SUN TZU 孙

A ARTE DA GUERRA

OS TREZE CAPÍTULOS ORIGINAIS







,167,7872025(,5$1(&+2

O Portal Brasileiro da Cultura e Comunicação

http://www.imn.com.br

A Luta pela Cultura

Prezado(a) amigo(a):

E-books... Esta não é, certamente, a primeira ‘cruzada’ que se faz em nome da Cultura, mas esperamos, do fundo de nossos corações, que não seja a última, pois é através dela, da Cultura, que os povos transformaram a natureza, e, sobretudo, se transformaram. Nesta época de mudanças, a primeira e mais valiosa transformação a ser feita é a de nós mesmos, de nossas almas, o que somente se torna alcançável por meio da Cultura, que é, em última análise, um instrumento de libertação, especialmente em ambientes, como o nosso, marcados pelo manipular dos meios de comunicação, tão alienantes.

Iran P. Moreira Necho

Assim, nada mais nos resta senão pedir-lhe que se una a nós, nesta Luta pela Cultura...

352-(72(%22./,95(

DECLARAÇÃO

Esta obra pertence ao **Projeto E-book Livre** (www.imn.com.br/ebooks) do **Instituto Moreira Necho**. Você está autorizado a distribuir livremente a

presente obra por meio de qualquer mídia existente, desde que sem alterá-la.

AVISO

Esta obra encontra-se resguardada dentro do conceito do Software Livre, servindo, portanto, meramente como uma referência bibliográfica alternativa. Assim sendo, ela é

fornecida no estado em que se encontra (com possíveis erros tipográficos ou de escanemento, apesar de nosso zelo em evitá-los), de modo que não nos responsabilizaremos por quaisquer decorrências, diretas ou indiretas, do uso desta publicação.

COLABORADORES

Auxilie-nos a divulgar a Cultura Livre em todo o mundo Português, envie-nos (colaborando@imn.com.br) um texto em formato '.doc' (após compactá-lo no padrão

'.zip') das obras clássicas de que porventura disponha (verifique, antes, se a mesma já não se encontra disponível em nossa biblioteca eletrônica – http://www.imn.com.br/ebooks).

,01,167,7872025(,5$1(&+2

Projeto E-book Livre (http://www.imn.com.br/ebooks)

A Arte da Guerra

Sun Tzu

Sobre a avaliação.

Sun Tzu disse: a guerra é de vital importância para o Estado; é o domínio da vida ou da morte, o caminho para a sobrevivência ou a perda do Império: é preciso saber manejá-la bem. Não refletir seriamente sobre tudo o que lhe diz respeito é dar prova de uma culpável indiferença no que se refere à conservação ou à perda do que nos é mais querido; e isso não deve ocorrer entre nós. Devemos valorá-la em termos de cinco fatores fundamentais, e fazer comparações entre as diversas condições dos contendores, com vistas a determinar o resultado da guerra. O

primeiro desses fatores é a doutrina; o segundo, o tempo, o terceiro, o terreno, o quarto, o mando e o quinto, a disciplina.

A doutrina significa aquilo que faz com que o povo esteja em harmonia com seu governante, de modo que o siga onde esse for, sem temer por suas vidas, nem de correr qualquer perigo. O tempo significa o Ying e o Yang, a noite e o dia, o frio e o calor, dias ensolarados ou chuvosos e a mudança das estações.

O terreno implica as distâncias, e faz referência onde é fácil ou difícil deslocar-se, se é em campo aberto ou lugares estreitos, e isto influencia as possibilidades de sobrevivência. O mando há de ter como qualidades: sabedoria, sinceridade, benevolência, coragem e disciplina. Por último, a disciplina há de ser compreendida como a organização do exército, as graduações e classes entre os oficiais, a regulação das rotas de mantimentos, e a provisão de material militar ao exército.

Estes cinco fatores fundamentais hão de ser conhecidos por cada general. Aquele que os domina, vence; aquele que não, sai derrotado. Portanto, ao traçar os planos, há de comparar os seguintes sete fatores, valorando cada um com o maior cuidado:

• Qual dirigente é mais sábio e capaz?

• Que comandante possui o maior talento?

• Que exército obtém vantagens da natureza e terreno?

• Em que exército se observam melhor o regulamento e a instrução?

• Quais as tropas mais fortes?

• Qual dos exércitos tem os oficiais e as tropas melhor treinadas?

• Que exército administra recompensas e castigos de forma mais justa?

Mediante o estudo desses sete fatores, serás capaz de adivinhar qual dos dois grupos sairá

vitorioso e qual será derrotado.

O general que siga meu conselho, é certo que vencerá. Esse general há de ser mantido na liderança. Aquele que ignorar meus conselhos, certamente será derrotado. E deve ser destituído.

+WWSZZZLPQFRPEU

2

O Portal Brasileiro da Cultura e Comunicação

,01,167,7872025(,5$1(&+2

Projeto E-book Livre (http://www.imn.com.br/ebooks)

Além de prestar atenção a meus conselhos e planos, o general deve criar uma situação que contribua com seu cumprimento. Por situação quero dizer que deve-se levar em consideração a situação do campo, e atuar de acordo com o que lhe for vantajoso. A arte da guerra se baseia no engano. Portanto, quando és capaz de atacar, deves aparentar incapacidade e, quando as tropas se movem, aparentar inatividade. Se estiveres perto do inimigo, deveis fazê-lo crer que estás longe; se longe, aparentar que se está perto. Colocar iscas para atrair ao inimigo.

Golpear o inimigo quando está desordenado. Preparar-se contra ele quando está seguro em todas partes. Evitá-lo durante um tempo quando é mais forte. Se teu oponente tem um temperamento colérico, tente irritá-lo. Se é arrogante, trata de fomentar seu egoísmo. Se as tropas inimigas se acham bem preparadas após uma reorganização, tenta desordená-las. Se estiverem unidas, semeia a dissensão entre suas filas. Ataca o inimigo quando não está

preparado, e aparece quando não te espera. Estas são as chaves da vitória pela estratégia. Agora, se as estimações realizadas antes da batalha indicam vitória, é porque os cálculos cuidadosamente realizados mostram que tuas condições são mais favoráveis que as condições do inimigo; se indicarem derrota, é porque mostram que as condições favoráveis para a batalha são menores. Com uma avaliação cuidadosa, podes vencer; sem ela, não pode. Menos oportunidade de vitória terá aquele que não realiza cálculos em absoluto. Graças a este método, se pode examinar a situação, e o resultado aparece claramente. **Sobre o princípio das ações.**

Uma vez começada a batalha, ainda que estejas ganhando, se continuar por

muito tempo, desanimará a tuas tropas e embotará tua espada. Se estiveres sitiando uma cidade, esgotarás tuas forças. Se mantiveres teu exército durante muito tempo em campanha, teus mantimentos se esgotarão.

As armai são instrumentos de má sorte; empregá-las por muito tempo produzirá calamidades. Como se tem dito: "Os que a ferro matam, a ferro morrem." Quando tuas tropas estão desanimadas, tuas espadas embotadas, esgotadas estão tuas forças e teus mantimentos são escassos, até os teus se aproveitarão de tua debilidade para sublevar-se. Então, ainda que tenhas conselheiros sábios, ao final não poderás fazer que as coisas saiam bem. Por cauda disso, tem-se ouvido falar de operações militares que são torpes e repentinas, porém nunca se viu nenhum especialista na arte da guerra que mantivesse a campanha por muito tempo. Nunca é benéfico para um país deixar que uma operação militar se prolongue por muito tempo.

Como se diz comumente, seja rápido como o trovão que retumba antes que tenhas podido tapar os ouvidos, veloz como o relâmpago que brilha antes de haver podido piscar. Portanto, os que não são totalmente conscientes da desvantagem de servir-se das armais não podem ser totalmente conscientes das vantagens de utilizá-las. Os que utilizam os meios militares com perícia não ativam suas tropas duas vezes, nem proporcionam alimentos em três ocasiões, com um mesmo objetivo. Isto quer dizer que não se deve mobilizar ao povo mais de uma vez por campanha, e que imediatamente depois de alcançar a vitória não se deve regressar ao próprio pais para fazer uma

+WWSZZZLPQFRPEU

O Portal Brasileiro da Cultura e Comunicação

,01,167,7872025(,5$1(&+2

Projeto E-book Livre (http://www.imn.com.br/ebooks)

segunda mobilização. A principio isto significa proporcionar alimentos (para as próprias tropas), porém depois se tiram os alimentos ao inimigo.

Se ao invés de tomar os mantimentos e armas de teu próprio país, retirares do teu inimigo, estarás bem abastecido de armas e provisões.

Quando um país empobrece por causa das operações militares, isso se deve ao transporte de provisões de um lugar distante. Se as transportas desde um lugar distante, o povo empobrecerá. Os que habitam próximo de onde está o exército podem vender suas colheitas a preços elevados, porém se acaba deste modo o bem-estar da maioria da população. Quando se transportam as provisões muito longe, ocorre ruína por causa do alto custo. Nos mercados próximos ao exército, os preços das mercadorias aumentam. Portanto, as longas campanhas militares constituem uma ferida para o país. Quando se esgotam os recursos, os impostos se arrecadam sob pressão. Quando o poder e os recursos se tenham esgotado, se arruína o próprio país. O povo é privado de grande parte de seus produtos, enquanto os gastos do governo para armamentos se elevam. Os habitantes constituem base de um país, os alimentos são a felicidade do povo. O príncipe deve respeitar este fato e ser sóbrio e austero em seus gastos públicos. Em conseqüência, um general inteligente luta por desprover o inimigo de seus alimentos. Cada porção de alimentos tomados ao inimigo equivale a vinte que te forneces a ti mesmo. Assim, pois, o que arrasa o inimigo é a imprudência e a motivação dos teus em fazer desaparecer os benefícios dos adversários.

Quando recompensas teus homens com os benefícios que ostentavam os adversários eles lutarão com iniciativa própria, e assim poderás tomar o poder e a influência que tinha o inimigo. É

por isto que se diz que onde há grandes recompensas há homens valentes. Por conseguinte, em batalha de carros, recompensa primeiro o que tomar ao menos dez carros. Se recompensares a todo mundo, não haverá suficiente para todos; assim, pois, oferece uma recompensa a um soldado para animar a todos os demais. Troca suas cores (dos soldados inimigos feitos prisioneiros), utilize-os misturados aos teus. Trata bem os soldados e presta-lhes atenção. Os soldados prisioneiros devem ser bem tratados, para conseguir que no futuro lutem para ti. A isto se chama vencer o adversário e incrementar por acréscimo em tuas próprias forças.

Se utilizares o inimigo para derrotar o inimigo, serás poderoso em qualquer lugar aonde fores. Assim, pois, o mais importante em uma operação militar é a vitória e não a persistência. Esta última não é benéfica. Um exército é como o fogo: se não o apagas, se consumirá por si mesmo. Portanto, sabemos que o que está à cabeça do exército está a cargo das vidas dos habitantes e da segurança da nação.

Sobre as proposições da vitória e a derrota.

