UNE ✦ SACRA

Tradições Chinesas

A Arte da Guerra

✦ ✦ ✦

Sun Tzu (Sunzi)

Tradução (edição 1.2)

Créditos

Autor	Sun Tzu (Sunzi)
Data	c. século V a.C.
Idioma original	Chinês clássico
Versão	Tradução (edição 1.2)
Tradução	Tradução popular, a partir da versão inglesa de E. F. Calthrop
Fonte	Wikisource — The Book of War, the Military Classic of the Far East, tr. E. F. Calthrop (Londres, 1908)
Licença	CC BY-NC-SA 4.0 · original: Domínio público

Sobre:

O tratado militar mais famoso do mundo, atribuído a Sun Tzu (Sunzi), general do reino de Wu no fim do período das Primaveras e Outonos.

Em 13 capítulos curtos, ensina que a guerra é assunto de vida ou morte para o Estado e deve ser estudada com cuidado: o planejamento antes da batalha, o custo das campanhas longas, vencer sem lutar, conhecer o inimigo e a si mesmo, o uso do terreno, da surpresa, do fogo e dos espiões.

Por mais de dois mil anos foi lido por generais e governantes da China, do Japão e da Coreia, e hoje é estudado também em escolas militares, na política e nos negócios.

Daqui vêm máximas como "toda guerra se baseia no engano" e "quem conhece o inimigo e a si mesmo não corre perigo em cem batalhas". A versão inglesa é a de E. F.

Calthrop, oficial britânico que aprendeu chinês e japonês no Japão, publicada em Londres em 1908 (The Book of War); ao lado, o texto chinês.

Fonte:
https://en.wikisource.org/wiki/The_Book_of_War,_the_Military_Classic_of_the_Far_East/The_Articles_of_Suntzu

Esta tradução popular e o desenho deste arquivo são da Une Sacra, sob a licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 4.0 (CC BY-NC-SA 4.0): pode copiar e compartilhar citando "Une Sacra (unesacra.com)", sem uso comercial e com a mesma licença. O texto original segue a licença da fonte. Termos de uso: unesacra.com/#/legal/terms

Edição digital gerada em 26 de novembro de 2026 pela Une Sacra, biblioteca aberta de textos sagrados. · UneSacra.com

Sumário

I. Cálculo preliminar

II. Operações de guerra

III. O ataque por estratagema

IV. A ordem de batalha

V. O espírito das tropas

VI. Vazio e força

VII. Táticas de batalha

VIII. As nove mudanças

IX. Movimento das tropas

X. O terreno

XI. Os nove terrenos

XII. O ataque pelo fogo

XIII. O emprego dos espiões

I. CÁLCULO PRELIMINAR

✦

1 As palavras de Sun, o Mestre:—

2 Para todas as nações, a Guerra é uma questão de grande importância. Do exército dependem a morte ou a vida: ele é o meio de existência ou de destruição do Estado.

3 Por isso, ela deve ser estudada com cuidado.

4 Na guerra, além do estratagema e da situação, há cinco questões indispensáveis. A primeira se chama o Caminho; a segunda, o Céu; a terceira, a Terra; a quarta, o Líder; a quinta, a Lei.

5 O Caminho, ou a conduta correta do homem. Se a autoridade governante for íntegra, o povo estará unido: sem temer o perigo, suas vidas estarão a serviço de seu Senhor.

6 O Céu. Yin e Yang; calor e frio; tempo e estação.

7 A Terra. Distância; natureza; extensão; posição estratégica.

8 O Líder. Inteligência; verdade; benevolência; coragem e rigor.

9 A Lei. Divisão e organização das tropas.

10 O líder deve conhecer essas coisas: conhecê-las é vencer; não conhecê-las é ser derrotado.

11 Ademais, quanto a essas questões e às sete seguintes, a condição do inimigo deve ser comparada à nossa.

12 As sete questões são:—

13 A virtude do príncipe; a capacidade do general; as vantagens naturais; a disciplina dos exércitos; a força dos soldados; o treinamento dos soldados; a justiça tanto na recompensa quanto no castigo.

14 Conhecendo essas coisas, posso prever o vencedor. Se um general sob meu comando lutar de acordo com meus planos, sempre vencerá, e continuarei a empregá-lo; se ele se afastar de meus planos, será derrotado e dispensado de meu serviço.

15 Por isso, quanto ao que foi dito, considerando que a vantagem está do nosso lado e que os generais estão de acordo, criamos uma situação que promete a vitória; mas, como o momento e o método não podem ser fixados de antemão, o plano deve ser modificado conforme as circunstâncias.

16 A guerra é uma questão de fingimento; por isso, quando somos capazes de agir, fingimos incapacidade; quando estamos perto do inimigo, fingimos estar longe; quando estamos longe, fingimos estar perto.

17 Atraia o inimigo dando-lhe uma pequena vantagem. Confunda-o e capture-o. Se houver falhas, dê uma aparência de perfeição e intimide o inimigo. Finja ser forte e, assim, faça o inimigo evitar você. Provoque sua ira e confunda seus planos. Finja ser inferior e faça com que ele despreze você. Se ele tiver força de sobra, esgote-o; se estiver unido, crie divisões em seu acampamento. Ataque os pontos fracos e apareça em lugares inesperados.

18 Esses são os segredos do estrategista bem-sucedido; por isso, não devem ser revelados de antemão.

19 No cálculo feito no Santuário antes da luta, a vitória cabe ao lado que se sobressai nas questões anteriores. Aqueles que tiverem muitas dessas vantagens vencerão; aqueles que tiverem poucas não vencerão; sem esperança, de fato, estão aqueles que não tiverem nenhuma.

20 Se a condição dos dois lados quanto a essas questões for conhecida, posso prever o vencedor.

Une Sacra · edição 1.2 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

II. OPERAÇÕES DE GUERRA

✦

1 Sun, o Mestre, disse:—

2 As exigências da guerra são tais que precisamos de mil carros leves com quatro cavalos cada; mil carros revestidos de couro e cem mil homens de armadura; e devemos enviar suprimentos a campos distantes.

2.2 Por isso, os custos no país e no campo de batalha, a recepção de hóspedes, a cola e a laca para reparos e o necessário para a manutenção de carroças e armaduras são tais que, em um único dia, gastam-se mil peças de ouro. Com essa quantia, pode-se reunir uma força de cem mil homens:— você tem os instrumentos da vitória.

3 Mas, mesmo com vitórias, se as operações continuarem por muito tempo, o ardor dos soldados diminuirá, as armas se desgastarão e, se um cerco for empreendido, a força desaparecerá.

4 Além disso, se a guerra durar muito, os recursos do país não serão suficientes. Então, quando os soldados estiverem esgotados, as armas sem fio, a força perdida e os fundos gastos, os príncipes vizinhos se levantarão e atacarão esse país enfraquecido. Nessa hora, nem o homem mais sábio poderá remediar a situação.

