entre las 9 de la noche y las 4 de la madrugada, anunciado por una trompeta, cuando está prohibido que las personas se desplacen. Se imponen multas por la violación del toque de queda. El toque de queda no afecta a los que vayan al servicio médico, a los que lleven cadáveres para sepultarlos o cremarlos, a los que caminen con una lámpara en la mano, a los que visiten a las autoridades de la ciudad, a los que investiguen los llamados de trompeta, a los que van a combatir incendios y a quienes tienen salvoconducto.

Habrà noches libres de toque de queda. Se debe castigar severamente a los guardias que obstruyan a quienes no deben obstruir y a los que no obstruyan a quienes deben obstruir.

Cuando un guardia asalta carnalmente a una esclava, debe recibir un castigo moderado; si es a una mujer libre, debe recibir un castigo severo; si la mujer está arrestada por infringir el toque de queda, el castigo debe ser más fuerte; si la mujer es una dama respetable, el guardia debe ser ejecutado.

Cuando el administrador de la ciudad no envía un informe de los acontecimientos nocturnos de la ciudad, articulado o inarticulado, y muestra negligencia en su deber, se le debe castigar adecuadamente.

El administrador debe inspeccionar diariamente los depósitos de agua, los pasajes abiertos y secretos de la ciudad y las obras defensivas de la ciudad.

En los aniversarios del nacimiento del rey y en los días de luna llena, se debe liberar a los prisioneros que son jóvenes, viejos, enfermos y huérfanos, así como aquellos cuya sentencia sea condonada por personas caritativas.

Una vez al día, o una vez cada cinco noches, se debe desocupar todas las cárce-

les de la ciudad y cambiar sus sentencias por trabajo o por castigos corporales o por rescate pagado en oro.

Todos los prisioneros deben quedar libres cuando un heredero asciende al trono, o nace un hijo del rey, o se conquista un nuevo país.

III. DE LA POLÍTICA Y DE LA ADMINISTRACIÓN INTERESTATAL

DECADENCIA, ESTABILIZACIÓN Y PROGRESO DE LOS ESTADOS

Se puede decir que todo Estado tiene una política séxtuple contra cualquier otro Estado.

Los pensadores antiguos sostienen que el armisticio, la guerra, la neutralidad, la invasión, las alianzas y la paz son las seis principales relaciones políticas. No hay sino dos políticas, enseña VATAVYADHI: puesto que las seis derivan de la paz y de la guerra. Hay seis políticas, enseña KAUTILYA, debido a la diversidad de situaciones. La política séxtuple se puede reducir a la paz, que significa concordia respaldada en pactos; la guerra, que implica la agresión armada; la neutralidad, que involucra indiferencia; la invasión armada contra otra potencia; la alianza, que involucra la petición de ayuda a otra potencia; la política del doble juego, que consiste en hacer la guerra con uno y pedir la paz con otro.

Una potencia inferior a otra debe pedir la paz; una potencia con poder superior a otra debe lanzarse a la guerra; una potencia que no tema ningún ataque externo y que no tenga fuerza para emprender la guerra debe permanecer neutral; toda potencia que tenga alto potencial de guerra debe dedicarse a la invasión; una potencia debilitada debe buscar nuevas alianzas; una potencia que

trate de ganar tiempo para montar una ofensiva debe dedicarse a la política de doble juego: de hacer la guerra a una y pedir la paz a otra.

Un Estado siempre debe observar dicha política cuando le ayude a reforzar sus fortificaciones defensivas y líneas vitales de comunicación, construir plantaciones, construir aldeas, explotar la riqueza mineral y forestal del país, y al mismo tiempo evitar el cumplimiento de programas similares en el Estado rival.

Quien estime que la tasa de crecimiento del potencial del Estado es más alta que la del enemigo puede permitirse ignorar a ese enemigo.

Dos estados hostiles que encuentren que ninguno tiene una ventaja sobre el otro en el cumplimiento de sus programas respectivos, deben hacer la paz entre sí.

Ningún Estado debe seguir una política que, mientras no le permita tener los medios para cumplir sus propios programas, no le imponga un obstáculo similar a su vecino: éste es el camino a la reversión.

Cuando un Estado evalúa que su pérdida de tiempo es mucho menor que su aprovechamiento, en comparación con sus rivales, puede ignorar su recesión actual.

Cuando dos estados rivales esperan adquirir posesiones iguales en el mismo intervalo de tiempo, deben mantener la paz entre sí.

El estancamiento ocurre cuando no hay progresión ni regresión. Cuando se espera que un estancamiento temporal lleve a una tasa de crecimiento mayor que la del rival, se puede ignorar el estancamiento.

Un Estado puede aumentar sus recursos observando pactos pacíficos con un enemigo en las siguientes situaciones:

Cuando con el mantenimiento de la paz se pueden planear y ejecutar operaciones productivas de importancia estratégica, y al

mismo tiempo impedir que el Estado rival cumpla programas similares.

Cuando, bajo los términos del pacto de paz, el Estado puede disfrutar de los recursos creados por los proyectos productivos de su enemigo además de sus propios recursos.

Cuando el Estado puede planear obras de sabotaje mediante el espionaje de los planes y proyectos de su enemigo.

Cuando, debido a los poderosos incentivos de asentamientos afortunados, concesiones de inmigración, exenciones de impuestos, condiciones de trabajo agradables, grandes beneficios y altos salarios, se puede inducir la inmigración de trabajadores estratégicos desde un Estado enemigo.

Donde, debido a un tratado existente, el enemigo puede acosar a otro Estado que también es hostil.

Donde, debido a la invasión del Estado enemigo por otra potencia, los trabajadores del enemigo emigran y se establecen en el Estado.

Donde, debido al deterioro de los sectores productivos del enemigo, su potencial para la ofensiva se ha reducido.

Donde el Estado puede aumentar sus propios recursos mediante tratados con otros estados.

Donde se establece un sistema de alianzas de la que es miembro un Estado enemigo, la alianza se puede romper para formar otras nuevas.

Un Estado puede incrementar sus propios recursos manteniendo la hostilidad con otro Estado en las situaciones siguientes:

Cuando el Estado está formado por castas militares y corporaciones de índole militar.

Cuando el Estado tiene fortificaciones defensivas naturales, como montañas, bosques, ríos y fuertes, y es capaz de liquidar la ofensiva del enemigo.

Cuando se pueden lanzar operaciones de acoso sobre un enemigo atacante desde las fortificaciones poderosas de los estados.

Cuando los desórdenes internos sabotean el potencial de guerra del enemigo.

Cuando se puede esperar que la invasión del enemigo por otra potencia hostil produzca la migración estratégica de trabajadores calificados hacia el Estado.

La política de neutralidad se puede mantener en las siguientes situaciones:

Donde el equilibrio de poder entre los estados es igual: como sucede cuando ningún Estado puede inmovilizar al otro.

Donde, en caso de un ataque, el Estado puede intensificar las tribulaciones del enemigo sin perder su propio poder estratégico.

Un Estado sólo puede emprender la invasión armada:

Cuando la invasión puede reducir el poder de un enemigo sin reducir de ningún modo su propio potencial, estableciendo arreglos estratégicos convenientes para proteger sus propias obras estratégicas.

Un Estado debe formar alianzas con una potencia poderosa donde su potencial es fuerte sin acosar a su enemigo ni resistir su ofensiva. También debe intentar reconstruir su potencial, de la etapa de regresión a la de estabilización y de la de estabilización a la de progreso.

Un Estado puede seguir una política de doble juego cuando quiera que se beneficie a sus recursos manteniendo la paz con un enemigo y emprendiendo la guerra con otro.

El objetivo central de la política séxtuple entre estados es el de avanzar de una condición de regresión a la de progreso, a través del estado intermedio de estabilización o equilibrio de las fuerzas de avance.

LA ESENCIA DE LA COLABORACIÓN

Cuando los beneficios derivados de la guerra y la paz son equilibrados, se debe optar por la paz: porque la guerra tiene ciertas desventajas adicionales, como la disminu-

ción de la autoridad y los recursos, la desmovilización y el desastre.

La misma actitud es válida para la neutralidad y la guerra.

De entre las dos políticas, la política de doble juego de hacer la guerra con uno y la paz con otro, se debe preferir siempre la primera: porque si se sigue ésta, uno se enriquece a sí mismo mediante la vigilancia permanente, mientras que colaborando con el otro, el Estado tendrá que ayudar a su aliado a su propio costo en épocas de ataque.

Se debe pedir la colaboración con una potencia más fuerte que el rival. Donde no exista esa potencia, es sabio propiciar al enemigo, bien sea mediante tributos o mediante el suministro de ejércitos o mediante la cesión de parte del territorio. La colaboración con un Estado de poderío considerable, excepto en épocas de grave peligro, puede convertirse en el mayor desastre para un Estado.

Una potencia incapacitada se debe conducir como un Estado derrotado ante un enemigo; pero cuando encuentre que el aumento de su propio poder es inminente, debido a la conmoción civil, a desastres, al aumento de las tensiones entre estados o a la catástrofe de un tercer aliado, debe tomar medidas para debilitar aún más a su enemigo.