Como regra geral, é melhor conservar a um inimigo intacto que destruí-lo. Captura seus soldados para conquistá-los e dominas seus chefes.

+WWSZZZLPQFRPEU

4

O Portal Brasileiro da Cultura e Comunicação

,01,167,7872025(,5$1(&+2

Projeto E-book Livre (http://www.imn.com.br/ebooks)

Um General dizia: "Pratica as artes marciais, calcula a força de teus adversários, faz que percam seu ânimo e direção, de maneira que ainda estando intacto o exército inimigo, fique imprestável: isto é ganhar sem violência. Se destruíres o exército inimigo e matares seus generais, assaltas suas defesas disparando, reúnes uma multidão e usurpas um território, tudo isto é ganhar pela força."

Por isto, os que ganham todas as batalhas não são realmente profissionais; os que conseguem que se rendam impotentes os exércitos alheios sem lutar, são os melhores mestres do Arte da Guerra.

Os guerreiros superiores atacam enquanto os inimigos estão projetando seus planos. Logo desfazem suas alianças.

Por isso, um grande imperador dizia: "O que luta pela vitória frente a espadas nuas não é um bom general." A pior tática é atacar uma cidade. Assediar, encurralar uma cidade só se leva a cabo como último recurso.

Emprega não menos de três meses em preparar teus artefatos e outros três para coordenar os recursos para teu assedio. Nunca se deve atacar por cólera e com pressa. é aconselhável tomarse tempo na planificação e coordenação do plano. Portanto, um verdadeiro mestre das artes marciais vence outras forças inimigas sem batalha, conquista outras cidades sem assediá-las e destrói outros exércitos sem empregar muito tempo. Um mestre experiente nas artes marciais desfaz os planos dos inimigos, estropia suas relações e alianças, corta os mantimentos ou bloqueia seu caminho, vencendo mediante estas táticas sem necessidade de lutar.

É imprescindível lutar contra todas as facções inimigas para obter uma vitória

completa, de maneira que seu exército não fique aquartelado e o beneficio seja total. Esta é a lei do assédio estratégico.

A vitória completa se produz quando o exército não luta, a cidade não é assediada, a destruição não se prolonga durante muito tempo, e em cada caso o inimigo é vencido pelo emprego da estratégia.

Assim, pois, a regra da utilização da força é a seguinte: se tuas forças são dez vezes superiores às do adversário, cerca-o; se são cinco vezes superiores, ataque-o; se forem duas vezes superiores, divide-o.

Se tuas forças são iguais em número, luta se te é possível. Se tuas forças são inferiores, mantenha-te continuamente em guarda, pois a menor falha te acarretaria as piores conseqüências. Trata de manter-te ao abrigo e evita o quanto possível um enfrentamento aberto com ele; a prudência e a firmeza de um pequeno número de pessoas podem chegar a cansar e a dominar inclusive numerosos exércitos.

Este conselho se aplica nos casos em que todos os fatores são equivalentes. Se tuas forças estão em ordem enquanto que as do inimigo estão imersas no caos, se tu e tuas forças estão com ânimo e eles desmoralizados, então, mesmo que sejam mais numerosos, podes entrar em batalha. Se teus soldados, tuas forças, tua estratégia e teu valor são menores que as de teu adversário, então deves retirar-te e buscar uma saída. Em conseqüência, se o bando menor é obstinado, cai prisioneiro do bando maior. Isto quer dizer que se um pequeno exército não faz uma valoração adequada de seu poder e se atreve a se tornar inimigo de uma grande potência, por muito que sua defesa seja firme, inevitavelmente se converterá em conquistado. "Se não podes ser forte, porém tampouco sabes

+WWSZZZLPQFRPEU

O Portal Brasileiro da Cultura e Comunicação

,01,167,7872025(,5$1(&+2

Projeto E-book Livre (http://www.imn.com.br/ebooks)

ser débil, serás derrotado." Os generais são servidores do Povo. Quando seu

serviço é

completo, o Povo é forte. Quando seu serviço é defeituoso, o Povo é débil. Assim, pois, existem três maneiras pelas quais um Príncipe leva o exército ao desastre. Quando um Príncipe, ignorando as ações, ordena avançar a seus exércitos ou retirar-se quando não devem fazê-lo; a isto se chama imobilizar o exército. Quando um Príncipe ignora os assuntos militares, porém compartilha em pé de igualdade o mando do exército, os soldados acabam confusos. Quando o Príncipe ignora como levar a cabo as manobras militares, porém compartilha por igual sua direção, os soldados estão vacilantes. Uma vez que os exércitos estão confusos e vacilantes, iniciam os problemas procedentes dos adversários. A isto se chama perder a vitória por transtornar o aspecto militar.

Se tentas utilizar os métodos de um governo civil para dirigir uma operação militar, a operação será confusa.

Triunfam aqueles que:

• Sabem quando lutar e quando não.

• Sabem discernir quando utilizar muitas ou poucas tropas.

• Possuem tropas cujas categorias superiores e inferiores tem o mesmo objetivo.

• Enfrentam com preparativos os inimigos desprevenidos.

• Tem generais competentes e não limitados por seus governos civis.

• Estas cinco são as maneiras de conhecer o futuro vencedor. Falar que o Príncipe seja o que dá as ordens em tudo é como o General solicitar permissão ao Príncipe para poder apagar um fogo: quando for autorizado, já não restam senão cinzas. Se conheceres os demais e te conheces a ti mesmo, nem em cem batalhas correrás perigo; se não conheces os demais, porém te conheces a ti mesmo, perderás uma batalha e ganharás outra; se não conheces a os demais nem te conheces a ti mesmo, correrás perigo em cada batalha.

Sobre a medida na disposição dos meios.

Antigamente, os guerreiros especialistas se faziam a si mesmos invencíveis em primeiro lugar, e depois aguardavam para descobrir a vulnerabilidade de seus

adversários. Fazer-te invencível significa conhecer-te a ti mesmo; aguardar para descobrir a vulnerabilidade do adversário significa conhecer os demais.

A invencibilidade está em ti mesmo, a vulnerabilidade no adversário. Por isto, os guerreiros especialistas podem ser invencíveis, porém não podem fazer que seus adversários sejam vulneráveis.

Se os adversários não tem ordem de batalha sobre o que informar-se, nem negligências ou falhas das quais aproveitar-se, como podes vence-los ainda que estejam bem providos? Por isto é pelo que se disse que a vitória pode ser percebida, porém não fabricada. A invencibilidade é uma questão de defesa, a vulnerabilidade, uma questão de ataque.

+WWSZZZLPQFRPEU

O Portal Brasileiro da Cultura e Comunicação

,01,167,7872025(,5$1(&+2

Projeto E-book Livre (http://www.imn.com.br/ebooks)

Enquanto não tenhas observado vulnerabilidades na ordem de batalha dos adversários, oculta tua própria formação de ataque, e prepara-te para ser invencível, com a finalidade de preservarte. Quando os adversários têm ordens de batalha vulneráveis, é o momento de sair e atacá-los. A defesa é para tempos de escassez, o ataque para tempos de abundância. Os especialistas em defesa se escondem nas profundezas da terra; os especialistas em manobras de ataque se escondem nas mais elevadas alturas do céu. Desta maneira podem proteger-se e lograr a vitória total.

Em situações de defesa, cales as vozes e elimine os cheiros, escondidos como fantasmas e espíritos sob terra, invisíveis para todo o mundo. Em situações de ataque, vosso movimento é

rápido e vosso grito fulgurante, veloz como o trovão e o relâmpago, para que teus adversários não possam se preparar, mesmo que venham do céu.

Prever a vitória quando qualquer um pode conhecer não constitui verdadeira

destreza. Todo mundo elogia a vitória ganha em batalha, porém essa vitória não é realmente tão boa. Todos elogiam a vitória na batalha, porém o verdadeiramente desejável é poder ver o mundo do sutil e dar-te conta do mundo do oculto, até o ponto de ser capaz de alcançar a vitória onde não exista forma.

Não requer muita força para levantar um cabelo, não é necessário ter uma vista aguda para ver o sol e a lua, nem se necessita ter muito ouvido para escutar o retumbar do trovão. O que todo mundo conhece não se chama sabedoria; a vitória sobre os demais obtida por meio da batalha não se considera uma boa vitória.

Na Antigüidade, os que eram conhecidos como bons guerreiros venciam quando era fácil vencer. Se só és capaz de assegurar a vitória depois de enfrentar um adversário em um conflito armado, essa vitória é uma dura vitória. Se fores capaz de ver o sutil e de dar-te conta do oculto, irrompendo antes da ordem de batalha, a vitória assim obtida é um vitória fácil. Em conseqüência, as vitórias dos bons guerreiros se destacam por sua inteligência ou sua bravura. Assim, pois, as vitórias que ganham em batalha não são devidas à sorte. Suas vitórias não são casualidades, senão que são devidas a ter-se situado previamente em posição de poder ganhar com seguridade, impondo-se sobre os que já tinham perdido de antemão. A grande sabedoria não é algo óbvio, o mérito grande não se anuncia. Quando és capaz de ver o sutil, é fácil ganhar; que tem isto que ver com a inteligência ou a bravura? Quando se resolvem os problemas antes que surjam, quem chama isto inteligência? Quando há vitória sem batalha, quem fala de bravura?

Assim, pois, os bons guerreiros tomam posição em um terreno no que não podem perder, e não passam por alto as condições que fazem a seu adversário inclinar-se à derrota. Em conseqüência, um exército vitorioso ganha primeiro e inicia a batalha depois; um exército derrotado luta primeiro e tenta obter a vitória depois. Esta é a diferença entre os que têm estratégia e os que não tem plano premeditado. Os que utilizam boas armas cultivam o Caminho e observam as leis. Assim podem governar prevalecendo sobre os corruptos.

Servir-se da harmonia para desvanecer a oposição, não atacar um exército inocente, não fazer prisioneiros ou tomar saques por onde passa o exército, não cortar as árvores nem contaminar

+WWSZZZLPQFRPEU

,01,167,7872025(,5$1(&+2

Projeto E-book Livre (http://www.imn.com.br/ebooks)

os poços, limpar e purificar os templos das cidades e montanhas do caminho que atravessas, não repetir os erros de uma civilização decadente, a tudo isto se chama o Caminho e suas leis. Quando o exército está estritamente disciplinado, até o ponto em que os soldados morreriam antes que desobedecer as ordens, e as recompensas e os castigos merecem confiança e estão bem estabelecidos, quando os chefes e oficiais são capazes de atuar desta forma, podem vencer a um Príncipe inimigo corrupto.

As regras militares são cinco: medição, valoração, cálculo, comparação e vitória. O terreno dá

lugar as medições, estas dão lugar a as valorações, as valorações aos cálculos, estes às comparações, e as comparações dão lugar a as vitórias. Mediante comparações das dimensões podes conhecer onde há vitória ou derrota. Em conseqüência, um exército vitorioso é como um quilo comparado a um grama; um exército derrotado é como um grama comparado a um quilo.

Quando o que ganha consegue que seu povo vá à batalha como se estivesse dirigindo uma grande corrente de água ao longo de um cânion profundo, isto é uma questão de ordem de batalha.

