

NUOVA

ANTOLOGIA



MILITARE

RIVISTA INTERDISCIPLINARE DELLA SOCIETÀ ITALIANA DI STORIA MILITARE

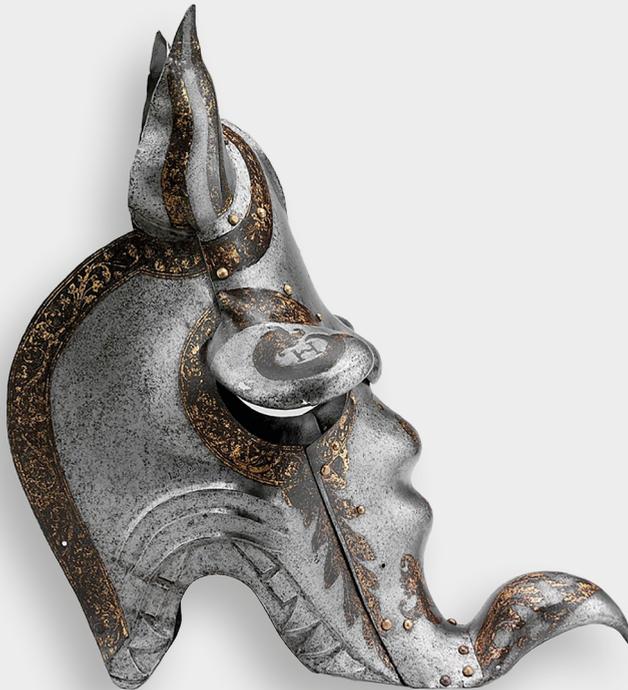
N. 4
2023

Fascicolo 13. Febbraio 2023

Storia Militare Medievale

a cura di

MARCO MERLO, ANTONIO MUSARRA, FABIO ROMANONI e PETER SPOSATO



Società Italiana di Storia Militare

Direttore scientifico Virgilio Ilari
Vicedirettore scientifico Giovanni Brizzi
Direttore responsabile Gregory Claude Alegi
Redazione Viviana Castelli

Consiglio Scientifico. Presidente: Massimo De Leonardis.

Membri stranieri: Christopher Bassford, Floribert Baudet, Stathis Birthacas, Jeremy Martin Black, Loretana de Libero, Magdalena de Pazzis Pi Corrales, Gregory Hanlon, John Hattendorf, Yann Le Bohec, Aleksei Nikolaevič Lobin, Prof. Armando Marques Guedes, Prof. Dennis Showalter (†). *Membri italiani:* Livio Antonielli, Marco Bettalli, Antonello Folco Biagini, Aldino Bondesan, Franco Cardini, Piero Cimbolli Spagnesi, Piero del Negro, Giuseppe De Vergottini, Carlo Galli, Marco Gemignani, Roberta Ivaldi, Nicola Labanca, Luigi Loreto, Gian Enrico Rusconi, Carla Sodini, Gioacchino Strano, Donato Tamblé,

Comitato consultivo sulle scienze militari e gli studi di strategia, intelligence e geopolitica: Lucio Caracciolo, Flavio Carbone, Basilio Di Martino, Antulio Joseph Echevarria II, Carlo Jean, Gianfranco Linzi, Edward N. Luttwak, Matteo Paesano, Ferdinando Sanfelice di Monteforte.

Consulenti di aree scientifiche interdisciplinari: Donato Tamblé (Archival Sciences), Piero Cimbolli Spagnesi (Architecture and Engineering), Immacolata Eramo (Philology of Military Treatises), Simonetta Conti (Historical Geo-Cartography), Lucio Caracciolo (Geopolitics), Jeremy Martin Black (Global Military History), Elisabetta Fiocchi Malaspina (History of International Law of War), Gianfranco Linzi (Intelligence), Elena Franchi (Memory Studies and Anthropology of Conflicts), Virgilio Ilari (Military Bibliography), Luigi Loreto (Military Historiography), Basilio Di Martino (Military Technology and Air Studies), John Brewster Hattendorf (Naval History and Maritime Studies), Elina Gugliuzzo (Public History), Vincenzo Lavenia (War and Religion), Angela Teja (War and Sport), Stefano Pisu (War Cinema), Giuseppe Della Torre (War Economics).

Nuova Antologia Militare

Rivista interdisciplinare della Società Italiana di Storia Militare
Periodico telematico open-access annuale (www.nam-sism.org)
Registrazione del Tribunale Ordinario di Roma n. 06 del 30 Gennaio 2020



Direzione, Via Bosco degli Arvali 24, 00148 Roma
Contatti: direzione@nam-sigm.org ; virgilio.ilari@gmail.com

©Authors hold the copyright of their own articles.

For the Journal: © Società Italiana di Storia Militare
(www.societaitalianastoriamilitare@org)

Grafica: Nadir Media Srl - Via Giuseppe Veronese, 22 - 00146 Roma
info@nadirmedia.it

Gruppo Editoriale Tab Srl -Viale Manzoni 24/c - 00185 Roma
www.tabedizioni.it

ISSN: 2704-9795

ISBN Fascicolo 978-88-9295-652-0

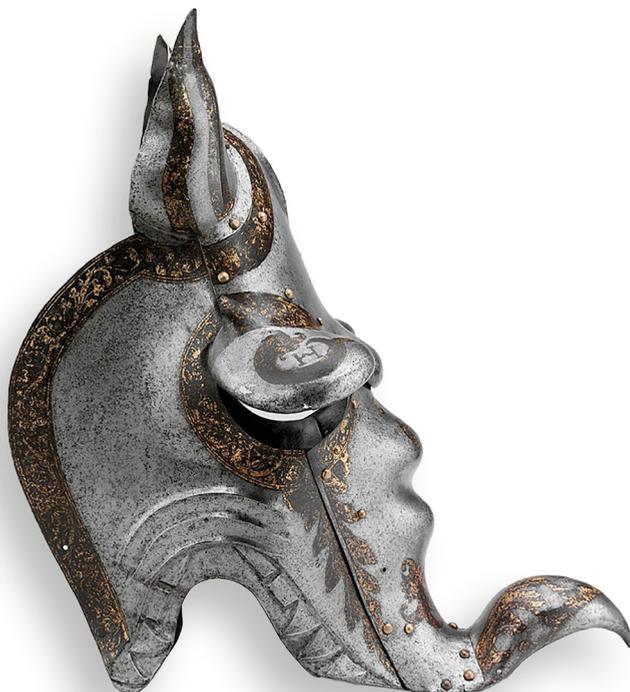
NUOVA **ANTOLOGIA** 
MILITARE
RIVISTA INTERDISCIPLINARE DELLA SOCIETÀ ITALIANA DI STORIA MILITARE

N. 4
2023

Fascicolo 13. Febbraio 2023
Storia Militare Medievale

a cura di

MARCO MERLO, ANTONIO MUSARRA, FABIO ROMANONI e PETER SPOSATO



Società Italiana di Storia Militare



Romain des Ursines, Testiera equestre del Delfino di Francia, futuro Enrico II
Circa 1490-1500. Decorata 1539. Metropolitan Museum's collection (acc. no. 04.3.253)
Public Domain

Lancia, scudo... e dadi

Tre grandi battaglie medievali reinterpretate tramite il gioco di simulazione

di RICCARDO MASINI

ABSTRACT. In the context of medieval history it is not difficult to encounter several clashes often defined as “decisive”, the repercussions of which were felt in vast portions of the territory even several decades later. The present study analyzes three conventionally recognized as such (Poitiers/Tours 732, Hastings 1066, Lake Peipus 1242), using some simulation games (also called “wargames”) as an active historical research tool. The statistical rigor which is at the basis of these interactive models allows in fact to come into close contact with the previous causal chains, the actual dynamics, the consequences and even the influence on the subsequent collective imagination of the battles, provided that they configure themselves not only as mere moment of leisure or abstract hypothetical speculation, but as a support for an adequate historiographical research of direct and indirect sources. With an experimental observation applied to the three aforementioned feats of arms and to others connected to them, the study therefore exposes the intrinsic nature of the simulation tool, consequently illustrating what, in today’s strategic simulation, are defined as “insights” on the events represented and which can be surprisingly useful even in a context of research on the past.

KEYWORD. WARGAME, DECISIVE BATTLES, SIMULATION, MIDDLE AGES, STRATEGIC STUDIES

In continuità con una metodologia sperimentale già esposta in precedenti occasioni¹, questa ricerca è dedicata a tre battaglie che costituiscono il momento culminante di tre campagne militari profondamente diverse tra loro, ma con interessanti “rimandi” al presente: Poitiers (25 ottobre 732), Hastings (14 ottobre 1066) e Lago Peipus (5 aprile 1242)². Per analizzarle si è fatto ri-

1 Si veda a tale proposito, sia per i profili concettuali che per le meccaniche concrete, Riccardo e Sergio MASINI, «Un insolito destriero: esplorare il Medioevo a cavallo di un wargame», *Nuova Antologia Militare (NAM)*, N. 9 *Storia Militare Medievale* 2022, pp. 561-600.

2 Come molte battaglie del Medioevo, le date e le stesse denominazioni sono approssimati-

corso alle più diffuse e accurate simulazioni dei tre eventi e del loro contesto, apparse negli ultimi anni, per ricavarne nuovi strumenti di indagine e vagliarne i possibili esiti alternativi, secondo i criteri più aggiornati di storia controfattuale³.

Certo un tale approccio, legato alla casualità degli eventi insita nella natura stessa di simulazione, non deve sorprendere. Pur usando tiri di dado e talvolta carte speciali per determinare l'esito di uno scontro o la trasmissione degli ordini, nel solco del più classico *Kriegsspiel*, i giochi proposti (e non esitiamo a usare tale termine, nella sua più elevata accezione di *ludus* huizingianamente inteso) operano in effetti sulla base di modelli interattivi ben calibrati e congegnati al fine di fornire risultati tanto precisi sul piano statistico quanto plausibili su quello storiografico. Sulla base della più rigorosa metodologia controfattuale, studiare da vicino e in prima persona i percorsi “paralleli” degli eventi in un contesto storiografico pur sempre ragionato (per quanto, di nuovo, alternativo) consente di apprezzarne con maggiore efficacia le caratteristiche assunte in questo “nostro” percorso storico. In più, analizzare in quale modo una determinata dinamica storica sia stata resa all'interno del modello, sia che si tratti di una specifica procedura che di un semplice modificatore aritmetico al tiro del dado, consentirà di apprezzarne l'importanza, il campo di applicazione e l'estensione delle sue conseguenze nell'ambito del più ampio tessuto degli eventi.

Grazie a questi strumenti e alla loro mobilità interna si comprenderà insomma che, certo, dati gli equilibri di partenza tra le forze in campo la vittoria o la sconfitta non può essere dipesa da un singolo tiro di dado fortunato... ma anche come siano molte le concatenazioni causali che portano a numerosi tipi diversi di vittoria e di sconfitta, sfidando spesso anche le più apparentemente accurate valutazioni sull'inevitabilità degli esiti finali. Sarà anche la diversa percezione nell'immaginario collettivo di questi stessi esiti e di come ci si è arrivati a contribuire in non piccola misura a determinare le conseguenze – non solo strettamente militari – di una singola battaglia.

ve. La battaglia di Poitiers è definita da molti studiosi anglosassoni (non tutti) “battaglia di Tours”, la battaglia di Hastings è detta anche “battaglia di Senlac” e la battaglia sul Lago Peipus è detta anche “battaglia sul ghiaccio”.

3 V. Virgilio ILARI (cur.), *Future Wars - Storia della Distopia Militare*, Quaderno Sism 2016, Milano, Acies Edizioni, 2016.

La battaglia di Poitiers (25? ottobre 732)

Nel corso delle migrazioni barbariche i Visigoti si erano stabiliti nella penisola iberica e si erano convertiti al cristianesimo. Non fu facile la fusione dei nuovi governanti con le diverse etnie di quella che era stata una delle più fiorenti province dell'Impero Romano e certamente l'instabilità politica fu favorita anche dalle divisioni interne e dalle lotte di potere fra gli stessi Visigoti. All'inizio dell'VIII secolo il regno era lacerato da divisioni, e alcuni gruppi di popolazione, come gli iberoromani e gli ebrei, non si dimostrarono particolarmente ostili alla conquista da parte dei musulmani, che già dominavano le sponde opposte del Mediterraneo. Infatti, anche se la principale minaccia dei musulmani verso l'Europa cristiana era rivolta ad est, verso Costantinopoli, una minaccia simile si era sviluppata anche in Occidente. Intorno all'anno 710 la marea della conquista araba raggiunse il Marocco e l'Oceano Atlantico. I Berberi (i Numidi di Annibale) fornirono una parte della manodopera necessaria. Questi popoli erano essenzialmente predoni nomadi, e dopo averli convertiti, Musa ibn Nusair, governatore musulmano del Nord Africa, li rivolse verso l'attuale Spagna. Sembra che all'inizio Musa intendesse solo saccheggiare, piuttosto che conquistare, la penisola iberica. Il califfo gli aveva dato il permesso di effettuare solo una razzia, avvertendolo di non esporre il suo esercito in una vera e propria campagna militare. Così, nel 710 una forza di 400 uomini attraversò il mare, saccheggiò le terre intorno ad Algeciras e tornò in Marocco. Tuttavia, dopo la morte del re Wittiza nel 710, era scoppiata una guerra civile tra diverse fazioni nobiliari. Re Roderic aveva guadagnato il controllo della capitale visigota, Toledo, e di gran parte del sud dell'antica Iberia. Un monarca rivale, Achila (o Agila) II, controllava Barcellona, la valle dell'Ebro e la Settimania, *enclave* visigota nel sud-ovest della Francia, che aveva la capitale a Narbona. Incoraggiato dal suo primo successo, consapevole delle discordie interne tra i visigoti di Spagna e del loro stato di guerra a nord contro i Franchi, Musa decise di intraprendere una spedizione di maggiore entità.

