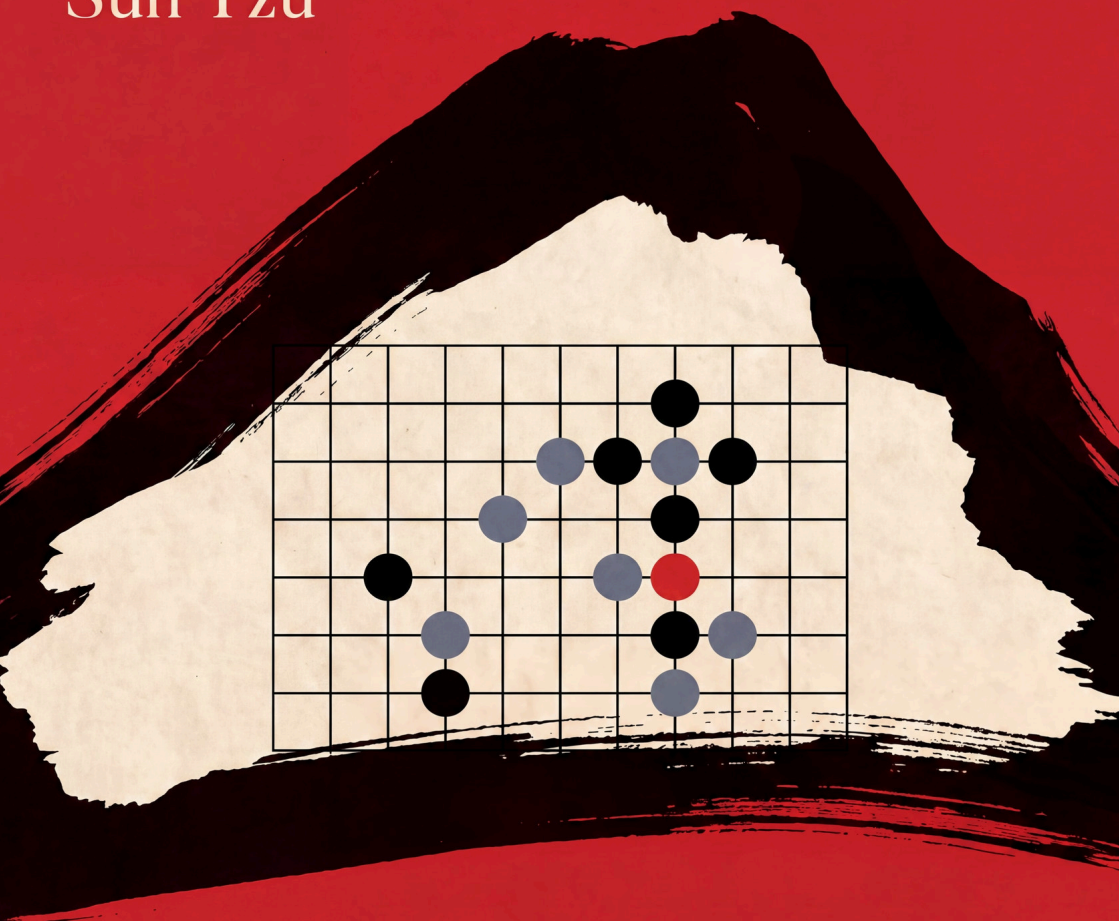


A Arte da Guerra

Sun Tzu



PROJETO ALDUS · INFOLIVROS

A Arte da Guerra

SUN TZU

Este livro faz parte do **Projeto Aldus**, as edições próprias do InfoLivros. Em 1501 um impressor de Veneza deixou os clássicos pequenos, baratos e bem compostos para poder levá-los junto. Fazemos o mesmo, em PDF e de graça.

LEIA E BAIXE LIVROS GRÁTIS



Escaneie o código ou acesse
infolivros.org

Milhares de livros em PDF, grátis e sem cadastro:
infolivros.org/livros-pdf-gratis/

Esta obra em outros idiomas:

Em espanhol: infolibros.org/libro/el-arte-de-la-guerra-pdf-gratis/

Em inglês: infobooks.org/book/the-art-of-war-sun-tzu/

Em francês: infolivres.org/livre/l-art-de-la-guerre-sun-tzu/

SINOPSE

Treze capítulos breves, escritos na China do século V antes de Cristo, defendem uma ideia incômoda: a guerra se decide no cálculo prévio e não no campo de batalha. Sun Tzu reduz o ofício militar a peças que se podem medir, os cinco fatores a avaliar antes de mover um soldado, o custo real de uma campanha que se alonga, a leitura do terreno e dos sinais do inimigo, e ordena as vitórias numa hierarquia em que vencer sem combater vale mais do que ganhar cem batalhas. Foi escrito para generais que decidiam a sorte de um Estado, e há séculos é lido por quem nunca vai comandar um exército.

COMO LER ESTE LIVRO

A Arte da Guerra é um tratado dividido em treze capítulos, cada um dedicado a um aspecto da guerra e nomeado por ele, de “Planejando” a “O uso de espões”. Os treze capítulos se sucedem sem partes maiores que os agrupem, e todos abrem com as palavras “Sun Tzu disse” para depois avançar em parágrafos curtos, a maioria de uma ou duas frases, de modo que você lê uma sequência de máximas e não uma história. Vários capítulos anunciam uma contagem e em seguida a percorrem: você encontrará cinco fatores constantes em “Planejando”, seis tipos de terreno em “Terreno” e cinco classes de espões em “O uso de espões”.

1	Planejando	1
2	Conduzindo a guerra	6
3	O ataque pelo estratagema	10
4	Disposições táticas	14
5	Energia	18
6	Pontos fracos e pontos fortes	22
7	Manobras	29
8	Variação de táticas	35
9	O exército em marcha	38
10	Terreno	46
11	As nove situações	52
12	O ataque pelo fogo	64
13	O uso de espões	68

1 Planejando

SUN TZU DISSE: A arte da guerra é de importância vital para o Estado.

É questão de vida ou morte, um caminho que leva à segurança ou à ruína. Por isso, é um assunto que não pode ser negligenciado de forma alguma.

A arte da guerra é governada por cinco fatores constantes, que devem ser levados em conta em toda deliberação, quando se busca avaliar as condições do campo de batalha.

São eles: a Lei Moral; o Céu; a Terra; o Comandante; o Método e a disciplina.

A Lei Moral faz com que o povo esteja em completa harmonia com seu governante, de modo que o siga sem se importar com a própria vida, sem se deixar abalar por perigo algum.

O Céu significa a noite e o dia, o frio e o calor, os tempos e as estações.

A Terra compreende as distâncias, grandes e pequenas; o perigo e a segurança; o campo aberto e as passagens estreitas; as chances de vida e de morte.

O Comandante representa as virtudes da sabedoria, da sinceridade, da benevolência, da coragem e da firmeza.

Por Método e disciplina devem-se entender a organização do exército em suas divisões apropriadas, a graduação dos postos entre os oficiais, a manutenção das estradas pelas quais os suprimentos chegam às tropas e o controle dos gastos militares.

Todo general deve conhecer bem estes cinco fatores: quem os conhece vencerá; quem não os conhece fracassará.

Portanto, em suas deliberações, quando buscar avaliar as condições militares, tome esses fatores como base de comparação, deste modo:

Qual dos dois soberanos está imbuído da Lei Moral? Qual dos dois generais tem mais capacidade? De que lado estão as vantagens do Céu e da Terra? Em qual dos exércitos

a disciplina é aplicada com mais rigor? Qual exército é o mais forte? De que lado oficiais e soldados são mais bem treinados? Em qual exército há maior constância, tanto nas recompensas quanto nos castigos?

Por meio dessas sete considerações, posso prever a vitória ou a derrota.

O general que ouvir meu conselho e agir de acordo com ele vencerá: que esse seja mantido no comando! O general que não ouvir meu conselho nem agir de acordo com ele será derrotado: que esse seja demitido!

Ao aproveitar o benefício dos meus conselhos, saiba valer-se também de qualquer circunstância favorável que ultrapasse as regras comuns.

Conforme as circunstâncias se mostrarem favoráveis, os planos devem ser modificados.

Toda guerra se baseia no engano.

Por isso, quando formos capazes de atacar, devemos parecer incapazes; quando empregarmos nossas forças, devemos parecer inativos; quando estivermos perto, devemos fazer

o inimigo acreditar que estamos longe; quando estivermos longe, devemos fazê-lo acreditar que estamos perto.