Quando a água se acumula em um vale profundo, ninguém pode medir sua quantidade, o mesmo que nossa defesa não mostra sua forma. Quando se solta a água, se precipita para baixo como um torrente, de maneira tão irresistível como nosso próprio ataque. **Sobre a firmeza.**

A força é a energia acumulada ou a que se percebe. Isto é muito mutável. Os especialistas são capazes de vencer o inimigo criando uma percepção favorável neles, assim obter a vitória sem necessidade de exercer sua força.

Governar sobre muitas pessoas como se fossem poucas é uma questão de dividi-las em grupos ou setores: é organização. Batalhar contra um grande número de

tropas como se fossem poucas é uma questão de demonstrar força, símbolos e sinais.

Refere-se a conseguir uma percepção de força e poder na oposição. No campo de batalha se refere às formações e bandeiras utilizadas para organizar as tropas e coordenar seus movimentos.

Conseguir que o exército seja capaz de combater contra o adversário sem ser derrotado é uma questão de empregar métodos ortodoxos ou heterodoxos.

A ortodoxia e a heterodoxia não são elementos fixo, senão que se utilizam como um ciclo. Um imperador que foi um famoso guerreiro e administrador, falava de manipular as percepções dos adversários sobre o que é ortodoxo e heterodoxo, e depois atacar inesperadamente, combinando ambos métodos até convertê-lo em um, tornando-se quase assim indefinível para o inimigo.

Que o efeito das forças seja como o de pedras arrojadas sobre ovos, é uma questão de cheio e vazio.

Quando induzes os adversários a atacar-te em teu território, sua força sempre está vazia (em desvantagem); enquanto que não competes no que são melhores, tua força sempre estará

cheia. Atacar com o vazio contra o cheio é como arrojar pedras sobre ovos: de certeza se quebram.

Quando se inicia uma batalha de maneira direta, a vitória se ganha por surpresa.

+WWSZZZLPQFRPEU

O Portal Brasileiro da Cultura e Comunicação

,01,167,7872025(,5$1(&+2

Projeto E-book Livre (http://www.imn.com.br/ebooks)

O ataque direto é ortodoxo. O ataque indireto é heterodoxo. Só há duas classes de ataques na batalha: o extraordinário por surpresa e o direto ordinário, porém

suas variantes são inumeráveis. O ortodoxo e o heterodoxo se originam reciprocamente, como um círculo sem começo nem fim; quem poderia esgotá-los?

Quando a velocidade da água que flui alcança o ponto em que pode mover as pedras, esta é a força direta. Quando a velocidade e manobrabilidade do falcão são tais que pode atacar e matar, isto é precisão. O mesmo ocorre com os guerreiros especialistas: sua força é rápida, sua precisão certeira. Sua força é como disparar uma catapulta, sua precisão é dar no objetivo previsto e causar o efeito esperado.

A desordem chega da ordem, a covardia surge do valor, a debilidade brota da força. Se quereres fingir desordem para convencer a teus adversários e distrai-los, primeiro tens que organizar a ordem, porque só então podes criar uma desordem artificial. Se quereres fingir covardia para conhecer a estratégia dos adversários, primeiro tens que ser extremadamente valente, porque só então podes atuar como tímido de maneira artificial. Se quereres fingir debilidade para induzir a arrogância em teus inimigos, primeiro deves ser extremadamente forte porque só então podes pretender ser débil.

A ordem e a desordem são uma questão de organização; a covardia é uma questão valentia e de ímpeto; a força e a debilidade são uma questão da formação na batalha. Quando um exército tem a força do ímpeto (percepção), inclusive o tímido se torna valente, quando perda força do ímpeto, inclusive o valente se converte em tímido. Nada está fixado nas leis da guerra: estas se desenvolvem sobre a base do ímpeto. Com astúcia se pode antecipar e conseguir que os adversários se convençam a si mesmos como proceder e mover-se; ajuda-os a caminhar pelo caminho que lhes traça. Faz mover-se os inimigos com a perspectiva do triunfo, para que caiam na emboscada. Os bons guerreiros buscam a efetividade na batalha a partir da força do ímpeto (percepção) e não dependem só da força de seus soldados. são capazes de escolher a melhor gente, empregá-los adequadamente e deixar que a força do ímpeto logre seus objetivos. Quando há entusiasmo, convicção, ordem, organização, recursos, compromisso dos soldados, tens a força do ímpeto, e o tímido é valoroso. Assim é possível determines os soldados por suas capacidades, habilidades e encomendar-lhes deves e responsabilidades adequadas. O valente pode lutar, o cuidadoso pode fazer sentinela, e o inteligente pode estudar, analisar e comunicar. Cada qual é útil.

Fazer que os soldados lutem permitindo que a força do ímpeto faça seu trabalho é como fazer rodar rocas. As rocas permanecem imóveis quando estão em um lugar plano, porém giram em um plano inclinado; ficam fixas quando são quadradas, porém giram se são redondas. Portanto, quando se conduz os homens à batalha com astúcia, o impulso é como rocas redondas que se precipitam montanha abaixo: esta é a força que produz a vitória. **Sobre o cheio e o vazio.**

Os que antecipam, se preparam e chegam primeiro ao campo de batalha e esperam ao adversário estão em posição descansada; os que chegam por último ao campo de batalha, os que improvisam e iniciam luta acabam esgotados.

Os bons guerreiros fazem com que os adversários venham a eles, e de nenhum modo se deixam atrair fora de sua fortaleza.

+WWSZZZLPQFRPEU

9

O Portal Brasileiro da Cultura e Comunicação

,01,167,7872025(,5$1(&+2

Projeto E-book Livre (http://www.imn.com.br/ebooks)

Se fizeres com que os adversários venham a ti para combater, tua força estará sempre vazia. Se não sais a combater, tua força estará sempre cheia. Esta é a arte de esvaziar os demais e de encher-te a ti mesmo.

O que impulsiona os adversários a vir ate a ti por própria decisão é a perspectiva de ganhar. O

que desanima os adversários de ir até a ti é a probabilidade de sofrer danos. Quando os adversários estão em posição favorável, deves cansá-los. Quando estão bem alimentados, cortar os mantimentos. Quando estão descansando, fazer que se ponham em movimento.

Ataca inesperadamente, fazendo que os adversários se esgotem correndo para salvar suas vidas. Interrompe suas provisões, arrasa seus campos e corta suas vias de aprovisionamento. Aparece em lugares críticos e ataca donde menos se o esperem, fazendo que tenham que acudir ao resgate.

Aparece onde não possam ir, dirige-te até onde menos esperem. Para deslocar-te centenas de quilômetros sem cansaço, atravessa terras despovoadas. Atacar um espaço aberto não significa só um espaço em que o inimigo não tem defesa. Enquanto sua defesa não seja estrita - o lugar não esteja bem guardado -, os inimigos se dispersarão ante ti, como se estivesses atravessando um território despovoado. Para tomar infalivelmente o que atacas, ataca donde não há defesa. Para manter uma defesa infalivelmente segura, defende onde não há ataque.

Assim, no caso dos que são especialistas em ataque, seus inimigos não sabem por onde atacar. Quando se cumprem as instruções, as pessoas são sinceramente leais e comprometidas, os planos e preparativos para a defesa implantados com firmeza, sendo tão sutil e reservado que não se revelam as estratégias de nenhuma forma, e os adversários se sentem inseguros, e sua inteligência não lhes serve para nada.

Sê extremadamente sutil, discreto, até o ponto de não ter forma. Sê completamente misterioso e confidencial, até o ponto de ser silencioso. De esta maneira poderás dirigir o destino de teus adversários.

Para avançar sem encontrar resistência, arremete por seus pontos débeis. Para retirar-te de maneira esquiva, sé mais rápido que eles.

As situações militares se baseiam na velocidade: chega como o vento, mova-te como o relâmpago, e os adversários não poderão vencer-te.

Portanto, quando queiras entrar em batalha, inclusive se o adversário está entrincheirado em posição defensiva, não poderá evitar lutar se atacas no lugar no que deve acudir irremediavelmente ao resgate.

Quando não queiras entrar em batalha, inclusive se traças uma linha no terreno que queres conservar, o adversário não pode combater contigo porque lhe dás uma falsa pista. Isto significa que quando os adversários chegam para atacar-te, não lutas com eles, senão que estabeleces um mudança estratégica para confundi-los e enchê-los de incertezas. Por conseguinte, quando induzes outros a efetuar uma formação, enquanto tu mesmo permaneces sem forma, estás concentrado, enquanto que teu adversário está dividido.

+WWSZZZLPQFRPEU

O Portal Brasileiro da Cultura e Comunicação

,01,167,7872025(,5$1(&+2

Projeto E-book Livre (http://www.imn.com.br/ebooks)

Faz que os adversários vejam como extraordinário o que é ordinário para ti; faz que vejam como ordinário o que é extraordinário para ti. Isto é induzir ao inimigo a efetuar uma formação. Uma vez vista a formação do adversário, concentras tuas tropas contra ele. Como tua formação não está à vista, o adversário dividirá seguramente suas forças. Quando estás concentrado formando uma só força, enquanto o inimigo está dividido em dez, estás atacando uma concentração de um contra dez, assim tuas forças superam a as suas. Se podes atacar a uns poucos soldados com muitos, desanimarás o número de teus adversários.

Quando estás fortemente entrincheirado, estás forte atrás de boas barricadas, e não deixas filtrar nenhuma informação sobre tuas forças, sai fora sem formação precisa, ataca e conquista de maneira irrestrita.

Não devem conhecer onde pensas liberar a batalha, porque quando não se conhece, o inimigo destaca muitos postos de vigilância, e no momento que se estabelecem numerosos postos só

tens que combater contra pequenas unidades.

Assim, pois, quando sua vanguarda está preparada, sua retaguarda é defeituosa, e quando sua retaguarda está preparada, sua vanguarda apresenta pontos débeis. As preparações de sua ala direita significarão carência em sua ala esquerda. As preparações por todas partes significará ser vulnerável por todas partes. Isto significa que quando as tropas estão de guarda em muitos lugares, estão forçosamente espalhadas em pequenas unidades.

Quando se dispõe de poucos soldados se está na defensiva contra o adversário o que dispõe de muitos faz que o inimigo tenha que defender-se.

Quantas mais defesas induzes a adotar a teu inimigo, mais debilitado ficará. Assim, se conheces o lugar e a data da batalha, podes acudir a ela mesmo que estejas a mil quilômetros de distância. Se não conheces o lugar e a data da batalha, então teu flanco esquerdo não pode salvar ao direito, tua vanguarda não

pode salvar a tua retaguarda, e tua retaguarda não pode salvar a tua vanguarda, nem mesmo em um território de umas poucas dezenas de quilômetros.

Se tiveres muitas mais tropas que os demais, como pode ajudar-te este fator para obter a vitória?

Se não conheces o lugar e a data da batalha, mesmo que tuas tropas sejam mais numerosas que as deles, como podes saber se vais ganhar ou perder?

Assim, pois, se disse que a vitória pode ser criada.

