

Sobre a topologia

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

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

Quando estiveres em terreno difícil de sair, estás limitado. Neste terreno, se teu inimigo não está preparado, podes vencer se segues adiante, porém se o inimigo está preparado e segues adiante, terás muitas dificuldades para retornar de novo a ele, o que contará contra ti.

Quando é um terreno desfavorável para ambos, diz-se que é um terreno neutro. Em um terreno neutro, inclusive se o adversário te oferece uma vantagem, não te aproveites de ela: retira-te, induzindo a sair à metade das tropas inimigas, e então cai sobre ele aproveitando-te desta condição favorável.

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

Em terreno acidentado, se és o primeiro a chegar, debes ocupar seus pontos altos e ensolarados e esperar o adversário. Se este já os ocupou antes, retira-te e não o persigas.

Em um terreno aberto, a força do ímpeto se encontra igualada, e é difícil provocar-lhe a combater de maneira desvantajosa para ele.

Entender estas seis classes de terreno é a responsabilidade principal do general, e é imprescindível considerá-los.

Estas são as configurações do terreno; os generais que as ignoram saem derrotados.

Assim, pois, entre as tropas estão as que fogem, que se retraem, as que se derrubam, as que se rebelam e as que são derrotadas. Nenhuma destas circunstâncias constituem desastres naturais, senão que são devidas aos erros dos generais.