5 Pois, embora se saiba que uma ação rápida já deu a vitória aos inábeis, o general hábil jamais obteve vantagem de operações prolongadas. De fato, nunca houve um país que se beneficiasse de uma guerra prolongada.

6 Quem não conhece os males da guerra não tirará proveito dela. Quem é hábil na guerra não faz um segundo recrutamento, não carrega suas carroças de suprimentos três vezes.

7 Obtemos de nosso país o material de guerra e as armas, mas o alimento suficiente para as necessidades do exército pode ser tomado do inimigo.

8 O custo de abastecer o exército em campos distantes é o que mais consome os recursos de um Estado: se a guerra ocorrer longe, os cidadãos empobrecerão.

9 Nas proximidades de um exército, os preços são altos, e assim se esgota o dinheiro dos soldados e de seus acompanhantes. Da mesma forma, os fundos do Estado se esgotam, e é preciso fazer cobranças frequentes; a força do exército se dissipa, o dinheiro é gasto, o lar do cidadão fica sem nada: ao todo, ele perde sete décimos de sua renda.

9.2 Ademais, quanto aos bens do Estado, os carros se quebram, os cavalos se esgotam, armadura e capacete, flecha e arco, lança, escudo, pique e torre de combate, carroça e bois são usados e perdidos, de modo que seis décimos da receita do Governo são gastos.

10 Por isso, o general inteligente se esforça para se alimentar à custa do inimigo; um fardo de arroz do inimigo vale vinte de nossas próprias carroças; um feixe de forragem do inimigo é melhor que vinte dos nossos.

11 É preciso dar incentivo para vencer o inimigo.

12 Aqueles que obtêm vantagem sobre o inimigo devem ser recompensados.

13 Aqueles que forem os primeiros a tomar mais de dez carros do inimigo devem ser recompensados; o estandarte inimigo nos carros deve ser trocado pelo nosso; os carros capturados devem ser misturados aos nossos e postos em uso.

14 Os guerreiros que os acompanham devem ser bem tratados, para que, enquanto o inimigo é vencido, nosso lado aumente em força,

15 O objetivo da guerra é a vitória; não operações prolongadas, mesmo que conduzidas com habilidade.

16 O bom general é o senhor da vida do povo, o guardião do bem-estar do país.

Une Sacra · edição 1.2 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

III. O ATAQUE POR ESTRATAGEMA

✦

1 Sun, o Mestre, disse:—

2 Pelas leis da guerra, melhor do que derrotar um país a fogo e espada é tomá-lo sem luta.

3 É melhor capturar intacto o exército inimigo do que vencê-lo após uma resistência feroz.

4 É melhor capturar o "Lu", o "Tsu" ou o "Wu" inteiros do que destruí-los em batalha.

5 Lutar e vencer cem vezes não é o auge da realização, pois a arte suprema é subjugar o inimigo sem lutar.

6 Por isso, o guerreiro mais hábil supera o inimigo com um estratagema superior; o seguinte em mérito impede o inimigo de unir suas forças; depois dele vem aquele que enfrenta o exército inimigo; sitiar sua cidadela é o pior recurso. Um cerco não deve ser empreendido se houver alguma maneira de evitá-lo.

6.2 Pois, antes que um cerco possa começar, são necessários três meses para construir plataformas, aríetes e máquinas de cerco; depois, são necessários mais três meses diante da cidadela para fazer o "Chuyin".

6.3 Por isso, o general se enfurece, sua paciência se esgota, seus homens avançam como formigas contra as muralhas antes da hora adequada, e um terço deles é morto sem propósito. Esses são os infortúnios que os cercos acarretam.

7 Por isso, o mestre da guerra faz as forças inimigas se renderem, mas sem lutar; captura sua fortaleza, mas sem sitiá-la; e, sem luta prolongada, toma o reino inimigo. Sem manchar suas armas, obtém a vantagem completa.

8 Esse é o ataque por estratagema. Pelas regras da guerra, se tiver dez vezes a força do inimigo, cerque-o; com cinco vezes sua força, ataque; com o dobro de seus homens, divida. Se as forças forem iguais, empenhe-se ao máximo e lute; se tiver menos homens, manobre e espere a oportunidade; se for inferior em tudo, não ofereça oportunidade de batalha. Uma resistência determinada por parte de um número inferior de homens apenas leva à sua captura.

9 O guerreiro é o apoio do país. Se sua ajuda for completa, o país será necessariamente forte; se ela for de algum modo insuficiente, o país será fraco.

10 Um príncipe pode criar dificuldades para seu exército de três maneiras, a saber:—

11 Sem saber que o exército em campo não deve avançar, ordenar que avance; ou, sem saber que o exército não deve recuar, ordenar que recue.

12 Isso é prender o exército como se fosse com uma corda,

13 Sem conhecer os assuntos militares, governar os exércitos da mesma maneira que o Estado.

14 Isso é deixar os soldados confusos.

15 Sem conhecer a situação do exército, determinar suas disposições. Isso é encher os soldados de desconfiança.

16 Se o exército estiver confuso e desconfiado, surgirão perigos vindos dos príncipes vizinhos. O exército ficará desorientado e será entregue ao inimigo,

17 Há cinco ocasiões em que a vitória pode ser prevista:—

18 Quando o general sabe a hora de lutar e a de não lutar; ou entende quando empregar muitos ou poucos homens; quando o governo e o povo estão de acordo; quando o Estado está preparado e escolhe um momento de descuido do inimigo para atacar; quando o general possui capacidade e seu príncipe não interfere em suas ações.

19 Essas cinco coisas são os sinais da vitória.

20 Já se disse no passado que quem conhece os dois lados nada tem a temer em cem combates; quem desconhece o inimigo e fixa os olhos apenas no próprio lado vence e, na vez seguinte, é derrotado; quem desconhece não só o inimigo, mas também os próprios recursos, é invariavelmente derrotado,

Une Sacra · edição 1.2 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

IV. A ORDEM DE BATALHA

✦

1 Sun, o Mestre, disse:—

2 Os antigos mestres da guerra primeiro tornavam seus exércitos invencíveis, depois esperavam até que o adversário pudesse ser derrotado com certeza.

3 As causas da derrota vêm de dentro; a vitória nasce no acampamento inimigo.

4 Soldados hábeis tornam a derrota impossível e, além disso, tornam o inimigo incapaz de vencer.

5 Mas, como está escrito, as condições necessárias à vitória podem estar presentes, embora nem sempre possam ser obtidas.

6 Se a vitória for inalcançável, ficamos na defensiva; se a vitória for certa, atacamos.

7 A insuficiência obriga à defesa; a abundância permite o ataque.

8 Os hábeis na defesa se agacham, ocultos nas sombras mais profundas; os hábeis no ataque avançam até o mais alto céu.

9 Se esses preceitos forem observados, a vitória será certa.

10 Uma vitória, mesmo que proclamada como tal pelo povo, pode não ser um verdadeiro sucesso. Vencer em combate e ouvir o reino dizer “Muito bem” não marca o auge da realização. Erguer um velo de outono não é

prova de força; os olhos que veem apenas o sol e a lua não são os da águia; ouvir o trovão não é grande coisa.