Se fizeres que os adversários não saibam o lugar e a data da batalha, sempre podes vencer. Inclusive se os inimigos são numerosos, pode fazer-se que não entrem em combate. Portanto, faz tua valoração sobre eles para averiguar seus planos, e determinar que estratégia pode ter êxito e qual no. Incita-os à ação para descobrir qual é o esquema geral de seus movimentos e descansa.

Faz algo por ou contra eles para ter sua atenção, de maneira que possas atrai-los descobrir seus hábitos de comportamento de ataque e de defesa.

+WWSZZZLPQFRPEU

O Portal Brasileiro da Cultura e Comunicação

,01,167,7872025(,5$1(&+2

Projeto E-book Livre (http://www.imn.com.br/ebooks)

Induza-os a adotar formações especificas, para conhecer seus pontos fracos. Isto significa utilizar muitos métodos para confundir e perturbar o inimigo com o objetivo de observar suas formas de resposta para ti; depois de tê-las observado, aja em conseqüência, de maneira que podes saber que classe de situações significam vida e quais significam morte. Teste-os para averiguar seus pontos fortes e seus pontos débeis. Portanto, o ponto final da formação de um exército é chegar a não forma. Quando não tens forma, os informadores não podem descobrir nada, já que a informação não pode criar uma estratégia. Uma vez que não tens forma perceptível, não deixas pegadas que possam ser seguidas, os informadores não encontram nenhuma fresta por onde olhar e os que estão a

cargo da planificação não podem estabelecer nenhum plano realizável. A vitória sobre multidões mediante formações precisas deve ser desconhecida das multidões. Todo mundo conhece a forma que resultou em vencedor, porém ninguém conhece a forma que assegurou a vitória.

Em conseqüência, a vitória na guerra não é repetitiva, senão que adapta sua forma continuamente.

Determinar as mudanças apropriadas, significa não repetir as estratégias prévias para obter a vitória. Para consegui-la, posso adaptar-me desde o principio a qualquer formação que os adversários possam adotar.

As formações são como o água: a natureza do água é evitar o alto e ir para baixo; a natureza dos exércitos é evitar o cheio e atacar o vazio; o fluxo do água está determinado pela terra; a vitória vem determinada pelo adversário.

Assim, pois, um exército não tem formação constante, o mesmo que o água não tem forma constante: se chama gênio à capacidade de obter a vitória cambiando e adaptando-se segundo o inimigo.

Sobre o enfrentamento direto e indireto.

A regra ordinária para o uso do exército é que o mando do exército receba ordens das autoridades civis e depois reúne e concentra a as tropas, aquartelando-as juntas. Nada é mais difícil que a luta armada.

Lutar com outros cara a cara para conseguir vantagens é o mais árduo do mundo. A dificuldade da luta armada é fazer próximas as distâncias e converter os problemas em vantagens.

Enquanto dás a aparência de estar muito longe, começa teu caminho e chegas antes que o inimigo.

Portanto, fazes que sua rota seja larga, atraindo-o com a esperança de ganhar. Quando empreendes a marcha depois que os outros e chegas antes que eles, conheces a estratégia de fazer que as distâncias sejam próximas.

Sirva-te de uma unidade especial para enganar ao inimigo atraindo-o a uma falsa persecução, fazendo-o crer que o grosso de tuas forças está muito longe; então, lanças uma força de ataque surpresa que chega antes, ainda que tenhas começado

o caminho depois. Por conseguinte, a luta armada pode ser proveitosa e pode ser perigosa.

+WWSZZZLPQFRPEU

12

O Portal Brasileiro da Cultura e Comunicação

,01,167,7872025(,5$1(&+2

Projeto E-book Livre (http://www.imn.com.br/ebooks)

Para o especialista é proveitosa, para o inexperiente, perigosa. Mobilizar todo o exército para o combate para obter alguma vantagem tomaria muito tempo, porém combater por uma vantagem com um exército incompleto teria como resultado uma falta de recursos.

Se te mobilizas rapidamente e sem parar dia e noite, recorrendo o duplo da distancia habitual, e se lutas por obter alguma vantagem a milhares de quilômetros, teus chefes militares serão feitos prisioneiros. os soldados que sejam fortes chegarão ali primeiro, os mais cansados chegarão depois - como regra geral, só o conseguirá um de cada dez. Quando a rota é larga as tropas se cansam; se gastaram sua força na mobilização, chegam esgotadas enquanto que seus adversários estão frescos. Assim, pois, é seguro que serão atacadas.

Combater por uma vantagem a cinqüenta quilômetros de distância frustrará os planos do mando, e, como regra geral, só a metade dos soldados o farão. Se combates para obter uma vantagem a trinta quilômetros de distancia, só dois de cada três soldados os recorrerão.

Assim, pois, um exército perece se não está equipado, se não tem provisões ou se não tem dinheiro.

Estas três coisas são necessárias: não podes combater para ganhar com um exército não equipado, ou sem provisões, o que o dinheiro facilita. Portanto, se ignoras os planos de teus rivais, não podes fazer alianças precisas. A menos que conheças as montanhas e os bosques, os desfiladeiros e os passos, e a condição dos pântanos, não podes manobrar com uma força armada. A menos que utilizes guias locais, não podes aproveitar-te das vantagens do terreno.

Só quando conheces cada detalhe da condição do terreno podes manobrar e guerrear. Por conseguinte, uma força militar se usa segundo a estratégia prevista, se mobiliza mediante a esperança de recompensa, e se adapta mediante a divisão e a combinação. Uma força militar se estabelece mediante a estratégia no sentido de que distraias ao inimigo para que não possa conhecer qual é tua situação real e não possa impor sua supremacia. Se mobiliza mediante a esperança de recompensa, no sentido de que entra em ação quando vê a possibilidade de obter uma vantagem. Dividir e tornar a fazer combinações de tropas se fazes para confundir ao adversário e observar como reage frente a ti; de esta maneira podes adaptarte para obter a vitória. Por isto, quando uma força militar se move com rapidez é como o vento; quando vai lentamente é como o bosque; é voraz como o fogo e imóvel como as montanhas. É rápida como o vento no sentido que chega sem avisar e desaparece como o relâmpago. É

como um bosque porque tem um ordem. é voraz como o fogo que devasta uma planície sem deixar para trás sequer um ramo de erva. é imóvel como uma montanha quando se aquartela. É tão difícil de conhecer como a escuridão; seu movimento é como um trovão que retumba. Para ocupar um lugar, divide a tuas tropas. Para expandir teu território, divide benefícios.

+WWSZZZLPQFRPEU

O Portal Brasileiro da Cultura e Comunicação

,01,167,7872025(,5$1(&+2

Projeto E-book Livre (http://www.imn.com.br/ebooks)

A regra geral das operações militares é desprover de alimentos ao inimigo tudo o que se possa. Em localidades onde as gentes não têm muito, é necessário dividir às tropas em grupos pequenos para que possam tomar em diversas partes o que necessitam, já que só assim terão suficiente.

Quanto a dividir o saque, significa que é necessário reparti-lo entre as tropas para guardar o que foi conquistado, não deixando que o inimigo o recupere. Age depois de ter feito estimativas. Ganha o que conhece primeiro a medida do que está longe e o que está próximo: esta é a regra geral da luta armada. O primeiro que faz o movimento é o "convidado", o último é o "anfitrião". O "convidado" o

tem difícil, o "anfitrião o tem fácil". Perto e longe significam deslocamento: o cansaço, a fome e frio surgem do deslocamento.

Um antigo livro que trata de assuntos militares disse: "As palavras não são escutadas, par isso se fazem os símbolos e os tambores. As bandeiras e os estandartes se fazem por causa da ausência de visibilidade." Símbolos, tambores, bandeiras e estandartes se utilizam para concentrar e unificar os ouvidos e os olhos dos soldados. uma vez que estão unificados, o valente não pode atuar só, nem o tímido pode retirar-se solo: esta é a regra geral do emprego de um grupo.

Unificar os ouvidos e os olhos dos soldados significa fazer que olhem e escutem em uníssono de maneira que não caiam na confusão e desordem. Há sinais se utilizam para indicar direções e impedir que os indivíduos vão onde bem quiserem.

Assim, pois, em batalhas noturnas, utiliza fogos e tambores, e em batalhas diurnas sirva-te de bandeiras e estandartes, para controlar os ouvidos e os olhos dos soldados. Utiliza muitas sinais para confundir as percepções do inimigo e fazer-lhe temer teu temível poder militar.

Desta forma, fazes desaparecer a energia de seus exércitos e desmoralizas a seus generais. Em primeiro lugar, deves ser capaz de manter-te firme em teu próprio coração; só então podes desmoralizar a os generais inimigos. Por isto, a tradição afirma que os habitantes de outros tempos tinham a firmeza para desmoralizar, e a antiga lei dos que conduziam carros de combate dizia que quando a mente original é firme, a energia fresca é vitoriosa. Deste modo, a energia da manhã está cheia de ardor, a do meio-dia decai e a energia da noite se retira; em conseqüência, os especialistas no manejo das armas preferem a energia entusiasta, atacam a decadente e a que se bate em retirada. São eles os que dominam a energia.

Qualquer débil no mundo se dispõe a combater em um minuto caso se sinta animado, porém quando se trata realmente de tomar as armas e de entrar em batalha, é possuído pela energia; quando esta energia se desvanece, deter-se-á, estará assustado e se arrependerá de haver começado.

Utilizar a ordem para enfrentar a desordem, utilizar a calma para enfrentar-se com os que se agitam, isto é dominar o coração.

A menos que teu coração esteja totalmente aberto e tua mente em ordem, não

podes esperar ser capaz de adaptar-te a responder sem limites, a manejar os acontecimentos de maneira infalível, a enfrentar dificuldades graves e inesperadas sem te perturbar, dirigindo cada coisa sem confusão.

+WWSZZZLPQFRPEU

14

O Portal Brasileiro da Cultura e Comunicação

,01,167,7872025(,5$1(&+2

Projeto E-book Livre (http://www.imn.com.br/ebooks)

Dominar a força é esperar os que vêm de longe, aguardar com toda comodidade os que se tenham fatigado, e com o estômago saciado os famintos. Isto é o que se quer dizer quando se fala em atrair a outros até onde estás, ao tempo que evitas ser induzido a ir até onde eles estejam.

Evitar a confrontação contra formações de combate bem ordenadas e não atacar grandes batalhões constitui o domínio da adaptação.

Portanto, a regra geral das operações militares é não enfrentar uma grande montanha nem oporse ao inimigo de costas a esta. Isto significa que se os adversários estão em um terreno elevado, não deves atacar-lhes costa acima, e que quando efetuam uma carga costa abaixo, não deves fazer-lhes frente. Não persigas os inimigos quando finjam uma retirada, nem ataques tropas experientes. Se os adversários fogem de repente antes de esgotar sua energia, seguramente há emboscadas esperando para atacar tuas tropas; neste caso, deves reter a teus oficiais para que não se lancem em sua perseguição.

Não consumas a comida de seus soldados.

Se o inimigo abandona de repente suas provisões, estas devem ser provadas antes de ser comidas, porque podem estar envenenadas.