Un Estado localizado entre dos estados poderosos debe buscar la colaboración y la protección del más fuerte. También puede pedir la paz con ambos en iguales términos. O generar tensiones diplomáticas entre ambos. En caso de conflicto, el Estado debe intentar destruir al más vulnerable.

El Estado así situado también puede buscar ayuda de otros estados poderosos o seguir una política de doble juego. O alternar su política entre la paz y la guerra cambiando las situaciones diplomáticas. O si, fingiendo colaboración con uno de los estados, puede

explotar la debilidad del enemigo mediante el espionaje. O ampliar la colaboración con otros estados desde una poderosa esfera de alianzas. O colaborar con un Estado neutral poderoso y planear la participación de ese Estado en la guerra. O forjar alianzas con otros estados cuyos súbditos estén bien dispuestos o tengan relaciones tradicionales con él, y entre quienes el Estado tenga amigos poderosos.

Entre los estados poderosos que estén en términos amistosos, un Estado debe establecer colaboración con aquel que esté más cerca en su identidad de intereses y perspectivas.

POTENCIAS MENORES Y MAYORES. TRATADOS ENTRE POTENCIAS MENORES

Un Estado que se lance al engrandecimiento debe emplear la política séxtuple antes mencionada.

Debe hacer pactos con las potencias aliadas y mayores. Debe invadir a los estados menores. La invasión a potencias que pertenezcan a una alianza llevaría al desastre.

Si una potencia mayor rechaza la reconciliación con una potencia menor, esta última se debe comportar como potencia vencida.

Si un Estado que pertenece a una alianza rechaza la propuesta de un pacto, el Estado que disiente debe ser acosado a través de diplomacia. El poder es lo que puede asegurar la paz entre los estados.

Cuando un Estado menor está totalmente postrado, debe hacerse un pacto con él: cuando es acosado, el Estado menor se convierte en agresor y también puede ser apoyado por los estados con los que está aliado.

Cuando, en épocas de paz, un Estado descubre que el Estado rival no está tomando medidas para aliviar la miseria y la angustia de sus súbditos permitiéndoles emigrar,

debe proclamar la guerra contra ese Estado ofensor, aunque sea una potencia menor.

En épocas de guerra, cuando un Estado descubre que su enemigo no permite que sus súbditos vayan al otro Estado debido a la guerra, debe hacer un pacto con el enemigo, aunque se sea una potencia mayor.

Cuando uno de los Estados que está en guerra con otro descubre que sus propios problemas son mucho mayores que los de su enemigo y no es bastante poderoso para superar los problemas, debe negociar la paz.

Cuando un Estado no observa pérdidas para su rival ni ganancias para sí mismo debe mantener la neutralidad, aunque sea una potencia mayor.

Cuando un Estado, aunque sea una potencia menor, descubre que las tribulaciones de su enemigo son insuperables, debe invadirlo. Cuando un Estado es acometido por el peligro, debe negociar una alianza, aunque sea él mismo una potencia mayor.

Cuando un Estado tiene certeza de alcanzar la meta que desea emprendiendo la guerra con uno y negociando la paz con otro, debe seguir la política del doble juego.

Lo anterior es la esencia de la diplomacia entre estados, de acuerdo con la política séxtuple del arte de gobernar.

Esta política se aplica de la manera siguiente:

Cuando una potencia menor es invadida por un potencia mayor a la cabeza de un grupo de estados aliados, debe rendirse ofreciendo rescate, despojándose del ejército, o cediendo territorio.

Se pueden hacer acuerdos que exijan la rendición del jefe del Estado con la crema del ejército, o la rendición de un número establecido de tropas.

Se pueden hacer acuerdos que exijan rehenes personales específicos, como el

comandante del ejército, o la persona cercana al jefe del Estado.

Se puede hacer un acuerdo que exija la presencia del jefe del Estado o de otra persona que encabece el ejército en un lugar especificado.

Se pueden hacer esfuerzos para capturar al enemigo mediante uno de los acuerdos anteriores.

Cuando la soberanía del Estado se puede comprar ofreciendo dinero, se convierte en compra de la paz por un determinado precio. Cuando los estados hacen pactos de paz y se reconcilian armoniosamente, la paz se convierte en “paz dorada”.

Cuando se exige y se paga una indemnización de guerra muy gravosa, la paz se llama “paz de las calaveras”.

En los dos primeros tipos de pactos se deben enviar recursos con miras a recuperarlos. En el tercero, la indemnización se debe pagar en efectivo. En el cuarto, se debe evitar el pago de la indemnización por razones de pérdida o desastre.

Cuando se cede todo el territorio de un Estado, junto con la tesorería real de la capital, el pacto se llama “armisticio de embargo”. Y es ventajoso cuando el territorio que se ha cedido se puede convertir en un arsenal de reacción contra el Estado ocupante.

Cuando se paga un tributo que forma parte del tesoro real para mantener paz, la paz se es una “paz alquilada”. Cuando los tributos son superiores a los ingresos, es una “paz amarrada”.

El Estado que hace la primera forma de paz, debe aguardar la oportunidad para transgredirla. En el caso de las dos últimas, la negociación de paz no se debe concluir excepto bajo la fuerza de la sumisión debida a las circunstancias, los tiempos y la propia situación.

LAS MANIOBRAS DIPLOMÁTICAS

La neutralidad incluye el aislamiento, cese de hostilidades y de maniobras diplomáticas. El aislamiento consiste en mantener una política de privacidad; el cese de hostilidades es la suspensión de los actos agresivos por interés propio; el aislamiento diplomático es la supresión de todas las medidas y pasos estratégicos contra el enemigo.

Cuando dos estados, en un intento de invasión, desean la paz y son incapaces de proceder uno contra otro, pueden permanecer neutrales después de proclamar la guerra, o después de firmar la paz.

Cuando un Estado está seguro de someter a otro Estado que pertenece a una alianza o de poderío superior, con la ayuda de aliados, puede mantener la neutralidad después de proclamar la guerra e intentar construir sus propias defensas.

Cuando un Estado está seguro de la valentía, solidaridad y afluencia de sus propios súbditos, y de su habilidad para montar una ofensiva contra el enemigo sin perjudicar su potencial de guerra, puede permanecer neutral después de proclamar la guerra.

Un Estado puede permanecer neutral después de proclamar la guerra en las situaciones que se mencionan a continuación: Cuando un Estado descubre que los súbditos de su enemigo son maltratados, se han empobrecido, son codiciosos y acosados continuamente por fuerzas armadas, puede intrigar para que abandonen al enemigo. Cuando un Estado observa que su agricultura y su comercio son florecientes, mientras que los de su enemigo están en recesión. Cuando un Estado está convencido de que la angustia secular en el territorio del enemigo está generando éxodo de población. Cuando un Estado está satisfecho porque, pese a estar atrapado en una recesión secu-

lar, sus súbditos no emigran.

Cuando un Estado está seguro de que puede adquirir los recursos del enemigo mediante la invasión armada de sus territorios.

Cuando un Estado está seguro de que puede impedir que su enemigo importe bienes destructivos para su propio comercio.

Cuando un Estado prevé un flujo de recursos que llegan a buscar refugio desde el territorio del enemigo.

Cuando un Estado está seguro de que la declaración de hostilidades llevará a la guerra civil en el territorio del enemigo.

Cuando un Estado percibe que sus aliados lo apoyarán en una campaña armada contra el enemigo para compartir el botín de la invasión.

Cualquier Estado que tenga la fuerza necesaria puede permanecer neutral después de proclamar la guerra.

Cuando se sospecha que la política de neutralidad después de proclamar la guerra puede producir resultados adversos, un Estado debe permanecer neutral después de hacer un pacto de paz.

Cuando el poder de un Estado ha crecido permaneciendo neutral después de proclamar la guerra, debe marchar contra su enemigo.

Un Estado debe invadir al enemigo después de una declaración de guerra en las siguientes circunstancias:

Cuando su enemigo sufre perturbaciones.

Cuando los infortunios de los súbditos del enemigo sean insuperables.

Cuando los súbditos del enemigo están oprimidos, mal manejados, su lealtad desintegrada, sus posesiones seculares empobrecidas y han perdido su valor.

Cuando los territorios del enemigo son asolados por calamidades –incendios, inundaciones, enfermedades, hambrunas y muerte– y se está destruyendo la crema de la juventud y debilitando sus defensas.

Cuando aliados poderosos están rodeando al enemigo.

Cuando un aliado tiene fuerza para vigilar al enemigo en el frente y en la retaguardia.

Cuando un Estado prevé una victoria rápida, sin ayuda, puede invadir al enemigo en el frente después de declarar la guerra a los enemigos en la retaguardia; de otro modo, debe intentar la invasión del enemigo después de hacer un pacto con los enemigos en la retaguardia.

Cuando un Estado descubre que no puede enfrentar al enemigo sin ayuda debe formar una alianza con los estados coordinados, menores y mayores, compartiendo el botín en forma proporcional cuando el objetivo está determinado y mantener una política flexible con respecto a los saqueos si la victoria es indeterminada. Cuando no se puede lograr dicha alianza, el Estado puede atraer a otro suministrándole armas o ejércitos bajo determinadas condiciones, o unirse a la invasión a cambio de una participación igual en el botín.

LA INVASIÓN

Cuando dos estados enemigos –uno de los cuales puede ser agredido, y el otro es poderoso– padecen desórdenes, ¿a cuál de ellos se debe invadir primero?