11 Como já se disse no passado, o guerreiro capaz obtém a vitória sem confrontos desesperados e sangrentos e, por isso, não ganha fama de sabedoria nem de feitos corajosos. Lutar é vencer, pois ele só ataca quando o inimigo já semeou as sementes da derrota.

12 Ademais, o soldado hábil, em posição segura, não deixa passar o momento em que o inimigo deve ser atacado. O exército que vence garante a vitória e depois busca a batalha.

13 O exército destinado à derrota luta confiando que o acaso possa trazer sucesso às suas armas.

14 O líder hábil permanece firme no "Caminho"; sustenta a Lei e, assim, controla o resultado.

15 Quanto às leis da guerra, diz-se: primeiro, a régua; segundo, a medida; terceiro, as tabelas; quarto, a balança; quinto, a previsão da vitória.

16 Pois a régua é o levantamento do terreno; a medida indica a quantidade do que essa terra produz; as tabelas, sua população; pela balança, conhece-se seu peso ou sua qualidade; e então podemos calcular a vitória ou a derrota.

17 O exército que vence, diante do exército destinado à derrota, é como uma viga diante de uma pena na balança. O ataque das forças vitoriosas é como a irrupção de águas há muito represadas em vales profundos.

18 Essas são as ordens de batalha.

Une Sacra · edição 1.2 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

V. O ESPÍRITO DAS TROPAS

✦

1 Sun, o Mestre, disse:—

2 O comando de grandes números é possível, e semelhante ao de pequenos números, se os subdividirmos.

3 Por meio do tambor, do sino e da bandeira, a direção de grandes forças na batalha é possível, e semelhante à direção de pequenas forças.

4 Pela hábil alternância de manobras normais e anormais, os exércitos são com certeza preservados da derrota.

5 O inimigo é esmagado, como a queda de uma mó sobre um ovo, pelo conhecimento da sua força e da sua fraqueza, e pelo emprego da verdade e do artifício,

6 Ademais, na batalha, o inimigo é enfrentado com a força normal e derrotado com a anormal.

7 A força anormal, manejada com habilidade, é como o céu e a terra, eterna; como as marés e o curso dos rios, incessante; como o sol e a lua, sempre se alternando; vindo e passando, como as estações.

8 Há cinco notas; mas, por combinações, produzem-se harmonias inumeráveis. Há apenas cinco cores; mas, se as misturarmos, os tons são infinitos. Há cinco gostos, mas, se os misturarmos, há mais sabores do que o paladar pode distinguir.

9 Na guerra há apenas duas forças, a normal e a anormal; mas elas são capazes de variação infinita. A sua alternância mútua é como uma roda, sem começo nem fim. São um mistério que ninguém pode penetrar. Como o ímpeto das torrentes que arrastam rochas, assim é o espírito das tropas.

10 Como o voo certeiro do falcão, que num relâmpago esmaga a presa, assim deve ser calculado o golpe.

11 Por isso o espírito do bom combatente é aterrador, as suas ocasiões, súbitas; como a besta retesada, cuja corda é solta ao toque do gatilho.

12 No labirinto e no tumulto da batalha não há confusão; no mais aceso da ação, a ordem de batalha é impenetrável.

13 Se a disciplina for perfeita, pode-se simular a desordem; se formos verdadeiramente ousados, podemos fingir medo; se formos realmente fortes, podemos fingir fraqueza.

14 Simulamos a desordem pela subdivisão; o medo, pelo espírito; a fraqueza, pela formação de batalha.

15 Pomos o inimigo em movimento adotando formações diferentes, às quais ele tem de se ajustar.

16 Se oferecermos ao inimigo um ponto de vantagem, ele com certeza o tomará: damos-lhe uma vantagem, pomo-lo em movimento e então caímos sobre ele. Por isso o bom combatente busca a vitória no espírito, e não depende completamente da habilidade dos seus homens. É cuidadoso na sua escolha e deixa o resto à força da batalha; mas, quando surge uma abertura ou uma vantagem, leva-a até ao limite.

17 Como um tronco ou uma rocha que, imóvel em terreno plano, se move com força cada vez maior quando posto numa encosta, assim aguarde a oportunidade, e assim aja quando a oportunidade chega.

18 Se o general for hábil, o espírito das suas tropas é como o ímpeto de uma pedra redonda que rola do alto de uma montanha elevada.

Une Sacra · edição 1.2 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

VI. VAZIO E FORÇA

✦

1 Sun, o Mestre, disse:—

2 Ser o primeiro no campo e ali aguardar o inimigo é poupar as forças.

3 Chegar tarde, e apressar-se a avançar ao encontro do adversário, é esgotante. O bom combatente faz com que o inimigo se aproxime; não se deixa enganar pelo inimigo.

4 Oferecendo uma vantagem aparente, induz o inimigo a tomar uma posição que lhe causará a derrota; coloca obstáculos para dissuadi-lo de agir de modo a ameaçar as suas próprias disposições.

5 Se o inimigo descansa em alojamentos confortáveis, inquiete-o; se vive na abundância, corte-lhe os suprimentos; se está sentado tranquilo à espera do ataque, faça-o mover-se.

6 Isso pode ser feito aparecendo onde o inimigo não está e atacando pontos inesperados.

7 Se formos aonde o inimigo não está, podemos percorrer mil léguas sem nos esgotarmos.

8 Se atacarmos as posições que o inimigo não defendeu, invariavelmente as tomamos: mas, na defesa, temos de ser fortes, mesmo onde não é provável que sejamos atacados.

9 Contra os hábeis no ataque, o inimigo não sabe onde defender: contra os hábeis na defesa, o inimigo não sabe onde atacar.

10 Ora, os segredos da arte da ofensiva não se apreendem facilmente, como se compreende uma certa forma ou um ruído pelos sentidos; mas, uma vez aprendidos esses segredos, o inimigo é dominado.

11 Atacamos, e o inimigo não pode resistir, porque atacamos a sua insuficiência; retiramo-nos, e o inimigo não pode perseguir, porque nos retiramos depressa demais.

12 Mais ainda: quando estamos ansiosos por combater, mas o inimigo está serenamente seguro atrás de altas muralhas e fossos profundos, atacamos algum outro lugar que ele com certeza terá de sair para socorrer.

13 Quando não queremos combater, ocupamos uma linha sem fortificações; e impedimos o inimigo de atacar mantendo-o em suspense.

14 Fazendo fintas e deixando o inimigo incerto quanto aos nossos movimentos, nós nos unimos, enquanto ele tem de se dividir.

15 Tornamo-nos um só corpo; o inimigo fica separado em dez partes. Atacamos os dez divididos com o um unido. Nós somos muitos, o inimigo é pouco, e na superioridade numérica há economia de forças.

16 O lugar escolhido para o ataque deve ser mantido em segredo. Se o inimigo não souber onde será atacado, terá de se preparar em toda parte, e assim será fraco em toda parte.