Ofereça iscas para atrair o inimigo. Finja desordem, e esmague-o.

Se ele está seguro em todos os pontos, esteja preparado para enfrentá-lo. Se ele é mais forte, evite-o.

Se o seu adversário tem temperamento irritadiço, procure provocá-lo. Finja-se de fraco, para que ele se torne arrogante.

Se ele está descansando, não lhe dê sossego. Se suas forças estão unidas, separe-as.

Ataque-o onde ele não estiver preparado; apareça onde não for esperado.

Esses recursos militares, que conduzem à vitória, não devem ser revelados de antemão.

Ora, o general que vence uma batalha faz muitos cálculos em seu templo antes que a batalha seja travada. O general que perde uma batalha faz poucos cálculos antes dela. Assim, muitos cálculos levam à vitória, e poucos cálculos, à

derrota — quanto mais nenhum cálculo! É observando esse ponto que posso prever quem tende a vencer ou a perder.

2 Conduzindo a guerra

SUN TZU DISSE: Nas operações de guerra em que estão em campo mil carros velozes, outros tantos carros pesados e cem mil soldados de armadura, com provisões suficientes para levá-los a mil *li* de distância, os gastos — na retaguarda e na frente de batalha, incluindo a recepção de convidados, itens pequenos como cola e tinta, e as somas gastas com carros e armaduras — chegarão ao total de mil onças de prata por dia. Esse é o custo de levantar um exército de cem mil homens.

Quando você entra em combate de verdade, se a vitória demora a chegar, as armas dos homens perdem o fio e o ardor deles esfria. Se você cerca uma cidade, esgotará suas forças.

E mais: se a campanha se prolonga, os recursos do Estado não darão conta do esforço.

Ora, quando suas armas perderem o fio, seu ardor esfriar, sua força se esgotar e seu tesouro acabar, outros chefes se levantarão para tirar proveito da sua fraqueza. E então nenhum homem, por mais sábio que seja, conseguirá evitar as consequências que virão.

Assim, embora já se tenha ouvido falar de pressa imprudente na guerra, a inteligência nunca foi vista associada a longas demoras.

Não há um único exemplo de país que tenha se beneficiado de uma guerra prolongada.

Só quem conhece a fundo os males da guerra pode compreender a fundo a maneira proveitosa de conduzi-la.

O soldado habilidoso não convoca uma segunda leva de recrutas, nem carrega seus vagões de suprimentos mais de duas vezes.

Leve de casa o material de guerra, mas abasteça-se à custa do inimigo. Assim o exército terá comida suficiente para as suas necessidades.

A pobreza do tesouro público obriga a sustentar o exército com contribuições enviadas de longe. E sustentar um exército a distância empobrece o povo.

Por outro lado, a proximidade de um exército faz os preços subirem; e preços altos fazem escoar os recursos do povo.

Quando seus recursos se esgotam, o povo do campo é esmagado por impostos pesados.

Com essa perda de recursos e esse esgotamento de forças, os lares do povo ficarão despídos de tudo, e três décimos de sua renda se dissiparão; enquanto os gastos do governo com carros quebrados, cavalos exaustos, couraças e capacetes, arcos e flechas, lanças e escudos, mantas de proteção, bois de tração e vagões pesados chegarão a quatro décimos de toda a sua receita.

Por isso, o general sábio faz questão de abastecer-se à custa do inimigo. Uma carroça de provisões do inimigo equivale a vinte das nossas; um único *picul* da forragem dele equivale a vinte dos nossos depósitos.

Ora, para matar o inimigo, nossos homens precisam ser levados à ira; para que vejam vantagem em derrotá-lo, precisam receber suas recompensas.

Portanto, no combate de carros, quando dez ou mais carros forem capturados, sejam recompensados aqueles que tomaram o primeiro. Nossas bandeiras devem substituir as do inimigo, e os carros capturados devem ser misturados aos nossos e usados junto com eles. Os soldados capturados devem ser bem tratados e mantidos conosco.

A isso se chama usar o inimigo vencido para aumentar a própria força.

Na guerra, portanto, que o seu grande objetivo seja a vitória, e não campanhas demoradas.

Assim se pode saber que o chefe dos exércitos é o árbitro do destino do povo: o homem de quem depende estar a nação em paz ou em perigo.

3 O ataque pelo estratagema

SUN TZU DISSE: Na arte prática da guerra, o melhor de tudo é tomar o país do inimigo inteiro e intacto; despedaçá-lo e destruí-lo não é tão bom. Do mesmo modo, é melhor capturar um exército inteiro do que destruí-lo; capturar um regimento, um destacamento ou uma companhia inteiros do que destruí-los.

Por isso, lutar e vencer em todas as batalhas não é a excelência suprema; a excelência suprema consiste em quebrar a resistência do inimigo sem lutar.

Assim, a forma mais alta de comando é frustrar os planos do inimigo; a segunda melhor é impedir a junção das forças inimigas; a seguinte é atacar o exército inimigo em campo aberto; e a pior política de todas é sitiar cidades muradas.

A regra é não sitiar cidades muradas, se houver qualquer meio de evitá-lo. A preparação de mantas protetoras, abrigos móveis e os vários equipamentos de guerra tomará

três meses inteiros; e o levantamento de rampas de terra contra as muralhas tomará outros três.

O general incapaz de controlar sua irritação lançará seus homens ao assalto como um enxame de formigas, com o resultado de que um terço deles será morto, e a cidade continuará de pé. Esses são os efeitos desastrosos de um cerco.

Portanto, o chefe habilidoso submete as tropas do inimigo sem travar combate; captura suas cidades sem sitiá-las; derruba seu reino sem longas operações de campo.

Com as forças intactas, ele disputa o domínio do Império e, sem perder um só homem, seu triunfo é completo. Esse é o método de atacar pelo estratagema.

A regra na guerra é esta: se nossas forças são dez contra um, cercar o inimigo; se são cinco contra um, atacá-lo; se são o dobro, dividir nosso exército em dois.

Se as forças são iguais, podemos oferecer batalha; se um pouco inferiores em número, podemos evitar o inimigo; se totalmente desiguais em tudo, podemos fugir dele.

Pois, embora uma tropa pequena possa oferecer combate obstinado, no fim será capturada pela força maior.

Ora, o general é a muralha do Estado: se a muralha está completa em todos os pontos, o Estado será forte; se a muralha tem falhas, o Estado será fraco.

Há três maneiras pelas quais um governante pode trazer desgraça ao seu exército:

Primeira: ordenando ao exército que avance ou recue, sem saber que ele não tem condições de obedecer. A isso se chama amarrar as pernas do exército.

Segunda: tentando governar um exército do mesmo modo como administra um reino, ignorando as condições próprias da vida militar. Isso inquieta a mente dos soldados.

Terceira: empregando os oficiais sem discernimento, por ignorar o princípio militar da adaptação às circunstâncias. Isso abala a confiança dos soldados.

Mas quando o exército está inquieto e desconfiado, os problemas com os outros príncipes vizinhos não tardam. Isso é simplesmente semear a anarquia no exército e jogar fora a vitória.

Assim, podemos saber que há cinco fatores essenciais para a vitória: vencerá quem souber quando lutar e quando não lutar; vencerá quem souber manejar tanto forças superiores quanto inferiores; vencerá aquele cujo exército está animado pelo mesmo espírito em todas as suas fileiras; vencerá quem, estando ele mesmo preparado, espera para apanhar o inimigo desprevenido; vencerá quem tem capacidade militar e não sofre interferência do soberano. A vitória está no conhecimento desses cinco pontos.

Daí o ditado: Se você conhece o inimigo e conhece a si mesmo, não precisa temer o resultado de cem batalhas. Se você conhece a si mesmo, mas não o inimigo, para cada vitória conquistada sofrerá também uma derrota. Se você não conhece nem o inimigo nem a si mesmo, sucumbirá em todas as batalhas.

4 Disposições táticas

SUN TZU DISSE: Os bons guerreiros de antigamente primeiro se colocavam além da possibilidade de derrota, e depois esperavam a oportunidade de derrotar o inimigo.

Proteger-nos contra a derrota está em nossas mãos; mas a oportunidade de derrotar o inimigo é o próprio inimigo quem a oferece.