Se debe someter primero al poderoso; después de conquistarlo, se debe invadir al otro. Cuando se ha derrotado a un enemigo fuerte, el más débil ayudará voluntariamente al conquistador, no al poderoso.

¿A cuál será primero: a un Estado más débil que tiene mayores problemas o a uno más fuerte que tiene menos problemas?

Se debe invadir primero al Estado más fuerte: porque los desórdenes de ese Estado se multiplicarán con la invasión. Aunque con la invasión también se multiplicarían los

problemas del Estado más débil, si el estado más fuerte se deja a sí mismo, puede formar una alianza con los estados enemigos y superar su desorden interno trasladando la atención al conquistador.

Entre dos estados débiles –uno bien gobernado pero asolado por dificultades y el otro mal gobernado, pero con menos dificultades y una desintegración de la lealtad de los súbditos– ¿a cuál invadir primero?

El Estado debe invadir primero al enemigo cuyos súbditos son desleales, puesto que el Estado bien gobernado, aunque asolado por mayores dificultades, tendría la ayuda de sus súbditos, cuya lealtad no está perturbada.

¿A cuál invadir primero: a un Estado enemigo cuyos súbditos se han empobrecido y son ambiciosos o a un Estado cuyos súbditos están oprimidos?

Puesto que un Estado empobrecido con súbditos ambiciosos puede mantener un mayor grado de lealtad, se debe invadir al enemigo cuyos súbditos están oprimidos y su lealtad debilitada.

¿A cuál invadir primero: a un Estado poderoso y corrupto o a uno débil y honrado?

Se debe atacar primero al Estado poderoso con una administración corrupta, debido al bajo nivel de lealtad popular y a la posibilidad de que las facciones se inclinen al lado del invasor. El otro Estado, cuando es atacado, puede ser defendido poderosamente por la lealtad de los súbditos.

Ningún Estado debe gobernar a sus súbditos de una manera que genere empobrecimiento, codicia o deslealtad; si éstos aparecen, se deben tomar medidas para remediar la situación.

Los desórdenes pueden ser causados por los siguientes factores:

Insultar a los bondadosos y recompensar a los astutos, y causar una destrucción innecesaria de vidas.

No observar las costumbres socialmente aceptadas y estimular costumbres dudosas. Por actos de omisión y comisión que crean nuevas fricciones, por incumplir las recompensas y por impuestos odiosos.

Por otorgar perdón a los que son culpables y castigar severamente a los que son menos culpables; por arrestar o detener a quienes no se debe arrestar ni detener.

Por comprometerse en empresas riesgosas y descuidar los rendimientos de las empresas estatales.

Por despreciar la ley y el orden en circunstancias apropiadas y mediante fuertes extorsiones.

Por abandono de los trabajos nobles y la condena de la empresa honesta.

Por insultar a los líderes populares y desatender a los que son dignos.

Por incomodar a los ancianos, mediante tratos fraudulentos y transacciones corruptas.

Por todos los actos y debilidades que azotan a la población con el empobrecimiento. El empobrecimiento lleva a la deslealtad y la deslealtad al debilitamiento del Estado. Esto lleva a su desmembración y a la disolución final.

Por consiguiente, ningún Estado debe provocar situaciones que lleven al empobrecimiento de sus súbditos. Se deben tomar medidas terapéuticas para combatirlo.

Qué es peor: ¿un pueblo exhausto, un pueblo avaro o un pueblo desleal?

Un pueblo exhausto vive con el temor constante de la opresión y de la ruina por impuestos, y excesivamente ansioso de aliviar su situación mediante la evasión, el levantamiento o la emigración.

Un pueblo avaro está molesto constantemente y se convierte en presa fácil de las maquinaciones extranjeras.

Un pueblo desleal espera cualquier oportunidad para rebelarse contra la autoridad.

Cuando la emigración y el abatimiento amenazan al pueblo debido a la creciente escasez de oro y de granos, la situación sólo se puede aliviar con grandes dificultades. La escasez de personal eficiente se puede aliviar mediante el uso de oro y de granos. La avaricia es siempre particular y se puede suprimir o saciar mediante expediciones armadas a los territorios enemigos. La deslealtad se puede combatir eliminando a los líderes. El pueblo se dispersa cuando se elimina a sus líderes, y la situación se mantiene cuando se los reprime.

Luego de sopesar cuidadosamente la situación que genera la guerra o la paz, un Estado debe formar alianzas con potencias poderosas y honradas, e invadir al enemigo. Una potencia poderosa es la que tiene suficiente potencial para abatir al enemigo o prestar ayuda adecuada en una invasión. Una “potencia honrada” es la que mantiene sus pactos, sin importar las consecuencias.

Equipado con una alianza con una potencia superior o con dos estados que pertenezcan a una alianza, ¿un Estado debe invadir al enemigo?

Es mejor invadir con dos estados aliados que con una potencia superior. En este último caso, existe la posibilidad permanente de que la potencia superior se retire de la expedición. Mientras que con las dos potencias aliadas, el Estado tiene los medios para continuar una alianza más firme con una de ellas y castigar a la potencia recalcitrante.

Aliado con un Estado de estatus de aliado o con dos estados de menor estatus, ¿el Estado debe invadir al enemigo?

Es más sabio invadir con dos estados de menor estatus, cuando se los puede manejar fácilmente en caso de victoria sobre el enemigo.

Hasta la ejecución de una alianza especial, se deben vigilar cuidadosamente las

maniobras de un aliado de integridad dudosa, bien sea mediante súbitas maniobras insospechadas o mediante fuertes rescates.

Incluso en el caso de una alianza más integral, un Estado aliado puede modificar su lealtad, especialmente cuando existe el peligro de que se altere el equilibrio de poderes prevaleciente entre los estados que forman una alianza.

La alianza con una potencia superior siempre está llena de aprehensión. Aunque después de derrotar al enemigo, la potencia superior se puede retirar con satisfacción aparente y complacida por la parte del botín o de la separación, puede planear volver a restaurar o mejorar su propio estatus entre los estados.

El Estado que actúa como eje de una alianza debe intentar satisfacer a todos sus aliados después de la victoria sobre el enemigo y seguir la línea de menor resistencia en la distribución del botín. Sólo así puede fortalecer la esfera de influencia que ha construido.

LA ESTRATEGIA DE PAZ

El conquistador siempre debe intentar aventajar al enemigo ofreciéndole una porción similar del botín de la invasión.

Si la parte del botín es similar, es un pacto de paz; si no es así se aventaja al enemigo.

Todo acuerdo de paz debe contener una promesa de cumplimiento específico o puede ser general. Puede referirse a una obra específica o limitarse a una localidad específica o a un intervalo de tiempo específico o a un objetivo específico.

Cuando la invasión deba hacerse a través de una topografía desconocida, el Estado debe hacer un pacto para limitar sus operaciones a regiones o localidades conocidas.

Cuando la invasión deba ser planeada a lo largo de las estaciones, el Estado debe hacer un pacto para limitar sus operaciones a las estaciones propicias.

Cuando sea probable que la invasión genere fricciones diplomáticas entre neutrales, el Estado debe tratar de reducir las fricciones limitando las operaciones a la posición menos irritante de la invasión, con el fin de reducir los gastos y evitar complicaciones innecesarias.

Cuando —con miras a superar a un enemigo afectado por desórdenes internos— se hace un acuerdo o pacto general con el fin de sorprenderlo en sus puntos débiles, y lo derrota, el pacto se llama pacto de paz general.

La estrategia de paz tiene cuatro aspectos: paz sin ningún objetivo específico inmediato; paz con términos positivos y obligatorios; violación de los pactos; reparación de los pactos que se han violado.

Hay tres formas de guerra: la guerra abierta, la guerra disimulada y la guerra silenciosa.

Cuando se inicia un pacto de paz —mediante el instrumento del aplacamiento y el desarme— y las prerrogativas de los estados coordinados, menores y mayores, se definen en consonancia con su estatus, el pacto es un tratado de paz general.

Cuando se honra el tratado de paz y los términos se mantienen y sostienen intactos y se eliminan todas las discordancias mediante intercambios diplomáticos, el pacto se conoce como tratado de seguridad.

Cuando se prueba la ruptura del pacto a través del espionaje o la conspiración, o la traición, el pacto está roto y cesa el pacto.

Cuando la reparación de pacto se hace a través de un embajador o un aliado o cualquiera otra agencia, se dice que el pacto ha sido restaurado.

Cuando un Estado es obligado a hacer un pacto de paz con una potencia en la que no

puede confiar, debe reforzar las defensas contiguas a ese Estado.

Cuando se restaura un pacto roto, se debe emplear en forma consistente un renegado o un individuo favorable al enemigo para que sea diplomáticamente útil al Estado.

O se lo puede emplear en las fronteras del Estado para reguardarlas contra el enemigo o reguardar a los miembros de las tribus o a la frontera.

O se lo puede emplear en el extranjero, en misiones comerciales para que se vea expuesto a acusaciones de traición o de conspiración con el enemigo.

O se lo puede liquidar.

Cuando se combate al aire libre y a la luz del día en un teatro específico es un combate abierto.