Nel 711 Tariq ibn Ziyad, governatore di Tangeri, guidò una forza araba e berbera in Spagna. Tariq si impadronì della punta che prese il nome di Gibilterra (dal suo nome, Jebel Tariq, "La montagna di Tariq") e più tardi affrontò un esercito visigoto, comandato dal re Roderic. In una battaglia combattuta da qualche parte tra Algeciras e Jerez, Tariq sconfisse e uccise Roderic. I musulmani si spinsero poi verso nord e catturarono Toledo. Musa ibn Nusayr, governatore del Nord Africa,

successivamente introdusse in Iberia un altro esercito di arabi e berberi (i cristiani iberici chiamarono tutti i loro nemici musulmani “Mori”). Intorno al 714 le forze musulmane avevano raggiunto la valle dell’Ebro e preso Saragozza. Achila II, ultimo sovrano visigoto in quella che oggi è l’odierna Spagna, cercò di resistere in Settimania, ma fu sconfitto e sostituito da Ardo, al quale potrebbe spettare il titolo di ultimo re effettivo dei Visigoti, che riuscì per breve tempo a governare il territorio dell’antica provincia Narbonese, al di là dei Pirenei, attraversati dagli Arabi nel 716. Per oltre tre anni Ardo difese ciò che rimaneva del dominio visigoto, finché Narbona non cadde nel 720. Se questo Ardo può essere identificato con un personaggio denominato nelle cronache Ardobastus, può essere sopravvissuto all’invasione e aver negoziato un trattato, nel quale divenne vassallo come Conte dei Cristiani di al-Andalus, nome con il quale gli arabi chiamarono la loro nuova conquista iberica, la cui capitale fu trasferita da Toledo a Siviglia, e successivamente a Córdoba.

Il possesso di Narbona diede ai musulmani una base avanzata da cui eseguire razzie nelle terre dei Franchi e delle altre etnie che si erano insediate nell’antica Gallia. Qui però si scontrarono con Oddone (noto anche come Eude o Eudes), duca d’Aquitania e di Guascogna. Nel 721 il capo arabo al-Samh, che aveva preso Narbona, tentò di assediare Tolosa. Oddone, tuttavia, con una forza di aquitani e franchi, sconfisse l’esercito di al-Samh e lo espulse dalla Gallia. Il capo arabo fu ucciso, ma il suo successore, ‘Anbasa ibn Suhaim al-Kalbi, ebbe più successo; assalì (forse solo assediandole) Carcassonne e Nimes, proseguendo la scorreria verso nord, verso Autun e forse anche fino a Luxeuil. Mentre queste forze arabe si concentravano nell’area occupata dai Burgundi (pressappoco l’odierna Borgogna), un altro gruppo, comandato da Abd-ar-Rahman al-Ghafiqi, penetrò nuovamente in Aquitania e nell’estate del 732 si diresse contro Bordeaux. Alla confluenza tra la Dordogna e la Garonna Oddone incontrò l’esercito di Abd ar-Rahman e questa volta fu sonoramente sconfitto. Mentre il duca d’Aquitania fuggiva a nord per cercare l’aiuto di Carlo, detto Martello, Maestro di palazzo dei regni dei Franchi merovingi di Austrasia, di Burgundia e di Neustria, anche gli arabi si spostarono verso nord, saccheggiando la Chiesa di Sant’Ilario a Poitiers e poi prendendo la strada per Tours. Mentre avanzavano lungo la strada i musulmani incontrarono un esercito franco guidato da Carlo Martello, che inflisse loro una pesante sconfitta, uccidendo il comandante musulmano. Cronisti successivi e diversi storici hanno attribuito un grande significato alla battaglia di Poitiers



Fig 1 Carlo Martello alla battaglia di Poitiers ritratto nelle *Grandes Chroniques de France*. È significativo come già nel XIV secolo la percezione della battaglia fosse totalmente falsata

(o Tours), sostenendo che si trattò di un punto di svolta nella storia del mondo, una vittoria che fermò l'avanzata musulmana nell'Europa occidentale: un punto di vista che forse non fu condiviso nel periodo storico in cui si svolse. La rivolta berbera in Nord Africa e Iberia nel 740–41 contribuì di più a limitare le incursioni musulmane a nord dei Pirenei, che tuttavia ricominciarono presto, con una breve occupazione di Arles e un attacco sulla valle del fiume Rodano.

Come si svolse la battaglia? Dopo che gli eserciti si erano fronteggiati per una settimana, cominciarono le furiose cariche della cavalleria musulmana, che si ripeterono nel corso della giornata; ma i musulmani non furono in grado di rompere la falange franca. Verso il crepuscolo Oddone e una forza di aquitani debbono aver aggirato uno dei fianchi dello schieramento musulmano, lanciando un attacco all'accampamento di Abd-ar-Rahman, dove si trovava la maggior parte del bottino. Abd-ar-Rahman morì nella battaglia, che finì al calar della notte. La mattina dopo gli esploratori riferirono a Carlo che le truppe musulmane erano fuggite verso sud, abbandonando la maggior parte del loro saccheggio. I cronisti fornirono fantastiche cifre di centinaia di migliaia di musulmani uccisi contro solo 1.500 caduti dalla parte dei Franchi. Le perdite più probabili dovettero essere di 2.000 morti per i musulmani e forse 500 per i Franchi.

Non ci fu un vero e proprio inseguimento, perché la scarsa cavalleria dei Franchi non era in grado di eseguire una simile manovra e la cattura del bottino impediva comunque una tale operazione. Forse Carlo ritenne saggio non rimuovere tutte le pressioni musulmane su Oddone al fine di assicurarsi la sua futura lealtà. Ad ogni modo, quando nel 735 Oddone morì, Carlo invase l'Aquitania e costrinse i due figli del duca a rendergli omaggio.

Veniamo ora alle simulazioni dedicate all'evento. Vista la sua rilevanza, si potrebbe rimanere un po' spiazzati nel constatare che non sono molti i titoli che se ne occupano. Va da sé che, complice anche la prevalenza di case editrici americane nel settore, il periodo medievale non è tra i più "frequentati" dalla produzione ludica con alcune importanti eccezioni che incontreremo in seguito. Negli ultimi anni, tuttavia, si è assistito ad un certo *revival* del periodo, anche grazie alla sempre maggiore importanza dei creatori di *wargame* europei nonché alle indubbie suggestioni che, come abbiamo visto, continua a suscitare il perenne scontro/confronto tra Occidente cristiano e mondo islamico in tutte le sue diverse declinazioni.

È comunque ad un *designer* statunitense che dobbiamo rivolgerci: Richard H. Berg. Nome arcinoto nel settore, personaggio decisamente eclettico nelle sue produzioni che vanno dal saggio storico alla composizione musicale, Berg rappresenta un punto di riferimento per la scuola "classica" del *wargame*, capace comunque di introdurre importanti innovazioni anche nell'ambito delle meccaniche più tradizionali. E tale approccio appare evidente in *The Battle of Tours, 732 AD*, edito dalla casa produttrice Turning Point Simulations nel 2012.

Il gioco è parte di una serie condotta sulla base di un programma editoriale ben preciso: creare venti titoli differenti che corrispondano alle *Twenty Decisive Battles of the World* con cui Joseph B. Mitchell intese aggiornare con altri cinque scontri più moderni il precedente saggio del 1851 ad opera di Sir Edward Creasy, che ne contava quindici. Lo scopo della serie è fornire venti titoli a complessità ridotta, giocabili in una o due ore al massimo, ideali per comprendere le dinamiche dello scontro rappresentato e come accompagnamento alla lettura del saggio storico.

Numeri delle battaglie a parte, Berg (purtroppo scomparso nel 2019) si dedica con entusiasmo a questo progetto, firmandone diversi titoli, tra cui appunto questo che, non a caso, utilizza la denominazione di Tours più frequente nella sto-

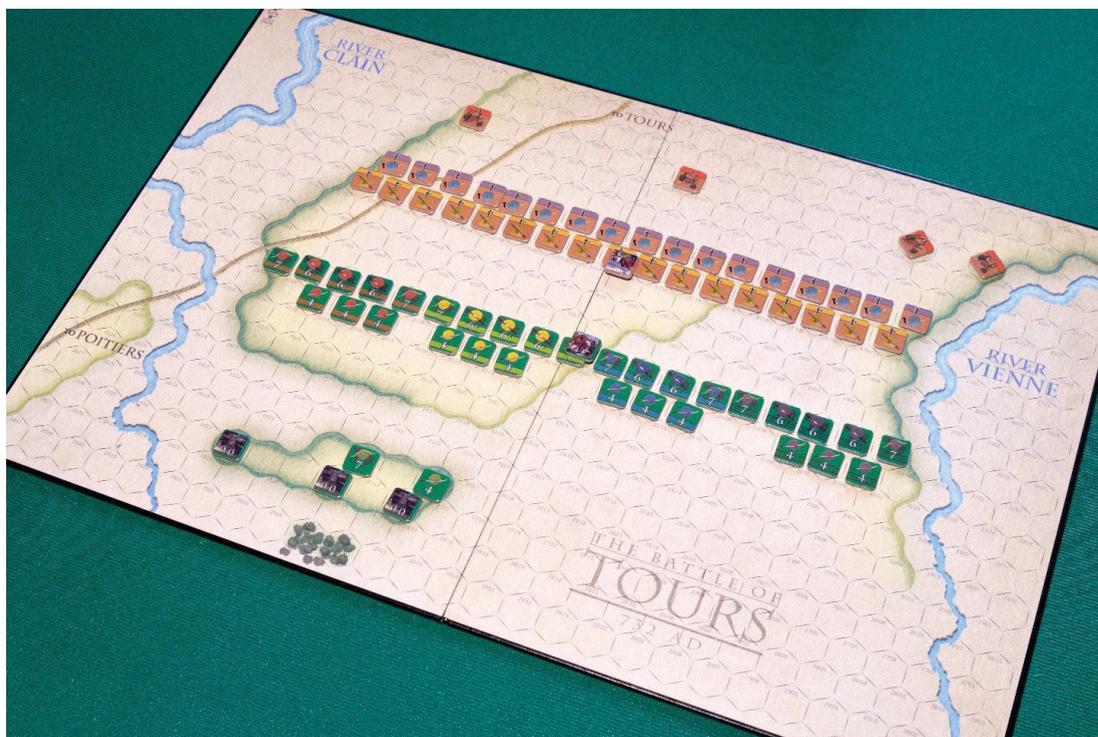


Fig 2 *The Battle of Tours, 732 A.D.* (TPS, 2012), con i due eserciti schierati per la battaglia. Le pedine appartenenti alle diverse formazioni, attivabili singolarmente, sono contraddistinte da apposite bande colorate. Si noti l'omogeneità delle schiere cristiane in confronto alla composizione più variegata dei singoli scaglioni musulmani.

Foto originale degli autori, dalla propria collezione privata.

riografia di radice anglosassone. Il generale obiettivo di snellimento delle meccaniche rispetto ad altri titoli più complessi porta Berg a ridurre all'osso il suo regolamento tattico universale utilizzato, in varie versioni e con le più disparate modifiche, come punto di partenza per altre serie di grande successo come *Great Battles of History* (battaglie dell'antichità) e *Men of Iron* (battaglie del Medioevo dalle Crociate fino alla Guerra delle due rose, con una puntata in avanti con il "cinquecentesco" *Arquebus* e un nuovo titolo in arrivo dedicato alle grandi conquiste normanne in giro per l'Europa).

Ciò libera il breve regolamento di questo titolo dalle ponderose procedure per la gestione delle cariche di cavalleria (peraltro, come abbiamo già visto, incompatibili con le tattiche dell'epoca) e da una ricostruzione dettagliata della catena

di comando, permettendo al giocatore di concentrarsi sulla rappresentazione di alcuni aspetti fondamentali dello scontro.

Fin da subito, ad esempio, appare chiaro come in *Tours* la profonda asimmetria nell'organizzazione delle due armate venga efficacemente resa dalla diversa procedura di attivazione dei pezzi: entrambe le forze sono suddivise in formazioni più piccole, ma mentre quelle cristiane sono costituite da schiere compatte della stessa tipologia di truppe (cavalleria, fanteria pesante, fanteria leggera), quelle musulmane vedono invece frammiste, all'interno di un singolo "scaglione", unità equipaggiate in maniera diversa tra di loro. Tale divergenza diventa ancor più importante se si considera che all'inizio del turno il giocatore assegna a ciascuna formazione un ordine differente (movimento/attacco oppure riorganizzazione), tirando un dado per vedere se quel pezzo dell'esercito eseguirà o meno l'ordine impartito: mentre il Cristiano, che peraltro ha un valore più elevato per muovere i suoi uomini grazie alle superiori capacità di comando di Carlo, attiva uno scaglione potrà subito eseguire un'azione coerente come un aggiramento o una carica diretta, per il Musulmano sarà ben più difficile coordinare un segmento assai più eterogeneo o anche rimediare all'improvvisa inerzia di un suo subordinato.

Oltre a ciò, i combattimenti vengono risolti sulla base di una specifica "matrice" che incrocia i diversi equipaggiamenti – offensivi e difensivi – tra le unità coinvolte, in generale favorendo nei propri tiri di dado i Cristiani armati più pesantemente e la cui fanteria, peraltro, anziché attivarsi può rapidamente formare il classico "muro di scudi" che la rende quasi impenetrabile. Il risultato finale sarà che per ottenere la vittoria il giocatore musulmano dovrà manovrare con grande prudenza ed essere abile a sfruttare al massimo un eventuale passo falso da parte del suo ben organizzato avversario cristiano... due doti che mancarono del tutto ad al-Ghafiqi quel giorno.

La visione complessiva dell'evento che se ne trae è dunque di una battaglia fortemente asimmetrica ma dagli esiti tutt'altro che scontati, per quanto uno dei due contendenti (il Musulmano) si troverà la strada leggermente più in salita rispetto ad un Cristiano che sì, gode di notevoli vantaggi, ma che dovrà essere capace di sfruttarli a dovere onde evitare di essere travolto dalle ben nutrite schiere nemiche. Ma, si sa, la simulazione storica vive di questi "sbilanciamenti" strategici, sempre in bilico tra esigenze di giocabilità che devono comunque lasciare un'apprezzabile possibilità di vittoria a entrambi i contendenti e al tempo

stesso devono rispecchiare le effettive contingenze storiche e quindi le diverse possibilità di successo per entrambi gli schieramenti. Questo per quel che riguarda la singola battaglia, presentata peraltro in un gioco perfettamente godibile anche da chi non abbia esperienza pregressa nella pratica del *wargame* storico. Se poi ampliamo la trattazione al grande processo storico che va sotto il nome di *Reconquista*, di cui Poitiers fu secondo molti solo uno dei primi momenti, allora il numero di titoli aumenta.