Assim, o bom guerreiro é capaz de se garantir contra a derrota, mas não pode ter certeza de derrotar o inimigo.

Daí o ditado: pode-se saber como vencer sem ser capaz de fazê-lo.

A segurança contra a derrota implica tática defensiva; a capacidade de derrotar o inimigo significa tomar a ofensiva.

Manter-se na defensiva indica força insuficiente; atacar, força de sobra.

O general habilidoso na defesa esconde-se nos recessos mais secretos da terra; o habilidoso no ataque irrompe do alto dos céus. Assim temos, de um lado, a capacidade de nos proteger; de outro, uma vitória completa.

Ver a vitória apenas quando ela já está ao alcance de qualquer um não é o cume da excelência.

Tampouco é o cume da excelência lutar, vencer e ouvir o Império inteiro dizer: “Muito bem!”

Levantar um fio de pelo de outono não é sinal de grande força; enxergar o sol e a lua não é sinal de visão aguçada; ouvir o estrondo do trovão não é sinal de ouvido apurado.

O que os antigos chamavam de guerreiro inteligente é aquele que não apenas vence, mas se destaca por vencer com facilidade.

Por isso suas vitórias não lhe trazem fama de sábio nem crédito de valente.

Ele vence as batalhas não cometendo erros. Não cometer erros é o que firma a certeza da vitória, pois significa vencer um inimigo que já está derrotado.

Assim, o guerreiro habilidoso coloca-se numa posição que torna a derrota impossível, e não perde o momento certo de golpear o inimigo.

É por isso que, na guerra, o estrategista vitorioso só busca a batalha depois que a vitória já foi conquistada; enquanto aquele que está destinado à derrota primeiro luta e só depois procura a vitória.

O chefe consumado cultiva a Lei Moral e adere estritamente ao método e à disciplina; assim, tem em seu poder o controle do sucesso.

Quanto ao método militar, temos: primeiro, a Medição; segundo, a Estimativa das quantidades; terceiro, o Cálculo; quarto, a Ponderação das chances; quinto, a Vitória.

A Medição deve sua existência à Terra; a Estimativa das quantidades, à Medição; o Cálculo, à Estimativa; a Ponderação das chances, ao Cálculo; e a Vitória, à Ponderação das chances.

Um exército vitorioso, comparado a um derrotado, é como o peso de uma libra posto na balança contra um único grão.

O avanço de uma força conquistadora é como o rompimento de águas represadas que despencam num abismo de mil braças de profundidade. Isto quanto às disposições táticas.

5 Energia

SUN TZU DISSE: O controle de uma grande força segue o mesmo princípio do controle de poucos homens: é apenas uma questão de dividir seus números.

Lutar com um grande exército sob seu comando em nada difere de lutar com um pequeno: é apenas uma questão de instituir sinais e sinalizações.

Garantir que todo o seu exército possa suportar o impacto do ataque inimigo e permanecer inabalado — isso se consegue com manobras diretas e indiretas.

Fazer que o impacto do seu exército seja como o de uma pedra de amolar lançada contra um ovo — isso se consegue com a ciência dos pontos fracos e fortes.

Em todo combate, o método direto pode ser usado para travar a batalha, mas métodos indiretos serão necessários para garantir a vitória.

As táticas indiretas, aplicadas com eficiência, são inesgotáveis como o Céu e a Terra, infindáveis como o fluxo dos rios e das correntes; como o sol e a lua, terminam apenas para recomençar; como as quatro estações, passam para voltar mais uma vez.

Não há mais do que cinco notas musicais; no entanto, as combinações dessas cinco dão origem a mais melodias do que jamais se poderá ouvir.

Não há mais do que cinco cores primárias — azul, amarelo, vermelho, branco e preto; no entanto, combinadas, elas produzem mais matizes do que jamais se poderá ver.

Não há mais do que cinco sabores fundamentais — azedo, picante, salgado, doce, amargo; no entanto, suas combinações produzem mais sabores do que jamais se poderá provar.

Na batalha, não há mais do que dois métodos de ataque — o direto e o indireto; no entanto, esses dois, combinados, dão origem a uma série infindável de manobras.

O direto e o indireto conduzem um ao outro, alternadamente. É como mover-se em círculo: nunca se chega ao fim. Quem poderá esgotar as possibilidades de sua combinação?

O avanço das tropas é como a correnteza de uma torrente, que chega a rolar pedras em seu caminho.

A qualidade da decisão é como o bote certo de um falcão, que o faz atingir e destruir a presa no momento exato.

Por isso, o bom guerreiro será terrível no seu ímpeto e rápido na sua decisão.

A energia pode ser comparada à tensão de uma besta armada; a decisão, ao disparo do gatilho.

No tumulto e no alvoroço da batalha, pode haver desordem aparente sem nenhuma desordem real; em meio à confusão e ao caos, sua formação pode parecer sem pés nem cabeça, e ainda assim estar à prova de derrota.

A desordem simulada pressupõe disciplina perfeita; o medo simulado pressupõe coragem; a fraqueza simulada pressupõe força.

Esconder a ordem sob o manto da desordem é apenas questão de subdivisão; ocultar a coragem sob uma aparência de timidez pressupõe uma reserva de energia latente; mascarar a força com a fraqueza consegue-se por meio das disposições táticas.

Assim, aquele que é hábil em manter o inimigo em movimento sustenta aparências enganosas, segundo as quais o inimigo agirá. Ele sacrifica alguma coisa, para que o inimigo se lance sobre ela.

Oferecendo iscas, ele o mantém em marcha; depois, com um corpo de homens escolhidos, fica à sua espera.

O combatente inteligente olha para o efeito da energia combinada, e não exige demais dos indivíduos. Daí sua capacidade de escolher os homens certos e utilizar a energia do conjunto.

Quando ele utiliza a energia combinada, seus guerreiros tornam-se como toras ou pedras que rolam. Pois é da natureza da tora e da pedra permanecer imóveis no terreno plano e mover-se no declive; se têm quatro cantos, param; se são redondas, rolam ladeira abaixo.

Assim, a energia desenvolvida por bons guerreiros é como o impulso de uma pedra redonda que rola montanha abaixo, de uma altura de milhares de metros. Isto quanto à energia.

6 Pontos fracos e pontos fortes

SUN TZU DISSE: Quem chega primeiro ao campo de batalha e espera a chegada do inimigo estará descansado para a luta; quem chega em segundo lugar e precisa correr para o combate chegará exausto.

Por isso, o combatente inteligente impõe sua vontade ao inimigo, mas não permite que a vontade do inimigo se imponha a ele.

Oferecendo vantagens, ele pode fazer o inimigo aproximar-se por conta própria; ou, infligindo danos, pode tornar impossível que o inimigo se aproxime.

Se o inimigo está descansando, ele pode importuná-lo; se está bem abastecido de comida, pode fazê-lo passar fome; se está acampado tranquilamente, pode forçá-lo a se mover.

Apareça em pontos que o inimigo será obrigado a correr para defender; marche rapidamente para lugares onde não é esperado.

Um exército pode marchar grandes distâncias sem sofrimento, se marcha por território onde o inimigo não está.

Você pode ter certeza de que seus ataques terão êxito se atacar apenas lugares indefesos. Pode garantir a segurança da sua defesa se defender apenas posições que não podem ser atacadas.

Por isso, é hábil no ataque o general cujo adversário não sabe o que defender; e é hábil na defesa aquele cujo adversário não sabe o que atacar.

Ó divina arte da sutileza e do segredo! Por meio de você aprendemos a ser invisíveis; por meio de você, inaudíveis; e assim podemos ter o destino do inimigo em nossas mãos.

Você pode avançar e ser absolutamente irresistível, se avançar sobre os pontos fracos do inimigo; pode recuar e estar a salvo da perseguição, se seus movimentos forem mais rápidos que os dele.

Se queremos lutar, o inimigo pode ser forçado ao combate mesmo que esteja protegido por uma muralha alta e um fosso profundo. Basta atacarmos algum outro ponto que ele será obrigado a socorrer.

Se não queremos lutar, podemos impedir que o inimigo nos ataque mesmo que as linhas do nosso acampamento estejam apenas riscadas no chão. Basta lançarmos no caminho dele algo estranho e inexplicável.

Descobrimo as disposições do inimigo e permanecendo invisíveis, podemos manter nossas forças concentradas, enquanto as dele terão de se dividir.