Fingir un ataque amenazante en una dirección y atacar en otra; un ataque súbito cuando el enemigo está en problemas, o su destrucción cuando se lo captura o cuando se siente en una falsa seguridad; la seducción de las fuerzas del enemigo son formas de combate disimulado. El esfuerzo por atraer o ganarse a los oficiales más importantes del enemigo es un combate silencioso.

LA ESTRATEGIA BIFORMAL

Un Estado que intente una invasión puede invadir a un Estado contiguo después de formar una alianza con su vecino inmediato.

En dicha situación, la paz puede tener el propósito de asegurar el ejército del vecino con dinero, o la ayuda monetaria del aliado para reclutar un ejército para la invasión.

Cuando algunos estados coaligados, menores y mayores, forman una alianza con un invasor basada en pactos de reparto proporcional de las ganancias de la victoria, el pacto es un pacto equipolente; el pacto inverso es un pacto dispar; cuando el pacto asegura una

parte desproporcionadamente alta de la victoria es un pacto de contrabando.

Cuando una potencia superior padece desórdenes o está debilitada por aflicciones seculares, un Estado enemigo, así sea de estatus inferior, puede recurrir a la ayuda armada a cambio de una retribución proporcional a la ayuda prestada. Si el Estado al que se han propuesto dichos términos es suficientemente poderoso, puede tomar retaliación y declarar la guerra; si no lo es, se pueden aceptar los términos.

Cuando, para ganar recursos para su propio desarrollo, un Estado menor lanza una invasión y busca el apoyo de un Estado superior para mantener su base y su retaguardia a cambio de una retribución, el Estado superior puede aceptar la propuesta si aprueba la política del Estado menor; si no la aprueba, puede declararle la guerra.

Cuando un potencia mayor, segura de su fuerza, piensa infligir pérdidas de hombres y recursos a un enemigo comprometido en una invasión riesgosa, puede formar una alianza y aceptar términos menos que proporcionales a su participación en la campaña contra el enemigo.

Un Estado puede engañar o ayudar a sus estados aliados en las siguientes situaciones:

Cuando un Estado profesa un pacto con otro estado aliado, apelando a la ayuda del ejército de este último para resguardar su propio territorio o ayudar a un aliado, por una retribución, se pueden aceptar los términos si las intenciones del Estado son honradas; de otro modo, se puede declarar la guerra.

Cuando un Estado aliado apela a la ayuda de otra potencia para que le dé respaldo armado a cambio de una retribución proporcional, se puede ignorar la apelación si la potencia a la que apela no es suficientemente fuerte para declarar la guerra.

Cuando un Estado asediado por desórdenes, cuyos recursos están expuestos a la

estrategia de los estados contiguos y que no dispone de milicia, apela a un Estado aliado para que le dé respaldo armado a cambio de una retribución proporcional, se puede honrar la apelación si se juzga que el Estado apelante es honorable.

Cuando un Estado pretende someter a otro cuya autoridad está en disputa y desintegrada, o de sabotear un plan que aumentaría su fuerza y sus recursos seculares, o de destruir sus bases y llamados a la ayuda armada de otro Estado, el país amenazado puede honrar el llamado si la expedición le ayuda a liquidar las defensas de su enemigo o a subyugar a las tribus de la frontera, o a debilitar el poder del aliado del enemigo, o a fortalecer su propio poder o a poner de su lado a los ejércitos del Estado aliado.

Cuando un Estado pretende extender su soberanía diplomática sobre otro Estado de estatus superior o inferior, y al final planea conquistarlo, puede formar alianza con ese Estado y aceptar pagarle más que proporcionalmente por la ayuda armada para reducir a un enemigo externo. El Estado que recibe esa propuesta puede aceptarla, o rechazarla, o permanecer estratégicamente neutral, o puede ofrecer al Estado apelante una segunda opción y fuerzas armadas ineficaces.

El Estado que busca un pacto, y el que recibe la propuesta de un pacto de ayuda, o alianza, debe examinar cuidadosamente las intenciones del pacto y adoptar la política que juzgue que produce buenos resultados.

LA ESTRATEGIA DE LOS ESTADOS VULNERABLES

Un Estado vulnerable a ataques puede evitar los ataques de otro Estado, o de un gru-

po de aliados, mediante contrapropuestas al Estado, o grupo de aliados, o maniobrando por romper la alianza mediante la diplomacia, o comprándolos. Después de formar el tratado, debe honrar sus términos hasta que emplee la diplomacia para destruir la alianza.

Cuando un Estado está dispuesto a infligir pérdidas al que pretende invadirlo, o a sabotear un plan diseñado para fortalecerlo, o a interceptarlo en la marcha, o en la base, o a exigirle un subsidio de reparación, puede lanzar una maniobra, con el menor beneficio para sí mismo en ese momento.

Cuando un Estado piensa ayudar a un aliado o vencer a un enemigo, y contempla la perspectiva de adquirir recursos en el futuro, o de utilizar los servicios del Estado que queda en obligación, puede rechazar pactos de beneficios en el presente de un tercero o de un cuarto.

Cuando un Estado desea rescatar a un vecino de la traición externa, o del desorden interno, o del engrandecimiento de una potencia mayor, no debe recibir ninguna retribución por la ayuda que le brinda.

Cuando un Estado planea perjudicar a un enemigo, o romper una alianza entre un Estado amigo y uno enemigo, o emprender un ataque, puede excluir un pacto con un aliado, exigir reparación y demandar una acción específica.

Los estados se pueden clasificar como aquellos que pueden realizar funciones compatibles, proyectos elogiados o acciones productivas; aquellos que son decididos en sus proyectos y tienen súbditos leales y trabajadores.

Se puede decir que un Estado que programa proyectos tolerables realiza funciones compatibles; el que emprende un proyecto elogiado inicia un proyecto sin defectos; el que se embarca en proyectos lucrativos es pionero en obras productivas;

el que concluye decididamente los proyectos iniciados es un trabajador denodado; y con el que puede terminar cualquier proyecto, debido a súbditos resueltos y leales, se debe establecer una alianza.

Un Estado puede formar diversas clases de ejércitos para ayudar a un aliado en un objetivo específico: ejército de veteranos, ejército mercenario, ejércitos de corporaciones (auxiliares de las corporaciones), ejército aliado, ejército irregular de tribus salvajes y de enemigos capturados.

Cuando un Estado percibe el agotamiento de las fuerzas que luchan por un aliado, puede desanimarlas y ofrecer ayuda sustitutiva a la potencia aliada. Cuando el Estado está obligado a emplear su ejército con una potencia aliada, puede enviar ese ejército cuando sea eficiente en el tiempo, el lugar y el ambiente de operaciones en que el aliado está comprometido.

Cuando un Estado recibe indemnizaciones, bajo un pacto en el que son iguales para todas las potencias –mayores, menores y coaligados– el pacto se denomina alianza; cuando son desiguales, es un pacto limitado.

CONSECUCIÓN DE ALIADOS

De las tres clases de adquisición: de aliados, de oro y de territorios, la mejor es la última. Los aliados y el oro se pueden adquirir con ayuda del territorio. De las dos clases de adquisición, de aliados y de oro, ambas se pueden adquirir con la ayuda de la otra.

Un pacto para la consecución de un aliado es una paz justa; cuando uno consigue un aliado, y el otro oro o tierras, es una paz desigual; y cuando uno consigue más que el otro, es una pseudo paz.

En el caso de la paz justa, quien obtiene un aliado o ayuda a un viejo aliado en problemas ha logrado fortalecer una alianza.

¿Quién es mejor aliado: un viejo aliado pero indócil o un nuevo aliado temporal de disposición dócil, ambos adquiridos mediante ofertas de ayuda?

Es mejor un nuevo aliado temporal políticamente dócil; será un verdadero amigo mientras perdure la ayuda: la ayuda es la base de la verdadera amistad.

¿Quién es el mejor de los aliados dóciles: un aliado temporal de amplias perspectivas o un aliado duradero de perspectivas limitadas?

Es preferible un aliado duradero de perspectivas limitadas. Un aliado temporal de amplias perspectivas puede esperar ayuda recíproca y romper la alianza en caso de que se incumplan las expectativas. Un aliado duradero es un aliado probado y, así, firme en su amistad.

¿Quién es mejor: un aliado poderoso al que es difícil animar o un aliado menor al que es fácil animar?

El mejor es el último, porque se puede esperar que la potencia menor ayude en épocas de emergencia e influir en ella para ventaja diplomática propia. No así con el aliado poderoso.

¿Qué es mejor: un ejército disperso o un ejército permanente indócil?

El mejor es el último, porque la sumisión se puede comprar mediante la conciliación y otros recursos estratégicos; pero la unión de tropas dispersas no puede ser efectiva en las emergencias, debido a su difusión profesional.

¿Quién es mejor: un aliado de inmensa población o un aliado con oro en abundancia?

El último es mejor, porque los ejércitos y otros objetivos se pueden obtener a cambio de oro, y no siempre se requiere un ejército.

¿Quién es mejor: un aliado con recursos de oro o un aliado con vasto territorio?

El último es mejor, porque con territorio se pueden adquirir nuevos aliados y oro.

Un aliado y un enemigo con igual población pueden diferir en las cualidades de la población, como el valor, el poder de resistencia, la sociabilidad y el potencial de combate.