Ci si può spostare in avanti di qualche secolo e ritrovare, pur se in condizioni ben diverse e stavolta in territorio iberico, *Almoravid: Reconquista and Riposte in Spain, 1085-1086* (GMT Games, 2022). Il suo creatore, Volko Ruhnke, ha infatti scelto gli anni della grande offensiva di Re Alfonso VI contro le *Taifas* musulmane, della risposta da parte dell'armata Almoravide proveniente dall'Africa e soprattutto delle grandi gesta di Rodrigo Diaz de Vivar (noto anche come "El Cid" tra i Cristiani, "Al-Sayyid" tra i Musulmani) per il secondo titolo della sua serie *Levy & Campaign*, dedicata alla gestione delle campagne militari medievali su scala operativa. Si parlerà in seguito del titolo di esordio della raccolta, *Nevsky*, ma già in questo primo frangente si possono apprezzare l'attenzione agli aspetti logistici, alla difficoltà di mantenere in armi i singoli nobili sottoposti e soprattutto alla continua manipolazione delle rivalità politiche interne alle singole *Taifas*, che il Cristiano può tenere ben separate devastandone alcune e obbligandone altre al pagamento di appositi tributi denominati *parias*. Né mancano interessanti considerazioni sul piano tattico: la grande aleatorietà degli scontri diretti, con truppe dal rendimento incerto e possibili imprevisti introdotti da un apposito sistema di carte speciali, rende le battaglie campali degli affari tremendamente rischiosi, restituendo invece una grande importanza alle manovre di assedio delle città strategicamente più rilevanti. Ma rivedremo molti di questi aspetti in gioco tra i ghiacci della grande Crociata nelle terre di Novgorod.

Tuttavia, pur concordando sul grande valore dei loro omologhi americani, come era logico aspettarsi anche gli autori di *wargame* spagnoli si sono di recente fatti avanti proponendo titoli di grande livello dedicati a questi momenti fondamentali della propria storia nazionale, tra i quali vanno ricordati almeno due titoli degni di particolare nota. Il primo è *La Carga de Los 3 Reyes: Las Navas de Tolosa 1212* (Ediciones MasQueOca, 2021), di Carlos Diaz Narvaez, dedicato alla battaglia omonima che vide i tre monarchi spagnoli di Castiglia, Aragona e Navarra scendere insieme in campo contro la nuova minaccia almohade. Ben

memore della lezione berghiana, il *game designer* iberico offre un'esperienza a difficoltà crescente, con un sistema di base già stimolante ma con regole avanzate decisamente più interessanti, anche se comportano una complessità non indifferente. Tornano le asimmetrie sia nell'equipaggiamento, ancora fonte di specifici modificatori ai tiri di dado, che soprattutto nell'organizzazione dei due eserciti ancora una volta divisi in formazioni singole, che stavolta si attivano giocando delle specifiche carte "tattiche", nelle quali ritroviamo singoli episodi che contribuiscono all'esito finale della battaglia. Ciò viene ulteriormente bilanciato dall'impiego di un secondo mazzo di carte definito "strategico", ispirato dunque a fattori storici più ampi che si svilupparono quel 16 luglio 1212 influenzando sulle capacità di comando e sull'iniziativa tattica, ma soprattutto dalla grande enfasi che si dà ad un buon numero di truppe "speciali" come i drappelli di Cavalieri Crociati o gli Arcieri a Cavallo Curdi, che agiscono in maniera ben diversa dal resto delle normali truppe di linea. Una rappresentazione forse più frammentata, che però fornisce una narrazione decisamente dettagliata dell'evento, mettendo i giocatori a contatto diretto con tutti i più rilevanti fattori storici.

Tale puntigliosa ricostruzione è alla base anche del secondo titolo sulla *Reconquista* comparso negli ultimi anni, *Granada: Last Stand of the Moors, 1482-1492* (Compass Games, 2021). L'ultima, grande campagna militare che portò alla caduta dell'ultimo baluardo islamico in terra di Spagna viene qui raccontata mediante lo stesso sistema di un titolo precedente, *Sekigahara* (GMT Games, 2011), ambientato nei giorni del trionfo definitivo di Tokugawa Ieyasu nel Giappone del *Sengoku Jidai*. Una serie di regole particolari ricostruisce con grande fedeltà tutte le peculiarità dei singoli momenti del conflitto e le sue varie asimmetrie sia tattiche che strategiche, sia militari che politiche, ma, proprio come accadeva con i *daimyo* nipponici, in *Granada* i giocatori manovrano le proprie truppe su di un'evocativa mappa della penisola iberica senza mai essere certi della loro reale efficacia in battaglia. Solo al momento dello scontro, infatti, sarà finalmente rivelata l'entità dell'esercito nemico, fino a quel momento tenuto celato dal lato posteriore dei blocchetti di legno che lo rappresentano, e le singole truppe combatteranno in base alle carte in mano ai due giocatori, ognuna delle quali rappresenta un comandante: non sarà infrequente, dunque, ritrovarsi alla guida di un esercito molto numeroso ma dalla lealtà e soprattutto dal valore estremamente dubbio. Ne deriva insomma un gioco di bluff e controbluff, nell'ambito di uno scenario storico ricostruito con notevole precisione che fa di tale titolo una

vera “chicca” per gli appassionati ed uno strumento singolarmente efficace per rievocare le tante sfaccettature di quegli ultimi anni di presenza islamica nella penisola più a Ovest dell’Europa.

Partendo dunque dalle nostre riflessioni sulla complessità di questa vicenda, non certo riducibile alla cronaca della singola battaglia, che ne rappresenta forse soltanto il preludio, ci sembra di poter dire che Poitiers è prima di tutto un simbolo, rielaborato in epoca moderna e adattato ai diversi contesti culturali degli ultimi tre secoli, fatto apposta per assicurare gli occidentali sulla loro capacità di difendersi e in prospettiva contrattaccare chiunque metta in discussione i loro modelli di vita: modelli che, però, a seconda dei casi, restano assai differenti e spesso in contraddizione tra loro, e costituiscono paradossalmente sia la forza, sia la debolezza delle nazioni europee (e del subcontinente nordamericano).

La battaglia di Hastings (14 ottobre 1066)

La battaglia di Hastings (14 ottobre 1066) fu probabilmente la più importante battaglia terrestre nella storia britannica e portò alla conquista normanna dell’Inghilterra. Nel 1066 il duca Guglielmo di Normandia era forse il più potente feudatario di Francia, ma anziché aspirare al controllo di quel regno – impresa assai difficile, visto il gran numero di concorrenti e l’estrema instabilità delle istituzioni - preferì rivendicare il trono dell’Inghilterra, a quel tempo contesa tra Sassoni e Danesi e nella quale erano già presenti diversi normanni. Nel 1064 Harold Godwinson, conte di Wessex e consigliere principale del re Edoardo il Confessore (r. 1042–1066), arrivò in Normandia, come emissario di Edoardo per confermare Guglielmo come suo successore o perché, come Harold in seguito affermò, la sua nave aveva naufragato sulla costa normanna, lui era stato fatto prigioniero dalle genti del posto e Guglielmo lo aveva riscattato. In ogni caso, Guglielmo estorse ad Harold un giuramento in cui questi lo riconosceva come successore di Edoardo e prometteva di aiutarlo ad ottenere la corona. Al suo ritorno in Inghilterra, Harold dovette presto schierarsi contro suo fratello Tostig, che guidò una rivolta contro Edoardo. Tostig fu costretto all’esilio e cercò rifugio presso il cognato di sua moglie Baldovino di Fiandra, padre di Guglielmo. Nel gennaio del 1066 Edoardo morì e i principali nobili sassoni si riunirono e designarono come re Harold.

Quando la notizia raggiunse Guglielmo, questi decise di assicurarsi con qual-

siasi mezzo necessario ciò che considerava la sua legittima eredità. Mandò emissari ad Harold chiedendogli di adempiere al suo giuramento. La posizione di Harold era debole. L'Inghilterra era disunita e lui stesso non era di lignaggio reale. Due importanti conti nel nord dell'Inghilterra si rifiutarono di riconoscere il suo governo. Harold convinse uno di loro sposandone la sorella, e in aprile si assicurò il riconoscimento come re.

Tuttavia, la posizione di Guglielmo era molto più forte. Non solo governava il ricco ducato di Normandia, ma vantava solide alleanze con altri importanti feudatari francesi e godeva del sostegno di gran parte delle corti d'Europa, che consideravano Harold un usurpatore. Guglielmo lo isolò diplomaticamente e si assicurò persino il sostegno di Papa Alessandro II, consigliato da Ildebrando di Soana, il futuro Gregorio VII. Dal papa il duca di Normandia ricevette addirittura uno stendardo da portare in battaglia. Per indebolire ulteriormente Harold, Guglielmo incoraggiò Tostig a compiere incursioni contro la costa inglese. Anche se Harold sconfisse gli uomini di Tostig e li ricacciò sulle loro navi, le incursioni ebbero un importante effetto accessorio perché convinsero Harold che l'invasione di Guglielmo era imminente.

L'esercito normanno era basato sulla cavalleria ed era stato già messo alla prova in varie campagne militari. Disponeva di tutte le innovazioni nell'armamento dei cavalieri emerse durante l'XI secolo: staffe e una sella con arcioni alti, dei quali l'anteriore permetteva al cavaliere di raddrizzare le gambe e appoggiare la parte bassa della schiena all'arcione posteriore, dando al combattente un supporto molto più affidabile; uno scudo a forma di mandorla, da reggere non con la mano ma con il braccio infilato in una tracolla, lasciando alla mano sinistra del combattente la possibilità di un controllo più preciso del cavallo, tramite il morso; in più il cavaliere era dotato di speroni per stimolare e indirizzare la cavalcatura e reggeva la lancia con la mano destra, per poter infliggere colpi di punta. Il ruolo dei franco-normanni nella diffusione di queste tecniche nei più remoti angoli del "mondo cristiano" fu cruciale. In pratica si passò dalle tattiche di combattimento vichinghe basate sull'uso di navi da guerra a quelle franche, la cui base era l'uso dei cavalli da combattimento. Allevare e mantenere questo genere di cavalli nella forma corretta era estremamente complesso, ma dall'inizio dell'XI secolo i duchi normanni ebbero un potere economico sufficiente per attuare innovazioni militari e tecnologiche efficaci, per quanto costose, come la cavalleria pesante.

Le armi principali del cavaliere erano la lancia, la spada e la mazza. Gli uomini erano protetti da elmi e scudi (nella forma “a mandorla”, molto più pratici degli antichi scudi rotondi) e molti indossavano cotte di maglia di ferro. Come vedremo, però, il duca disponeva anche di una discreta fanteria e soprattutto di molti arcieri. Per giunta, al suo esercito si unirono cavalieri e avventurieri provenienti da ogni parte d'Europa, desiderosi di ottenere terre e ricompense, e un forte contingente di fanteria bretone. Per prima cosa, il duca di Normandia cominciò a radunare navi per trasportare uomini e cavalli in Inghilterra. Uno dei problemi più seri erano le difficoltà atmosferiche per l'attraversamento del canale della Manica.

Per quanto riguarda Harold, il precedente re Edoardo aveva sciolto la flotta, così Harold dovette raccattare un po' ovunque e trasformare in navi da guerra varie navi da pesca e mercantili per contrastare l'invasione normanna. In più, poteva contare solo su una piccola forza di professionisti per il suo esercito. Con grandi difficoltà sarebbe stato in grado di riunire una milizia più grande, il *fyrð*, per il quale poteva garantire una paga di due mesi. Anche se molti dei suoi soldati disponevano di una cavalcatura, questa serviva solo per gli spostamenti e gli uomini erano abituati a combattere a piedi. Erano armati di lance, giavellotti, spade a doppio taglio e asce a manico lungo. Si praticava anche il tiro con l'arco, ma non era ancora un'arma da guerra importante, come divenne nella successiva storia inglese. A giudicare dal documento storico costituito dal famoso arazzo di Bayeux⁴, i Sassoni sarebbero stati protetti in modo simile ai Normanni, ma in realtà la stragrande maggioranza aveva protezioni ben più leggere: cuoio o panno pesante imbottito, ricoperti, se possibile, da scaglie di metallo sovrapposte e cucite. Gli scudi erano per lo più grandi e rotondi.

Harold mobilitò le sue forze terrestri e marittime e le tenne all'erta per tutta l'estate. Alla fine di settembre scadevano i loro termini di servizio e di paga. Fu proprio a questo punto che Harold ricevette la notizia che il re danese Harald Hadrada, accompagnato da Tostig, aveva invaso il nord. Le forze danesi, che navigavano su circa 300 navi, sbarcarono vicino a York il 18 settembre 1066. Due giorni dopo a Gate Fulford gli invasori sconfissero le forze sassoni comandate dai conti Edwin e Morcar. Harold marciò immediatamente verso nord con le forze

4 *La tapisserie de Bayeux: l'art de broder l'histoire: actes du colloque de Cerisy-la-Salle, 1999*, Caen, Presses universitaires de Caen, 2004

che gli erano rimaste, e il 25 settembre a Stamford Bridge spazzò via i danesi. Sia Harald Hardrada che Tostig caddero sul campo. Harold permise ai sopravvissuti (secondo quanto riferito, non più di due dozzine di barche a pieno carico) di tornare in Norvegia. Anche Harold aveva subito pesanti perdite e la battaglia ebbe così enormi conseguenze per l'imminente lotta con Guglielmo.

Quest'ultimo si stava preparando a salpare per l'Inghilterra. Le sue forze erano pronte all'inizio di agosto, ma preferì aspettare. Cercò di partire a metà settembre, ma i venti contrari lo impedirono. Il 27 settembre i venti cambiarono verso sud, e la flotta partì. Sbarcato in Inghilterra a Pevensey il giorno successivo, Guglielmo rapidamente condusse il suo esercito verso Hastings, il capolinea costiero della strada per Londra. Qui iniziò a devastare la campagna nel tentativo di attirare Harold in battaglia.

Harold si trovava a York il 1° ottobre per celebrare la sua vittoria, quando apprese dell'arrivo del nuovo nemico. Si affrettò immediatamente a sud, fermandosi solo brevemente a Londra per raccogliere altri uomini. Ordinò anche circa 70 navi per bloccare la fuga delle navi normanne. L'esercito vittorioso di Stamford Bridge era con lui, e le leve della Northumbria di Edwin e Morcar ricevettero l'ordine di raggiungerlo il più velocemente possibile. Avrebbe senza dubbio fatto meglio a restare a Londra più a lungo per radunare più uomini; il ritardo di alcuni giorni avrebbero forse raddoppiato il suo esercito. La sua natura impulsiva e la necessità politica di impedire ulteriori devastazioni nel Kent e nel Sussex da parte dei normanni, che avrebbero indebolito il suo prestigio, lo indussero ad adottare una strategia offensiva. Partì da Londra l'11 ottobre per coprire le 60 miglia per Hastings, sperando di cogliere Guglielmo di sorpresa con un attacco notturno, ma arrivò troppo tardi il 13 ottobre e decise di lasciare riposare i suoi uomini. I due eserciti erano a circa sette miglia di distanza quando Harold si accampò. Prese posizione nel punto in cui la strada da Londra a Hastings lascia i boschi e si dirige verso la costa. Il terreno scelto fu la collina solitaria sopra il fondo paludoso di Senlac⁵, un luogo lontano da insediamenti umani, contrassegnato dalle antiche

5 Questo nome è usato solo nella *Historia ecclesiastica* di Ordericus Vitalis, tra i molti cronisti che descrivono la battaglia. Ma è suffragato da documenti locali di date successive; e poiché Santlache compare come il nome di un tratto di terra abbaziale nella Cronaca della Fondazione dell'Abbazia di Battle, non c'è motivo di dubitare che fosse il vero nome della valle. È facile capire che la maggior parte degli scrittori che descrissero la battaglia non aveva sentito parlare di questo nome locale, e seguirono

cronache solo da un melo sul suo crinale. La posizione di Senlac è costituita da una collina lunga circa un miglio e larga 150 metri, unita alla maggior parte delle Wealden Hills⁶ da una sorta di istmo stretto con ripide discese su entrambi i lati.