17 Se o inimigo reforçar a frente, terá de enfraquecer a retaguarda; se reforçar a direita, a esquerda fica enfraquecida; e se reforçar a esquerda, a direita fica enfraquecida.

18 Fazer preparativos em toda parte é ser fraco em toda parte. O inimigo é enfraquecido pelos seus preparativos extensos, e nós ganhamos em força.

19 Decididos o lugar e o dia do ataque, ainda que o inimigo esteja a cem léguas, podemos derrotá-lo.

20 Se o terreno e a ocasião não forem conhecidos, a frente não pode ajudar a retaguarda; a esquerda não pode apoiar a direita, nem a direita a esquerda, nem a retaguarda a frente. Pois, ocasionalmente, as partes do exército estão a quarenta léguas umas das outras, enquanto uma distância de quatro ou cinco léguas é relativamente próxima.

21 Os soldados de Wu são menos que os soldados de Yueh; mas, como a superioridade numérica não traz necessariamente a vitória, digo, pois, que podemos obter a vitória,

22 Se o inimigo for numeroso, impeça-o de tirar proveito da sua superioridade e descubra o seu plano de operações. Provoque o inimigo e descubra o estado das suas tropas; finja e descubra a força da sua posição. Bata as asas e desmascare a sua suficiência ou insuficiência. Com fintas e incursões constantes, podemos produzir no inimigo uma impressão de que somos inalcançáveis, que nem espiões nem arte podem dissipar.

23 O general faz os seus planos de acordo com as disposições do inimigo e põe as suas hostes em movimento; mas a multidão não pode compreender a intenção do general; vê os sinais da vitória, mas não pode descobrir os meios. Se uma vitória for ganha por um certo estratagema, não o repita. Varie o estratagema conforme as circunstâncias.

24 Um exército pode ser comparado à água.

25 A água deixa secos os lugares altos e procura as depressões. Um exército se desvia da força e ataca o vazio.

26 O curso da água é regulado pela forma do terreno; a vitória é ganha agindo de acordo com o estado do inimigo.

27 A forma da água é indeterminada; do mesmo modo, o espírito da guerra não é fixo.

28 O chefe que muda a sua tática de acordo com o adversário, e assim controla o desfecho, pode ser chamado o Deus da guerra.

29 Entre os cinco elementos não há precedência fixa; as quatro estações vêm e vão; os dias são longos e curtos; e a lua cresce e mingua. Assim, na guerra, não há nada fixo.

Une Sacra · edição 1.2 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

VII. TÁTICAS DE BATALHA

✦

1 Sun, o Mestre, disse:—

2 Na maior parte das vezes, o procedimento militar é o seguinte:—

3 O general recebe ordens do seu senhor; reúne as forças e estabelece a harmonia entre elas, e entra em campanha.

4 Não há nada mais difícil do que as Táticas de Batalha. A sua dificuldade está no cálculo do tempo e da distância e na reversão do infortúnio.

5 Fazer o inimigo tomar um caminho tortuoso com uma aparência de ganho e então, partindo depois dele, chegar antes dele, é ser mestre na arte da manobra.

6 As operações de um exército podem colher vantagem; as disputas de uma multidão estão cheias de perigo.

7 Empregando toda a nossa força de uma só vez para obter vantagem sobre o inimigo, podemos não ter tempo suficiente para alcançar o nosso objetivo. Se avançarmos só com uma parte da força, perde-se o transporte.

7.2 Largar elmo e armadura; não parar nem de dia nem de noite; marchar distância dobrada; fazer trabalho dobrado; e por fim enfrentar o inimigo a uma distância de cem léguas: isso resulta na perda do general. Como os homens fortes chegam primeiro e os cansados ficam para trás, só um décimo das forças está disponível.

8 Uma marcha forçada de cinquenta léguas para assegurar uma vantagem pode resultar em fracasso para o chefe da vanguarda, pois só metade dos seus homens chegará.

9 Depois de uma marcha forçada de trinta léguas para assegurar uma vantagem, só dois terços do exército estarão disponíveis.

10 Ademais, a falta de munições, de suprimentos ou de provisões pode levar ao desastre.

11 O governante que ignora os desígnios dos príncipes vizinhos não pode negociar com eles.

12 Quem ignora a montanha e a floresta, o desfiladeiro e o pântano, não pode conduzir um exército. Quem não emprega um guia não pode tirar vantagem do terreno.

13 Disfarce os seus movimentos; aguarde uma oportunidade favorável; divida ou una conforme as circunstâncias.

14 Que o seu ataque seja rápido como o vento; a sua marcha, calma como a floresta; a sua ocupação, devastadora como o fogo. Na defesa, permaneça firme como uma montanha; como as trevas, impenetrável ao inimigo. Que os seus movimentos sejam rápidos como o relâmpago.

15 Que o maior número possível participe do saque: distribua o proveito do território capturado.

16 Assim, quem compreende o caminho tortuoso e o direito vence.

17 Estes são os métodos das Táticas de Batalha.

18 Segundo os antigos livros sobre a guerra, usam-se o tambor e o sino, porque a voz não alcança; usa-se a bandeira para auxiliar a vista. O uso do sino, do tambor, do estandarte e da bandeira serve para atrair a atenção unida dos olhos e dos ouvidos. Quando todos estão unidos, os fortes não são deixados a avançar sozinhos, os covardes não ficam livres para recuar sem restrição. Deste modo pode-se empregar uma multidão.

19 Por isso, no combate noturno, usam-se muito os fachos e os tambores; no combate diurno, um grande número de estandartes e bandeiras, e os olhos e ouvidos do inimigo ficam confundidos.

20 Assim intimidamos o seu exército e frustramos a ambição do seu general.

21 De manhã, os ânimos estão vivos; ao meio-dia, há uma moleza; à tarde, o desejo de voltar. Por isso, quem usa bem os seus soldados evita a hora em que os ânimos estão vivos; mas ataca o inimigo quando ele está lânguido ou procurando o seu acampamento.

22 Assim se deve tirar proveito da natureza da energia.

23 Opor à confusão a ordem, ao clamor o silêncio, é ter o coração sob controle,

24 Aguardar um inimigo que vem de longe, opor à fome a saciedade, ao cansaço o descanso, é o modo de poupar as forças.

25 Não ataque onde ondulam fileiras de estandartes, nem onde se estendem as fileiras cerradas da batalha, mas aguarde pacientemente a sua hora.

26 Não ataque um inimigo em terreno elevado, nem um que tenha terreno elevado às costas. Não persiga um inimigo que finge fugir; não ataque um inimigo cheio de ânimo.

27 Se o inimigo oferecer um engodo, não o aceite.

28 Não interfira com um inimigo que levantou acampamento e está prestes a retirar-se. Ao cercar um inimigo, deixe-lhe uma saída. Não pressione um inimigo desesperado.