Los aliados que tienen iguales recursos también pueden diferir en la disposición a ayudar, en la actitud y la intensidad de la ayuda y en la aceptación de las propuestas.

Son valiosas las siguientes cualidades de los aliados: constancia, amistad, simpatía, fidelidad comprobada, poder, lealtad; estos son los seis atributos de las buenas alianzas.

Un aliado cuya constancia no se diluye y que respeta la amistad tradicional es un aliado duradero y constante.

Los aliados por amistad pueden ser de tres clases: los que sólo son amistosos con uno, los que son amistosos con dos y los que son amistosos con todos.

Un aliado que al tiempo que presta ayuda o recibe ayuda, aprieta el puño poderoso sobre el que recibe o da la ayuda, y tiene una serie considerable de fortificaciones y ejércitos, es un aliado poderoso.

Un aliado que, llevado a una posición defensiva o que bajo la amenaza de desórdenes internos forja una alianza con otro Estado para su propia seguridad, es un aliado temporal y sumiso.

Un aliado que forma una alianza para beneficio de la alianza y siempre ayuda y es amistoso, es un aliado constante incluso durante una terrible adversidad.

Un aliado de disposición amistosa es un verdadero aliado. Un aliado que tiene relaciones con un enemigo es un aliado impredecible. Un aliado que tiene relaciones activas con amigos y enemigos es aliado de ambos.

Un aliado con intenciones hostiles y amistoso con el enemigo es un aliado peligroso, bien sea que preste ayuda o sea competente para darla.

Un aliado que ayuda al aliado de un Estado hostil o a cualquier otro Estado que tenga relaciones diplomáticas con el Estado hostil es un aliado común; un aliado que tiene grandes y ricos territorios y está satisfecho, fuerte e inactivo es un aliado indiferente.

Un Estado que, debido a su propia debilidad, sigue el destino de aliados y enemigos sin romper relaciones con ninguno, es un aliado común.

Un Estado que descuida a un aliado en problema y busca ayuda con o sin razón, es insensible a su propio peligro.

¿Qué es mejor: una ganancia pequeña inmediata o una ganancia grande remota?

La última es mejor, siempre que provenga de tareas productivas y sea continua; de lo contrario, es preferible la primera.

LA ADQUISICIÓN DE TIERRAS

Un pacto para adquirir tierras es un acuerdo de paz para adquirir territorio.

Un Estado que adquiere tierras ricas y fértiles, bajo un pacto de paz, es el ganador.

Cuando dichas tierra se adquieren invadiendo a una potencia hostil el Estado es un doble ganador: gana territorio y vence a un enemigo poderoso. Es fácil obtener tierras de los débiles: pero la tierra así obtenida está condenada a ser pobre, y produce la ruptura de la alianza con un aliado vecino.

Cuando dos potencias coordinadas hacen operaciones para adquirir tierras, la que gana tierras sometiendo a un enemigo fortificado obtiene una ventaja sobre la otra porque puede proteger las tierras adquiridas.

Cuando la tierra se adquiere tomándola a un enemigo, es mejor obtenerla de un

enemigo debilitado; porque la tierra contigua a un Estado establecido se debe proteger vigilantemente con un gran gasto.

Se debe adquirir una pequeña porción de tierra contigua a una unidad más grande que está distante, y que se mantiene a sí misma, que una que debe ser protegida con las armas.

De dos estados con fortificaciones terrestres y ribereñas, es mejor adquirir tierras del primero cuando es más fácil reducir las fortificaciones terrestres que las de los ríos. Y estas últimas son más fáciles de reducir que las fortificaciones de las montañas.

LOS PACTOS DE COLONIZACIÓN

Un pacto para la colonización de tierras baldías es un pacto continuo.

Un Estado que coloniza tierras fértiles es un ganador frente a otro Estado. Un área limitada con medios de irrigación es mejor para la colonización que una vasta llanura. Entre las llanuras, las áreas que pueden sostener cultivos tardíos y tempranos con menos trabajo, y que requieren menos lluvias para el cultivo, son preferibles a las tierras que tienen agua en abundancia; se deben preferir las tierras aptas para el cultivo de granos frente a las tierras aptas para otros cultivos.

Se debe colonizar primero un área vasta y bien regada, apta para cultivos distintos de los granos alimenticios, porque no sólo sirve para la agricultura sino también para fortificación. La fertilidad de la tierra es esencialmente cultural y artificial.

Aunque la tierra fértil enriquece a la tesorería y a la casa de depósitos, son preferibles las minas si son de metales preciosos, porque enriquecen a la tesorería y permiten la adquisición ulterior de recursos.

Siempre es mejor colonizar tierras escasamente pobladas, mientras que las tierras que tienen alta población crean problemas de gobierno. Siempre se debe intentar la colonización con una sección inicial de población, porque es probable que dicha colonización sea abundante, permanente y profesionalmente diversificada.

Siempre se debe intentar colonizar tierras vírgenes cuando se les puedan dar diferentes usos –agricultura, pastos, bienes manufacturados, transacciones de crédito y creación de riquezas– atractivos para los comerciantes. La colonización de área densamente poblada tiene ventajas, en cuanto que son un Estado dentro de un Estado. Cuando un Estado desea recuperar tierras asignadas para que las colonice otro, el destacamento debe estar formado por jóvenes de bajo linaje, de bajo espíritu, dependientes, adictos a las debilidades, fatalistas e indecisos para actuar. Cuando la colonización es costosa en hombres y recursos, un hombre de bajo linaje perece a consecuencia de sus pérdidas de hombres y recursos. Su fuerza se debilita y se puede dominar fácilmente. Un colonizador de carácter débil no puede mantener una colonia bajo su poder durante largo tiempo ni protegerla de los ataques. Eso mismo es válido para una persona adicta a los malos hábitos. Un fatalista nunca se esfuerza por desarrollar una colonia fuerte. Tampoco un colonizador indeciso, que se convierte en presa de un ataque concertado. Un Estado que emplee dichos colonizadores siempre estará seguro de su dominio sobre la colonia.

Cuando un Estado mayor obliga a otro a vender una posición de su territorio, este último puede hacer un pacto y repartir sus regiones fértiles. Esto se llama “paz expuesta”.

Cuando un Estado de estatus coordinado exige territorio de otro a cambio de una

retribución, este último puede repartirlo con él, después de considerar cuidadosamente si puede recuperar el territorio en una fecha posterior, si puede someter al enemigo creando una zona intermedia, si la venta le permite conseguir nuevos aliados o ayuda para las obras de desarrollo.

Cualquier Estado que adquiera nuevos aliados, nuevos territorios o nuevos recursos obtendrá una ventaja sobre los otros.

LOS PACTOS DE CONSTRUCCIÓN Y DESARROLLO

Cuando un Estado hace un pacto con otro para construcción o para desarrollar una obra, como una “fortaleza”, el pacto se llama un pacto para el proyecto.

Cuando un Estado construye una fortificación inexpugnable con el menor gasto de trabajo y recursos tiene una ventaja sobre el otro.

Entre las fortificaciones terrestres, ribereñas y montañosas, las últimas son las mejores. Entre las obras irrigadas, las que tienen un flujo perenne son mejores que las que tienen otras fuentes de agua, y entre los proyectos de irrigación perennes, los más valiosos son los que pueden irrigar una vasta llanura fértil.

Entre los bosques, el más codiciado es el que tiene valiosos productos forestales y se extiende en las regiones salvajes y tiene un río que los atraviesa. Entre los bosques de juegos, es codiciado un bosque bien provisto de animales feroces y contiguo a una área enemiga.

Entre los grupos de población, siempre es ventajoso tener grandes grupos demográficos de carácter apacible que grupos pequeños de carácter feroz. Cuando la población es grande, se puede emplear en diversas ocupaciones, tanto en el campo de batalla como en el campo. También se la puede

entrenar para el combate y la disciplina.

Entre las minas, las mejores son aquellas que se pueden explotar con el menor gasto de recursos, rinden productos valiosos y disponen de fácil comunicación. No se deben descuidar las minas que rinden productos inferiores si éstos son fácilmente comerciables.

Entre las rutas comerciales, las rutas acuáticas son propensas a ser obstruidas y estratégicamente más vulnerables que las rutas terrestres. De las vías acuáticas, son preferibles las que están cerca de la orilla que las del medio del océano, pues tocan muchas estaciones comerciales en la ruta. Y las rutas fluviales son preferibles a las rutas del océano.

Entre las rutas terrestres, las carreteras de las llanuras son preferibles a los caminos de las colinas. Entre las carreteras, se deben desarrollar de preferencia las que pasan a través de minas, áreas pobladas, y pueden transportar mercancías.

Siempre es prudente emprender obras que ayuden a consolidar el Estado en vez de obras que beneficien a intereses hostiles. Cuando las ventajas son equilibradas, la posición corresponde a un estancamiento.

Se deben evitar siempre las obras que involucran más desembolsos y dan menos rendimientos. Cuando los desembolsos y los rendimientos están en equilibrio, la posición está estancada.

Siempre es prudente seleccionar las obras de construcción y desarrollo que ocasionen el menor desembolso y rindan el mayor beneficio y recursos que fortalezcan al Estado.