L'esercito di Harold aveva marciato faticosamente da Londra, e se raggiunse Senlac al calar della notte, gli uomini dovevano essere stanchi. Per giunta Harold conosceva le capacità di Guglielmo come condottiero, e non poteva pensare di coglierlo impreparato. Deve essergli sembrato molto più probabile che i Normanni evitassero di attaccare la forte posizione di Senlac, e gli offrirono battaglia in campo aperto e più vicino al mare. Era in previsione di qualcosa del genere che Harold ordinò alla sua flotta, che si era inoltrata nell'estuario del Tamigi in pessimo ordine circa quattro settimane prima, di riorganizzarsi e navigare intorno al North Foreland, per minacciare le navi normanne ormeggiate sotto la protezione di un castello di legno ad Hastings. Può anche darsi che abbia ritenuto probabile che Guglielmo si ritirasse per mare alla notizia del suo avvicinamento⁷, quindi l'uscita della flotta deve essere stata intesa a tagliare la ritirata normanna in caso di una grande vittoria sassone a terra, o per molestare le navi incagliate dell'invasore che sarebbe stato costretto a tornare a riva per difenderle.

Anche se mancavano i contingenti della Northumbria e dell'Ovest, l'esercito deve essere stato forte di diverse migliaia di uomini, costituiti dai *fyrd* del sud e del centro, furiosi per le devastazioni dei Normanni. È impossibile indovinare le sue esatte dimensioni: le cifre dei cronisti, che a volte si gonfiano fino a centinaia di migliaia, sono del tutto inutili. Poiché la posizione era lunga circa un miglio e lo spazio richiesto da un singolo guerriero che brandiva la sua ascia o lanciava il suo giavelotto era di circa tre piedi, la prima fila deve essere stata di circa mille-

la voce popolare identificando il combattimento dalla città di Hastings, che, sebbene a otto miglia di distanza, era il più vicino luogo di una qualche importanza. ORDERICUS VITALIS, *Historiae ecclesiasticae libri XIII*, prima ed. a stampa Paris, 1619, in DUCHESNE, André, *Historiae Normannorum scriptores*. Trad. Thomas Forester, London, H. G. Bohn, 1853-56.

6 *Weald* è un termine anglosassone che significa "paese boscoso".

7 Una buona fonte, Guglielmo di Poitiers, afferma che Robert Fitz-Wymara, un Normanno residente in Inghilterra, inviò messaggeri al duca per avvertirlo che Harold si stava avvicinando con un esercito così grande che avrebbe fatto meglio a prendere il mare e tornare in Normandia. Guglielmo non tenne conto del consiglio. GUGLIELMO DI POITIERS (Guilelmus Pictaviensis), *Gesta Guillelmi Ducis Normannorum et Regis Anglorum*, tr. ingl. *The Gesta Guillelmi of William of Poitiers*, Oxford, Clarendon Press, 1998

settecento o duemila guerrieri. La collina era completamente coperta dai Sassoni, le cui lance apparivano ai Normanni come un bosco⁸, tutt'altro che una semplice linea sottile.

Dopo essere approdato a Pevensey il 28 settembre, Guglielmo si era spostato ad Hastings e come abbiamo già visto vi aveva costruito un castello di legno per la protezione della flotta. Avrebbe potuto marciare su Londra senza opposizione, perché Harold aveva appena iniziato la sua marcia da York. Ma il duca aveva deciso di combattere vicino alla sua base, e trascorse la quindicina di giorni a sua disposizione nella sistematica devastazione del Kent e del Sussex. Quando i suoi esploratori gli dissero che Harold era a portata di mano e aveva disposto il suo accampamento sulla collina di Senlac, Guglielmo ritenne di aver raggiunto il suo scopo: sarebbe stato in grado di combattere nel momento prescelto, e a pochi chilometri di distanza dalle sue navi. All'alba del mattino del 14 ottobre, radunò le sue truppe e marciò per le otto miglia di terreno ondulato che separa Hastings e Senlac. Quando raggiunsero la cima della collina a Telham, avvistò i Sassoni sulla collina opposta, a non molto più di un miglio di distanza.

Solo allora il duca e i suoi cavalieri indossarono le loro pesanti cotte di maglia e si schierarono in ordine di battaglia, su tre corpi paralleli, ciascuno contenente fanteria e cavalleria. Il centro era composto dai contingenti nativi della Normandia; la sinistra principalmente da bretoni e uomini del Maine e dell'Angiò; la destra da francesi e fiamminghi, ma sembra che ci siano stati alcuni Normanni anche nelle divisioni sui fianchi. Il duca stesso, come era naturale, prese il comando al centro, le ali furono affidate rispettivamente al conte bretone Aland Fergant e a Eustachio di Boulogne: a quest'ultimo fu associato Ruggero di Montgomery, importante barone normanno.

I Normanni si schierarono sulle pendici di Telham, e poi iniziarono la loro avanzata nel terreno accidentato che li separava dalla posizione sassone. Quando arrivarono a portata di tiro, gli arcieri cominciarono a tirare le loro frecce sui Sassoni, non senza effetto; all'inizio ci deve essere stata poca risposta alle piogge di frecce, dal momento che Harold aveva pochi arcieri nei suoi ranghi. Gli scudi devono aver offerto una protezione parziale, ma abbastanza efficace. Quando, in-

8 *Spissum nemus Angligenarum, silvaque densa prius rarior efficitur.* GUIDO di Amiens, *The Carmen de Hastings Proelio of Guy Bishop of Amiens*, curato e tradotto da Frank BARLOW, Oxford, Clarendon Press, 1999.



Fig 3 Arazzo di Bayeux, scena 51 (Battaglia di Hastings), Cavalieri e arcieri normanni

vece, i Normanni avanzarono più in alto sul pendio, furono accolti con un furioso lancio di missili di ogni tipo, giavellotti, lance, asce, persino grosse pietre legate a manici di legno e tirate nello stesso modo delle piccole asce da tiro. Gli arcieri che si erano spinti troppo avanti devono essere stati spazzati via dalla tempesta di missili, mentre la fanteria pesante deve essere riuscita a venire a contatto con gli uomini di Harold, ma data la loro posizione non debbono aver fatto che una minima impressione sui difensori, e forse stavano già indietreggiando quando Guglielmo lanciò la sua cavalleria. I cavalieri calcarono su per il pendio già cosparso di cadaveri e si lanciarono nella lotta. Primo tra loro fu un menestrello di nome Taillefer, che galoppò in avanti precedendo i suoi compagni, e armeggiando come un giocoliere con la sua spada, che continuava a lanciare in aria e poi ad acchiappare al volo. Si buttò a capofitto contro la linea sassone, dove restò ucciso dopo aver abbattuto diversi avversari⁹.

Dietro di lui arrivò l'intero contingente di cavalieri normanni, intonando il grido di battaglia, e spingendo i cavalli a tutta forza su per il pendio. Giunti a contatto, non riuscirono a rompere la massa dei Sassoni: ci furono certamente un urto spaventoso e uno scambio selvaggio di colpi, ma la linea non cedette in nessun punto. Anzi, gli assalitori furono sconcertati dalla feroce resistenza che incontrarono; le grandi asce da combattimento dei Sassoni tagliavano gli scudi e le cotte di maglia, staccando gli arti e abbattendo a terra anche i cavalli. Mai

9 Guido di Amiens lo descrive così: *Interea dubio dum pendente proelio marte/Eminet et telis mortis amara lues/Histrion, cor audax nimium quem nobilitavit,/Agmina praecedens innumerosa ducis/Hortatur Gallos verbis et territat Anglos/Alte projiciens ludit et ense suo,/Incisor-Ferri mimus cognomine dictus.*

i cavalieri del continente avevano incontrato una simile fanteria. Dopo i primi scambi di colpi, i Bretoni e gli Angioini dell'ala sinistra si persero d'animo e indietreggiarono giù per la collina in disordine, calpestando i fanti che si erano radunati dietro di loro. Tutta la linea cominciò a vacillare, anche se il centro e la destra non si ritirarono in disordine come i Bretoni. Corse lungo il fronte la voce che lo stesso duca era caduto, e Guglielmo dovette scoprirsi la testa e cavalcare lungo le file, gridando che era vivo, e che avrebbe vinto la battaglia. Suo fratello Oddone lo aiutò a radunare i dispersi, e la maggior parte dell'armata fu presto riportata all'ordine.

Per caso, la disfatta dell'ala sinistra normanna era destinata a portare profitto a Guglielmo. Una grande massa delle leve di contea sulla destra sassone, quando vide i bretoni in fuga, si riversò dietro di loro giù per la collina. Avevano dimenticato che la loro unica possibilità di vittoria risiedeva nel mantenere saldo il loro schieramento fino a quando tutta la forza degli assalitori non si fosse esaurita. Era folle lanciarsi all'inseguimento quando due terzi dell'esercito nemico erano intatti e il loro spirito combattivo non era venuto meno. Vista la folla tumultuosa che correva dietro ai bretoni in fuga, Guglielmo ruotò il suo centro e lo lanciò sul fianco degli inseguitori. Presi in disordine, con i loro ranghi spezzati e dispersi, quegli avventati furono abbattuti in pochi istanti. I loro scudi leggeri, le spade e i giavellotti furono inutili contro la carica dei cavalieri normanni e l'intera orda fu fatta a pezzi.

La maggior parte dell'armata sassone, tuttavia, non aveva seguito la fuga dei Bretoni, e il duca vide che la sua impresa era appena iniziata. Riformò i suoi squadroni disordinati e ordinò un secondo attacco generale sulla linea. Lo scontro fu anche più feroce del primo. Le difese mobili furono spazzate via da un capo all'altro, e il fossato si riempì di detriti e corpi di uomini e cavalli. Gli sforzi dei Normanni portarono a qualche risultato: uno o due varchi si aprirono nella massa nemica, nei luoghi in cui era stato indebolita dalle corse in avanti delle leve di contea. Gyrth e Leofwine, i due fratelli di Harold, caddero sulla prima linea della lotta, forse per mano dello stesso Guglielmo. Eppure, nel complesso, il duca aveva ottenuto poco profitto dal suo assalto: i Sassoni avevano sofferto una grave perdita, ma la loro lunga linea di scudi e asce ancora coronava il pendio. È a questo punto che Guglielmo decise di provare l'espedito di una finta fuga, uno stratagemma non sconosciuto ai Bretoni e ai Normanni. Per suo ordine una parte considerevole degli assalitori improvvisamente voltò le spalle e si ritirò in appa-

rente disordine. I Sassoni, più giustificabili in questa occasione, pensarono che il nemico fosse stato effettivamente sconfitto, e per la seconda volta una gran parte del loro schieramento ruppe la linea e si precipitò all'inseguimento delle truppe nemiche. Quando erano già scesi lungo il pendio, Guglielmo ripeté la sua tattica: una parte intatta della sua schiera piombò sul fianco degli inseguitori, mentre quelli che avevano simulato la fuga cambiarono fronte e li attaccarono. Il risultato fu di nuovo una conclusione scontata: gli uomini dei *fyrd*, colti di sorpresa, furono fatti a pezzi, e pochi riuscirono a rifugiarsi presso i loro compagni sull'altura. Ma il massacro in questa fase della lotta non colpì soltanto i Sassoni; una parte delle truppe normanne che avevano effettuato la falsa fuga subì qualche perdita cadendo in un profondo fossato, forse i resti di vecchi trinceramenti, e rimasero soffocati o calpestati dai compagni a cavallo. Una perdita insignificante rispetto a quella dei Sassoni.

L'esercito di Harold era ora molto assottigliato e scosso, ma nonostante i disastri che li avevano colpiti, i Sassoni strinsero i ranghi assottigliati e continuarono la lotta, che poteva ancora durare per molte ore, perché le punte più avanzate della cavalleria normanna non potevano ancora irrompere nella massa serrata intorno agli stendardi. Le bande che erano stati fatte a pezzi erano semplici leve di contea, e le truppe scelte e bene armate non avevano perso la coesione e ancora formavano un nucleo solido. Sembrava quasi una ripetizione dello scontro di Poitiers, con i franco-normanni nella parte scomoda degli arabi: ma rispetto a quel dramma ci fu un quarto atto, che consistette in una serie di vigorosi assalti da parte dei cavalieri del duca, alternati a raffiche di frecce scagliate durante gli intervalli tra le cariche: dunque non tutti gli arcieri erano stati eliminati nelle prime fasi della lotta. La situazione doveva essere spaventosa: i ranghi erano pieni di uomini feriti incapaci di ritirarsi nelle retrovie attraverso la massa densa dei loro compagni, incapaci persino di cadere a terra per l'orribile calca. Bisognava tenere duro, aspettando la notte o l'esaurimento totale del nemico. Guglielmo guidò carica dopo carica contro di loro, ebbe tre cavalli uccisi sotto di lui, ma i Sassoni non potevano essere dispersi finché il loro re sopravviveva ancora e i loro stendardi erano ancora in piedi. Alla fine, la giornata fu risolta dalla freccia e non dalla spada: a quanto pare il duca ebbe l'ispirazione di ordinare ai suoi arcieri di non tirare direttamente sul nemico, ma verso l'alto, in modo che le frecce cadesero su tutto l'esercito sassone, e non solo nelle sue prime file. Uno di questi tiri casuali colpì Harold ad un occhio, infliggendogli una ferita mortale. La pioggia

di frecce, combinata con la notizia della caduta del re, finalmente ruppe l'armata nemica: dopo una quantità di cariche inefficaci, una banda di cavalieri normanni irruppe in mezzo alla massa, fece a pezzi Harold mentre giaceva ferito ai piedi del suo stendardo, e abbattè sia il Drago del Wessex che l'Uomo combattente.