Podemos formar um único corpo unido, enquanto o inimigo precisa se fracionar. Haverá, então, um todo inteiro contra partes separadas de um todo — o que significa que seremos muitos contra poucos.

E se formos capazes de atacar assim uma força inferior com uma superior, nossos adversários estarão em apuros.

O lugar onde pretendemos lutar não deve ser revelado; pois então o inimigo terá de se preparar contra um possível ataque em vários pontos diferentes; e, com suas forças distribuídas em muitas direções, os números que teremos

de enfrentar em qualquer ponto serão proporcionalmente pequenos.

Pois, se o inimigo reforçar a vanguarda, enfraquecerá a retaguarda; se reforçar a retaguarda, enfraquecerá a vanguarda; se reforçar a esquerda, enfraquecerá a direita; se reforçar a direita, enfraquecerá a esquerda. Se enviar reforços para todos os lados, será fraco em todos os lados.

A fraqueza numérica vem de ter que se precaver contra ataques possíveis; a força numérica, de obrigar o adversário a fazer esses preparativos contra nós.

Conhecendo o lugar e a hora da batalha que se aproxima, podemos concentrar nossas forças vindas das maiores distâncias para lutar.

Mas, se nem a hora nem o lugar são conhecidos, a ala esquerda não poderá socorrer a direita, nem a direita socorrer a esquerda; a vanguarda não poderá apoiar a retaguarda, nem a retaguarda apoiar a vanguarda. Quanto pior, então, se as partes mais distantes do exército estiverem separadas por menos de cem *li*, e mesmo as mais próximas por vários *li*!

Embora, segundo meus cálculos, os soldados de Yueh superem os nossos em número, isso de nada lhes valerá quanto à vitória. Digo, portanto: a vitória pode ser alcançada.

Ainda que o inimigo seja mais numeroso, podemos impedi-lo de lutar. Trace planos para descobrir as intenções dele e a probabilidade de sucesso delas.

Provoque-o, e descubra o princípio da sua atividade ou inatividade. Force-o a revelar-se, para encontrar seus pontos vulneráveis.

Compare cuidadosamente o exército adversário com o seu, para saber onde a força sobra e onde falta.

Ao fazer suas disposições táticas, o ponto mais alto que você pode atingir é ocultá-las; oculte suas disposições, e você estará a salvo da espionagem dos espiões mais sutis e das maquinações das mentes mais sábias.

Como a vitória pode ser produzida a partir das próprias táticas do inimigo — eis o que a multidão não consegue compreender.

Todos os homens podem ver as táticas pelas quais eu venço, mas o que ninguém consegue ver é a estratégia da qual a vitória nasce.

Não repita as táticas que lhe deram uma vitória; deixe que seus métodos sejam regulados pela variedade infinita das circunstâncias.

As táticas militares são como a água; pois a água, em seu curso natural, foge dos lugares altos e corre para baixo.

Assim, na guerra, o caminho é evitar o que é forte e golpear o que é fraco.

A água molda seu curso conforme a natureza do terreno sobre o qual corre; o soldado constrói sua vitória em relação ao inimigo que está enfrentando.

Portanto, assim como a água não conserva uma forma constante, na guerra não há condições constantes.

Aquele que consegue modificar suas táticas conforme o adversário, e com isso alcançar a vitória, pode ser chamado um capitão nascido do céu.

Os cinco elementos — água, fogo, madeira, metal, terra — não predominam sempre por igual; as quatro estações abrem caminho umas às outras, cada uma por sua vez. Há dias curtos e dias longos; a lua tem seus períodos de minguante e de crescente.

7 Manobras

SUN TZU DISSE: Na guerra, o general recebe suas ordens do soberano.

Depois de reunir um exército e concentrar suas forças, ele deve misturar e harmonizar os diferentes elementos antes de armar acampamento.

Depois disso vêm as manobras táticas — e não há nada mais difícil. A dificuldade da manobra tática consiste em transformar o caminho tortuoso no mais direto, e o infortúnio em vantagem.

Assim, tomar uma rota longa e sinuosa, depois de atrair o inimigo para fora do caminho, e, mesmo partindo depois dele, conseguir chegar à meta antes dele — isso mostra o conhecimento da arte do desvio.

Manobrar com um exército disciplinado é vantajoso; com uma multidão indisciplinada, é muito perigoso.

Se você põe em marcha um exército totalmente equipado para conquistar uma vantagem, é provável que chegue tarde demais. Por outro lado, destacar uma coluna veloz para esse fim implica sacrificar sua bagagem e seus suprimentos.

Assim, se você ordenar aos seus homens que enrolem os casacos de couro e façam marchas forçadas sem parar, dia e noite, cobrindo o dobro da distância habitual de uma só vez, percorrendo cem *li* para conquistar uma vantagem, os chefes de todas as suas três divisões cairão nas mãos do inimigo.

Os homens mais fortes estarão na frente, os cansados ficarão para trás, e, nesse esquema, apenas um décimo do seu exército chegará ao destino.

Se você marchar cinquenta *li* para superar o inimigo em manobra, perderá o chefe da sua primeira divisão, e apenas metade da sua força chegará à meta.

Se marchar trinta *li* com o mesmo objetivo, dois terços do seu exército chegarão.

Podemos concluir, então, que um exército sem sua bagagem está perdido; sem provisões, está perdido; sem bases de suprimento, está perdido.

Não podemos firmar alianças enquanto não conhecermos as intenções dos nossos vizinhos.

Não estamos aptos a conduzir um exército em marcha se não conhecemos a face do território — suas montanhas e florestas, suas armadilhas e precipícios, seus pântanos e brejos.

Não conseguiremos aproveitar as vantagens naturais do terreno se não usarmos guias locais.

Na guerra, pratique a dissimulação, e você terá êxito. Mova-se apenas se houver uma vantagem real a conquistar.

Concentrar ou dividir as tropas: isso deve ser decidido pelas circunstâncias.

Que a sua rapidez seja a do vento; a sua compactação, a da floresta.

No avanço e na pilhagem, seja como o fogo; na imobilidade, como a montanha.

Que seus planos sejam escuros e impenetráveis como a noite; e, quando você se mover, caia como um raio.

Quando você saquear uma região, o espólio deve ser dividido entre seus homens; quando capturar novo território, reparta-o em lotes para o benefício dos soldados.

Pondere e delibere antes de fazer um movimento.

Vencerá quem tiver aprendido a arte do desvio. Essa é a arte da manobra.

O Livro do Manejo dos Exércitos diz: no campo de batalha, a palavra falada não alcança longe o bastante — daí a instituição dos gongos e tambores. Nem os objetos comuns podem ser vistos com clareza suficiente — daí a instituição dos estandartes e bandeiras.

Gongos e tambores, estandartes e bandeiras são os meios pelos quais os ouvidos e os olhos do exército podem ser concentrados num único ponto.

Formando o exército, assim, um único corpo unido, é impossível tanto ao valente avançar sozinho quanto ao covarde recuar sozinho. Essa é a arte de conduzir grandes massas de homens.

No combate noturno, portanto, use muitos fogos de sinalização e tambores; no combate diurno, bandeiras e

estandartes, como meio de influenciar os ouvidos e os olhos do seu exército.

Um exército inteiro pode ser despojado do seu ânimo; um comandante-chefe pode ser despojado da sua presença de espírito.

Ora, o ânimo do soldado é mais agudo pela manhã; ao meio-dia, já começa a declinar; e, ao anoitecer, sua mente só pensa em voltar ao acampamento.

O general inteligente, portanto, evita um exército quando seu ânimo está aceso, e o ataca quando ele está apático e inclinado a voltar. Essa é a arte de estudar os estados de ânimo.

Disciplinado e calmo, esperar o aparecimento da desordem e do alvoroço entre os inimigos: essa é a arte de conservar o domínio de si.

Estar perto da meta enquanto o inimigo ainda está longe dela; esperar tranquilamente enquanto o inimigo se esfalta e luta; estar bem alimentado enquanto o inimigo passa fome: essa é a arte de poupar as próprias forças.

Abster-se de interceptar um inimigo cujos estandartes estão em perfeita ordem; abster-se de atacar um exército disposto em formação calma e confiante: essa é a arte de estudar as circunstâncias.