LA ESTRATEGIA PARA UN ENEMIGO DE LA RETAGUARDIA

Cuando un Estado invasor y su enemigo maniobran para capturar a sus enemigos

respectivos en la retaguardia, el Estado que logre recibir recursos mayores de su enemigo consigue una ventaja sobre el otro. Los recursos dan un poder adicional al Estado.

Si los recursos son los mismos, gana ventaja el Estado que capture la retaguardia de una fuerza, con grandes preparativos, puesto que dicha fuerza tiene que someter al enemigo del frente antes de atacar el de su retaguardia. Cuando los recursos son limitados, el Estado puede ser sometido por los estados aliados.

El Estado que ataca la retaguardia de un Estado comprometido en una guerra total gana más ventajas, puesto que su base normalmente está indefensa y, por tanto, se puede reducir fácilmente a la sumisión.

Si las fuerzas están equilibradas, siempre es mejor atacar a un enemigo que persigue a un ejército que huye que a uno comprometido en operaciones de trincheras. Es más fácil que un enemigo atrincherado lance un contraataque, y el Estado que intenta el ataque puede quedar atrapado entre el enemigo atrincherado y el enemigo que ataca su retaguardia.

Un Estado que ataca la retaguardia de una fuerza comprometida en una ofensiva contra un Estado virtuoso tiene una ventaja, puesto que la opinión moral de otros estados y la de su propio pueblo estará de su lado.

Cuando dos estados están comprometidos en combate, uno con un aliado y el otro con un Estado hostil, el Estado que ataca a un enemigo está en ventaja, pues el primero puede hacer un pacto con el aliado y contraatacar, mientras que el último no se puede desembarazar fácilmente de su compromiso con el enemigo.

Cuando dos estados están comprometidos en combate, uno con un aliado y el otro con un enemigo, el Estado que ataca la retaguardia del primero está en ventaja; pues el Estado comprometido con un enemigo

tendrá el apoyo de sus propios aliados y puede atacar con éxito la retaguardia, mientras que ningún aliado ayudará a un Estado a destruir a su propio bando.

Cuando el Estado invasor y su enemigo tratan de exigir indemnizaciones exorbitantes a un enemigo, gana ventaja el Estado cuyo enemigo ha sufrido pérdidas considerables de recursos y de hombres.

Los estados capaces de destruir la retaguardia de un enemigo son de dos clases: los que se estacionan detrás del enemigo y los que se sitúan en los dos flancos del enemigo.

Se puede decir que un Estado situado entre un invasor y su enemigo es un Estado parachoques entre dos estados. Cuando dicho Estado tiene fortificaciones sólidas y otros recursos defensivos, se convierte en un poderoso impedimento para las operaciones ofensivas. Cuando el invasor y su enemigo se confabulan para someter a un Estado parachoques acosando su retaguardia y maniobrando para romper la alianza del Estado parachoques con otro, absorbiéndolo, gana ventaja el Estado que se gana primero a un nuevo aliado en esta maniobra. Un enemigo obligado a pedir la paz es de mayor valor que un aliado obligado a mantener una alianza de la que se ha retirado.

Entre las ofensivas que se montan en la retaguardia o en el frente, la mejor es la ofensiva sobre bases diplomáticas. Una guerra abierta infligirá graves pérdidas de hombres y recursos en ambos bandos, de modo que incluso los que obtienen la victoria se asemejan a los derrotados en las pérdidas de hombres y recursos que sufren. Es mejor destruir totalmente a un enemigo, aun a costa de fuertes pérdidas de hombres y recursos.

Cuando un invasor es cercado por un enemigo en la retaguardia, y el enemigo es invadido en el frente, y hay otro enemigo, debe seguir la política siguiente:

El enemigo de la retaguardia normalmente llevará a que los enemigos invasores del frente ataquen a los amigos de los invasores y provocará al enemigo del enemigo de la retaguardia contra el aliado del enemigo de la retaguardia.

El invasor que ha provocado la guerra entre ellos debe neutralizar las maniobras del enemigo de la retaguardia. Debe provocar operaciones entre los aliados del enemigo del enemigo de la retaguardia y los aliados del enemigo de la retaguardia.

El invasor también debe mantener comprometido al amigo de su enemigo del frente en combates con su propio aliado. Y con la ayuda del aliado de su aliado, debe evadir el ataque del aliado del aliado de su enemigo.

El invasor debe mantener acorralado a su enemigo de la retaguardia con la ayuda de su aliado, y con la ayuda del aliado de su aliado impedir que su enemigo de la retaguardia ataque al enemigo de su enemigo de la retaguardia.

El invasor debe entonces situarse en el frente del círculo de la alianza de la que es miembro, y debilitar a sus enemigos, manteniendo en secreto sus consejos y sin violar su alianza.

RESTAURACIÓN DEL EQUILIBRIO ENTRE POTENCIAS

Cuando un invasor es asaltado por una alianza de sus enemigos, debe tratar de comprar al líder de la alianza con ofertas de oro y con su propia alianza, y mediante el fingimiento diplomático de una amenaza de traición de las potencias de la alianza. Debe instigar al líder de los enemigos aliados para que rompa su alianza.

El invasor también debe intentar romper la formación de los enemigos aliados opo-

niendo al líder de la alianza contra el más débil de sus enemigos, o intentar forjar una liga de los aliados más débiles contra su líder. También puede hacer un pacto con el líder mediante intrigas u ofrecimiento de recursos. Cuando la confederación se disuelva, puede aliarse con cualquiera de sus enemigos anteriores.

Si los enemigos aliados no tienen ningún líder, el invasor puede hacer un pacto con el miembro más influyente de los aliados confederados. O con un miembro poderoso, o con un miembro popular, o con un miembro astuto, o con un aliado transitorio, con el fin de proteger y buscar su propio interés.

Si la tesorería o la capacidad de sorpresa del Estado se han debilitado, debe fortalecerlos mediante la estabilización de la autoridad. Los proyectos de irrigación son una fuente de prosperidad agrícola. Se deben construir buenas carreteras para facilitar el movimientos de mercancías y de fuerzas armadas. Se deben desarrollar las minas cuando proporcionan municiones. Se deben conservar los bosques cuando suministran materiales para la defensa, las comunicaciones y los vehículos. Las tierras de pastizales son la fuente de la riqueza ganadera.

Un Estado debe entonces fortalecer su capacidad de sorpresa mediante el incremento de la tesorería real, el ejército y el consejo de sabios; y, hasta que llegue el momento adecuado, debe conducirse como una potencia débil con sus vecinos, evitar los conflictos o la envidia de los estados enemigos o aliados. Si el Estado tiene escasez de recursos, debe adquirirlos en los estados con los que tiene relaciones o alianzas. Debe atraer hombres capaces de las corporaciones, de las tribus salvajes y feroces, extranjeros, y organizar el espionaje para perjudicar a las potencias hostiles.

PACTOS CON ENEMIGOS PODEROSOS

Cuando un Estado menor es invadido por una potencia mayor, debe buscar protección de un Estado más poderoso que el invasor y que no esté influido por él. Si un Estado que pertenece a una confederación ataca a otro, se debe buscar protección de los estados que tienen mayor estabilidad o agudeza diplomática.

En caso de que no sea accesible ninguna potencia superior al invasor, el Estado menor debe formar una alianza con sus estados confederados que no puedan ser influidos por el dinero, el ejército o las maniobras diplomáticas del invasor. Entre esos estados, la alianza debe ser con aquellos que demuestren su destreza en los preparativos estratégicos.

En caso de que no sea accesible ningún Estado perteneciente a una alianza ya establecida, el Estado menor debe forjar una alianza con otros estados más pequeños cuya integridad sea inexpugnable y que se puedan oponer al invasor. Entre esos estados, se debe dar preferencia al que tenga campos de batalla favorables; de estos, se debe dar mayor preferencia a los que tengan listos los preparativos para la acción estratégica. Y de éstos, a los que posean armamentos para la acción.

En caso de que ninguna de esas oportunidades esté disponible, el Estado atacado se debe retirar a una fortificación sólida que se pueda mantener contra el ataque del invasor, y donde el invasor no pueda romper las líneas de suministros. Donde hay muchas de esas fortificaciones, se debe dar preferencia a aquellas donde se puedan asegurar los suministros.

Luego de atrincherarse en las fortificaciones sólidas, se debe esforzar por oponerse al invasor con ayuda de un aliado, o un Estado parachoque, o una potencia neutral,

devastando el territorio del invasor. Debe movilizar los intereses favorables en el campo del invasor y desintegrar la lealtad de las fuerzas atacantes. Debe organizar acciones que extiendan el desastre en el campo del invasor mediante armas, fuego y veneno, y le inflijan fuertes pérdidas de hombres y recursos. Debe maniobrar para romper las alianzas del invasor a través de intrigas. Debe cortar las líneas de suministro del invasor. Debe simular una tregua y atacar al invasor en el momento oportuno. Debe quebrantar la moral del invasor y obligarlo a hacer un pacto de rendición. Debe aumentar su poder defensivo reuniendo los ejércitos de sus aliados y protegiéndolos detrás de fortificaciones sólidas. Debe organizar operaciones nocturnas de guerrilla para acosar y combatir al invasor en los valles y trincheras, y desmantelar las obras del invasor. Esto hará que las operaciones del invasor sean costosas en hombres y recursos. Mediante las operaciones se debe conseguir que el invasor caiga en la zozobra y la enfermedad.