29 Estes são os métodos de emprego das tropas.

Une Sacra · edição 1.2 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

VIII. AS NOVE MUDANÇAS

✦

1 Sun, o Mestre, disse:—

2 Em geral, o procedimento da guerra é este:— o Chefe, tendo recebido ordens do seu senhor, reúne os exércitos.

3 Não acampe em terreno pantanoso ou baixo; estabeleça relações amistosas com os Estados vizinhos; não se demore num país distante; use o estratagema em terreno montanhoso e arborizado; em terreno de morte, combata.

4 Há sempre estradas que devem ser evitadas; forças que não devem ser atacadas; castelos que não devem ser sitiados; terreno que não deve ser escolhido para o encontro; ordens do senhor que não devem ser obedecidas.

5 O general que conhece as Nove Mudanças compreende o uso das tropas; ao contrário, quem não as compreende não pode fazer uso do seu conhecimento topográfico.

6 Na condução dos exércitos, se a arte das Nove Mudanças for compreendida, o conhecimento das Cinco Vantagens de nada vale.

7 O sábio considera bem tanto a vantagem como a desvantagem. Vê uma saída na adversidade e, no dia da vitória, não fica cego ao perigo.

8 Ao reduzir um inimigo à submissão, inflija-lhe todo o dano possível; faça-o empreender aventuras inúteis; faça também os governantes vizinhos moverem-se como desejar, tentando-os com o ganho. Por isso, na condução da

guerra, não dependa de o inimigo não vir, mas confie nos seus próprios preparativos; não conte com que o inimigo não ataque a sua fortaleza, mas não deixe nada sem defesa.

9 Os generais devem estar em guarda contra estes cinco defeitos perigosos: —

10 A impetuosidade cega, que leva à morte.

11 A cautela excessiva, que leva à captura.

12 O temperamento irritável, que atrai o insulto.

13 Um decoro rígido demais, que convida à desonra.

14 A consideração excessiva pelas tropas, que causa embaraços.

15 Estes cinco defeitos no chefe são desastrosos na guerra. A derrota do exército e a morte do general nascem deles. Por isso devem ser cuidadosamente considerados.

Une Sacra · edição 1.2 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

IX. MOVIMENTO DAS TROPAS

✦

1 Sun, o Mestre, disse:—

2 Quanto à disposição das tropas e à observação do inimigo na guerra de montanha:—

3 Atravesse as montanhas e acampe nos vales, escolhendo posições seguras.

4 Coloque o exército em terreno elevado e evite um inimigo que esteja em lugares altos.

5 Quanto à água:—

6 Depois de atravessar as águas, siga imediatamente para longe delas. Quando o inimigo estiver atravessando um rio, não vá ao seu encontro nem o enfrente dentro da água, mas ataque quando metade da sua força tiver passado. Não avance contra um inimigo perto da água, mas coloque o exército em terreno elevado e em segurança.

7 Não combata quando o inimigo estiver entre o exército e a nascente do rio. Quanto aos pântanos:—

8 Atravesse depressa os pântanos salgados; não se demore perto deles.

9 Se por acaso for obrigado a combater nas vizinhanças de um pântano, procure um lugar onde haja água e capim, e árvores em abundância na retaguarda.

10 Em campo aberto, coloque o exército num lugar conveniente, com terreno em elevação à direita e atrás; de modo que, enquanto à frente está a morte, atrás haja segurança.

11 Assim é a guerra em terreno plano.

12 Huangti, observando estas coisas, obteve a vitória sobre quatro Príncipes.

13 Em regra, os soldados preferem o terreno alto ao baixo. Preferem os lugares ensolarados àqueles que o sol não alcança.

14 Se se cuidar da saúde das tropas, e elas acamparem em terreno alto e ensolarado, as doenças serão evitadas e a vitória ficará certa.

15 Se houver terreno em elevação, acampe na sua encosta ensolarada e à frente dele; pois assim os soldados são beneficiados e o terreno é usado em nosso proveito. Se, por causa das chuvas nas cabeceiras, o rio ficar turbulento, não atravesse até que as águas se acalmem.

16 Vales íngremes e intransponíveis; lugares como poços; lugares apertados; terreno emaranhado e impenetrável; pântanos e atoleiros; passagens estreitas com armadilhas:— passe depressa por esses lugares e não se aproxime deles. Faça o inimigo aproximar-se deles, mas mantenha-se longe desses lugares; fique de frente para eles, de modo que o inimigo os tenha à sua retaguarda,

17 Se houver perto do exército precipícios, lagoas, charcos, juncos e caniços, ou florestas e árvores espessas, examine-os minuciosamente. São lugares onde é provável que o inimigo esteja de emboscada.

18 Quando o inimigo está perto, mas quieto, é forte porque confia nas defesas naturais.

19 Se o inimigo desafia para o combate de longe, quer que você avance.

20 Se o inimigo estiver acampado em campo aberto, é com algum objetivo especial em vista

21 Movimento entre as árvores mostra que o inimigo está avançando. Ramos quebrados e capim pisado, como pela passagem de uma grande hoste, devem ser vistos com desconfiança.

22 O levantar dos pássaros mostra uma emboscada.

23 Animais assustados mostram que o inimigo se aproxima às escondidas por vários lados. Jatos de poeira altos e retos indicam que vêm carros de guerra.

24 Massas de poeira longas e baixas mostram a chegada da infantaria.

25 Aqui e ali, colunas de poeira finas e altas são sinais de que se está recolhendo lenha e forragem.

26 Pequenas nuvens de poeira que se movem para lá e para cá são sinais de que o inimigo se prepara para acampar por pouco tempo.

27 Preparativos agitados e palavras suaves mostram que o inimigo está prestes a avançar para atacar,

28 Palavras grandiosas e o esporear dos cavaleiros para a frente são sinais de que o inimigo está prestes a retirar-se.

29 Um avanço dos carros ligeiros para os flancos do acampamento é sinal de que o inimigo sai para combater. Desejar subitamente um armistício, sem consulta, é sinal de um desígnio oculto.

30 O ir e vir de mensageiros e a formação das tropas mostram que o inimigo prepara algum movimento.

31 Um avanço seguido de retirada súbita é um engodo para que se ataque.

32 Quando os inimigos se apoiam nas armas para descansar, estão com fome.

33 Se os que vão buscar água bebem no rio, o inimigo está sofrendo de sede.

34 Desprezar o saque que está à mão é sinal de esgotamento.

35 Pássaros agrupados em volta de uma posição mostram que ela está desocupada.

36 Vozes que chamam durante a noite indicam alarme.

37 A desordem no exército é sinal de que o general não é respeitado.

38 Bandeiras e estandartes que mudam de lugar são sinal de que o exército está inquieto.

39 Se os oficiais estão irritados, é porque os soldados estão cansados e lentos para obedecer.

40 Matar cavalos para comer mostra que o inimigo está com falta de provisões.

41 Quando as panelas são penduradas na parede e os soldados não voltam às tendas, o inimigo chegou ao fim dos seus recursos.