É um axioma militar não avançar morro acima contra o inimigo, nem enfrentá-lo quando ele desce o morro.

Não persiga um inimigo que simula fuga; não ataque soldados cujo ânimo está aceso.

Não engula a isca oferecida pelo inimigo. Não interfira com um exército que está voltando para casa.

Quando cercar um exército, deixe uma saída livre. Não pressione demais um inimigo desesperado.

Essa é a arte de fazer a guerra.

8 Variação de táticas

SUN TZU DISSE: Na guerra, o general recebe suas ordens do soberano, reúne seu exército e concentra suas forças.

Em terreno difícil, não acampe. Em território onde grandes estradas se cruzam, una-se aos seus aliados. Não se demore em posições perigosamente isoladas. Em situações de cerco, recorra ao stratagema. Em posição desesperada, lute.

Há caminhos que não devem ser seguidos, exércitos que não devem ser atacados, cidades que não devem ser sitiadas, posições que não devem ser disputadas, ordens do soberano que não devem ser obedecidas.

O general que compreende a fundo as vantagens que acompanham a variação de táticas sabe como conduzir suas tropas.

O general que não as compreende pode até conhecer bem a configuração do terreno, mas não conseguirá tirar proveito prático do seu conhecimento.

Assim também, o estudioso da guerra que não domina a arte de variar seus planos, ainda que conheça as Cinco Vantagens, não conseguirá tirar o melhor de seus homens.

Por isso, nos planos do chefe sábio, as considerações de vantagem e de desvantagem estarão sempre combinadas.

Se nossa expectativa de vantagem for temperada dessa maneira, poderemos ter êxito no essencial dos nossos planos.

Se, por outro lado, mesmo em meio às dificuldades, estivermos sempre prontos a agarrar uma vantagem, poderemos nos livrar do infortúnio.

Enfraqueça os chefes inimigos infligindo-lhes danos; crie-lhes problemas e mantenha-os constantemente ocupados; ofereça-lhes atrativos enganosos e faça-os correr para onde você quiser.

A arte da guerra nos ensina a confiar não na probabilidade de o inimigo não vir, mas na nossa prontidão para recebê-lo;

não na chance de ele não atacar, mas no fato de termos tornado a nossa posição inatacável.

Há cinco defeitos perigosos que podem afetar um general: a imprudência temerária, que leva à destruição; a covardia, que leva à captura; o temperamento explosivo, que pode ser provocado por insultos; o pundonor delicado demais, sensível à vergonha; a preocupação excessiva com seus homens, que o expõe à inquietação e ao tormento.

Esses são os cinco pecados capitais de um general, ruinosos para a condução da guerra.

Quando um exército é derrotado e seu chefe morto, a causa certamente será encontrada entre esses cinco defeitos perigosos. Que eles sejam objeto de meditação.

9 O exército em marcha

SUN TZU DISSE: Chegamos agora à questão de acampar o exército e observar os sinais do inimigo. Atravesse rapidamente as montanhas e mantenha-se na vizinhança dos vales.

Acampe em lugares altos, de frente para o sol. Não suba as alturas para lutar. Isto quanto à guerra nas montanhas.

Depois de cruzar um rio, afaste-se bastante dele.

Quando uma força invasora cruza um rio em sua marcha, não avance para enfrentá-la no meio da corrente. O melhor é deixar que metade do exército atravesse e então desferir o ataque.

Se você está ansioso por lutar, não vá ao encontro do invasor perto de um rio que ele terá de atravessar.

Ancore suas embarcações rio acima em relação ao inimigo, de frente para o sol. Não avance rio acima para enfrentá-lo. Isto quanto à guerra fluvial.

Ao cruzar pântanos salgados, sua única preocupação deve ser atravessá-los depressa, sem nenhuma demora.

Se for forçado a lutar num pântano salgado, tenha água e capim por perto e árvores às suas costas. Isto quanto às operações em pântanos.

Em terreno seco e plano, tome uma posição de fácil acesso, com terreno elevado à sua direita e à retaguarda, de modo que o perigo fique à frente e a segurança atrás. Isto quanto à campanha em terreno plano.

Esses são os quatro ramos úteis do conhecimento militar que permitiram ao Imperador Amarelo vencer quatro soberanos diferentes.

Todos os exércitos preferem o terreno alto ao baixo, e os lugares ensolarados aos escuros.

Se você cuida bem dos seus homens e acampa em terreno firme, o exército ficará livre de doenças de todo tipo, e isso significará a vitória.

Quando chegar a uma colina ou barranco, ocupe o lado ensolarado, com a encosta à sua direita e atrás. Assim você agirá em benefício dos seus soldados e aproveitará as vantagens naturais do terreno.

Quando, por causa de chuvas fortes na cabeceira, um rio que você deseja atravessar está cheio e coberto de espuma, espere até que baixe.

Regiões onde há penhascos íngremes com torrentes correndo entre eles, fundas depressões naturais, lugares confinados, matagais emaranhados, atoleiros e fendas devem ser abandonadas o mais depressa possível e nunca abordadas.

Enquanto nos mantemos longe desses lugares, devemos fazer o inimigo aproximar-se deles; enquanto os encaramos de frente, devemos deixar que o inimigo os tenha pela retaguarda.

Se na vizinhança do seu acampamento houver terreno acidentado, lagoas cercadas de capim aquático, bacias cheias de juncos ou bosques de vegetação densa e baixa, tudo deve ser vasculhado e revistado com cuidado; pois são esses os lugares onde provavelmente se escondem emboscadas e espiões insidiosos.

Quando o inimigo está perto e permanece quieto, é porque confia na força natural da sua posição.

Quando se mantém a distância e tenta provocar a batalha, é porque deseja que o outro lado avance.

Se o lugar do acampamento dele é de fácil acesso, é porque está oferecendo uma isca.

Movimento entre as árvores de uma floresta mostra que o inimigo está avançando. O aparecimento de anteparos em meio ao capim alto significa que o inimigo quer nos deixar desconfiados.

O voo súbito dos pássaros é sinal de emboscada. Animais assustados indicam que um ataque repentino está a caminho.

Quando a poeira sobe em coluna alta, é sinal de carros avançando; quando a poeira é baixa, mas espalhada por área ampla, anuncia a aproximação da infantaria. Quando ela se ramifica em direções diferentes, mostra que grupos foram enviados para recolher lenha. Algumas nuvens pequenas de poeira, indo e vindo, significam que o exército está montando acampamento.

Palavras humildes e preparativos intensificados são sinais de que o inimigo está prestes a avançar. Linguagem violenta e avanço agressivo, como se fosse atacar, são sinais de que ele vai recuar.

Quando os carros leves saem primeiro e tomam posição nas alas, é sinal de que o inimigo está se formando para a batalha.

Propostas de paz não acompanhadas de um pacto jurado indicam uma trama.

Quando há muita correria e os soldados se põem em formação, é porque chegou o momento crítico.

Quando se vê alguns avançando e outros recuando, é uma armadilha.

Quando os soldados ficam de pé apoiados nas lanças, estão fracos de fome.

Se os encarregados de buscar água começam por beber eles mesmos, o exército sofre de sede.

Se o inimigo vê uma vantagem a conquistar e não faz esforço para alcançá-la, os soldados estão exaustos.

Se os pássaros se reúnem em algum ponto, é porque está desocupado. Gritaria à noite denuncia nervosismo.

Se há desordem no acampamento, a autoridade do general é fraca. Se os estandartes e bandeiras mudam de lugar a toda hora, a revolta está sendo tramada. Se os oficiais se irritam com facilidade, é porque os homens estão cansados.

Quando um exército alimenta os cavalos com grão e mata o gado para comer, e quando os homens não penduram mais as panelas sobre as fogueiras, mostrando que não voltarão às suas tendas, você pode saber que estão decididos a lutar até a morte.

A visão de homens cochichando em pequenos grupos ou falando em voz baixa aponta para o descontentamento entre a tropa.

Recompensas frequentes demais significam que o inimigo chegou ao fim de seus recursos; castigos em excesso revelam um estado de aflição extrema.

Começar com bravatas e depois assustar-se com o número dos inimigos mostra uma suprema falta de inteligência.

Quando enviados chegam com palavras gentis na boca, é sinal de que o inimigo deseja uma trégua.

Se as tropas inimigas marcham furiosas ao nosso encontro e permanecem longo tempo frente a frente conosco, sem travar combate nem se retirar, a situação exige grande vigilância e cautela.