En ausencia de dichas circunstancias, o cuando el ejército invasor sea muy poderoso, el Estado atacado debe retirarse rápidamente de sus fortificaciones. Debe entonces pedir la paz con el invasor, o acercarse a él a través de un aliado, y poner sus recursos a disposición del invasor.

Resguardado bajo la protección del invasor, el Estado debe servir a la potencia mayor como vasallo. Las fortificaciones, las nuevas adquisiciones de tierra, las celebraciones del Estado, el trueque y el comercio sólo se pueden organizar con permiso del invasor. Todas las transacciones internas y las acciones de extradición deben emprenderse con aprobación del invasor. Debe regular las relaciones con sus aliados de modo que no afecten al invasor hasta donde sea posible. Debe observar todo el decoro impuesto a una potencia derrotada en un combate justo.

TRATADOS E INCUMPLIMIENTO

Las palabras “paz”, “pacto de paz” y “armisticio” son sinónimas. Se originan en la fe recíproca entre los estados.

Los gobernantes del pasado hicieron pactos jurando por el fuego, el agua, el arado, el oro y otros artículos que consideraban sagrados. A menudo se admitía que los santos y las personas venerables funcionaran como garantes de un pacto. Siempre es mejor tener como garante a una persona capaz de influir sobre el enemigo.

Un Estado cuyo poder es ascendente puede romper un pacto de paz.

ESTADOS PARACHOQUES,
ESTADOS NEUTRALES Y
CONFEDERACIÓN DE ESTADOS

Se puede decir que los estados que están situados de tercero y de quinto con respecto a un Estado parachoques son amistosos, mientras que el segundo, el cuarto y el sexto suelen ser hostiles. Si un Estado parachoques es amistoso con todos estos estados, el invasor debe ser amistoso con él, si no lo es, el invasor debe formar una alianza con estos estados.

Si la confederación de estados está a favor del invasor, el invasor puede liquidar el Estado parachoques; si no lo están, debe montar una ofensiva diplomática para incitar a los estados hostiles contra el Estado parachoques y así fortalecer su propia posición en el sometimiento del Estado parachoques.

Donde no es posible dicha maniobra, el invasor debe buscar una alianza con un enemigo del Estado parachoques o incitar a la rebelión contra él. Si eso no es posible, la reconciliación con el Estado parachoques es la única manera de salir de la situación. Si el Estado parachoques manio-

bra para aliarse con un enemigo del invasor, el invasor debe anticipar ese movimiento ofreciendo ayuda al tercer Estado en la forma de recursos y ejércitos.

Si el Estado parachoques trata de involucrar a una potencia neutral, el invasor debe romper la alianza entre ellos. El invasor debe aplacar al Estado que tenga mayor influencia entre los estados confederados, parachoques y neutrales.

Los que pueden ser amistosos con el invasor por tener intereses similares son: una potencia que marcha con el invasor con un fin divergente en miras; un aliado temporal que marcha contra un enemigo; un aliado en un pacto de paz con el invasor; una potencia que marcha por su propio interés; una potencia que hace operaciones conjuntas con otras; una potencia mercenaria que negocia con su ejército y su tesoro y una que sigue una política dúplice.

Los estados que pueden ayudar al invasor son: un Estado contiguo que espera un ataque de una potencia mayor; un Estado parachoques entre el invasor y la potencia hostil, el enemigo de la retaguardia del Estado poderoso, un Estado que capitula ante el invasor, una potencia menor intimidada hasta la sumisión, una potencia derrotada por el invasor, y las potencias contiguas a los enemigos del invasor.

El invasor debe formar alianzas con las potencias que tengan la misma política e intentar someter al enemigo.

Si el invasor percibe que el poder de un aliado está aumentando y que puede aumentar aún más, debe procurar romper la paz contra el aliado.

El invasor también puede provocar una situación en la que el aliado necesite continuamente su ayuda.

El invasor debe retirar la ayuda a un aliado y debe desintegrarlo: no debe permitir que su poder aumente ni se deteriore.

Si un aliado del invasor tiene relaciones con un enemigo del invasor, éste debe intentar romper la alianza y destruir al aliado y al enemigo.

Si un aliado intenta permanecer neutral, el invasor debe instigar situaciones que rompan la paz entre el aliado y sus vecinos, y ofrecer ayuda al aliado.

Un Estado debe ejercer una vigilancia incesante observando la situación de avance, retroceso, estancamiento, reducción y ruina de los demás estados y ajustar sus maniobras estratégicas.

IV. DEL ESTADO EN CRISIS

PERVERSIONES Y FLAQUEZAS

Cuando los desastres acometen a un mismo tiempo, hay que ponderar el curso que se debe seguir: ofensivo o defensivo. El origen de los desastres son los accidentes o las políticas débiles. Las perversiones provienen del abandono de la séxtuple política del Estado, o del debilitamiento de la autoridad, o de la deslealtad de nacionales o extranjeros, o de ambos; o de líos amorosos, o del jugar, o de otras flaquezas; o de los incendios, las inundaciones y otras ocho calamidades.

Según una escuela de pensamiento, la zozobra que aflige al gobernante es más importante que la zozobra ministerial o popular; la zozobra proviene de defensas defectuosas o de tensiones financieras o de infortunios militares.

Otra autoridad eleva la zozobra ministerial por encima de las demás clases de zozobra, como la que afecta a todos los negocios del Estado y a la seguridad de la autoridad.

KAUTILYA opina que la zozobra real es la más grave, porque toda la autoridad y la

administración se origina en el soberano. El soberano es la suma total del pueblo.

Una cuarta autoridad afirma que la zozobra popular es la más grave para un Estado, porque todos sus recursos dependen del pueblo.

KAUTILYA está de acuerdo en que toda la autoridad y la administración se concentre en los ministros, como la ejecución de los proyectos que afectan el bienestar y la seguridad del pueblo, como la defensa, la seguridad, el desarrollo y el ejército, así como los remedios contra los desastres; por tanto, los desastres ministeriales pueden generar desastres populares.

Una quinta autoridad dice que entre la zozobra popular y la zozobra debida a las defensas defectuosas, esta última es un mal mayor, puesto que afecta la seguridad.

KAUTILYA considera que la zozobra popular es la más grave, porque la misma vida del Estado depende del pueblo, por ejemplo, la construcción, el comercio, la agricultura, el mantenimiento del ganado, la acuñación, la estabilidad, la integridad y la opulencia.

Una sexta autoridad magnifica la zozobra financiera. Pues las consideraciones financieras afectan las fortificaciones, la diplomacia, las alianzas y el poder armado del Estado. Las finanzas se pueden asegurar o defender más fácilmente que las fortificaciones.

KAUTILYA prefiere las fortificaciones a las finanzas. Las finanzas se aseguran mediante las fortificaciones. Un Estado bien defendido no sólo puede asegurar sus finanzas; también puede mantener una diplomacia exitosa, controlar las lealtades y las alianzas, sostener ejércitos poderosos y asegurar las comunicaciones con la frontera. Las defensas significan alta seguridad para el Estado.

Una octava autoridad prefiere un ejército fuerte a unas finanzas fuertes. Un ejército

eficiente puede evitar que se deterioren las alianzas, las relaciones extranjeras, la estabilidad financiera y la tranquilidad administrativa.

KAUTILYA observa que las finanzas son el fundamento del poder armado. Con una finanzas débiles, se puede incitar a la revolución, y el mismo ejército se puede rebelar contra la autoridad. Debido a la transformación del ambiente, las finanzas o el ejército se pueden convertir en un poder superior, pero al final las finanzas pueden asegurar el poder armado por sí solas. Puesto que todas las funciones del Estado dependen de las finanzas, la zozobra financiera es la más grave.

Una novena autoridad da mayor énfasis a la zozobra de un aliado que a la zozobra del ejército. Destaca la gran utilidad de un aliado para detener a un enemigo; pero también para prestar ayuda al Estado con finanzas, ejército y tierras en épocas de tensiones.

KAUTILYA prefiere un ejército poderoso. El poder armado mantiene las alianzas y asegura el respeto del enemigo. En épocas de tensiones, no se puede confiar plenamente en ningún amigo o aliado.

Cuando se debilita la autoridad del Estado, la magnitud, la lealtad y el poder de la parte no infectada pueden ayudar a restaurar la fuerza de la autoridad.

Cuando la debilidad de un sector tiende a debilitar otros sectores de la soberanía, se los debe examinar cuidadosamente junto con otros aspectos de la soberanía, y fortalecerlos.

Cuando la zozobra de un sector del Estado tiende a infectar a los demás sectores, esa zozobra es grave y hay que remediarla apropiadamente.

AFLICCIONES DEL GOBERNANTE Y DEL ESTADO

El gobernante es la esencia natural del Estado.

Las aflicciones del gobernante pueden ser intrínsecas o extrañas. Las aflicciones intrínsecas son más graves que las extrañas. Las aflicciones causadas por un ministro son más siniestras que otras clases de aflicciones intrínsecas. Por tanto, el gobernante debe ejercer el control sobre las finanzas y el ejército.