I resti dei Sassoni erano ora finalmente costretti a cedere terreno: i superstiti voltarono le spalle al nemico e cercarono riparo nella foresta amica alle loro spalle. Alcuni fuggirono a piedi attraverso gli alberi, alcuni si impadronirono dei cavalli dei *thegns* e della guardia regia, ma anche nella ritirata si vendicarono dei conquistatori. I Normanni, inseguendoli in disordine, si precipitarono giù per il ripido pendio sul retro della collina, impraticabile per i cavalieri. Molti cavalli, nella confusa luce della sera, precipitarono in questa trappola. Uomini e cavalli si dibattevano nel fondo del burrone e gli ultimi Sassoni li tagliarono a pezzi prima di riprendere la fuga. I Normanni pensarono per un momento che fossero arrivate all'ultimo momento le leve settentrionali di Edwin e Morcar, attesi invano. Il duca stesso dovette radunarli e mettere a tacere i deboli consigli di Eustachio di Boulogne, che voleva ritirarsi quando la vittoria era già stata conquistata. Quando arrivarono i Normanni che avevano seguito, con maggior cautela, la linea dell'istmo e non si erano precipitati giù per i pendii, gli sconfitti si dileguarono nella foresta. La dura giornata di lavoro era giunta a termine.

Le tattiche stazionarie della falange dei guerrieri armati d'ascia erano fallite decisamente prima della combinazione di arcieri e cavalleria di Guglielmo, nonostante il fatto che il terreno fosse stato favorevole alla difesa. L'esibizione di coraggio disperato da parte dei Sassoni era servita solo ad aumentare il numero degli uccisi. Di tutti i capi dell'esercito, solo Ansgar e Leofric, Abate di Bourne, riuscirono a fuggire, ed entrambi erano gravemente feriti. Il re e i suoi fratelli e l'intera storia dell'Inghilterra del Sud erano morti sul campo. Le perdite sassoni non furono mai calcolate; praticamente ammontavano all'intero esercito. Le perdite dei Normanni e dei loro alleati, secondo Gravett, dovettero aggirarsi sul 25/30 per cento del contingente. Qualunque sia stato il massacro da entrambe le parti, la lezione della battaglia era inconfondibile. La migliore fanteria, dotata solo di armi da combattimento ravvicinato e priva di sostegno di cavalleria, era assolutamente impotente di fronte a un comandante capace di combinare la cavalleria e gli arcieri. I cavalieri, se non sostenuti dagli arcieri, non erano in grado di superare le opere difensive. Gli arcieri, non supportati dai cavalieri, potevano facilmente essere cacciati dal campo da una carica generale. Uniti dalla mano

abile di Guglielmo, diventavano invincibili.

La battaglia di Hastings è un altro caso di tentativo di invasione da parte di una forza in prevalenza di cavalleria, che si confronta con una forza di sola fanteria (ma come abbiamo visto, a Poitiers la poca cavalleria di appoggio alla fanteria si rivelò determinante). Nel caso di Guglielmo, che a buon diritto riceverà il soprannome di “Conquistatore”, la vittoria è assicurata da una buona combinazione di armi, mentre i Sassoni sono sconfitti dalla testardaggine e dalla scarsa lungimiranza del loro capo, oltre che dai limiti intrinseci del loro modello militare, ormai troppo arretrato. Se i Sassoni avessero conservato una parvenza delle istituzioni militari romane che li avevano preceduti sull’isola, si sarebbero dotati almeno di un buon contingente di arcieri, da contrapporre a quelli portati dai Normanni. Così naturalmente non era stato, e non dobbiamo neanche dimenticare la natura “pre-imprenditoriale” della campagna militare di Guglielmo, basata su un moderno concetto di profitto e su un oculato investimento di risorse umane. Si può ben dire che l’elemento mercantilistico, che avrebbe contraddistinto nei secoli a venire la civiltà britannica, mosse i suoi primi passi sotto l’astuto duca di Normandia, che anche da sovrano d’Inghilterra seguì a dimostrare ottime qualità manageriali. In pratica, Harold era destinato a perdere e Guglielmo era destinato a vincere e se lo sfortunato capo sassone non fosse morto quel giorno, sarebbero arrivate sin dal giorno dopo altre forze fresche per far trionfare la causa del suo avversario.

L’intensa fase di preparazione antecedente alle reali manovre sul campo non è certo un *unicum* nella storia medievale, ma nel caso in questione è stata attestata da una mole impressionante di documentazione di cui solitamente non si ha la fortuna di disporre. Le numerose testimonianze hanno dunque costituito un ottimo punto di partenza per la prima simulazione dedicata, *1066: Tears to Many Mothers* (Hall or Nothing Productions, 2014). Il suo autore, Tristan Hall, ha infatti posto particolarmente l’accento su tale aspetto, utilizzando la meccanica del gioco di carte per rappresentare in maniera estremamente particolareggiata non solo la battaglia in quanto tale (che in effetti rappresenta soltanto il momento finale di una partita) ma anche tutte le “tappe” precedenti quali gli scontri antecedenti di Harold contro ribelli e forze vichinghe, o le trattative col pontefice per ottenere la benedizione papale alla spedizione e i lunghi preparativi per l’imbarco dell’armata di Guglielmo.

Il gioco non si svolge su di una classica mappa esagonata, bensì su di un “tavolo” suddiviso in tre aree e sul quale verranno piazzate le singole carte, di volta



Fig 4 Un “tavolo” di *1066: Tears to Many Mothers* (Hall or Nothing Productions, 2014). Le singole carte, schierate sulle tre colonne da conquistare, rappresentano unità, personaggi e tattiche da impiegare per superare le diverse “tappe” della vicenda storica che condurrà ad Hastings, ostacoli da superare di volta in volta sul piano militare o politico-diplomatico. Foto originale degli autori, dalla propria collezione privata

in volta rappresentanti un personaggio di particolare rilevanza, un contingente di truppe di linea o speciali, un singolo evento e così via. Nello specifico, ciascuna personalità coinvolta non solo potrà applicare una propria specifica abilità delineata sulla falsariga del ruolo storico da lui o da lei ricoperto nella vicenda, ma eserciterà anche una propria influenza sul campo più prettamente militare o su quello politico-diplomatico. Vengono così debitamente evidenziati sia gli aspetti non cinetici (manovre politiche, intrighi di corte, legami di parentela, sostegni da parte della gerarchia religiosa...) che cinetici (manovre sul campo, espedienti tattici quali le finte normanne o il muro di scudi sassone, contingenti con equipaggiamenti o addestramenti specifici...) il tutto scandito da una serie di “turni”, indicati da apposite carte che riportano le singole fasi storiche di avvicinamento al giorno dello scontro. Una volta giunti alla faticosa giornata di Hastings, che

dunque ci apparirà non certo come un evento fortuito bensì come il punto di arrivo di un lungo processo di preparazione, ci ritroveremo a combattere per il predominio delle tre aree di cui sopra gestendo le risorse e le situazioni di vantaggio o svantaggio accumulate nei turni precedenti. Il successo finale ci arriderà, insomma, solo se saremo riusciti a mobilitare sufficienti risorse militari, se avremo mantenuto ben salda la situazione nel nostro stesso campo contro i sempre possibili tradimenti, se avremo correttamente “preparato il terreno” anche sul piano diplomatico e dei sostegni di altre potenze per la nostra impresa.

Lo scontro di Hastings viene dunque qui rappresentato non come una singola giornata il cui esito può essere deciso da un isolato colpo di genio da parte di questo o quel comandante, o peggio di mera fortuna... comprese le frecce che colpiscono il sovrano giusto nel momento giusto, certo molto utili nell'immediato, ma non sufficienti da sole a mutare le sorti della battaglia. Ciò che se ne trae è non solo una visione profondamente organica del rapporto tra la battaglia in sé e la campagna che l'ha preceduta, ma anche una ricostruzione di come gli aspetti non strettamente militari di un'offensiva così ampia possono influire sugli esiti dello scontro armato.

Uno scontro armato, per di più, presentato ai giocatori tramite le meravigliose illustrazioni delle singole carte, opera dello stesso autore del gioco, che restituiscono le immagini classiche di tutti i protagonisti della vicenda, così come ispirate dall'iconografia popolare. Un Guglielmo ardimentoso e scaltro si pone dinnanzi ad un Harold dall'aspetto nobile e vagamente malinconico, attorniato da affascinanti regine, anziani vescovi, nobili infidi, comandanti in armi. Poiché anche di queste percezioni vivono non solo il ricordo ma anche le conseguenze di una battaglia, come già indicato all'inizio del lavoro, le carte di Hall possono essere considerate quasi un'enciclopedia dell'immaginario di tale evento, assumendo un interessante valore artistico e culturale. Non è un caso che alto sia l'interesse degli appassionati anche per gli altri due titoli da lui progettati sulla base dello stesso sistema e con la stessa perizia nelle illustrazioni: *1565: St. Elmo's Pay* (assedio di Malta, pubblicato nel 2020) e *1815: Scum of the Earth* (battaglia di Waterloo, di recente pubblicazione).

Per chi invece preferisse un approccio più diretto al fatto d'arme, il consiglio è senz'altro di rivolgersi ad uno dei tanti *wargame* più tradizionali ad esso dedicati che, complice l'ovvia attenzione concessa all'evento dalla storiografia anglosassone, in questo specifico caso non mancano.

È tuttavia ad una nazione inaspettata che ci si può più facilmente rivolgere per disporre di un titolo che sappia conciliare adeguatamente la rappresentazione storica di dettaglio, l'efficacia delle meccaniche simulate e anche la facilità di approccio: la Polonia. Qui la piccola ma prolifica casa produttrice Taktyka i Strategia fondata dall'autore e studioso Wojciech Zalewski ha da tempo proposto una propria serie di titoli ambientati nel Medioevo, tra i quali spicca *Hastings, Stamford Bridge, Fulford – 1066* (2017) che copre le tre principali battaglie succedutesi in quell'anno così cruciale per la storia d'Inghilterra.

Il sistema, come detto, parte dai principi fondamentali del *wargame* classico "a esagoni e pedine" (o *hex and counters*, nel gergo degli appassionati), con tanto di tabelle di risoluzione del combattimento, modificatori di varia natura, scenari che indicano piazzamenti iniziali e flussi di rinforzi successivi, valori di movimento e combattimento debitamente segnati su ogni singolo pezzo. Su questa base, però, viene poggiato uno strato successivo di regole, peraltro molto intuitive e contenute, il cui scopo è rappresentare le peculiarità specifiche dell'arte della guerra del periodo.

Fondamentale ad esempio è il mantenimento di schiere ordinate sul campo, con una fanteria che deve sapere quando fungere da perno difensivo e quando invece muoversi al fine di non intralciare l'azione delle altre truppe, drappelli di arcieri molto temibili ma anche fragili e sempre sull'orlo di essere travolti, schiere di cavalleria di vario tipo che sicuramente rappresentano il maglio offensivo di ogni armata ma devono fare i conti con una certa difficoltà di manovra e di allineamento delle proprie cariche specie in terreni accidentati.

La peculiarità di *Hastings* anche rispetto ad altri titoli della serie è che il fatto di essere una battaglia così arretrata nel tempo fa sì che gli aspetti tattici vengano resi con particolare semplicità, considerando che ci troviamo ancora nelle fasi iniziali di quello che sarà il loro pieno sviluppo. La cavalleria sarà dunque molto potente, ma ancora non invincibile di fronte ad un'accorta azione di difesa, come del resto la fanteria soprattutto se pesante e ben corazzata potrà esercitare un notevole potere d'arresto ma risulterà particolarmente vulnerabile a fulminei contrattacchi (come del resto avvenne quel giorno). Le unità saranno poi soggette a possibili risultati di *scatter* o "dispersione", che potrebbero trasformare anche la più piccola ritirata in una rotta improvvisa, come anche mettere a dura prova la tenuta di formazioni "affaticate" che siano state impegnate in combattimento per troppo tempo, imponendo pause negli scontri e accorte manovre di rotazione.

Infine, ad un più elevato livello di comando, gli eserciti in questo sistema non sono costituiti da automi che brandiscono colpi alla cieca, incuranti di tutto ciò che gli accade intorno. Al contrario, e proprio come ci viene confermato dai tanti resoconti sulla giornata, sia le schiere normanne che quelle sassoni potranno cominciare a vacillare sulla base del livello complessivo delle perdite, che turno dopo turno arriverà a minarne il morale imponendo pesanti modificatori negativi anche all'azione dei contingenti più addestrati. Di nuovo una visione organica dello scontro, che riflette le così frequenti ondate di panico che hanno condotto tante armate alla rovina, a fronte sia della reale constatazione dei danni subiti dalle proprie schiere, sia a causa di notizie subitanee, fondate o meno che siano (come le voci sulla morte di Guglielmo, o l'aver visto Re Harold trafitto al capo da una freccia nemica).

Si tratta insomma di un titolo molto godibile eppure ricco di sfumature stimolanti, parte di una serie che ha portato alla ribalta anche scontri meno noti appartenenti alla storia dell'Est Europa, assieme a grandi battaglie delle Crociate e dell'espansione degli ordini cavallereschi dell'area germanica e baltica verso le terre russe e baltiche, compresa la battaglia del Lago Peipus di cui si darà conto a breve.

Non si può però chiudere questa piccola rassegna delle simulazioni dedicate allo scontro tra Sassoni e Normanni senza citare un titolo dal forte valore evocativo, anch'esso frutto di una ricerca storica ben approfondita e testimoniata dall'apposito fascicolo esplicativo incluso, corredato da un'interessante bibliografia sul tema. *Diex Aie* (Historic-One, 2014) rappresenta solo l'ultima incarnazione di un sistema tattico per la rappresentazione in scala 1:1 (ogni pedina corrisponde a un singolo combattente) di scontri armati di vario genere nel periodo medievale, dalle porzioni di battaglia a piccole razzie, dalle scaramucce ai grandi assedi, un sistema inaugurato da *Cry Havoc* (Standard Games and Publications Ltd, 1981) e molto apprezzato dagli appassionati.

Negli anni più recenti uno di questi, l'autore francese noto sotto lo pseudonimo di Buxheria, ha ripreso in mano l'intero sistema, apportato le necessarie correzioni alle regole definite da decenni di partite e tornei, rivisitato tutte le singole illustrazioni e disegnato nuove mappe, adattando il regolamento a rappresentare scontri per l'appunto nell'Inghilterra di Sassoni e Normanni, come anche nell'Italia meridionale invasa da Roberto il Guiscardo (*Guiscard*) e nell'Oltremare delle Crociate (*Ager Sanguinis* e *Montgisard*).