Se nossas tropas não são mais numerosas que as do inimigo, isso é plenamente suficiente; significa apenas que nenhum ataque direto pode ser feito. O que podemos fazer é simplesmente concentrar toda a força disponível, vigiar o inimigo de perto e obter reforços.

Quem não exerce a previdência, e trata os adversários com desdém, certamente será capturado por eles.

Se os soldados forem punidos antes de terem se afeiçoado a você, não serão submissos; e, se não forem submissos, serão praticamente inúteis. Se, quando os soldados já se afeiçoaram a você, os castigos não forem aplicados, eles continuarão inúteis.

Portanto, os soldados devem ser tratados, em primeiro lugar, com humanidade, mas mantidos sob controle por

meio de uma disciplina de ferro. Esse é um caminho certo para a vitória.

Se, no treinamento dos soldados, as ordens são habitualmente aplicadas, o exército será bem disciplinado; se não, sua disciplina será má.

Se um general mostra confiança em seus homens, mas sempre insiste em que suas ordens sejam obedecidas, o ganho será mútuo.

10 Terreno

SUN TZU DISSE: Podemos distinguir seis tipos de terreno: o terreno acessível; o terreno que enreda; o terreno que faz temporizar; os desfiladeiros estreitos; as alturas escarpadas; as posições muito distantes do inimigo.

O terreno que pode ser livremente atravessado pelos dois lados chama-se acessível.

Em terreno dessa natureza, chegue antes do inimigo para ocupar os pontos elevados e ensolarados, e proteja bem a sua linha de suprimentos. Então você poderá lutar com vantagem.

O terreno que pode ser abandonado, mas que é difícil de reocupar, chama-se terreno que enreda.

De uma posição desse tipo, se o inimigo está desprevenido, você pode sair e derrotá-lo. Mas, se o inimigo está preparado

para a sua vinda e você não consegue derrotá-lo, então, sendo impossível o retorno, o desastre virá.

Quando a posição é tal que nenhum dos lados ganha em fazer o primeiro movimento, chama-se terreno que faz temporizar.

Numa posição desse tipo, ainda que o inimigo nos ofereça uma isca atraente, é aconselhável não avançar, e sim recuar, atraindo por nossa vez o inimigo; então, quando parte do exército dele tiver saído, poderemos desferir nosso ataque com vantagem.

Quanto aos desfiladeiros estreitos, se você puder ocupá-los primeiro, deixe-os fortemente guarnecidos e espere a chegada do inimigo.

Se o inimigo se antecipar a você na ocupação de um desfiladeiro, não vá atrás dele se o desfiladeiro estiver totalmente guarnecido; somente se estiver guarnecido de forma fraca.

Quanto às alturas escarpadas, se você chegar antes do adversário, ocupe os pontos elevados e ensolarados, e ali espere que ele suba.

Se o inimigo as tiver ocupado antes de você, não o siga: recue e tente atraí-lo para fora.

Se você está posicionado a grande distância do inimigo e a força dos dois exércitos é igual, não é fácil provocar uma batalha, e lutar será desvantajoso para você.

Esses seis são os princípios ligados à Terra. O general que alcançou um posto de responsabilidade deve estudá-los com cuidado.

Ora, um exército está exposto a seis calamidades que não vêm de causas naturais, mas de faltas pelas quais o general é responsável. São elas: a fuga; a insubordinação; o colapso; a ruína; a desorganização; a debandada.

Sendo iguais as demais condições, se uma força é lançada contra outra dez vezes maior, o resultado será a fuga da primeira.

Quando os soldados comuns são fortes demais e seus oficiais fracos demais, o resultado é a insubordinação. Quando os oficiais são fortes demais e os soldados comuns fracos demais, o resultado é o colapso.

Quando os oficiais superiores são coléricos e insubordinados, e ao encontrar o inimigo dão batalha por conta própria, movidos pelo ressentimento, antes que o comandante-chefe possa saber se está ou não em condições de lutar, o resultado é a ruína.

Quando o general é fraco e sem autoridade; quando suas ordens não são claras e precisas; quando não há tarefas fixas atribuídas a oficiais e soldados, e as fileiras se formam de maneira relaxada e ao acaso, o resultado é a mais completa desorganização.

Quando um general, incapaz de avaliar a força do inimigo, permite que uma força menor enfrente outra maior, ou lança um destacamento fraco contra um poderoso, e deixa de colocar soldados escolhidos na linha de frente, o resultado será a debandada.

Essas são as seis maneiras de cortejar a derrota, que devem ser cuidadosamente observadas pelo general que alcançou um posto de responsabilidade.

A conformação natural do terreno é o melhor aliado do soldado; mas a capacidade de avaliar o adversário, de controlar as forças da vitória e de calcular com perspicácia

as dificuldades, os perigos e as distâncias constitui a prova do grande general.

Quem sabe essas coisas e, ao lutar, põe seu conhecimento em prática, vencerá suas batalhas. Quem não as sabe, nem as pratica, certamente será derrotado.

Se a luta há de resultar em vitória, então você deve lutar, ainda que o governante o proíba; se a luta não há de resultar em vitória, então você não deve lutar, nem mesmo por ordem do governante.

O general que avança sem cobiçar a fama e recua sem temer a desgraça, cujo único pensamento é proteger seu país e prestar bom serviço ao seu soberano, é a joia do reino.

Considere seus soldados como seus filhos, e eles o seguirão até os vales mais profundos; olhe para eles como seus filhos amados, e eles estarão ao seu lado até a morte.

Se, porém, você é indulgente, mas incapaz de fazer sentir sua autoridade; bondoso, mas incapaz de impor suas ordens; e incapaz, além disso, de reprimir a desordem — então seus soldados devem ser comparados a crianças mimadas: são inúteis para qualquer finalidade prática.

Se sabemos que nossos homens estão em condições de atacar, mas não sabemos que o inimigo não está aberto ao ataque, caminhamos apenas metade do caminho até a vitória.

Se sabemos que o inimigo está aberto ao ataque, mas não sabemos que nossos homens não estão em condições de atacar, caminhamos apenas metade do caminho até a vitória.

Se sabemos que o inimigo está aberto ao ataque, e sabemos que nossos homens estão em condições de atacar, mas não sabemos que a natureza do terreno torna a luta impraticável, ainda assim caminhamos apenas metade do caminho até a vitória.

Por isso, o soldado experiente, uma vez em movimento, nunca fica perdido; uma vez que levantou acampamento, nunca fica sem saber o que fazer.

Daí o ditado: Se você conhece o inimigo e conhece a si mesmo, sua vitória não estará em dúvida; se conhece o Céu e conhece a Terra, você pode tornar a sua vitória completa.

11 As nove situações

SUN TZU DISSE: A arte da guerra reconhece nove variedades de terreno: terreno de dispersão; terreno fácil; terreno de disputa; terreno aberto; terreno de estradas que se cruzam; terreno sério; terreno difícil; terreno cercado; terreno desesperado.

Quando um chefe luta em seu próprio território, esse é o terreno de dispersão.

Quando ele penetrou em território hostil, mas não a grande profundidade, é o terreno fácil.

O terreno cuja posse traz grande vantagem para qualquer dos lados é o terreno de disputa.

O terreno em que cada lado tem liberdade de movimento é o terreno aberto.

O terreno que dá acesso a três estados vizinhos, de modo que aquele que o ocupa primeiro tem a maior parte do Império ao seu alcance, é o terreno de estradas que se cruzam.

Quando um exército penetrou no coração de um país hostil, deixando para trás uma série de cidades fortificadas, esse é o terreno sério.

Florestas de montanha, encostas escarpadas, charcos e pântanos — todo território difícil de atravessar: esse é o terreno difícil.

O terreno alcançado por desfiladeiros estreitos, do qual só podemos nos retirar por caminhos tortuosos, de modo que um pequeno número de inimigos bastaria para esmagar um grande contingente dos nossos: esse é o terreno cercado.

O terreno em que só podemos escapar da destruição lutando sem demora é o terreno desesperado.

Portanto: em terreno de dispersão, não lute. Em terreno fácil, não pare. Em terreno de disputa, não ataque.

Em terreno aberto, não tente bloquear o caminho do inimigo. Em terreno de estradas que se cruzam, una-se aos seus aliados.

