

Por isto, a psicologia dos soldados consiste em resistir quando se veem rodeados, lutar quando não se pode evitar, e obedecer em casos extremos.

Até que os soldados não se vejam rodeados, não tem a determinação de resistir ao inimigo até alcançar a vitória. Quando estão desesperados, apresentam uma defesa unificada.

Por isso, os que ignoram os planos inimigos não podem preparar alianças.

Os que ignoram as circunstâncias do terreno não podem fazer manobrar suas forças. Os que não utilizam guias locais não podem aproveitar-se do terreno. Os militares de um governo eficaz devem conhecer todos estes fatores.

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

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

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

Outorga recompensas que não estejam reguladas e dá ordens incomuns.

Considera a vantagem de outorgar recompensas que não tenham precedentes, observa como o inimigo faz promessas sem ter em conta os códigos estabelecidos.

Maneja as tropas como se fossem uma só pessoa. Emprega-as em tarefas reais, porém não lhes fale. Motiva-as com recompensas, porém não comente os possíveis prejuízos.

Emprega teus soldados só em combater, sem comunicar-lhes tua estratégia. Deixe-os conhecer os benefícios que os esperam, porém não