Entre la diarquía y el dominio extranjero, la primera parece debido a los celos, el favoritismo y la pugna por el poder. KAUTILYA dice que el dominio extranjero puede ser desastroso porque el gobernante extranjero puede no tener identidad de intereses con el pueblo conquistado, agotarle sus recursos o tratarlo como un bien comercial. Cuando el país deja de amarlo, se retira y abandona el país.

¿Quién es mejor: un gobernante insensato o un gobernante que se burla de la sabiduría?

KAUTILYA prefiere a un gobernante insensato, porque puede ser influido por el consejo; pero un gobernante que se burla de la sabiduría se arruina a sí mismo y al Estado.

¿Quién es mejor: un gobernante inválido o un gobernante inexperto?

KAUTILYA observa que un gobernante inválido respeta sus deberes usuales, pero un gobernante inexperto hace lo que le place. Hay diversas clases de invalidez de los gobernantes: invalidez moral e invalidez física. También hay varias clases de gobernantes inexpertos: gobernantes de sangre noble y gobernantes de baja cuna.

¿Quién es mejor: un gobernante débil pero de noble cuna o un gobernante poderoso de baja cuna?

El pueblo respeta naturalmente el linaje noble, aunque el gobernante sea débil. Por consiguiente, un pueblo próspero prefiere inevitablemente a un gobernante noble, aunque débil. La virtud produce amistad.

AFLICCIONES COMUNES

La ignorancia y la indisciplina son la causa de las aflicciones humanas.

Un hombre inexperto no entiende los perjuicios que se derivan de los vicios.

Los vicios causados por la ira son triples, y los que se originan en la rapacidad son cuádruples. El peor es la ira. La ira y la rapacidad han arruinado a muchos gobernantes.

De acuerdo con una autoridad, la ira es el privilegio de un hombre virtuoso. De allí surge el valor: liquida a las personas indeseables y protege a las personas atemorizadas, previene el pecado. Así mismo, el deseo es necesario para disfrutar los logros personales.

KAUTILYA observa que la ira crea un círculo de enemigos y difunde el dolor a su alrededor. Si una persona sucumbe a las tentaciones sensuales, produce desprecio, y se expone al chantaje de estafadores, apostadores, cazadores, músicos, actores y otros elementos socialmente indeseable. Si la ira provoca enemistad y debilidad ante las tentaciones, el desprecio se extiende. Los problemas con los enemigos son más peligrosos que la pérdida de riquezas. Así mismo, las aflicciones provocadas por los vicios son más devastadoras que la asociación con indeseables. Es posible desembarazarse de estos últimos en un instante, mientras que las aflicciones causadas por los vicios rondan a las personas de por vida.

¿Qué mal es mayor: el mal uso del lenguaje, del dinero o del castigo?

Una autoridad opina que el mal uso del lenguaje es el mal mayor, porque provoca enemistad, incluso de una persona valiente, y extiende el dolor.

KAUTILYA considera que el mal uso del dinero es el mal mayor, porque los daños causados por el mal uso del lenguaje se pue-

den sanar con dinero, mientras que el mal uso del dinero ocasiona la pérdida del sustento. Se da mal uso al dinero mediante el regalo, los gastos, la pérdida o el abandono.

Entre el mal uso del dinero y el del castigo, una autoridad considera que el primero es el peor pecado, porque la riqueza es el fundamento de todas las transacciones seculares.

KAUTILYA consideraría que el mal uso del castigo es más grave, porque produce enemigos indignados, y puede poner en peligro la vida de quien impone el castigo.

Los cuatro vicios son: la caza, el juego, las mujeres y la intemperancia.

Las autoridades difieren acerca de cuál de éstos es el peor vicio.

KAUTILYA considera que la pasión por las mujeres es el peor en ciertas situaciones y la intemperancia en otras.

PERTURBACIONES, IMPEDIMENTOS Y ZOZOBRA FINANCIERA

Los incendios, las inundaciones, las plagas y las epidemias fatales son calamidades estacionales.

Entre los incendios y las inundaciones, éstas son las más devastadoras, puesto que inundan centenares de aldeas. Las hambrunas dislocan la vida y el sustento de muchos. Las epidemias fatales afligen a la población común. No causan tanta pesadumbre nacional como la pérdida de la aristocracia del talento y del carácter.

Entre las disputas entre el pueblo, y las disputas entre gobernantes, KAUTILYA considera que las disputas entre gobernantes son las más destructivas. Las disputas populares pueden producir mejores obras para los estados. Las disputas entre gobernantes son difíciles de resolver, desestabilizan la vida de los estados involucrados.

Entre los gobernantes adictos al deporte y las personas adictas a los juegos, KAUTILYA dice que el perjuicio causado por los gobernantes adictos al deporte es mayor que el perjuicio causado por las personas adictas a los juegos, mientras que el entusiasmo popular es efímero; la adicción del gobernante puede causar gran daño mediante el favoritismo, el nepotismo y el cese del trabajo en las factorías.

Entre impedimentos causados por los funcionarios y comerciantes de las fronteras, los más grave son los impedimentos causados por los comerciantes, puesto que en conjunto provocan fluctuaciones de los precios de los bienes y viven de los beneficios que obtienen mediante su explotación.

¿Qué tierras es provechoso confiscar: las tierras de los nobles o las tierras en que pasta el ganado? KAUTILYA prefiere las tierras de pastaje cuando producen riqueza ganadera.

Entre las tribus de ladrones y tribus salvajes, éstas causan más destrucción cuando tienen líderes, fortificaciones y poder armado; mientras que es más fácil aprehender y castigar a las que roban a las personas.

Entre los beneficios provenientes del país propio o de un país extranjero, los beneficios provenientes del país propio consisten en productos, ganado, oro y materias primas, y son de gran valor para el bienestar del pueblo; mientras que los beneficios provenientes de un país extranjero operan en dirección opuesta.

La zozobra financiera es causada por los desórdenes, la pérdida de ingresos por remisión de impuestos, la disipación de los recursos, la falsificación de las cuentas y por los recursos que se transfieren a un Estado contiguo o a una tribu bárbara.

Para mantener la prosperidad del Estado, se deben remediar los problemas, eliminar las causas, superar los impedimentos y evitar la zozobra financiera.

ZOZOBRA DEL EJÉRCITO Y DE LOS ALIADOS

Las aflicciones del ejército son los insultos al ejército, la confusión del ejército, la falta de pago, la aflicción por enfermedades, el retorno después de una larga marcha, el aburrimiento, las grandes pérdidas, la derrota, la destrucción de las tropas de avanzada, los embates del mal tiempo, quedar atrapado en un terreno difícil, la desilusión, la retirada, la nostalgia del hogar, estar infestado de traidores, el amotinamiento, el desgarrarse en disputas, el retorno desde un Estado extranjero, servir en el extranjero, especializarse en maniobras limitadas, sufrir impedimentos, el acosamiento, la interrupción o el cese del suministro de alimentos, detenerse en casa, ser protegido por un aliado, tener personal hostil, ser acosado por el enemigo de la retaguardia, la pérdida de comunicaciones, la pérdida de entrenamiento para el combate.

Un ejército insultado y confuso puede reponerse después de honrarlo y recompensarlo.

Un ejército al que no se paga, puede ser comprometido después del pago.

El ejército recién llegado puede reposar y ser enviado al campo. Un ejército cansado puede recuperar las energías, pero no un ejército que sufre la pérdida de los líderes.

Un ejército mermado puede nutrirse de nuevo personal y ser enviado al campo. Se debe abandonar a un ejército traidor. La nostalgia del hogar se puede curar, pero no el miedo a los enemigos. Un ejército irritado se puede pacificar. Un ejército entrenado puede reconstruirse, pero no un ejército inexperto.

La eliminación de los vicios y aflicciones, el reclutamiento de nuevo personal, las acciones para evitar las emboscadas del enemigo, la concordia entre los líderes del ejército son medios para fortalecerlo.

Es preciso proteger al ejército contra las maquinaciones del enemigo, e idear rápidamente antídotos contra sus aflicciones.

Es difícil adquirir y mantener los siguientes aliados:

Un aliado que, por influencia de otro, ha marchado contra otro aliado.

Un aliado al que se puede comprar fácilmente.

Un aliado cuya política es indecisa y marcha contra otro aliado.

Un aliado inconstante que está rodeado y se retira apresuradamente.

Un aliado insatisfecho al que se hace pagar mucho o recibe poco.

Un aliado sometido a coacción o compulsión, o que busca nuevas alianzas después de haber roto las viejas alianzas.

Un aliado incapaz de mantener relaciones amistosas.

Un aliado que aprecia sus deberes y sus

responsabilidad y es honorable, atemorizado por la destrucción de otro amigo, o que es receloso de los peligros de una combinación de potencias hostiles, o que está influido por conspiradores.

Es preciso evitar las causas que perjudican las alianzas y seguir un camino de amistad firme entre los estados.

Todo lo anterior indica la sabiduría y las armas reunidas por KAUTILYA para los propósitos de conquistar el mundo y de conservar el mundo.

Traducción

ALBERTO SUPELANO S.

Textos traducidos del libro *Essentials of Indian Statecraft. Kautilya's Arthashastra for Contemporary Readers*, editado por T. N. RAMASWAMY. New Delhi: Mushiram Manoharlal Publishers, 1994. Ejemplar de esta obra en la biblioteca del Instituto de Estudios Constitucionales Carlos Restrepo Piedrahita.