Em terreno sério, recolha provisões. Em terreno difícil, mantenha a marcha firme.

Em terreno cercado, recorra ao estratagema. Em terreno desesperado, lute.

Aqueles que antigamente eram chamados de chefes habilitados sabiam cravar uma cunha entre a frente e a retaguarda do inimigo; impedir a cooperação entre suas divisões grandes e pequenas; impedir que as boas tropas socorressem as más, e que os oficiais reagrupassem seus homens.

Quando os homens do inimigo estavam dispersos, eles os impediam de se concentrar; mesmo quando suas forças estavam unidas, conseguiam mantê-las em desordem.

Quando lhes era vantajoso, avançavam; quando não, ficavam parados.

Se me perguntassem como enfrentar uma grande hoste inimiga em formação ordenada e prestes a atacar, eu diria: “Comece apoderando-se de algo que o seu adversário estima; então ele se dobrará à sua vontade.”

A rapidez é a essência da guerra: aproveite o despreparo do inimigo, avance por rotas inesperadas e ataque pontos desguarnecidos.

Os princípios a serem observados por uma força invasora são estes: quanto mais fundo você penetra num país, maior será a solidariedade das suas tropas, e assim os defensores não prevalecerão contra você.

Faça incursões em território fértil para abastecer seu exército de comida.

Estude com cuidado o bem-estar dos seus homens e não os sobrecarregue. Concentre sua energia e acumule suas forças. Mantenha seu exército continuamente em movimento e trace planos insondáveis.

Lance seus soldados em posições de onde não há saída, e eles preferirão a morte à fuga. Se estão dispostos a morrer, não há o que não possam conquistar. Oficiais e soldados, todos juntos, darão o máximo das suas forças.

Em situação desesperada, os soldados perdem o sentimento do medo. Se não há refúgio, mantêm-se firmes. Se estão no coração de um país hostil, mostram uma frente obstinada. Se não há remédio, lutam com todas as forças.

Assim, sem esperar ordem, estarão sempre alerta; sem esperar pedido, farão a sua vontade; sem precisar de restrições, serão fiéis; sem receber comandos, merecerão confiança.

Proíba a consulta a presságios e afaste as dúvidas supersticiosas. Então, até que a própria morte chegue, nenhuma calamidade precisará ser temida.

Se nossos soldados não andam carregados de dinheiro, não é porque desprezem as riquezas; se suas vidas não são longas, não é porque não queiram viver muito.

No dia em que recebem a ordem de partir para a batalha, seus soldados podem chorar — os que estão sentados molhando as roupas de lágrimas, os que estão deitados deixando-as escorrer pelo rosto. Mas, uma vez encurralados, eles mostrarão a coragem de um Chu ou de um Kuei.

O tático habilidoso pode ser comparado ao *shuai-jan*. O *shuai-jan* é uma serpente que vive nas montanhas Ch'ang. Golpeie sua cabeça, e você será atacado pela cauda; golpeie sua cauda, e será atacado pela cabeça; golpeie seu meio, e será atacado pela cabeça e pela cauda ao mesmo tempo.

Se me perguntarem se um exército pode imitar o *shuai-jan*, responderei que sim. Pois os homens de Wu e os homens de Yueh são inimigos; e, no entanto, se estiverem cruzando um rio no mesmo barco e forem apanhados por uma tempestade, socorrerão uns aos outros, como a mão esquerda ajuda a direita.

Por isso, não basta depositar confiança na amarração dos cavalos e no enterro das rodas dos carros no chão.

O princípio para administrar um exército é estabelecer um único padrão de coragem, que todos devem alcançar.

Como tirar o melhor dos fortes e dos fracos: eis uma questão que envolve o uso adequado do terreno.

Assim, o general habilidoso conduz seu exército como se conduzisse um único homem pela mão, quer ele queira, quer não.

Cabe ao general ser calado, e assim garantir o segredo; ser correto e justo, e assim manter a ordem.

Ele deve ser capaz de confundir seus oficiais e soldados com relatos e aparências falsas, mantendo-os em completa ignorância.

Alterando seus arranjos e mudando seus planos, ele mantém o inimigo sem conhecimento certo. Mudando seu acampamento de lugar e tomando rotas sinuosas, impede que o inimigo antecipe seu propósito.

No momento crítico, o chefe de um exército age como quem subiu a um lugar alto e depois chuta a escada para longe. Ele leva seus homens fundo em território hostil antes de revelar seu jogo.

Ele queima seus barcos e quebra suas panelas; como um pastor conduzindo um rebanho, leva seus homens para lá e para cá, e ninguém sabe para onde está indo.

Reunir sua hoste e lançá-la ao perigo: isso pode ser chamado o ofício do general.

As diferentes medidas adequadas às nove variedades de terreno; a conveniência de táticas agressivas ou defensivas; e as leis fundamentais da natureza humana: eis coisas que devem certamente ser estudadas.

Ao invadir território hostil, o princípio geral é que penetrar fundo traz coesão; penetrar pouco significa dispersão.

Quando você deixa seu país para trás e conduz seu exército através de território vizinho, está em terreno crítico. Quando há comunicações pelos quatro lados, o terreno é o das estradas que se cruzam.

Quando você penetra fundo num país, está em terreno sério. Quando penetra pouco, está em terreno fácil.

Quando você tem as fortalezas do inimigo à retaguarda e desfiladeiros estreitos à frente, está em terreno cercado. Quando não há refúgio algum, está em terreno desesperado.

Portanto, em terreno de dispersão, eu inspiraria em meus homens a unidade de propósito. Em terreno fácil, cuidaria de que houvesse estreita ligação entre todas as partes do meu exército.

Em terreno de disputa, apressaria minha retaguarda.

Em terreno aberto, manteria um olhar vigilante sobre minhas defesas. Em terreno de estradas que se cruzam, consolidaria minhas alianças.

Em terreno sério, procuraria garantir um fluxo contínuo de suprimentos. Em terreno difícil, continuaria avançando pela estrada.

Em terreno cercado, bloquearia qualquer via de retirada. Em terreno desesperado, proclamaria aos meus soldados a impossibilidade de salvar a vida.

Pois é da disposição do soldado oferecer resistência obstinada quando cercado, lutar com bravura quando não pode evitá-lo e obedecer prontamente quando caiu em perigo.

Não podemos firmar alianças com príncipes vizinhos enquanto não conhecermos suas intenções. Não estamos aptos a conduzir um exército em marcha se não conhecemos a face do território — suas montanhas e florestas, suas armadilhas e precipícios, seus pântanos e brejos. Não conseguiremos aproveitar as vantagens naturais do terreno se não usarmos guias locais.

Ignorar qualquer um dos quatro ou cinco princípios seguintes não convém a um príncipe guerreiro.

Quando um príncipe guerreiro ataca um estado poderoso, sua arte de comando mostra-se em impedir a concentração das forças inimigas. Ele intimida seus adversários, e os aliados deles são impedidos de se unir contra ele.

Por isso, ele não se esforça por aliar-se a todo mundo, nem fomenta o poder de outros estados. Executa seus próprios

desígnios secretos, mantendo os antagonistas sob temor. Assim, é capaz de capturar suas cidades e derrubar seus reinos.

Conceda recompensas sem se prender a regras; emita ordens sem se prender a arranjos anteriores; e você será capaz de manejar um exército inteiro como se lidasse com um único homem.

Confronte seus soldados com o feito em si; nunca os deixe conhecer seus planos. Quando a perspectiva é boa, coloque-a diante dos olhos deles; mas nada lhes diga quando a situação é sombria.

Coloque seu exército em perigo mortal, e ele sobreviverá; mergulhe-o em situação desesperada, e ele sairá dela em segurança.

Pois é justamente quando uma força caiu em perigo que ela é capaz de desferir o golpe da vitória.

O sucesso na guerra é obtido acomodando-nos cuidadosamente ao propósito do inimigo.

Mantendo-nos persistentemente colados ao flanco do inimigo, conseguiremos, com o tempo, eliminar o comandante-chefe.

A isso se chama a capacidade de realizar algo pela pura astúcia.

No dia em que assumir o comando, bloqueie as passagens da fronteira, destrua os salvo-condutos oficiais e interrompa a passagem de todos os emissários.

Seja severo na sala do conselho, para que você possa controlar a situação.

Se o inimigo deixa uma porta aberta, você deve entrar depressa.