Não detenhas nenhum exército que esteja em caminho a seu país. Sob estas circunstâncias, um adversário lutará até a morte. Há que deixar-lhe uma saída a um exército cercado.

Mostra-lhes uma maneira de salvar a vida para que não estejam dispostos a lutar até a morte, e assim poderás aproveitar para atacar-lhes.

Não pressiones um inimigo desesperado.

Um animal esgotado seguirá lutando, pois essa é a lei da natureza. Estas são as leis das operações militares.

Sobre as nove mudanças.

No geral, as operações militares estão sob ordens do governante civil para dirigir ao exército. O General não deve erguer seu acampamento em terreno difícil. Deixa que se estabeleçam relações diplomáticas nas fronteiras. Não permaneças em um território árido nem isolado. Quando te achas em terreno fechado, prepara alguma estratégia e mova-te. Quando te achares em terreno mortal, luta.

Terreno fechado significa que existem lugares escarpados que te rodeiam por todas partes, de maneira que o inimigo tem mobilidade, que pode chegar e ir-se com liberdade, porém a ti é difícil sair e voltar.

Cada rota deve ser estudada para que seja a melhor. Há rotas que não deves usar, exércitos que não devem de ser atacados, cidades que não devem ser sitiadas, terrenos sobre os que não se deve combater, e ordens de governantes civis que não devem ser obedecidas.

+WWSZZZLPQFRPEU

O Portal Brasileiro da Cultura e Comunicação

,01,167,7872025(,5$1(&+2

Projeto E-book Livre (http://www.imn.com.br/ebooks)

Em conseqüência, os generais que conhecem as variáveis possíveis para aproveitar-se do terreno sabem como manejar as forças armadas. Se os generais não sabem como adaptar-se de maneira vantajosa, mesmo que conheçam a condição do terreno, não podem aproveitar-se dele. Se estão ao mando de exércitos, porém ignoram as artes da total adaptabilidade, mesmo que conheçam

o objetivo a lograr, não podem fazer que os soldados lutem por ele. Se és capaz de ajustar a campanha de modo que mude conforme ao ímpeto das forças, então a vantagem não muda, e os únicos que são prejudicados são os inimigos. Por esta razão, não existe uma estrutura permanente. Se podes compreender totalmente este principio, podes fazer que os soldados atuem na melhor forma possível.

Portanto, as considerações da pessoa inteligente sempre incluem o analisar objetivamente o beneficio e o prejuízo. Quando considera o beneficio, sua ação se expande; quando considera o dano, seus problemas podem resolver-se.

O beneficio e o dano são interdependentes, e os sábios os tem em conta. Por isso, o que retira os adversários é o dano, o que os mantêm ocupados é a ação, e o que lhes motiva é o beneficio.

Cansa os inimigos mantendo-os ocupados e não deixando-lhes respirar. Porém antes lográ-lo, tens que realizar previamente tu própria labor. Esse trabalho consiste em desenvolver um exército forte, um povo próspero, uma sociedade harmoniosa e uma maneira ordenada de viver. Assim, pois, a norma geral das operações militares consiste em não contar com que o inimigo não acuda, senão confiar em ter os meios de enfrentá-lo; não contar com que o adversário não ataque, senão confiar em possuir o que não pode ser atacado. Se podes recordar sempre o perigo quando estás a salvo e o caos em tempos de ordem, permanece atento ao perigo e ao caos enquanto não tenham todavia forma, e evita-os antes de que se apresentem; esta é a melhor estratégia de todas. Por isto, existem cinco riscos que são perigosos nos generais. Os que estão dispostos a morrer, podem perder a vida; os que querem preservar a vida, podem ser feitos prisioneiros; os que são dados a apaixonamentos irracionais, podem ser ridiculizados; os que são muito puritanos, podem ser desonrados; os que são compassivos, podem ser perturbados. Se te apresentas em um lugar que com toda segurança os inimigos se precipitarão a defender, as pessoas compassivas se apressarão invariavelmente a resgatar seus habitantes, causando a si mesmas problemas e cansaço.

Estes são cinco riscos que constituem defeitos nos generais e que são desastrosos para as operações militares.

Os bons generais são diferentes: comprometem-se até a morte, porém não se aferram à

esperança de sobreviver; atuam de acordo com os acontecimentos, em forma

racional e realista, sem deixar-se levar por as emoções nem estar sujeitos a ficar confusos. Quando vêm uma boa oportunidade, são como tigres, em caso contrário cerram suas portas. Sua ação e sua não ação são questões de estratégia, e não podem ser agradados nem aborrecidos. **Sobre a distribuição dos meios.**

As manobras militares são o resultado dos planos e estratégias na maneira mais vantajosa para ganhar. Determinam a mobilidade e eficiência das tropas.

+WWSZZZLPQFRPEU

O Portal Brasileiro da Cultura e Comunicação

,01,167,7872025(,5$1(&+2

Projeto E-book Livre (http://www.imn.com.br/ebooks)

Se vais colocar teu exército em posição de observar ao inimigo, atravessa rápido as montanhas e vigia-os de um vale.

Considera o efeito da luz e mantenha-te na posição mais elevada do vale. Quando combatares numa montanha, ataca de cima para baixo, e não o contrário. Combate estando costa abaixo e nunca costa acima. Evita que a água divida tuas forças, afastate das condições desfavoráveis o quanto antes. Não enfrentes os inimigos dentro da água; é

conveniente deixar que passem a metade de suas tropas e nesse momento dividi-las e atacálas. Não te situes rio abaixo. Não caminhes contra da corrente, nem em contra o vento. Se acampas na ribeira de um rio, teus exércitos podem ser surpreendidos de noite, empurrados para se afogar ou se lhes pode colocar veneno na corrente. Tuas barcas não devem ser amarradas corrente abaixo, para impedir que o inimigo aproveite a corrente lançando seus barcos contra ti. Se atravessa pântanos, faça-o rapidamente. se te encontras frente a um exército em meio de um pântano, permanece próximo de suas plantas aquáticas ou respaldado pelas árvores.

Em uma planície, toma posições que sejam fáceis de manobrar, mantendo as elevações do terreno atrás e a tua direita, estando as partes mais baixas diante e as mais altos atrás. Geralmente, um exército prefere um terreno elevado e evita

um terreno baixo, aprecia a luz e detesta a escuridão.

Os terrenos elevados são estimulantes, e portanto, a gente se acha a gosto em eles; ademais são convenientes para adquirir a força do ímpeto. Os terrenos baixos são úmidos, o qual provoca enfermidades e dificulta o combate.

Cuida da saúde física de teus soldados com os melhores recursos disponíveis. Quando não existe a enfermidade em um exército, se disse que este é invencível. Onde haja montículos e terraplanos, situa-te em seu lado ensolarado, mantendo-os sempre a tua direita e atrás.

Colocar-se na melhor parte do terreno é vantajoso para uma força militar. A vantagem em uma operação militar consiste na aproveitar-se de todos os fatores benéficos do terreno.

Quando chove, rio acima a corrente traz consigo a espuma, se queres cruzá-lo, espera a que acalme.

Sempre que um terreno apresente barrancos infranqueáveis, lugares fechados, armadilhas, riscos, grutas e prisões naturais, deves abandoná-lo rapidamente e não te aproximes dele. No que me concerne, sempre me mantenho distante destes acidentes do terreno, de maneira que os adversários estejam mais perto que eu deless; dou a face a estes acidentes, de maneira que fiquem às costas do inimigo.

Então estás em situação vantajosa, e ele tem condições desfavoráveis. Quando um exército se está deslocando, se atravessa territórios montanhosos com muitas correntes de água e poços, ou pântanos cobertos de juncos, ou bosques virgens cheios de árvores e vegetação, é imprescindível esquadrinha-los totalmente e com cuidado, já que estes lugares ajudam nas emboscadas e a os espiões.

+WWSZZZLPQFRPEU

17

O Portal Brasileiro da Cultura e Comunicação

,01,167,7872025(,5$1(&+2

Projeto E-book Livre (http://www.imn.com.br/ebooks)

É essencial descer do cavalo e esquadrinhar o terreno, pois podem existir tropas escondidas para tentar uma emboscada. Também pode ser que haja espiões à espreita observando-te e escutando tuas instruções e movimentos.

Quando o inimigo está perto, permanece calmo, queres dizer que se achas em posição forte. Quando está longe porém tenta provocar hostilidades, queres que avances. Se, ademais, sua posição é acessível, isso queres dizer que lhe é favorável. Se um adversário não conserva a posição que lhe é favorável pelas condições do terreno e se situa em outro lugar conveniente, deve ser porque existe alguma vantagem tática para agir desta maneira.

Se as árvores se movem, é que o inimigo se está aproximando. Se há obstáculos entre os brejos, é que tomaste um mal caminho.

A idéia de pôr muitos obstáculos entre os matos é fazer-te pensar que existem tropas emboscadas escondidas em meio de ela.

Se os pássaros alçam o vôo, há tropas emboscadas no lugar. se os animais estão assustados, existem tropas atacantes. Caso se elevem colunas de pó altas e espessas, há carros que se estão aproximando; se são baixas e largas, aproximam-se soldados a pé. Nuvens de fumaça esparsas significam que se está cortando lenha. Pequenas nuvens de pó que vão e vem indicam que se está levantando acampamento.

Se os emissários do inimigo pronunciam palavras humildes enquanto este incrementa seus preparativos de guerra, isto quer dizer que vai avançar. Quando se pronunciam palavras altissonantes e se avança ostensivamente, é sinal de que o inimigo se vai retirar. Se seus emissários vêm com palavras humildes, envia espiões para observar o inimigo e comprovarás que está aumentando seus preparativos de guerra. Quando os carros ligeiros saem em primeiro lugar e se situam nos flancos, estão estabelecendo um frente de batalha.

Se os emissários chegam pedindo a paz sem firmar um tratado, significa que estão tramando algum complô.

Se o inimigo dispõe rapidamente seus carros em filas de combate, é que está esperando reforços.

Não se precipitarão para um encontro ordinário se não entendem que lhes será enviada ajuda, ou deve haver uma força que se ache à distância e que é esperada

em um determinado momento para unir suas tropas e atacar-te. Convém antecipar, preparar-se imediatamente para esta eventualidade.

Se a metade de suas tropas avança e a outra metade retrocede, é que o inimigo pensa atrair-te a uma armadilha.

O inimigo está fingindo neste caso confusão e desordem para incitar-te a que avances. Se os soldados inimigos se apoiam uns nos outros, é que estão famintos. Se os aguadores bebem em primeiro lugar, é que as tropas estão sedentas. Se o inimigo vê uma vantagem porém não a aproveita, é que está cansado. Se os pássaros se reúnem no campo inimigo, é que o lugar está vazio.