Il fascino del sistema, davvero unico nel suo genere, sta proprio nella scala “individuale” prescelta, con pedine illustrate una ad una, corredate di nome del singolo soldato o civile (o perfino animale di stalla e cammello!), ciascuna delle quali con lo stesso personaggio raffigurato in buono stato, ferito, stordito o ucciso. Ciò, unito alle decine di mappe e componenti riposizionabili da ritagliare, ha consentito di creare una quantità di scenari variegati ed originali. In *Diex Aie*, in particolare, sono contenuti sia scenari ambientati in una porzione di Hastings (compreso l'incidente della Malfosse, il fossato in cui diversi cavalieri normanni caddero vittima di svariate imboscate sassoni, durante e anche dopo la battaglia), sia situazioni di razzia a villaggi precedenti o successivi alla grande giornata. In tali “piccole battaglie” è possibile apprezzare la differenza tra l'equipaggiamento dei combattenti sassoni, spesso armati alla leggera e sempre appiedati, e quello dei normanni, con cavalieri che godono di specifici vantaggi se riescono ad eseguire una carica e copertura di armi a distanza.

Particolare interesse riveste però la modalità di campagna, che vede i giocatori nei panni di un lord locale, impegnato a radunare truppe proprie o mercenarie, rafforzare i propri castelli, attaccare i convogli logistici degli avversari e in generale mantenere il controllo del proprio territorio combattendo scontri generati da un apposito sistema a punti, con specifiche condizioni di vittoria. Una situazione che si verificò a lungo in un'Inghilterra non immediatamente pacificata e in cui i nuovi venuti dovettero faticare non poco per affermare in maniera capillare il proprio potere, realtà raramente oggetto di grande attenzione ma che questo titolo, pur nella sua semplicità e leggerezza, riesce a cogliere con particolare efficacia.

Dopo la battaglia Guglielmo, infatti, avanzò cautamente su Londra, devastando le campagne per infondere terrore nella popolazione e spegnere ogni velleità di riscossa. La morte di Harold e dei suoi fratelli nella battaglia aveva creato un vuoto di governo, e a metà dicembre la maggior parte dei nobili anglosassoni si sottomise al duca normanno, che fu formalmente incoronato re d'Inghilterra il giorno di Natale del 1066, diventando noto alla storia da allora in poi come Guglielmo il Conquistatore. Trascorse i successivi tre anni a sedare le ultime ribellioni, ma riuscì anche a creare un sistema statale efficace centrato sulla monarchia, che fu di enorme vantaggio per l'Inghilterra nei secoli a venire. La vittoria di Guglielmo pose fine anche al lungo rapporto degli anglosassoni con la Scandinavia e incrementò il collegamento dell'Inghilterra normanna con la Francia, che ebbe enormi conseguenze per entrambe le nazioni nei secoli successivi.

Lago Peipus – Battaglia sul ghiaccio (5 aprile 1242)

Anche la terza battaglia¹⁰ è il punto di arrivo di un tentativo di invasione, che si colloca in una fase della storia dell'Europa orientale caratterizzata dalla singolare ottusità dei vari potentati locali, che anziché coalizzarsi contro la minaccia degli invasori mongoli preferivano combattersi l'un l'altro per il predominio sui territori affacciati sul Baltico, abitati in origine da tribù pagane. In quest'area arrivarono a fronteggiarsi nuovi stati cristiano-cattolici e le città-stato cristiano-ortodosse. I primi a farsi avanti, per consolidare i loro mercati e procurarsi schiavi, furono i mercanti tedeschi e scandinavi, appoggiati dalla Chiesa cattolica e dall'Ordine Militare dei Fratelli della Spada, o Porta Spada, una sorta di imitazione degli ordini cavallereschi monastici fondati in Terra Santa. Per la nobiltà tedesca, danese e svedese, desiderosa di ritagliarsi nuove proprietà, sembrava utile dare alla conquista il carattere di una crociata, senza contare che nel nuovo Ordine era possibile collocare i cadetti delle numerose famiglie feudali del nord. Solo in seguito apparvero i Cavalieri Teutonici, dopo che i loro predecessori erano entrati in forte contrasto tra loro. Gli uomini coinvolti in queste Crociate del nord venivano da paesi che attraversavano un periodo di forti cambiamenti. In Germania la seconda metà del XII e il XIII secolo, soprattutto dopo la morte di Federico II, avevano visto un forte declino dell'autorità dell'Imperatore. Danimarca e Svezia stavano accentuando i loro legami con l'Europa e stavano allentando i rapporti con la Russia e Bisanzio, dopo che molti scandinavi avevano contribuito alla nascita di Rus e si erano anche arruolati nelle milizie dell'Impero d'Oriente.

La Crociata del Baltico iniziò come un evento periferico rispetto alla Quarta Crociata che si stava preparando. Il papa Innocenzo III aveva solo chiesto ai Tedeschi del nord di difendere la nuova chiesa cattolica di Livonia, con l'intenzione di combattere i pagani baltici e finlandesi piuttosto che i cristiani ortodossi della Russia. Era un fronte del tutto secondario rispetto all'offensiva cristiana nel Mediterraneo. I Danesi a loro volta si stavano dando da fare per creare un loro impero affacciato sul Baltico, che nei loro piani doveva comprendere anche la Germania settentrionale. Nel 1219 il Vescovo Albert Von Buxhoeved di Riga, allarmato da una ripresa di interessi delle città russe nella sua area promise al re

10 Per la ricostruzione degli eventi che precedettero lo scontro e per lo svolgimento della battaglia, un buon riassunto si trova in David NICOLLE, *Lake Peipus, 1242*, London, Osprey Publishing Ltd, 2003, tr. it. *La battaglia sul ghiaccio*, Milano, RBA Italia, 2012

Waldemar tutte le terre pagane che fosse riuscito a conquistare. Un anno dopo i danesi costruirono una fortezza presso Tallinn, la nuova capitale dell'Estonia. Purtroppo anche i Fratelli della Spada avevano progettato di prendere l'Estonia e così fu posto il primo seme di un conflitto tra i cristiani. Anche se i danesi rinunciarono presto al loro impero e in particolare alla Germania settentrionale, mantennero un piede nell'Estonia del nord fino al 1346. I loro sforzi per dominare il Baltico inquietarono i coloni tedeschi in Livonia, già impegnati a sottomettere i loro vicini ancora pagani. I vescovi chiesero l'aiuto dell'Imperatore e dei Fratelli della Spada. In questo gioco di alleanze fu coinvolta anche la vicina città russa di Pskov, dove il fratello del vescovo Alberto si stava imparentando con una influente famiglia del posto (a quanto pare le differenze di religione in quel momento non erano ancora determinanti). Il delicato equilibrio fu distrutto dalla fiera tribù di Ungannia sul lato ovest del Lago Peipus, che con la sua potente fortezza di Tartu si opponeva all'espansione crociata. A Tartu c'era anche una guarnigione russa, perché il capo locale aveva dichiarato una fedeltà formale a Pskov. Tuttavia i Fratelli della Spada si fecero avanti e, incapace di fermarli, il Vescovo Alberto chiese addirittura l'aiuto di un altro fratello, il Vescovo Hermann Von Buxhoeved. Nel 1224, dopo un duro assedio, i Crociati presero Tartu massacrando l'intera guarnigione (russi compresi) tranne un uomo, che fu lasciato andare per portare la notizia alle altre città della Russia.

I vescovi si spartirono il territorio conquistato insieme ai Fratelli della Spada e il Papato cominciò a prestare maggiore interesse a quelle zone del nord dove la religione si stava espandendo, sia pure sulla punta delle spade. Fu a questo punto che entrò in campo l'Ordine dell'Ospedale di Santa Maria dei Tedeschi di Gerusalemme, ossia i Cavalieri Teutonici, come erano più noti, originati durante l'assedio crociato di Acri nel 1189/90 ma istituiti come Ordine Militare, basato su quello dei Templari, nel 1198. L'Ordine fu mandato a difendere la frontiera orientale dell'Ungheria, ma furono espulsi dopo aver tentato di ritagliarsi un loro stato autonomo. L'idea di "mettersi in proprio" rimase nei progetti dell'Ordine anche quando accettò di combattere i pagani Prussiani nel 1226. La Prussia era destinata a diventare la loro sede e sarebbe rimasta in loro potere nei secoli successivi, anche se dovettero vedersela con i Vescovi feudatari locali e a volte con i potenti mercanti di Riga. Come i Fratelli della Spada consideravano i nativi degli esseri inferiori, prima «schiavi del Diavolo» e dopo essere stati convertiti a forza, «schiavi di Cristo». Erano ovviamente ripagati dello stesso odio dalle popolazioni locali.

Mentre i Cavalieri Teutonici combattevano i pagani in Prussia, in Livonia si acuivano le tensioni tra i danesi, i Fratelli della Spada e il nuovo Vescovo Hermann di Tartu. Nel 1234 il papa inviò un suo legato, Guglielmo da Modena, per ridimensionare la famiglia Buxhoeved che si stava accaparrando troppi vescovadi e rimettere pace tra i cristiani. Non poté tuttavia impedire che due anni dopo un grande esercito di crociati “stagionali” e una consistente parte di Fratelli della Spada fossero sconfitti nella battaglia del fiume Saule. Anche il Gran Maestro dell’Ordine rimase ucciso e i Porta Spada dovettero essere assorbiti dai Cavalieri Teutonici, per assicurare la sopravvivenza del dominio Crociato in Livonia ma provocando l’irritazione di re Waldemar di Danimarca, che avrebbe voluto impadronirsi delle terre dell’Ordine. Per mettere pace tra i contendenti, nel 1238 il Papa diede l’Estonia ai Danesi e la Lettonia ai Teutonici, di fatto consentendo a questi ultimi di entrare in rotta di collisione con la Russia ortodossa.

Il potere dei Cavalieri era divenuto enorme: controllavano formalmente una frontiera che andava dalla Polonia al lago Peipus. Il Gran Maestro seguiva a interessarsi della Terra Santa, mentre il controllo dei Cavalieri nel Baltico, dopo Hermann Balke, passò nel 1238 al giovane Dietrich Von Grüningen, ma secondo alcuni solo in Livonia. Secondo altri il comando dei Cavalieri Teutonici di Livonia, almeno dal 1241 al 1242, sarebbe toccato ad Andreas Von Felben e Von Grüningen sarebbe subentrato solo dopo la battaglia del lago Peipus.

Occupiamoci ora del versante opposto. La Russia del XIII secolo era un vasto spazio scarsamente popolato, diviso in dieci principati che corrispondevano ad altrettante città. La più importante, anche se in decadenza, restava Kiev, sede del *Veliki Knez* o Gran Principe. I principi minori (*knezes*) avevano perso potere rispetto ai Boiardi (una sorta di aristocrazia) e ai mercanti delle città. Novgorod era situata vicino alle foreste di conifere ed era circondata da paludi. La sua attività principale era il commercio, vista la sua vicinanza con il Lago Ladoga, il fiume Neva e più avanti il Golfo di Finlandia. Nel IX secolo Kiev vi aveva inviato un presidio e nel 968 la città aveva chiesto al principe di Kiev di nominare suo figlio Vladimir loro primo *knez*; lo zio di Vladimir divenne il primo *posadnik*, una sorta di sindaco. Questo ordinamento misto diede una qualche stabilità e fece fiorire il commercio, nonostante Novgorod fosse stata fondata da tre etnie diverse, Slavi, Finlandesi e Balti. La religione cristiana ortodossa - e l’attività mercantile - avevano accomunato tutti. Il *Knez* di solito era invitato ad assumere il comando dal *verhe*, o consiglio cittadino. Le liti tra boiardi e commercianti portavano a

frequenti cambi di *knez*, ma quando si affacciava un nemico temibile le discordie venivano meno e si cercava un *knez* così potente da disporre anche di una sua *druzhina*, o esercito privato.

Novgorod commerciava in tutte le direzioni, fino agli Urali e all'Artico, la 'Terra della Mezzanotte'. Più vicino a Novgorod era situata la «sorella minore», circondata da terreni fertili, la città di Pskov, un *prisgorod* o città subordinata, sotto un *posadnik* inviato dalla metropoli. La Russia di quel tempo non costituiva uno stato coeso: molto alla lontana, sembrava una rozza imitazione dell'Italia dell'età comunale. Il vero collante era costituito dalla religione ortodossa, che era però un ulteriore elemento di disaccordo con le potenze cattoliche del Baltico e della Scandinavia. A differenza della loro controparte cattolica, i russi di Novgorod erano poco interessati a convertire le popolazioni pagane. L'importante era renderle tributarie e creare una zona cuscinetto di tribù vassalle per limitare l'espansione di tedeschi e scandinavi. Tutto cambiò nel 1223, con la prima invasione dei Mongoli, che devastarono la Russia meridionale e cominciarono ad avvicinarsi pericolosamente; ancor più preoccupavano i Lituani, unificati in seguito sotto un unico dominio da Mindaugas nel 1238. I Crociati cattolici a ovest, i Lituani da nord, i mongoli in arrivo da sud: come fronteggiare tutte queste minacce? Già, come abbiamo visto, cominciarono i matrimoni misti tra famiglie legate ai vescovi tedeschi e aristocrazie russe locali: due famiglie nobili, Vsevolodovich e Mstislavich, si disputavano i favori delle città. I primi erano contrari, i secondi favorevoli ad un accomodamento con gli scomodi vicini cattolici. In questo turbinio di poteri, Aleksandr, della casata Vsevolodovich, fu nominato *Knez* di Novgorod.

Nel frattempo i Mongoli preparavano la loro seconda invasione, che avvenne tra il 1237 e il 1240. Tra le loro truppe c'erano anche cristiani della setta orientale nestoriana. La tecnologia militare mongola era stata fortemente influenzata dai Cinesi e il loro esercito seguiva un rigido codice disciplinare che non aveva niente a che vedere con la cultura dei nomadi della steppa che i russi erano riusciti a tenere a bada. I Mongoli invasero la Russia settentrionale nell'inverno 1237/38. Novgorod voleva seguire la sua tradizionale politica di inchinarsi all'inevitabile e di trattare con chiunque, pur di non interferire con il commercio. Perciò il nuovo *Knez* Aleksandr dovette piegarsi ad un atto di sottomissione piuttosto che tentare una resistenza suicida. Per fortuna anche i Mongoli furono realisti e si accontentarono di imporre tributi, ai quali si sottomisero altre città russe.