42 Amabilidade e familiaridade excessivas da parte do general mostram que ele perdeu a confiança dos soldados.

43 Recompensas frequentes mostram que a disciplina acabou.

44 Castigos frequentes são sinal de que o general está em dificuldades.

45 O general que primeiro fanfarrona e depois é servil não tem discernimento.

46 Quem oferece desculpas e reféns está ansioso por uma trégua.

47 Quando os dois lados, ávidos de combate, ficam frente a frente por um tempo considerável, sem avançar nem recuar, a ocasião exige a máxima vigilância e circunspecção.

48 O número não é sinal certo de força.

49 Mesmo sem condições de um assalto impetuoso, se as forças estiverem unidas e o estado do inimigo for conhecido, a vitória é possível,

50 Quem, sem refletir, faz pouco do inimigo com certeza será capturado.

51 Se um general que é estranho às tropas as castigar, elas deixam de lhe obedecer. Se não forem obedientes, não poderão ser empregadas com proveito.

52 Se as tropas conhecem o general, mas não se deixam afetar pelos seus castigos, são inúteis.

53 Com tratamento humano obtemos obediência; a autoridade traz uniformidade. Assim obtemos a vitória.

54 Se o povo foi treinado na obediência desde o princípio, respeita as ordens do seu chefe.

55 Se o povo não for treinado cedo na obediência, não respeita as ordens do seu chefe.

56 As ordens são sempre obedecidas se o general e os soldados estiverem em harmonia.

Une Sacra · edição 1.2 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

X. O TERRENO

✦

1 Sun, o Mestre, disse:—

2 Quanto às diferentes naturezas do terreno, há:—

3 Terreno aberto; terreno acidentado; terreno suspenso; desfiladeiros; precipícios; países distantes.

4 Terreno aberto é aquele onde qualquer dos lados tem liberdade de movimento: seja rápido em ocupar qualquer terreno elevado nas vizinhanças e considere bem a linha de suprimentos.

5 Terreno acidentado. O avanço é fácil, mas a retirada dele é difícil. Aqui, se o inimigo não estiver preparado, podemos vencer: mas, se ele estiver preparado e nos derrotar, e a retirada for impossível, então há desastre.

6 Terreno suspenso. O lado que toma a iniciativa fica em desvantagem. Aqui, se o inimigo oferecer algum engodo, não devemos avançar: antes, fingindo uma retirada, devemos esperar até que ele tenha lançado metade da sua força. Então podemos atacá-lo com vantagem.

7 Desfiladeiros: apresse-se em ocupá-los; guarneça-os com força e aguarde o inimigo. Se o inimigo estiver diante de você, e com força, não o enfrente; mas, se houver pontos desocupados, ataque-o.

8 Em terreno escarpado, ocupe depressa uma posição numa altura ensolarada e aguarde o inimigo. Se o inimigo estiver diante de você, retire-se e não o ataque.

9 Se estiver distante do inimigo, e as forças forem iguais, tomar a iniciativa é desvantajoso.

10 Ora, estes são os seis tipos de terreno. É dever dos generais estudá-los.

11 Ademais, há seis calamidades entre as tropas, que nascem não de defeito do terreno nem de falta de oportunidade, mas da incapacidade do general.

12 São elas: repulsa, relaxamento, aflição, desorganização, confusão e debandada.

13 Se tropas forem enviadas para atacar um inimigo de igual qualidade, mas dez vezes mais numeroso, elas se retiram desbaratadas.

14 Soldados fortes com oficiais fracos causam relaxamento.

15 Oficiais capazes com soldados débeis causam aflição.

16 Oficiais superiores enfurecidos, que caem sobre o inimigo sem ordens e não obedecem ao general porque ele não reconhece as suas capacidades, produzem desorganização.

17 Generais fracos e afáveis, cujas instruções e comando são vagos, cujos deveres de oficiais e soldados não estão fixados, e cujas disposições são contraditórias, produzem confusão. Generais que não sabem avaliar o inimigo, que opõem pequenos números a grandes, a fraqueza à força, e que não põem homens escolhidos na vanguarda do exército, fazem-no ser desbaratado.

18 Estas seis coisas levam à derrota. É dever do general estudá-las com cuidado.

19 O terreno é a serva da vitória.

20 A capacidade de avaliar o inimigo e planejar a vitória; olho para as escarpas, o domínio do terreno e as distâncias; estas são as qualidades do bom general.

21 Quem conhece estas coisas vence; quem não as compreende é derrotado,

22 Se a vitória for certa do ponto de vista militar, combata, ainda que o senhor o proíba.

23 Se a derrota for certa do ponto de vista militar, não combata, ainda que o senhor o ordene.

24 O general que avança sem pensar na própria glória, ou se retira sem se importar com o castigo, mas só procura o bem do povo e a vantagem do seu senhor, é um tesouro para o Estado.

25 O bom general cuida dos seus soldados e os trata com amor, como a filhos; em consequência, eles o seguem pelos vales profundos e ficam ao seu lado na morte.

26 Contudo, o cuidado excessivo com os soldados pode causar desobediência; a atenção excessiva pode torná-los imprestáveis; a indulgência excessiva pode produzir desordem: eles ficam como crianças mimadas e não podem ser usados.

27 Quem confia nos seus próprios homens, mas ignora que o inimigo não deve ser atacado, não tem certeza da vitória.

28 Quem sabe que o inimigo pode ser atacado com vantagem, mas não conhece os seus próprios homens, não tem certeza da vitória.

29 Confiança nas tropas, juízo correto sobre quando atacar o inimigo, mas ignorância do terreno, trazem uma vitória incerta.

30 O soldado sábio, uma vez em movimento, não vacila e nunca fica sem saber o que fazer.

31 Como se disse: “Conhece-te a ti mesmo; conhece o inimigo; não temas pela vitória.”

32 Ademais, se a estação e a oportunidade forem bem percebidas, e o terreno for conhecido, a vitória completa é certa.

Une Sacra · edição 1.2 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

XI. OS NOVE TERRENOS

✦

1 Sun, o Mestre, disse:—

2 Quanto à condução da guerra, há:—

3 Terreno de dispersão; terreno de perturbação; terreno de disputa; terreno de cruzamento; terreno de muitos caminhos; terreno de envolvimento profundo; terreno difícil; terreno fechado; terreno de morte.

4 Em todo tempo, quando o príncipe combate no seu próprio território, isso se chama terreno de dispersão.

5 O terreno pouco além da fronteira do inimigo chama-se terreno de perturbação.

6 O terreno que dá vantagem a qualquer dos lados que o possua chama-se terreno de disputa.

7 O terreno a que qualquer dos lados tem acesso chama-se terreno de cruzamento.

8 O terreno entre três províncias, cuja primeira posse permite controlar os povos da terra, chama-se terreno de muitos caminhos.

9 O interior do país inimigo, com muitas das suas cidades fortificadas na retaguarda, chama-se terreno de envolvimento profundo.

10 Montanha e floresta, precipícios, ravinas, charco e pântano, todos os lugares onde a passagem é árdua, chamam-se terreno difícil.

11 Uma entrada estreita e uma saída sinuosa, onde um pequeno número pode opor-se a uma grande força, chama-se terreno fechado.