+WWSZZZLPQFRPEU

O Portal Brasileiro da Cultura e Comunicação

,01,167,7872025(,5$1(&+2

Projeto E-book Livre (http://www.imn.com.br/ebooks)

Se há pássaros sobrevoando uma cidade, o exército fugiu. Se são produzidas chamadas noturnas, é que os soldados inimigos estão atemorizados. Tem medo e estão inquietos, e por isso chamam uns a outros. Se o exército não tem disciplina, isto quer dizer que o general não é levado a sério. Se os estandartes se movem, é que está sumido na confusão. Há sinais que são usados para unificar o grupo; Assim, pois, caso se desloquem de lá para cá

sem ordem nem conserto, significa que suas fileiras estão confusas. Se seus emissários mostram irritação, significa que estão cansados. Se matam seus cavalos para obter carne, é que os soldados carecem de alimentos; quando não têm marmitas e não voltam a seu acampamento, são inimigos completamente desesperados. Se produzem murmurações, faltas de disciplina e os soldados falam muito entre si, queres dizer que foi perdida a lealdade da tropa.

As murmurações descrevem a expressão dos verdadeiros sentimentos; as faltas de disciplina indicam problemas com os superiores. Quando o mando perdeu a lealdade das tropas, os soldados se falam com franqueza sobre os problemas com seus superiores. Se outorgam numerosas recompensas, é que o inimigo se acha

em um beco sem saída; quando se ordenam demasiados castigos, é que o inimigo está desesperado. Quando a força de seu ímpeto está esgotada, outorgam constantes recompensas para ter contentes os soldados, para evitar que se rebelem em massa. Quando os soldados estão tão esgotados que não podem cumprir as ordens, são castigados uma e outra vez para restabelecer a autoridade.

Ser violento no principio e terminar depois temendo os próprios soldados é o cúmulo da inépcia. Os emissários que acodem com atitude conciliatória indicam que o inimigo quer uma trégua. Se as tropas inimigas enfrentam a ti com ardor, porém demoram o momento de entrar em combate sem abandonar não obstante o terreno, deves observá-los cuidadosamente. Estão preparando um ataque por surpresa.

Em assuntos militares, não é necessariamente mais benéfico ser superior em forças, só evitar atuar com violência desnecessária; é suficiente com consolidar teu poder, fazer estimações sobre o inimigo e conseguir reunir tropas; isso é tudo. O inimigo que atua isoladamente, que carece de estratégia e que toma à dianteira a seus adversários, inevitavelmente acabará sendo derrotado.

Se teu plano não contém uma estratégia de retirada ou posterior ao ataque, senão que confias exclusivamente na força de teus soldados, e tomas à dianteira a teus adversários sem valorar sua condição, com toda segurança cairás prisioneiro.

Se castigas os soldados antes de ter conseguido que sejam leais ao mando, não obedecerão, e se não obedecem, serão difíceis de empregar.

Tampouco poderão ser empregados se não se leva a cabo nenhum castigo, inclusive depois de haver obtido sua lealdade.

+WWSZZZLPQFRPEU

O Portal Brasileiro da Cultura e Comunicação

,01,167,7872025(,5$1(&+2

Projeto E-book Livre (http://www.imn.com.br/ebooks)

Quando existe um sentimento profundo de apreço e confiança, e os corações dos

soldados estão vinculados ao mando, se relaxares a disciplina, os soldados se tornarão arrogantes e será

impossível usá-los.

Portanto, dirige-os mediante a arte civilizada e unifica-os mediante as artes marciais; isto significa uma vitória continua.

Arte civilizada significa humanidade, e artes marciais significam regulamentos. Mandar-lhes com humanidade e benevolência, unificá-los de maneira estrita e firme. Quando a benevolência e a firmeza são evidentes, é possível estar seguro da vitória. Quando as ordens se dão de maneira clara, sensata e conseqüente, as tropas as aceitam. Quando as ordens são confusas, contraditórias e mudam a toda hora as tropas não as aceitam ou não as entendem.

Quando as ordens são razoáveis, justas, sensatas, claras e conseqüentes, existe uma satisfação reciproca entre o líder e o grupo.

Sobre a topologia.

Alguns terrenos são fáceis, outros difíceis, alguns neutros, outros estreitos, acidentados ou abertos.

Quando o terreno seja acessível, seja o primeiro a estabelecer tua posição, escolhendo as alturas ensolaradas; uma posição que seja adequada para transportar os mantimentos; assim terás vantagem quando fores a batalha.

Quando estiveres em terreno difícil de sair, estás limitado. Neste terreno, se teu inimigo não está

preparado, podes vencer se segues adiante, porém se o inimigo está preparado e segues adiante, terás muitas dificuldades para retornar de novo a ele, o que contará contra ti. Quando é um terreno desfavorável para ambos, diz-se que é um terreno neutro. Em um terreno neutro, inclusive se o adversário te oferece uma vantagem, não te aproveites de ela: retira-te, induzindo a sair à metade das tropas inimigas, e então cai sobre ele aproveitando-te desta condição favorável.

Em um terreno estreito, se és o primeiro a chegar, deves ocupá-lo totalmente e esperar o adversário. Se ele chega antes, não o persigas se bloqueia os desfiladeiros. Persiga-o só se não os bloqueia.

Em terreno acidentado, se és o primeiro a chegar, deves ocupar seus pontos altos e ensolarados e esperar o adversário. Se este já os ocupou antes, retira-te e não o persigas. Em um terreno aberto, a força do ímpeto se encontra igualada, e é difícil provocar-lhe a combater de maneira desvantajosa para ele.

Entender estas seis classes de terreno é a responsabilidade principal do general, e é

imprescindível considerá-los.

Estas são as configurações do terreno; os generais que as ignoram saem derrotados. Assim, pois, entre as tropas estão as que fogem, que se retraem, as que se derrubam, as que se rebelam e as que são derrotadas. Nenhuma destas circunstâncias constituem desastres naturais, senão que são devidas aos erros dos generais. As tropas que tem o mesmo ímpeto, porém que atacam em proporção de um contra dez, saem derrotadas. Os que tem tropas fortes porém cujos oficiais são débeis, ficam retraídos.

+WWSZZZLPQFRPEU

O Portal Brasileiro da Cultura e Comunicação

,01,167,7872025(,5$1(&+2

Projeto E-book Livre (http://www.imn.com.br/ebooks)

Os que tem soldados débeis ao mando de oficiais fortes, ver-dr-ão em apuros. Quando os oficiais superiores estão encolerizados e são violentos, e enfrentam ao inimigo por sua conta e por despeito, e quando os generais ignoram suas capacidades, o exército desmoronará. Como norma geral, para poder vencer ao inimigo, todo o mando militar deve ter uma só intenção e todas as forças militares devem cooperar.

Quando os generais são débeis e carecem de autoridade, quando as ordens não são claras, quando oficiais e soldados não tem solidez e as formações são anárquicas, produz-se revolta. Os generais derrotados são aqueles que são incapazes de analisar a os adversários, entram em combate com forças superiores em número ou melhor equipadas, e não selecionam a suas tropas segundo os

seus níveis de preparação.

Se empregas soldados sem selecionar os preparados dos não preparados, os arrojados e os timoratos, estás buscando tua própria derrota.

Estas são as seis maneiras de ser derrotado. a compreensão de estas situações é a responsabilidade suprema dos generais e devem ser consideradas. A primeira é não equilibrar o número de forças; a segunda, a ausência de um sistema claro de recompensas e castigos; a terceira, a insuficiência de treinamento; a quarta é a paixão irracional; a quinta é a ineficácia da lei de ordem; e a sexta é a falha em não selecionar os soldados fortes e resolutos.

A configuração do terreno pode ser um apoio para o exército; para os chefes militares, o curso da ação adequada é avaliar o adversário para assegurar a vitória e calcular os riscos e as distâncias. Saem vencedores os que lideram batalhas conhecendo estes elementos; saem derrotados os que lutam ignorando-os.

Portanto, quando as leis da guerra assinalam uma vitória segura é claramente apropriado começar batalha, inclusive se o governo tenha dado ordens de não atacar. Se as leis da guerra não indicam uma vitória segura, é adequado não entrar em batalha, mesmo que o governo tenha dado a ordem de atacar. Deste modo se avança sem pretender a glória, se ordena a retirada sem evitar a responsabilidade, com o único propósito de proteger a população e em benefício também do governo; assim se presta um serviço valioso a a nação. Avançar e retirar-se contra das ordens do governo não se faz em interesse pessoal, senão para salvaguardar as vidas da população e no autêntico beneficio do governo. Servidores de este talhe são muito úteis para um povo.

Olha por teus soldados como olhas a um recém-nascido; assim estarão dispostos a seguir-te até

os vales mais profundos; cuida de teus soldados como cuidas de teus queridos filhos, e morrerão gostosamente contigo.

Porém se és tão amável com eles que não os podes utilizar, se és tão indulgente que não lhes podes dar ordens, tão informal que não podes discipliná-los, teus soldados serão como crianças mimadas e, portanto, imprestáveis.

As recompensas não devem ser usadas sós, nem deve confiar-se somente nos

castigos. Caso contrario, as tropas, como crianças mimadas, se acostumam a desfrutar ou a ficar ressentidas por tudo. Isto é danoso e os torna imprestáveis.

Se sabes que teus soldados são capazes de atacar, porém ignoras se o inimigo é invulnerável a um ataque, tens só a metade de possibilidades de ganhar. Se sabes que teu inimigo é vulnerável a um ataque, porém ignoras se teus soldados são capazes de atacar, só tens a metade de possibilidades de ganhar. Se sabes que o inimigo é vulnerável a um ataque, e teus soldados

+WWSZZZLPQFRPEU

O Portal Brasileiro da Cultura e Comunicação

,01,167,7872025(,5$1(&+2

Projeto E-book Livre (http://www.imn.com.br/ebooks)

podem levá-lo a cabo, porém ignoras se a condição do terreno é favorável para a batalha, tens a metade de probabilidades de vencer.

Portanto, os que conhecem as artes marciais não perdem tempo quando efetuam seus movimentos, nem se esgotam quando atacam. Devido a isto se diz que quando conheces a ti mesmo e conheces os demais, a vitória não é um perigo; quando conheces o céu e a terra, a vitória é inesgotável.

Sobre as nove classes de terreno.

Conforme as leis das operações militares, existem nove classes de terreno. Se lutam entre si em seu próprio território, a este se lhe chama terreno de dispersão. Quando os soldados estão apegados a sua casa e combatem próximo de seu lar, podem ser dispersados com facilidade.

Quando penetras em território alheio, porém não o fazes em profundidade, a este se chama território ligeiro.

Isto significa que os soldados podem regressar facilmente. O território que pode resultar-te vantajoso se o tomas, e vantajoso ao inimigo se é ele quem o conquista, se chama terreno chave.

Um terreno de luta inevitável é qualquer penetração defensiva ou passo estratégico. Um território igualmente acessível para ti e para os demais se chama terreno de comunicação. O território que está rodeado por três territórios rivais e és o primeiro a proporcionar livre acesso a ele a todos se chama terreno de interseção.

O terreno de interseção é aquele ao que convergem as principais vias de comunicação unindoas entre si: seja o primeiro em ocupá-lo, e os demais terão que por-se a teu lado. Se o obténs, te encontras seguro; se o perdes, corres perigo.

Quando penetras em profundidade em um território estranho, e deixas atrás muitas cidades e povos, a este terreno se chama difícil.