A questo punto, i Crociati attaccarono. Convinti della debolezza politica e militare di Novgorod e anche per superare le loro stesse divisioni interne con un obiettivo comune, su impulso del papato decisero di lanciare un'offensiva congiunta contro gli Ortodossi "scismatici" con l'ottimo pretesto di voler convertire i Baltici pagani. I veri scopi unificanti erano la fame di territori e la speranza di un ricco bottino. Stipulata una tregua con i pagani Lituani, papa Gregorio incaricò Guglielmo di Modena di organizzare la Crociata. Il legato papale viaggiò per tutto il nord Europa e nel 1238 fece incontrare il Gran Maestro dei Teutonici Hermann Balke e il Re Waldemar di Danimarca per firmare il trattato di Stensby. Ai Cavalieri Teutonici fu assegnata gran parte dell'Estonia, ma anche i danesi mantennero una buona quota di territori per i loro coloni e cavalieri. Anche altri partecipanti alla Crociata furono accontentati: gli Svedesi volevano evitare che i russi convertissero la Finlandia orientale al cristianesimo ortodosso, attirandola così nell'orbita di Novgorod. Furono proprio gli svedesi a cominciare.

L'attacco avvenne sia per terra che per mare. Gli svedesi stabilirono una testa di ponte sulla sponda est della Neva. Aleksandr era stato cacciato da Novgorod perché non aveva voluto piegarsi ai Boiari e ai mercanti, ma il pericolo imminente lo fece richiamare con la sua *družhina*, il suo esercito personale. Aleksandr colpì di sorpresa l'accampamento svedese, costringendo gli improvvisati invasori a riparare sulle loro navi. Secondo le cronache, era il 15 luglio del 1240. Di per sé non fu un gran fatto d'arme, ma Aleksandr ne ricavò il soprannome di Nevskij, dal fiume Neva ove aveva riportato la sua prima vittoria, il che non impedì che ricominciassero i contrasti con le autorità di Novgorod, che volevano a tutti i costi continuare i loro commerci con l'Occidente. Risultato, Aleksandr si ritirò con tutti i suoi, presumibilmente verso il territorio di Mosca, aspettando gli eventi, che non tardarono a confermare le sue preoccupazioni. Nell'inverno tra 1240 e 1241 altre bande di crociati razziatori si inoltrarono nel territorio di Novgorod lungo il fiume Luga, presero la terra di Tesov e raggiunsero il villaggio di Sablya, a 30 chilometri da Novgorod. Peggio ancora, i danesi presero l'insediamento di Koporye e nell'aprile del 1241 aggiunsero alla loro occupazione un castello di pietra. Ancora una volta Novgorod fu incapace di rispondere con le sue forze, e la *veche* dovette pregare Aleksandr di ritornare. Nel frattempo i Crociati imponevano tributi e razziarono il bestiame. Ancora peggiore fu una terza offensiva dei vassalli dei Cavalieri Teutonici a sud del Lago Peipus. L'autore anonimo della Cronaca di Livonia in Rima scrisse alcuni anni dopo l'evento che gli invasori

catturarono il castello di Isborg (Izborsk) e uccisero o catturarono tutti i difensori.

L'esercito crociato era probabilmente guidato dal *Landesmeister* Andreas Von Felben che comandava il contingente dei Cavalieri Teutonici. Si aggiungevano cavalieri e vassalli dell'Estonia del Nord, danesi e persino un contingente russo, la *druzhina* di Yaroslav, ex *Knez* di Pskov che era stato esiliato in territorio crociato. I cittadini di Pskov non gradirono certamente la perdita della fortezza di Izborsk. Come dice la Cronaca, si lanciarono verso Izborsk con le corazze risplendenti e gli elmi che brillavano come cristallo. Lo scontro finì malissimo per i russi, che sempre secondo la Cronaca persero ben ottocento cavalieri e furono messi in fuga. La battaglia ebbe luogo il 16 settembre 1241 e le perdite russe non furono forse tanto importanti, ma comunque si trattò di una dura sconfitta, che vide la morte del comandante russo, il *voivoda* Gavriilo Gorislavich.

I Crociati si accamparono nei dintorni di Pskov e si misero a devastare il territorio, con particolare accanimento verso i monasteri ortodossi. Demoralizzati, i russi si sottomisero ai Cavalieri, ma alcuni maggiorenti non accettarono la resa e fuggirono a Novgorod. Due Fratelli Cavalieri restarono a presidiare la città con alcuni Sergenti, insieme alla milizia russa dei "collaborazionisti". Fu un grave errore, che i Teutonici avrebbero pagato poco dopo: prtroppo per loro, si illudevano che Aleksandr Nevskij fosse ancora in urto con quelli di Novgorod. Dopotutto, oltre alla piccola guarnigione di Pskov avevano forse mille uomini nell'area di Izborsk e 200-300 intorno a Koporye. Avevano già occupato grandi fasce di terreno a nord di Novgorod e a sud del Golfo di Finlandia, dove una flotta potente, inviata dal vescovo Heinrich di Òsel minacciava il commercio russo. Il Papa benediceva l'impresa. C'era però un ospite indesiderato di cui tener conto: i Mongoli. Avevano schiacciato la resistenza russa e invaso l'Europa centrale cattolica. I Crociati si trovavano di fronte al dilemma se combatterli in Polonia, Ungheria e Germania orientale o continuare la loro spinta nella Russia nord-occidentale. Forse i Crociati pensavano di poter avere aiuto dai russi che non si opponevano a loro, come era successo a Pskov. In effetti, la forza che si dirigeva verso Novgorod era mista di Crociati e russi. E cosa avrebbero fatto i Danesi? Il loro re Valdemar era morto e una parte dei Fratelli della Spada, che ora militavano sotto i vessilli dei Teutonici, pensava che forse si sarebbero potuti riprendere quelle terre in Estonia settentrionale...

Nel frattempo, Aleksandr Nevskij era tornato a Novgorod e aveva provveduto a far impiccare quelli che si erano contrapposti a lui nel suo precedente governo.



Fig 5 Icona del XVIII secolo, *Aleksandr Nevskij a cavallo*.

Con le spalle al sicuro, contrattacò i Crociati. Con la sua *družina* mosse contro le guarnigioni dei Crociati lungo la costa meridionale del Golfo di Finlandia, nell'autunno del 1241. La sua vittoria fu completa, ma comunque mirata solo a proteggere il territorio di Novgorod. Non era il caso di muoversi oltre, bisognava stare attenti ai Mongoli e restava la presenza dei Crociati a Pskov. L'esercito russo all'inizio del 1242 si mise in marcia attraverso le paludi gelate che coprivano la maggior parte del terreno tra Novgorod e Pskov. La debole guarnigione russo-teutonica si arrese quasi senza combattere il 5 Marzo, prima che la grande guarnigione di Izborsk potesse intervenire. Aleksandr fu accolto come un liberatore dalla popolazione locale. A questo punto, decise di inoltrarsi in Livonia. I Teutonici non avevano molte forze da opporre, perché ancora una volta dovevano occuparsi di contenere i Mongoli più a sud. Così le forze di Aleksandr attraversarono il fiume Velikaya, immissario del Lago Peipus, oltrepassarono la guarnigione di Izborsk e invasero le terre del vescovo Hermann e dei Cavalieri Teutonici a sud di Tartu. Qui la campagna era simile a quella intorno Pskov, molto più fertile dell'area di Novgorod. Sebbene il numero di truppe coinvolte in questa campagna al nord sia stato piccolo perfino per gli standard medievali, l'esercito guidato da Aleksandr e dal fratello Andrei era fatto di professionisti ben armati, e comprendeva anche arcieri a cavallo di origine turca o mongola.

Lo scopo di questo contrattacco non era la conquista di nuovi territori, ma la vendetta o meglio ancora la volontà di infliggere ai Crociati, ai Cavalieri e ai loro alleati cattolici danni tali da scoraggiare future puntate offensive. I Crociati, però, non avevano alcuna intenzione di subire l'iniziativa dei russi. Domash Tverdislavich, un subordinato di Aleksandr, cadde in un'imboscata a sud-est di Tartu e i sopravvissuti si ricongiunsero a Nevskij. A peggiorare le cose, al fianco dei Cavalieri Teutonici stavano intervenendo i loro vassalli estoni e gli "uomini del re", i danesi. I Teutonici e i loro alleati erano certo in numero inferiore ai russi, ma disponevano di un armamento migliore – spade, lance, mazze e robuste cotte di maglia – e robuste cavalcature. A questo punto Aleksandr deve essersi reso conto di non aver forze sufficienti per prendere la città di Tartu, difesa da una triplice cinta di mura, e tornò verso Novgorod, attraverso il Lago Peipus ancora ghiacciato.

Uno degli aspetti più interessanti dello scontro sul Peipus è il fatto che il campo di battaglia sia stato la superficie ghiacciata di un lago, e questo ha catturato l'immaginazione di molti, grazie anche alle immagini tramandate dal famoso

film di Ejzenštejn, *Aleksandr Nevskij*. Il litorale del Lago Peipus è costituito da spiagge battute dal vento e ampi banchi di canne che si spingono dentro il lago. La parte più stretta di quest'ultimo, a forma di clessidra, non è più profonda di due metri. Questa strozzatura divide il lago in due: lo specchio d'acqua più grande è il Lago Peipus vero e proprio, mentre il secondo lago è chiamato anche Lago Pskov. Il braccio più meridionale del Lago Peipus è separato dal resto del lago dalla grande isola di Piirissaar. In pratica, il lago può essere attraversato in tre punti, come dimostrò l'Armata Rossa nel 1944, quando lo attraversò con una spedizione anfibia per aggirare le posizioni tedesche.

Fig. 6 Fotogramma dal film di Ejzenštejn, i russi si radunano alla "Roccia del Corvo".



Aleksandr e i suoi nemici crociati, invece, combatterono sul lago ghiacciato, ma non su una superficie liscia. Il ghiaccio sul Peipus è frastagliato come un tratto di mare in tempesta: pinnacoli e rilievi lo costellano. A marzo è spesso da venti a cinquanta centimetri: abbastanza per reggere fanteria e cavalleria in ordine sparso, ma pericoloso per cavalieri pesantemente corazzati in formazione chiusa, e questo Nevskij lo sapeva bene: non sappiamo quanto ne fossero consapevoli i suoi avversari, che convinti di averlo in pugno lo tallonavano con il loro esercito di professione, integrato da ausiliari estoni e da altre fanterie leggere. Sappiamo che anziché dirigersi a Novgorod svoltò a nord non appena il suo esercito raggiunse la riva russa del lago, attestandosi in un luogo detto “la Roccia del Corvo” (Voroni Kamen). Gli storici russi ed estoni ritengono che si tratti dell’estremità nord di una penisola piatta che si protende verso l’isola di Piirissaar. In questo modo, grazie al ghiaccio frastagliato, Nevskij disponeva anche di una sorta di fortificazione naturale contro i Teutonici e i loro alleati lanciati all’assalto. Era il 5 aprile 1242 e sembra che almeno in parte la ricostruzione iniziale del film di Ejzenštejn sia esatta: i Crociati e gli Estoni (*Nemtsy* e *Chuds*, per usare i termini con cui li definivano i loro nemici russi) attaccarono in una formazione a cuneo, con i loro cavalieri corazzati alla sommità (Teutonici e danesi). La Cronaca Rimata della Livonia menziona la presenza di parecchi arcieri tra le fila russe, ma non specifica se fossero arcieri a piedi (più vulnerabili) o a cavallo (più mobili e in grado di infliggere maggiori danni). Il film di Ejzenštejn ovviamente non li mostra, ma con ogni probabilità furono proprio questi arcieri, cumani o turchi, a fare la differenza. La loro tattica, molto simile a quella islamica e bizantina, dovette consistere nel posizionarsi sul fianco destro dell’esercito russo, ovvero alla sua estremità nord, e bersagliare il fianco della cavalleria crociata, costituito dai danesi (i Teutonici e la milizia del vescovo Hermann, che forse comandava l’armata, dovevano trovarsi al centro e al sud). Gli estoni, fanteria leggera, formavano la retroguardia. Penetrati a fondo nello schieramento russo, i cavalieri crociati si trovarono presi in mezzo: gli estoni si diedero alla fuga e i danesi erano già in rotta. L’inferiorità numerica fece il resto. Dice la Cronaca Rimata della Livonia: “L’esercito dei Fratelli venne completamente circondato perché i russi disponevano di così tanti soldati che vi erano sessanta uomini per ogni cavaliere tedesco”. La Vita di Aleksandr Nevskij parla della “Schiera di Dio che arriva dall’alto in aiuti di Aleksandr”. Ritorniamo per un momento alle frecce scagliate a parabola dagli arcieri normanni nell’ultima fase della battaglia di Hastings e

non potremo fare a meno di pensare che la pioggia delle frecce scagliate a parabola dagli arcieri turco-mongoli rappresentò l'intervento "divino" che agevolò la vittoria russa, unita all'incomparabile idiozia dei loro avversari, così superbi e vanagloriosi da andarsi a cacciare volontariamente in una trappola mortale. D'altra parte, non dimentichiamo che il 25 ottobre 1415, ben centosettant'anni dopo, la migliore cavalleria di Francia andò a schiantarsi in maniera ugualmente folle sulle linee inglesi ad Azincourt...

A differenza di quel che succede nella pellicola del 1938, ci fu un inseguimento dei fuggiaschi ma sembra che il ghiaccio non si sia rotto. Del resto lo scontro principale non era avvenuto sulla crosta ghiacciata, ma sulla spiaggia, e i fuggitivi a cavallo non si allontanarono certo in ordine chiuso, ma si salvarono in ordine sparso. Non ci furono scontri "a singolar tenzone" come mostra il film; solo venti Fratelli furono uccisi e sei catturati e forse tra i morti ci fu Rudolf von Kassel, ex-esponente dei Fratelli PortaSpada. Non sappiamo quanti siano stati i morti tra i fanti e gli ausiliari estoni e i fanti russi e i combattenti delle *druzhine*: di certo il loro numero fu abbastanza elevato, perché si trattava di gente armata più leggermente o a volte del tutto priva di protezioni, e per quanto riguarda gli ausiliari dei Crociati molti furono trucidati mentre fuggivano. Al di là delle perdite, lo scontro ebbe comunque un esito fondamentale: i Teutonici, i danesi e i vescovi tedeschi chiesero la pace e la restituzione dei prigionieri, e non osarono più muovere in forze contro le città russe, preferendo dedicarsi alla colonizzazione dei territori già occupati e tenendo a bada, come la loro controparte russa, le schiere dei Mongoli che premevano ai confini. I Cavalieri Teutonici, in particolare, continuarono ad esistere e a controllare una vasta area, finché non furono pesantemente sconfitti a Grunwald (o Tannenberg) il 15 luglio 1410 da un'alleanza tra Polacchi e Lituani. Ma questa, ovviamente, è un'altra storia.