12 O terreno onde a demora significa desastre chama-se terreno de morte.

13 Por isso, não combata em terreno de dispersão; não se demore em terreno de perturbação.

14 Se o inimigo estiver de posse do terreno disputado, não ataque.

15 Em terreno de cruzamento, não interrompa as estradas.

16 No cruzamento das estradas, cultive relações,

17 Quando estiver profundamente envolvido, recolha e armazene os bens do inimigo.

18 Saia depressa do terreno difícil. Em terreno fechado, use o estratagema.

19 Em terreno de morte, combata.

20 Os combatentes hábeis da antiguidade empenhavam-se em separar a frente e a retaguarda do inimigo; cortavam as forças pequenas e grandes do inimigo; impediam a ajuda mútua entre os seus oficiais e soldados; espalhavam a desconfiança entre os de cima e os de baixo. Dispersavam o inimigo e impediam-no de se concentrar; se os seus soldados estavam reunidos, não tinham unidade.

21 Se houver chance de vitória, mova-se; se não houver chance de êxito, permaneça firme.

22 Se me perguntassem como se deve enfrentar uma força inimiga poderosa e unida, eu diria: lance mão do que o inimigo mais estima, e ele se ajustará aos nossos desejos.

23 Na guerra, acima de tudo, a rapidez sustenta o espírito das tropas. Golpeie antes que o inimigo esteja pronto; e ataque a sua falta de preparo por um lado inesperado.

24 Quanto à guerra em terras estrangeiras. Quando estão como estranhos num país distante, os soldados ficam unidos e resistem à derrota. Saqueie as planícies férteis para que o exército seja alimentado; cuide da saúde dos soldados; não os canse inutilmente; una os seus ânimos; acumule forças; planeje bem e em segredo. Se não houver refúgio, os soldados não fugirão da morte.

25 Se não houver alternativa senão a morte, os soldados se esforçam ao máximo.

26 Em lugares desesperados, os soldados perdem o sentido do medo.

27 Se não houver lugar de refúgio, não haverá vacilação.

28 Se estiverem profundamente envolvidos no país inimigo, há unidade.

29 Se for inevitável, os soldados combaterão com todas as forças. Mesmo sem avisos, estão vigilantes; obedecem sem insistência; sem condições, são dóceis; sem instruções explícitas, confiarão no general e lhe obedecerão.

30 Proíba a discussão de sinais e presságios e afaste as dúvidas dos soldados; então, até o momento da morte, não se distrairão.

31 As riquezas são negadas aos soldados, não porque o dinheiro seja coisa má; a velhice lhes é vedada, mas não porque a vida longa seja um mal. As privações e o perigo são a sorte própria do soldado.

32 Quando é dada a ordem de ataque, as golas dos que estão sentados podem estar molhadas de lágrimas; as lágrimas podem rolar pelas faces dos que estão deitados; mas esses homens, num lugar desesperado, combaterão com a coragem de Chu e de Kuei.

33 Os soldados devem ser usados como as serpentes do monte Chang; nelas, se você bater na cabeça, a cauda o golpeará; se bater na cauda, a cabeça o golpeará; se golpear o meio, a cabeça e a cauda o golpearão juntas.

34 Se alguém me perguntar se os homens podem ser levados a mover-se como essas serpentes, digo que sim. Os homens de Wu e de Yueh odeiam-se uns aos outros; mas, se atravessarem um rio no mesmo barco e uma tempestade os surpreender, ajudam-se como as duas mãos.

35 Os cavalos podem estar amarrados e as rodas dos carros enterradas na lama; mas isso não impede a fuga. A coragem geral e a unidade dependem de uma boa condução.

36 Os melhores resultados, tanto dos fracos como dos fortes, obtêm-se pelo uso apropriado do terreno.

37 O guerreiro hábil pode conduzir o seu exército como um homem conduz outro pela mão, porque o coloca numa posição desesperada.

38 O general deve ser calmo, impenetrável, justo e prudente. Deve manter os seus oficiais e soldados na ignorância dos seus planos e não informar ninguém de quaisquer mudanças ou novos rumos. Mudando os seus acampamentos e tomando caminhos tortuosos e inesperados, os seus planos não podem ser adivinhados.

39 Como quem retira a escada de debaixo dos que subiram ao telhado, assim age o general quando os seus homens estão reunidos para combater. Penetra no coração do país inimigo e então revela os seus planos. Conduz o exército para cá e para lá como um rebanho de ovelhas, que não sabem para onde vão.

40 Por isso o general deve reunir os exércitos e colocá-los numa posição desesperada. As diferentes naturezas dos Nove Terrenos; a adaptação dos meios à ocasião; os corações dos homens: estas são coisas que devem ser estudadas.

41 Quando se está no interior profundo de um país hostil, há coesão; se apenas nas fronteiras, há dispersão. Deixar o lar e atravessar as fronteiras é ficar livre de interferências.

42 Em terreno de dispersão, una os ânimos dos soldados,

43 Em terreno de perturbação, mantenha-os juntos.

44 Em terreno disputado, procure tomar o inimigo pela retaguarda.

45 Em terreno de cruzamento, cuide bem das defesas.

46 Em terreno de muitos caminhos, cultive relações.

47 Em terreno de envolvimento profundo, cuide dos suprimentos.

48 Em terreno difícil, não se demore.

49 Em terreno fechado, feche o caminho de fuga.

50 Em terreno de morte, mostre aos soldados que não há chance de sobrevivência. É da natureza dos soldados defender-se quando cercados, combater com energia quando obrigados a isso, perseguir o inimigo se ele recuar,

51 Não pode negociar com outros governantes quem não conhece as suas ambições.

52 Quem não conhece montanha e floresta; penhascos; ravinas; lagos e pântanos; não pode conduzir um exército.

53 Quem não usa guias não pode tirar vantagem do terreno.

54 Quem não tem um conhecimento completo dos Nove Terrenos não pode obter o domínio militar.

55 O grande general, ao atacar uma nação poderosa, impede o inimigo de concentrar as suas hostes.

56 Intimida o inimigo de tal modo que outros Estados não podem unir-se contra ele.

57 Não luta pelo favor de outros Estados; nem se preocupa com os seus direitos. Tem confiança em si mesmo e intimida o inimigo.

58 Por isso toma com facilidade a fortaleza, ou reduz o país à sujeição. Na concessão de recompensas, ou nas suas ordens, não está preso a regras antigas.

59 Conduz as suas forças como se fossem um só homem.

60 As ordens devem dirigir os soldados; mas, enquanto o que é vantajoso deve ser dado a conhecer, o que é desvantajoso deve ser ocultado.

61 Se as forças forem lançadas no perigo, há sobrevivência; do terreno de morte há recuperação; pois a força em perigo obtém a vitória.

62 Descubra as intenções do inimigo ajustando-se aos seus movimentos. Quando forem descobertas, então, com um só golpe, o general pode ser morto, ainda que esteja a cem léguas de distância.

63 Quando a guerra for declarada, feche as barreiras; destrua os salvo-condutos; impeça a passagem dos espiões do inimigo; conduza os assuntos do governo com vigilância.