É um terreno do qual é difícil regressar.

Quando atravessas montanhas com bosques, desfiladeiros abruptos ou outros acidentes difíceis de atravessar, a isto se chama terreno desfavorável.

Quando o acesso é estreito e a saída é tortuosa, de maneira que uma pequena unidade inimiga pode atacar-te, mesmo que tuas tropas sejam mais numerosas, a este se chama terreno cercado.

Se és capaz de uma grande adaptação, podes atravessar este território. Se só podes sobreviver em um território lutando com rapidez, e se é fácil morrer se não o fazes, a este se chama terreno mortal.

As tropas que se encontram em um terreno mortal estão na mesma situação que se encontrassem numa barca que afunda ou em uma casa ardendo. Assim, pois, não combatas em um terreno de dispersão, não te detenhas em um terreno ligeiro, não ataques em um terreno chave (ocupado pelo inimigo), não deixes que tuas tropas sejam

+WWSZZZLPQFRPEU

,01,167,7872025(,5$1(&+2

divididas em um terreno de comunicação. Em terrenos de interseção, estabelece comunicações; em terrenos difíceis, entra com provisões; em terrenos desfavoráveis, continua marchando; em terrenos cercados, faz planos; em terrenos mortais, luta. Em um terreno de dispersão, os soldados podem fugir. Um terreno ligeiro é quando os soldados penetram em território inimigo, todavia não têm às costas cobertas; Por isso, suas mentes não estão realmente concentradas e não estão atentos para a batalha. Não é vantajoso atacar ao inimigo em um terreno chave; o que é vantajoso é chegar primeiro a ele. Não se deve permitir que fique isolado o terreno de comunicação, para poder servir-se das rotas de mantimentos. Em terrenos de interseção, estarás a salvo se estabeleces alianças; se as perdes, te encontrarás em perigo. Em terrenos difíceis, entrar com provisões significa reunir todo o necessário para estar ali muito tempo. Em terrenos desfavoráveis, já que não podes entrincheirar-te nele, deves apressarte em sair. Em terrenos cercados, introduz táticas de surpresa. Se as tropas caem em um terreno mortal, todos lutarão de maneira espontânea. Por isto se disse: "Situa a as tropas em um terreno mortal e sobreviverão. " Os que eram antes considerados como especialistas na arte da guerra eram capazes de fazer que o inimigo perdesse contato entre sua vanguarda e sua retaguarda, a confiança entre as grandes e as pequenas unidades, o interesse reciproco pelo bem-estar dos diferentes linhas, o apoio mútuo entre governantes e governados, o alistamento de soldados e a coerência de seus exércitos. Estes especialistas entravam em ação quando lhes era vantajoso, e se retraíam em caso contrario.

Introduziam mudanças para confundir ao inimigo, atacando-os aqui e ali, aterrorizando-os e semeando entre eles a confusão, de tal maneira que não lhes davam tempo para fazer planos. Poder-se-ia perguntar como enfrentar forças inimigas numerosas e bem organizadas que se dirigem até a ti. A resposta é dar-lhes em primeiro lugar algo que apreciem, e depois te escutarão.

A rapidez de ação é o fator essencial da condição da força militar, aproveitando-se dos erros dos adversários, desviando-os por caminhos que não esperam e atacando quando não estão em guarda.

Isto significa que para aproveitar-se da falta de preparação, de visão e de cautela dos adversários, é necessário atuar com rapidez, e que se vacilas, esses erros não te servirão de nada.

Numa invasão, por regra geral, quanto mais se adentram os invasores no território estranho, mais fortes se fazem, até o ponto de que o governo nativo não pode expulsá-los. Escolhe campos férteis, e as tropas terão suficiente para comer. Cuida de sua saúde e evita o cansaço, consolida sua energia, aumenta sua força. Que os movimentos de tuas tropas e a preparação de teus planos sejam insondáveis.

Consolida a energia mais entusiasta de tuas tropas, economiza as forças restantes, mantém em segredo tuas formações e teus planos, permanecendo insondável para os inimigos, e espera a que se produza um ponto vulnerável para avançar.

Situa tuas tropas em um ponto que não tenha saída, de maneira que tenham que morrer antes de poder escapar. O que, ante a possibilidade da morte, não estarão dispostas a fazer? Os guerreiros dão então o melhor de suas forças. Quando se acham ante um grave perigo, perdem o medo. Quando não há nenhum local onde ir, permanecem firmes; quando estão totalmente implicados em um terreno, se aferram a ele. Se não têm outra opção, lutarão até o final.

+WWSZZZLPQFRPEU

O Portal Brasileiro da Cultura e Comunicação

,01,167,7872025(,5$1(&+2

Projeto E-book Livre (http://www.imn.com.br/ebooks)

Por esta razão, os soldados estão vigilantes sem ter que ser estimulados, se alistam sem ter que ser chamados às fileiras, são amistosos sem necessidade de promessas, e se pode confiar neles sem necessidade de ordens.

Isto significa que quando os combatentes se encontram em perigo de morte, seja qual seja seu risco, todos têm o mesmo objetivo e, portanto, estão alerta sem necessidade de ser estimulados, tem boa vontade de maneira espontânea e sem necessidade de receber ordens, e pode confiarse de maneira natural neles sem promessas nem necessidade de hierarquia. Proíbe os augúrios para evitar as dúvidas, e os soldados nunca te abandonarão. Se teus soldados não têm riquezas, não é porque as desdenhem. See não tem mais longevidade, não é

porque não queiram viver mais tempo. O dia em que se dá a ordem de marcha, os soldados choram.

Assim, pois, uma operação militar preparada com perícia deve ser como uma serpente veloz que contrataca com sua cauda quando alguém lhe ataca por a cabeça, contrataca com a cabeça quando alguém lhe ataca pela cauda e contrataca com cabeça e cauda, quando alguém lhe ataca pelo meio.

Esta imagem representa o método de uma linha de batalha que responde velozmente quando é

atacada. Um manual de oito formações clássicas de batalha diz: "Faz da frente a retaguarda, faz da retaguarda a frente, com quatro cabeças e oito caudas. Faz que a cabeça esteja em todas partes, e quando o inimigo arremete pelo centro, cabeça e cola acudirão ao resgate." Pode perguntar-se a questão de se é possível fazer que uma força militar seja como uma serpente rápida. A resposta é afirmativa. Inclusive as pessoas que se tem antipatia, se encontrarão no mesmo barco, se ajudarão entre se em caso de perigo de sossobrar. É a força da situação que faz que isto suceda.

Por isto, não basta depositar a confiança em cavalos atados e rodas fixas. Se atam os cavalos para formar uma linha de combate estável, e se fixam as rodas para fazer que os carros não se possam mover. Porém ainda assim, isto não é suficientemente seguro nem se pode confiar nisso. É necessário permitir que hajam variantes às mudanças que se fazem, pondo os soldados em situações mortais, de maneira que combatam de forma espontânea e se ajudem entre si, cotovelo com cotovelo: este é o caminho da segurança e da obtenção de uma vitória certa.

A melhor organização é fazer que se expresse o valor e mantê-lo constante. Ter êxito tanto com tropas débeis como com tropas aguerridas se baseia na configuração das circunstâncias. Se obténs a vantagem do terreno, podes vencer os adversários, inclusive com tropas ligeiras e débeis; quanto mais te seria possível se tens tropas poderosas e aguerridas? o que faz possível a vitória a ambas classes de tropas é as circunstancias do terreno. Portanto, os especialistas em operações militares obtêm a cooperação da tropa, de tal maneira que dirigir um grupo é como dirigir a um só indivíduo que não tem mais que uma só opção. Corresponde ao general ser tranqüilo, reservado, justo e metódico. Seus planos são tranqüilos e absolutamente secretos para que ninguém possa descobri-los.

Seu mando é justo e metódico, assim que ninguém se atreve a tomar sua frente. Pode manter seus soldados sem informação e em completa ignorância de seus planos.

+WWSZZZLPQFRPEU

24

O Portal Brasileiro da Cultura e Comunicação

,01,167,7872025(,5$1(&+2

Projeto E-book Livre (http://www.imn.com.br/ebooks)

Muda suas ações e revisa seus planos, de maneira que ninguém possa reconhecê-los. Muda de lugar e de prazos, e se desloca por caminhos sinuosos, de maneira que ninguém possa antecipá-lo.

Podes ganhar quando ninguém pode entender em nenhum momento quais são tuas intenções. Disse um Grande Homem: "O principal engano que se valora nas operações militares não se dirige só aos inimigos, senão o que começa em suas próprias tropas, para fazer que lhe sigam sem saber aonde vão." Quando um general fixa uma meta a suas tropas, é como o que sobe a um lugar elevado e depois retira a escada. Quando um general se adentra muito no interior do território inimigo, está pondo à prova tudo seu potencial. Pode queimar as naves das suas tropas e destruir suas casas; assim as conduz como um rebanho e todos ignoram até onde se encaminham.

Incumbe os generais reunir a os exércitos e pô-los em situações perigosas. Também devem examinar as adaptações aos diferentes terrenos, as vantagens de concentrar-se ou dispersar-se, e as pautas dos sentimentos e situações humanas.

Quando se fala de vantagens e de desvantagens da concentração e da dispersão, se quer dizer que as pautas dos comportamentos humanos mudam segundo os diferentes tipos de terreno. A norma geral dos invasores é unir-se quando estão no coração do território inimigo, porém tendem a se dispersar quando estão nas orlas fronteiriças. Quando deixas teu território e atravessas a fronteira em uma operação militar, te achas em terreno isolado. Quando é acessível desde todos os pontos, é um terreno de comunicação. Quando te adentras em profundidade, estás em um terreno difícil. Quando penetras pouco, estás em um terreno ligeiro.

Quando a tuas costas se achem espessuras infranqueáveis e diante passagens estreitas, estás em um terreno cercado.

Quando não há nenhum local donde ir, se trata de um terreno mortal. Assim, pois, em um terreno de dispersão, unifica as mentes dos soldados. Em terreno ligeiro, as mantenha em contato. Em um terreno chave, apressa-as para tomá-lo. Em um terreno de interseção, presta atenção à defesa. Em um terreno de comunicação, estabeleceria sólidas alianças. Em um terreno difícil, assegura mantimentos continuados. Em terreno desfavorável, apressa tuas tropas a sair rapidamente dele. Em terreno cercado, cerra as entradas. Em terreno mortal, indica a tuas tropas que não existe nenhuma possibilidade de sobreviver. Por isto, a psicologia dos soldados consiste em resistir quando se vêem rodeados, lutar quando não se pode evitar, e obedecer em casos extremos.

Até que os soldados não se vejam rodeados, não tem a determinação de resistir ao inimigo até

alcançar a vitória. Quando estão desesperados, apresentam uma defesa unificada. Por isso, os que ignoram os planos inimigos não podem preparar alianças. Os que ignoram as circunstâncias do terreno não podem fazer manobrar suas forças. Os que não utilizam guias locais não podem aproveitar-se do terreno. Os militares de um governo eficaz devem conhecer todos estes fatores.