Antecipe-se ao seu adversário apoderando-se do que ele estima, e procure, com sutileza, determinar o momento da chegada dele ao campo.

Caminhe pela trilha definida pela regra e acomode-se ao inimigo, até que você possa travar a batalha decisiva.

No começo, portanto, mostre a timidez de uma donzela, até que o inimigo lhe dê uma abertura; depois, imite a rapidez

de uma lebre em disparada, e será tarde demais para o inimigo detê-lo.

12 O ataque pelo fogo

SUN TZU DISSE: Há cinco maneiras de atacar com fogo. A primeira é queimar os soldados em seu acampamento; a segunda é queimar os depósitos; a terceira é queimar os comboios de bagagem; a quarta é queimar os arsenais e armazéns; a quinta é lançar fogo certo sobre o inimigo.

Para realizar um ataque, precisamos ter meios disponíveis. O material para atear fogo deve estar sempre pronto.

Há uma estação apropriada para atacar com fogo, e dias especiais para iniciar um incêndio.

A estação apropriada é quando o tempo está muito seco; os dias especiais são aqueles em que a lua está nas constelações da Peneira, do Muro, da Asa ou da Travessa; pois esses quatro são dias de vento crescente.

Ao atacar com fogo, devemos estar preparados para cinco desdobramentos possíveis:

Primeiro: quando o fogo irrompe dentro do acampamento inimigo, responda imediatamente com um ataque de fora.

Segundo: se o fogo começa, mas os soldados inimigos permanecem quietos, aguarde o momento certo e não ataque.

Terceiro: quando a força das chamas tiver atingido o auge, prossiga com o ataque, se isso for praticável; se não, fique onde está.

Quarto: se for possível fazer um assalto com fogo a partir de fora, não espere que ele irrompa lá dentro: desfira seu ataque num momento favorável.

Quinto: quando você atear fogo, esteja do lado de onde sopra o vento. Não ataque contra o vento.

Um vento que se levanta de dia dura muito; uma brisa noturna logo cai.

Em todo exército, os cinco desdobramentos ligados ao fogo devem ser conhecidos, os movimentos das estrelas calculados, e uma vigilância mantida sobre os dias apropriados.

Por isso, os que usam o fogo como auxiliar do ataque mostram inteligência; os que usam a água como auxiliar do ataque ganham um acréscimo de força.

Por meio da água, o inimigo pode ser interceptado, mas não despojado de todos os seus bens.

Infeliz é o destino de quem tenta vencer suas batalhas e ter êxito em seus ataques sem cultivar o espírito de iniciativa; pois o resultado é perda de tempo e estagnação geral.

Daí o ditado: o governante esclarecido traça seus planos com muita antecedência; o bom general cultiva seus recursos.

Não se mova a menos que veja uma vantagem; não use suas tropas a menos que haja algo a ganhar; não lute a menos que a posição seja crítica.

Nenhum governante deve pôr tropas em campo apenas para desafogar a própria irritação; nenhum general deve travar uma batalha apenas por despeito.

Se for vantajoso, avance; se não, fique onde está.

A raiva pode, com o tempo, converter-se em alegria; o aborrecimento pode ser seguido de contentamento.

Mas um reino que foi destruído uma vez jamais pode voltar a existir; nem os mortos podem voltar à vida.

Por isso, o governante esclarecido é cuidadoso, e o bom general, cheio de cautela. Esse é o caminho para manter um país em paz e um exército intacto.

13 O uso de espões

SUN TZU DISSE: Levantar um exército de cem mil homens e fazê-lo marchar grandes distâncias significa pesadas perdas para o povo e um dreno nos recursos do Estado. O gasto diário chegará a mil onças de prata. Haverá agitação dentro e fora do país, e homens tombarão exaustos pelas estradas. Nada menos que setecentas mil famílias serão atrapalhadas em seu trabalho.

Exércitos hostis podem ficar frente a frente durante anos, lutando pela vitória que se decide num único dia. Sendo assim, permanecer na ignorância sobre a condição do inimigo, apenas por não querer gastar cem onças de prata em honrarias e salários, é o cúmulo da desumanidade.

Quem age assim não é chefe de homens, não é auxílio para seu soberano, não é senhor da vitória.

Assim, o que permite ao soberano sábio e ao bom general atacar, conquistar e alcançar coisas fora do alcance dos homens comuns é o conhecimento prévio.

Ora, esse conhecimento prévio não pode ser extraído dos espíritos; não pode ser obtido indutivamente da experiência, nem por qualquer cálculo dedutivo.

O conhecimento das disposições do inimigo só pode ser obtido de outros homens.

Daí o uso de espões, dos quais há cinco classes: espões locais; espões internos; espões convertidos; espões condenados; espões sobreviventes.

Quando essas cinco espécies de espião estão todas em atividade, ninguém consegue descobrir o sistema secreto. A isso se chama “a manipulação divina dos fios”. É a faculdade mais preciosa do soberano.

Ter espões locais significa empregar os serviços dos habitantes de uma região.

Ter espões internos é fazer uso de funcionários do inimigo.

Ter espiões convertidos é apoderar-se dos espiões do inimigo e usá-los para nossos propósitos.

Ter espiões condenados é fazer certas coisas abertamente, com fins de engano, e permitir que nossos espiões saibam delas e as relatem ao inimigo.

Espiões sobreviventes, por fim, são os que trazem notícias do acampamento inimigo.

Por isso, com ninguém no exército inteiro se devem manter relações mais próximas do que com os espiões. Ninguém deve ser recompensado com mais generosidade. Em nenhum outro assunto deve-se guardar maior segredo.

Espiões não podem ser empregados com proveito sem uma certa sagacidade intuitiva.

Não podem ser adequadamente dirigidos sem benevolência e retidão.

Sem sutileza e engenho de espírito, não se pode ter certeza da verdade dos seus relatórios.

Seja sutil! Seja sutil! E use seus espiões para todo tipo de assunto.

Se uma notícia secreta é divulgada por um espião antes da hora, ele deve ser morto, junto com o homem a quem o segredo foi contado.

Quer o objetivo seja esmagar um exército, tomar de assalto uma cidade ou eliminar um indivíduo, é sempre necessário começar descobrindo os nomes dos assistentes, dos ajudantes de campo, dos porteiros e das sentinelas do general que está no comando. Nossos espiões devem ser incumbidos de averiguá-los.

Os espiões do inimigo que vieram nos espionar devem ser procurados, tentados com subornos, conduzidos para longe e confortavelmente alojados. Assim se tornarão espiões convertidos, disponíveis para o nosso serviço.

É por meio da informação trazida pelo espião convertido que podemos adquirir e empregar espiões locais e internos.

É graças à informação dele, também, que podemos fazer o espião condenado levar notícias falsas ao inimigo.

E é ainda pela sua informação que o espião sobrevivente pode ser usado nas ocasiões marcadas.

O fim e o objetivo da espionagem, em todas as suas cinco variedades, é o conhecimento do inimigo; e esse conhecimento só pode ser obtido, em primeira instância, do espião convertido. Por isso é essencial que o espião convertido seja tratado com a maior generosidade.

Antigamente, a ascensão da dinastia Yin deveu-se a I Chih, que havia servido sob os Hsia. Do mesmo modo, a ascensão da dinastia Chou deveu-se a Lü Ya, que havia servido sob os Yin.

Por isso, somente o governante esclarecido e o general sábio usarão a mais alta inteligência do exército para fins de espionagem, e com isso alcançarão grandes resultados. Os espiões são um elemento importantíssimo na guerra, porque deles depende a capacidade de um exército de se mover.

SOBRE ESTA EDIÇÃO

A Arte da Guerra é um tratado de estratégia atribuído a Sun Tzu e composto na China por volta do século V antes de Cristo. Transmitiu-se em treze capítulos breves e hoje é lido muito longe do terreno para o qual foi escrito.

A obra está em domínio público: você pode ler, baixar e compartilhar sem pagar e sem se cadastrar.

Esta edição faz parte do **Projeto Aldus**, com o qual o InfoLivros cria versões digitais verificadas dos grandes clássicos. Livres e gratuitas, para que chegar aos melhores livros já escritos não dependa de onde você nasceu nem de quanto você tem.

Se você quiser saber mais sobre o projeto, contamos tudo aqui:
infolivros.org/noticias/projeto-aldus/