64 Aproveite imediatamente a fraqueza do inimigo; descubra o que ele mais valoriza e planeje tomá-lo. Molde os seus planos de acordo com a regra e com as circunstâncias do inimigo.

65 No princípio, comporte-se com a discrição de uma donzela; depois, quando o inimigo der uma abertura, lance-se como um coelho.

66 O inimigo não pode defender-se.

Une Sacra · edição 1.2 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

XII. O ATAQUE PELO FOGO

✦

1 Sun, o Mestre, disse:—

2 Há cinco maneiras de atacar pelo fogo:

3 A primeira chama-se incêndio dos quartéis; a segunda, incêndio da intendência; a terceira, incêndio do equipamento; a quarta, incêndio dos depósitos; a quinta, incêndio da tropa.

4 O momento para o ataque pelo fogo deve ser adequado. Ademais, os instrumentos devem estar sempre à mão.

5 Há uma época e um dia próprios para preparar e executar o ataque pelo fogo; a saber: a época em que o tempo está seco; e um dia em que a lua está nas mansões das estrelas Chi, Pi, I, Chen: pois esses são dias de vento.

6 Observe bem o que com certeza resultará do fogo e aja de acordo. Quando o fogo irromper dentro do acampamento inimigo, lance-se sobre ele de fora com toda a rapidez; mas, se os seus soldados estiverem quietos, espere e não ataque,

7 Quando o fogo estiver no auge, ataque ou não, conforme surgir a oportunidade.

8 Se a oportunidade for favorável, ponha fogo no acampamento inimigo e não espere que ele irrompa de dentro,

9 Quando o fogo irromper do lado de onde sopra o vento, não ataque do lado para onde ele sopra.

10 O vento que se levanta de dia dura muito. O vento que se levanta à noite passa depressa.

11 As particularidades dos cinco incêndios devem ser conhecidas, e o calendário estudado; e, se o ataque há de ser auxiliado, o fogo deve ser inextinguível.

12 Se a água há de auxiliar o ataque, a inundação deve ser avassaladora.

13 A água pode isolar ou dividir o inimigo; o fogo pode consumir o seu acampamento; mas, a menos que se obtenha a vitória ou a posse, o inimigo se recupera depressa e surgem infortúnios. A guerra se arrasta, e o dinheiro é gasto.

14 Que o senhor esclarecido considere bem; e que o bom general tenha em vista o objetivo principal. Se não houver vantagem a ganhar, não se mova; sem perspectiva de vitória, não use os soldados; não combata a menos que o Estado esteja em perigo.

15 A guerra não deve ser empreendida porque o senhor está num momento de paixão. O general não deve combater porque há ira no seu coração.

16 Não faça a guerra a menos que com ela se possa obter a vitória; se houver perspectiva de vitória, mova-se; se não houver perspectiva, não se mova.

17 Pois a paixão pode mudar-se em alegria, a ira passa; mas um país, uma vez derrubado, não pode ser restaurado; os mortos não podem ser trazidos de volta à vida.

18 Por isso está escrito: o senhor esclarecido é circunspecto, e o bom general é cauteloso; então o Estado está seguro, e o exército é vitorioso na batalha.

Une Sacra · edição 1.2 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

XIII. O EMPREGO DOS ESPIÕES

✦

1 Sun, o Mestre, disse:—

2 Chamar 100.000 homens às armas e transportá-los por cem léguas é um empreendimento tal que num só dia se gastam 1.000 taéis do dinheiro dos cidadãos e dos nobres; surgem agitações dentro e fora do Estado; os carregadores caem exaustos ao longo da linha de marcha do exército; e as ocupações de 700.000 lares ficam transtornadas

3 Ademais, os exércitos podem ficar frente a frente durante anos; mas o desfecho pode depender da vitória de um único dia.

4 Por isso, regatear pequenas despesas em títulos e salários para espiões, e permanecer na ignorância da situação do inimigo, é ser desprovido de humanidade. Uma pessoa assim não é general; não é ajuda para o seu senhor; não é senhora da vitória.

5 O governante esclarecido e o general sábio que agem, vencem e se distinguem acima do comum são informados de antemão.

6 Esse conhecimento não se obtém invocando deuses e demônios; nem vem da experiência passada nem do cálculo. É por meio de homens que se obtém o conhecimento do inimigo.

7 Ora, os cinco tipos de espiões são estes: espiões da aldeia, espiões internos, espiões convertidos, espiões de morte, espiões vivos.

8 Se estes cinco meios forem empregados ao mesmo tempo, ninguém pode descobrir o seu funcionamento. Isto se chama o Fio Misterioso: é o Tesouro do Senhor.

9 Espiões da aldeia são as pessoas do país que dão informações.

10 Espiões internos são aqueles funcionários do inimigo que empregamos.

11 Espiões convertidos são aqueles espiões do inimigo que estão a nosso soldo. Espiões de morte são enviados para desinformar o inimigo e espalhar falsos relatos por meio dos nossos espiões que já estão nas linhas inimigas.

12 Espiões vivos voltam para fazer o relato.

13 No que se refere aos exércitos, os espiões devem ser tratados com a maior bondade; e, na distribuição das recompensas, devem receber o tratamento mais generoso. Todos os assuntos relativos aos espiões são secretos.

14 Sem uma capacidade infinita no general, o emprego de espiões é impossível. O trato com eles exige benevolência e retidão. A menos que sejam observados com a mais estreita atenção, não se obterá deles a verdade.

15 Maravilhoso, de fato, é o poder dos espiões.

16 Não há ocasião em que não possam ser usados.

17 Se um assunto secreto for comentado antes do tempo certo, o espião que contou o assunto e o homem que o repetiu devem ser mortos. Se se deseja atacar um exército, sitiar uma fortaleza ou matar certa pessoa, antes de tudo, aprenda os nomes do general no comando; dos seus homens de confiança; dos que introduzem os visitantes à Presença; do porteiro e das sentinelas. Então ponha os espiões a vigiá-los.

18 Procure os espiões do inimigo que vêm espionar-nos; dê-lhes dinheiro; faça com que sejam alojados e bem tratados; e converta-os ao nosso serviço. Por meio deles conseguimos obter espiões entre os aldeões e os funcionários do inimigo.

19 Por meio do espião convertido, podemos construir uma história falsa para o espião de morte levar ao inimigo.

20 É por meio do espião convertido que podemos usar as cinco variedades com a máxima vantagem; por isso ele deve ser tratado com liberalidade.

21 Nos tempos antigos, a ascensão ao poder da província de Yin deveu-se a Ichih, que foi enviado ao país de Hsia. Do mesmo modo, durante a fundação do Estado de Chu, Luya viveu entre o povo de Shang.

22 Por isso, governantes inteligentes e generais sábios usam os homens mais hábeis como espiões e invariavelmente adquirem grande mérito. O espião é uma necessidade para o exército. Dele depende o movimento do exército.

Une Sacra · edição 1.2 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0