Quando o exército de um governo eficaz ataca um grande território, o povo não se pode unir. Quando seu poder supera os adversários, é impossível fazer alianças.

+WWSZZZLPQFRPEU

O Portal Brasileiro da Cultura e Comunicação

,01,167,7872025(,5$1(&+2

Projeto E-book Livre (http://www.imn.com.br/ebooks)

Se podes averiguar os planos de tuas adversários, aproveita-te do terreno e faz manobrar o inimigo de maneira que se encontre indefeso; neste caso, nem sequer um grande território pode reunir suficientes tropas para deter-te.

Portanto, se não lutas por obter alianças, não aumentas o poder de nenhum país, porém estendes tua influência pessoal ameaçando os adversários, tudo isso faz com que o país e as cidades inimigas sejam vulneráveis.

Outorga recompensas que não estejam reguladas e dá ordens incomuns. Considera a vantagem de outorgar recompensas que não tenham precedentes, observa como o inimigo faz promessas sem ter em conta os códigos estabelecidos. Maneja as tropas como se fossem uma só pessoa. Emprega-as em tarefas reais, porém não lhes fale. Motiva-as com recompensas, porém não comente os possíveis prejuízos. Emprega teus soldados só em combater, sem comunicar-lhes tua estratégia. Deixe-os conhecer os benefícios que os esperam, porém não lhes fales dos danos potenciais. Se a verdade se filtra, tua estratégia pode afundar. Se os soldados começam a preocupar-se, tornar-se-ão vacilantes e temerosos.

Coloque-os em uma situação de possível extermínio, e então lutarão para viver. Ponha-os em perigo de morte, e então sobreviverão. Quando as tropas afrontam perigos, são capazes de lutar para obter a vitória.

Assim, pois, a tarefa de uma operação militar é fingir acomodar-se às intenções do inimigo. Se te concentras totalmente nisso, podes matar seu general mesmo que estejas a quilômetros de distância. A isto se chama cumprir o objetivo com perícia. No principio acomodas a suas intenções, depois matas a seus generais: esta é a perícia no cumprimento do objetivo.

Assim, o dia em que se declara a guerra, se cerram as fronteiras, se rompem os salvo-condutos e se impede o passo de emissários.

Os assuntos se decidem rigorosamente desde que se começa a planejar e estabelecer a estratégia desde a casa ou quartel general.

O rigor nos quartéis-generais na fase de planificação se refere ao manutenção do segredo. Quando o inimigo oferece oportunidades, aproveite-as imediatamente. Inteira-te primeiro do que pretende, e depois antecipa-te a ele. Mantém a disciplina e adapta-te ao inimigo, para determinar o resultado da guerra. Assim, ao principio eras como uma donzela e o inimigo abre suas portas; então, tu és como uma lebre solta, e o inimigo não poderá expulsarte. **Sobre a arte de atacar pelo fogo**

Existem cinco classes de ataques mediante o fogo: queimar as pessoas, queimar

os mantimentos, queimar o equipamento, queimar os depósitos e queimar as armas. O uso do fogo tem que ter uma base, e exige certos meios. Existem momentos adequados para acender fogos, concretamente quando o tempo é seco e ventoso. Normalmente, em ataques mediante o fogo é imprescindível seguir os mudanças produzidas por este. Quando o fogo está dentro do acampamento inimigo, prepara-te rapidamente desde fora.

+WWSZZZLPQFRPEU

O Portal Brasileiro da Cultura e Comunicação

,01,167,7872025(,5$1(&+2

Projeto E-book Livre (http://www.imn.com.br/ebooks)

Se os soldados se mantêm em calma quando o fogo se inicia, espera e não ataques. Quando o fogo alcança seu ponto álgido, segue-o, se podes; se não, espera. Em geral, o fogo se utiliza para semear a confusão no inimigo e assim poder atacar-lhe. Quando o fogo pode ser prendido em campo aberto, não esperes para fazê-lo em seu interior; faça-o quando seja oportuno.

Quando o fogo seja atiçado pelo vento, não ataques em direção contraria a este. Não é eficaz lutar contra o ímpeto do fogo, porque o inimigo lutará neste caso até a morte. Se soprou vento durante o dia, à noite amainará.

Um vento diurno cessará ao anoitecer; um vento noturno cessará ao amanhecer. Os exércitos devem saber que existem variantes das cinco classes de ataques mediante o fogo, e adaptar-se a estas de maneira racional.

Não basta saber como atacar os demais com o fogo, é necessário saber como impedir que os demais te ataquem a ti.

Assim, pois, a utilização do fogo para apoiar um ataque significa claridade, e a utilização do água para apoiar um ataque significa força. A água pode cortar comunicação, porém não pode arrasar.

A água pode ser usada para dividir um exército inimigo, de maneira que sua força se desuna e a tua se fortaleça.

Ganhar combatendo ou levar a cabo um assédio vitorioso sem recompensar a os que tenham méritos traz má fortuna e se faz merecedor de ser chamado avaro. Por isso se disse que um governo esclarecido tem em conta que um bom mando militar recompensa o mérito. Não mobiliza a suas tropas quando não há vantagens que obter: não atuam quando não há nada que ganhar, nem lutam quando não existe perigo.

As armas são instrumentos de mal augúrio, e a guerra é um assunto perigoso. É indispensável impedir uma derrota desastrosa, e portanto, não vale a pena mobilizar um exército por razões insignificantes: as armas só devem ser usadas quando não existe outro remédio. Um governo não deve mobilizar um exército por ira, e os chefes militares não devem provocar a guerra por cólera.

Atua quando seja benéfico; em caso contrario, desiste. A ira pode converter-se na alegria e a cólera pode converter-se em prazer, porém um povo destruído não pode renascer, e a morte não pode converter-se em vida. Em conseqüência, um governo esclarecido presta atenção a tudo isto, e um bom mando militar o tem em conta. Esta é a maneira de manter à nação a salvo e de conservar intato a seu exército.

Sobre o uso de espiões

Uma operação militar significa um grande esforço para o povo, e a guerra pode durar muitos anos para obter uma vitória de um dia. Assim, pois, falar em conhecer a situação dos adversários para economizar nos gastos para investigar e estudar a oposição é extremadamente inumano, e não é típico de um bom chefe militar, de um conselheiro de governo, nem de um governante vitorioso. Portanto, o que possibilita um governo inteligente e um mando militar sábio vencer os demais e lograr triunfos extraordinários com essa informação essencial.

+WWSZZZLPQFRPEU

O Portal Brasileiro da Cultura e Comunicação

,01,167,7872025(,5$1(&+2

Projeto E-book Livre (http://www.imn.com.br/ebooks)

A informação prévia não se pode obter de fantasmas nem espíritos, nem se pode ter por analogia, nem descobrir mediante cálculos. Deve se obter de pessoas; pessoas que conheçam a situação do adversário.

Existem cinco classes de espiões: o espião nativo, o espião interno, o duplo agente, o espião liquidável, e o espião flutuante. Quando estão ativos todos eles, ninguém conhece suas rotas: a isto se lhe chama gênio organizativo, e se aplica ao governante. Os espiões nativos contratam entre os habitantes de uma localidade. Espiões internos se contratam entre os funcionários inimigos. Os agentes duplos se contratam entre os espiões inimigos. Os espiões liquidáveis transmitem falsos dados aos espiões inimigos. Os espiões flutuantes voltam para trazer seus informes.

Entre os funcionários do regime inimigo, se acham aqueles com os quais se pode estabelecer contato e os que se pode subornar para averiguar a situação de seu píis e descobrir qualquer plano que se trame contra ti, também podem ser utilizados para criar desavenças e desarmonia. Em conseqüência, ninguém nas forças armadas é tratado com tanta familiaridade como os espiões, nem ninguém recebe recompensas tão grandes como a eles, nem há assunto mais secreto que o espionagem.

Se não se trata bem os espiões, podem converter-se em renegados e trabalhar para o inimigo. Não se podem utilizar a os espiões sem sagacidade e conhecimento; não pode servir-se de espiões sem humanidade e justiça, não se pode obter a verdade dos espiões sem sutileza. Certamente, é um assunto muito delicado. Os espiões são úteis em todas partes. Cada assunto requeres um conhecimento prévio.

Se algum assunto de espionagem é divulgado antes de que o espião seja informado, este e o que o divulgou devem ser eliminados.

Sempre que queiras atacar a um exército, assediar uma cidade ou atacar a uma pessoa, deves de conhecer previamente a identidade dos generais que a defendem, de seus aliados, seus visitantes, seus sentinelas e de seus criados; assim, pois, faz que teus espiões averigúem tudo sobre eles.

Sempre que vais atacar e combater, deves conhecer primeiro os talentos dos servidores do inimigo, e assim podes enfrentá-los segundo suas capacidades. Deves buscar agentes inimigos que tenham vindo te espionar, suborná-los e

induzi-los a passar para teu lado, para poder utilizá-los como agentes duplos. Com a informação obtida desta maneira, podes encontrar espiões nativos e espiões internos para contratá-los. Com a informação obtida destes, podes fabricar informação falsa servindo-te de espiões liquidáveis. Com a informação assim obtida, podes fazer que os espiões flutuantes atuem segundo os planos previstos.

+WWSZZZLPQFRPEU

28

O Portal Brasileiro da Cultura e Comunicação

,01,167,7872025(,5$1(&+2

Projeto E-book Livre (http://www.imn.com.br/ebooks)

É essencial para um governante conhecer as cinco classes de espionagem, e este conhecimento depende dos agentes duplos; Assim, pois, estes devem ser bem tratados. Assim, só um governante brilhante ou um general sábio que possa utilizar os mais inteligentes para o espionagem, pode estar seguro da vitória. A espionagem é essencial para as operações militares, e os exércitos dependem dela para levar a cabo suas ações. Não será vantajoso para o exército atuar sem conhecer a situação do inimigo, e conhecer a situação do inimigo não é possível sem o espionagem.

'HTXH9DOHR6DEHUVHPR7UDQVPLWLU"

'HTXH9DOHR6HQWLUVHPR&RPXQLFDU"

'HTXH9DOH6HUPRV&DSD]HVVHQmR6RXEHUHPTXH6RPRV"

&XUVRGHRUDWyULDFRPrQIDVHHP

DUJXPHQWDomR

• 3HUFDR0HGRGH)DODUHP3~EOLFR

• 6DLEDFRPR2UJDQL]DUVHX5DFLRFtQLR

•)DOHGH0DQHLUD&ODUD2EMHWLYDH(ILFLHQWH

• $SUHQGDD)D]HU'LVFXUVRVH7RPDU3DUWHHP'HDWHV

• &RQKHoDDVPDLV0RGHUQDV7pFQLFDVGH3HUVXDVmR

• 6DLED&ULDUXPD(VWUDWpJLDGH'HIHVDH$UJXPHQWDomR

• 7RUQHVHXP/tGHUHPVXDÉUHDGH$WXDomR

9LVLWH QRVVR VLWH KWWSZZZLPQFRPEU H VHOHFLRQH R OLQN

¶RUDWyULD·SDUDREWHUPDLRUHVLQIRUPDo}HV

+WWSZZZLPQFRPEU