Anche la battaglia del Lago Peipus è la fase finale di un'invasione, che in questo caso si scontra con un abile stratega, capace di sfruttare le caratteristiche del terreno (che del resto conosce molto meglio dei suoi avversari) e di avvalersi del vantaggio numerico. Mentre nel caso di Guglielmo di Normandia chi attacca si avvale di un'ottima pianificazione, nel caso dei Crociati del Nord, dei Teutonici e dei loro alleati assistiamo ad una clamorosa sottovalutazione del nemico, causata forse dall'illusione di trovarsi di fronte ad un popolo diviso dalle rivalità interne. Di certo le comuni radici religiose e la reazione alle atrocità degli invasori – che indubbiamente ci furono, anche se non nella misura descritta nel film di

Ejzenštejn – unite alle indubbie capacità di Nevskij e dei *knezes* minori, furono un elemento di coesione abbastanza potente da radunare alla Rocca del Corvo una forza tanto numerosa e coesa da circondare e sconfiggere cavalieri corazzati più addestrati e meglio armati. Di certo fecero la differenza l'esperienza maturata da un buon numero di Rus nelle file bizantine, la consuetudine con i Mongoli e con le loro tattiche, l'ostinazione delle milizie male armate nel tener testa alle cariche di cavalleria.

Si potrebbe anche aggiungere che in questa, come in molte altre campagne successive, i Russi abbiano fatto tesoro del vecchio detto secondo cui “i diletanti studiano le tattiche, i professionisti studiano la logistica”. Ora, validità o meno della citazione, mai come nelle sterminate steppe orientali a cavallo tra Europa ed Asia, caratterizzate da una diabolica combinazione di condizioni meteorologiche avverse e pessima rete di comunicazione stradale, tale massima trova la sua validità. Deve dunque essere stato questo il ragionamento alla base del lavoro del *game designer* ed analista di *intelligence* Volko Ruhnke per il primo titolo della sua serie *Levy & Campaign* dedicata alla simulazione a livello operativo delle grandi campagne militari medievali, *Nevsky: Teutons and Rus in Collision 1240-1242* (GMT Games, 2019).

Seguito a stretto giro da quell'*Almoravid* che già abbiamo incontrato in terra di Spagna, *Nevsky* stupì tutti gli appassionati per l'importanza data proprio all'aspetto della gestione delle provvigioni e dei mezzi di trasporto in preparazione delle singole offensive: anche per una minima puntata in territorio ostile era infatti necessario predisporre grandi quantità di scorte, mezzi di trasporto adatti alla rete di comunicazione stradale o fluviale nonché alle diverse stagioni dell'anno, sperare in vittorie che avrebbero portato agli inevitabili saccheggi e soprattutto calcolare bene l'autonomia delle proprie truppe, se si volevano evitare diserzioni di massa di truppe e comandanti nel momento meno opportuno.

Nella pagina a fianco: Fig. 7 Una partita di *Nevsky: Teutons and Rus in Collision 1240-1242* (GMT Games, 2019) in pieno svolgimento. Attorno alla mappa si distinguono le schede dei singoli lord subalterni, ciascuna delle quali riporta la composizione del relativo contingente nonché la specifica situazione logistica. Foto originale degli autori, partita dimostrativa organizzata dall'Associazione Casus Belli



Si trattava insomma di elementi gestiti in maniera solo astratta dagli altri *wargame* più tradizionali, che al massimo limitavano le capacità di movimento o imponevano il rientro nelle città durante i mesi invernali... non così in *Nevsky* dove mosse strategiche troppo “geniali” e arzigogolate finivano regolarmente in clamorosi insuccessi, se non sostenute da un’attenta pianificazione precedente.

Il sistema divide concettualmente fin dal titolo le due dinamiche ritenute fondamentali nell’ambito di un’operazione militare medievale su vasta scala: la “leva” (ossia l’arruolamento e ancor di più il mantenimento in armi delle truppe) e la “campagna” (lo spostamento coordinato di grandi contingenti su vaste distanze).

Nel primo campo, *Nevsky* introduce un elaborato calendario dei turni che indica, stagione dopo stagione, in quali momenti del periodo trattato è possibile chiedere l’ausilio di uno specifico *lord* o dignitario, usufruendo così delle sue rispettive truppe e risorse. Tuttavia, questi subordinati non rimarranno al nostro servizio per tempo indefinito bensì, ovviamente rispecchiando la realtà storica, piazzeranno un proprio segnalino di termine sullo stesso calendario: mediante vittorie, pagamenti e blandizie di vario genere sarà possibile allungare tale scadenza, ma rovesci improvvisi o scarsità di approvvigionamenti potrebbero addirittura accelerarla. Ancora, un dettagliato mazzo di carte speciali attivabili dai giocatori ricostruisce in grande dettaglio l’ampia rete di manovre politiche alla base di questa Crociata tra i ghiacci, con vescovi fin troppo intraprendenti, nobili russi del tutto opportunisti, eventi imprevisi (ma storicamente avvenuti o comunque del tutto plausibili) da contenere o da sfruttare alla bisogna.

Ciò porterà il giocatore a compiere manovre di attacco solo per ottenere quanto necessario al fine di mantenere in campo un comandante chiave, rischiando costantemente di ritrovarsi a corto di truppe nel momento meno opportuno e soprattutto durante i difficili mesi invernali. Una prospettiva tutt’altro che improbabile considerate le condizioni climatiche dei luoghi di cui stiamo trattando, che tra l’altro renderanno ancor più difficile la gestione della logistica passando dai carretti alle slitte e rendendo non navigabili i fiumi ghiacciati.

La parte della “campagna”, in effetti strettamente correlata alla prima, ci vedrà determinare fin dall’inizio l’ordine di movimento delle varie truppe suddivise per comandante, simulando in un certo senso la trasmissione di ordini di marcia a passo di cavallo e sulle lunghe distanze, con tutte le difficoltà di coordinamento

che si possono ben immaginare. Gli eserciti medievali qui si muovono in maniera ben diversa rispetto ai più agili contingenti moderni, sulla base di piani definiti con largo anticipo e che potrebbero rivelarsi del tutto obsoleti di fronte alle mosse dell'avversario senza che nessuno abbia modo di rimediare in tempi brevi. In questa maniera, un assedio che si prolunga o una battaglia con un esito sfortunato potrebbero facilmente portare ad avanzate isolate di altri contingenti, mossi in territorio ostile in attesa di rinforzi che non arriveranno mai.

A ciò si aggiunge anche la gestione delle battaglie campali, giustamente rappresentate come affari del tutto caotici, spesso lasciati al capriccio del caso ed estremamente rischiosi. Certo, la prospettiva di cercare uno scontro risolutivo in campo aperto, la famosa "battaglia decisiva", con cui giocare il tutto per tutto sarà molto allettante... ma ben presto, e magari dopo aver subito qualche dolorosa lezione al riguardo, si comprenderà bene come i comandanti dell'epoca preferissero un più metodico e sicuro assedio (al massimo da chiudere con un singolo fulmineo assalto alle mura) alla classica *pitched battle*, che tanta fortuna ebbe più nella storiografia successiva che nella realtà dei fatti.

Gli scontri frontali in *Nevsky*, un po' come tutto del resto, vanno ben preparati, cercando di ottenere ogni vantaggio possibile prima ancora che comincino e valorizzando al massimo risorse tattiche e truppe specializzate (balestrieri, cavalleria leggera, espedienti di vario genere) una volta giunti finalmente ad incrociare le spade. In tale contesto, la mancanza di una tabella dei risultati di combattimento tradizionale, con i suoi incroci tra valori numerici fissi delle forze in campo e una precisa distribuzione degli esiti, esalta paradossalmente ancor di più la necessità di un'accurata pianificazione preliminare. Il fatto che le truppe si muovano su di un campo descritto nella classica astrazione "ala sinistra – centro – ala destra" e colpiscano solo in virtù di singoli tiri di dado, pur se "aggiustati" da fattori realistici come grado di addestramento ed equipaggiamenti difensivi del nemico, obbliga i giocatori a manovrare precedentemente con grande attenzione, al fine di mantenere quanto più possibile una forte superiorità numerica o qualitativa, ma avendo anche già predisposto gli opportuni rimedi ad una repentina disfatta. Sul piano tattico, infine, troviamo un interessante elemento di discussione storiografica, con una regola opzionale che segue l'opinione di alcuni studiosi secondo i quali i famosi arcieri a cavallo di etnia tartara non erano in realtà tali, bensì solo arcieri "montati" a cavallo: si muoveranno velocemente sul campo raggiungendo le posizioni di tiro, ma saranno poi costretti a scendere a terra per scoccare le loro

frece perdendo la capacità di evadere eventuali attacchi nemici.

In generale, l'approccio utilizzato da *Nevsky* per descrivere il livello operativo dell'arte della guerra medievale, tema peraltro poco trattato da altri *wargame*, è sicuramente contrassegnato da un elevato tasso di innovazione rispetto agli stilemi classici del genere, sia nella sua campagna complessiva che copre l'intero conflitto che nei singoli scenari ridotti a singoli momenti chiave della vicenda. Perfino nei suoi componenti di gioco le pedine e la mappa con griglia a esagoni in sovrimpressione lasciano il passo a generici pezzi di legno e ad un tabellone "da punto a punto", in cui più che le singole località assumono importanza le vie di comunicazione che vi ci conducono e sulle quali passeranno i vitali flussi dei rifornimenti. Ciò ha suscitato non poche perplessità da parte di alcuni appassionati, ma la resa finale del sistema dal punto di vista storico è notevole ed è stata apprezzata da diversi studiosi (non a caso uno di loro, Enrico Acerbi, ha progettato il terzo titolo del sistema, *Inferno*, che rievoca la campagna che porterà alla battaglia di Montaperti del 1260).

Un punto di equilibrio forse meno "di rottura" è quello raggiunto da un secondo titolo, peraltro dedicato alla singola battaglia del Lago Peipus: *Battles on the Ice* (Hollandspiele, 2017). Ci ritroviamo infatti in un contesto ben più familiare, con la classica mappa esagonata su cui si muovono pedine che rappresentano singoli drappelli delle due schiere e che ci permettono di visualizzare facilmente l'andamento cinetico dello scontro. Tuttavia, ad uno sguardo più attento, il sistema riserva non poche sorprese per quanto tutte molto interessanti sul piano della ricostruzione storica, oltre che della giocabilità sostenuta da regole nient'affatto complicate.

Anche qui, come nel *Tours* di Berg, i due eserciti sono suddivisi in formazioni minori che ricevono un ordine all'inizio del turno, ma con molte più particolarità. Gli ordini possono essere infatti di vario genere, suddivisi tra attacchi e manovre, vengono dati a due per turno e a certe condizioni possono essere combinati con appositi *bonus* che ne aumentano l'efficacia. Dal punto di vista più prettamente tattico, ritorna anche la matrice basata sugli incroci tra equipaggiamenti offensivi e difensivi delle unità coinvolte in un singolo combattimento. Pure qui, però, operano altri fattori, compresa un'interessante variazione delle capacità delle unità sulla base del loro posizionamento relativo alle altre truppe del proprio esercito: i contingenti che riusciranno a mantenere l'integrità delle proprie schiere, come

anche la vicinanza ad altre truppe di sostegno quali arcieri e fanteria leggera, vedranno i propri uomini combattere con maggiore efficienza e fiducia. Una semplice regola che restituisce una rappresentazione molto efficace della necessità di preservare la coesione del proprio contingente, tipica delle battaglie medievali, e che spesso viene a mancare anche in altri sistemi più “granulari”, in cui si rischia sempre di vedere singoli drappelli di truppe scelte che scorrazzano impunemente (e poco realisticamente) da una parte all’altra del campo seminando il panico nelle file del nemico.

Il titolo permette di rievocare anche la battaglia di Karuse, 1270, che vide il Granducato di Lituania ottenere un’importante vittoria sull’Ordine di Livonia sulle acque ghiacciate del Mar Baltico, ma è sicuramente lo scenario del Lago Peipus a suscitare il maggiore interesse, anche in virtù di un’ultima sottigliezza: il comandante russo dovrà decidere con attenzione il momento più opportuno in cui utilizzare i propri arcieri a cavallo spendendo un quantitativo variabile di punti vittoria sulla base del turno della loro attivazione... farli scendere in campo troppo presto potrebbe comportare un costo eccessivo, rivelando anzitempo il tranello e rendendoli a conti fatti poco efficaci.

Per chi invece preferisse un approccio più vicino alla simulazione tradizionale e con regole ancor più intuitive e dirette, si segnala in conclusione *Peipus Lake 1242* di Taktyka i Strategia che utilizza lo stesso sistema dell’omologo e già citato titolo su Hastings dello stesso produttore. Il regolamento prevede due scenari: uno più ampio che parte dall’inizio della giornata e ci permetterà di impostare in maniera più libera la battaglia concedendo la prima mossa ai Teutonici, il secondo che invece ci trasporta già nel bel mezzo dello scontro con l’imminente contatto tra i due eserciti raffigurato nelle sue connotazioni tattiche più vicine alla realtà storica.

La battaglia è rilevante anche dal punto di vista mediatico, per il film di Sergej Ejzenštejn uscito a fine novembre 1938¹¹ che inaugura il genere storico-biografico-militare e contiene “un’esplicita minaccia di morte in caso di invasione”¹²,

11 Si legga in merito la parte che gli viene dedicata nel saggio di Pisu, Stefano, *Tempi di guerra – La mobilitazione prebellica nel cinema sovietico fra pianificazione e geopolitica (1928-1941)* in *War Films - Interpretazioni storiche del cinema di guerra*, Quaderno 2015 della Società Italiana di Storia Militare, Milano, Acies Edizioni, 2015

12 Pisu, Stefano, *cit.*

precedendo altri due film sovietici di propaganda, *Suvorov* (1941) e *Kutuzov* (1943). Il film dedicato a Nevskij dovette causare un qualche imbarazzo nel breve periodo intercorso tra il patto Molotov-Ribbentrop e l'invasione nazista della Russia, ma sicuramente ridiventò un'arma di propaganda subito dopo, e lo rimase anche nel periodo della Guerra Fredda, al punto che per la decorazione dell'Ordine di Aleksandr Nevskij, istituita dall'Unione Sovietica il 7 luglio 1942, furono scartate le numerose fonti iconografiche sul *Knez* di Novgorod (che in seguito era stato addirittura canonizzato dalla Chiesa ortodossa) e si preferì imprimere sulle medaglie il profilo dell'attore Nikolai Cherkasov, che lo aveva impersonato nel film del 1938. Interessante, fra l'altro, il fatto che nel film non si faccia alcuna menzione degli arcieri turco-mongoli e del loro contributo alla vittoria, e gli stessi Mongoli sono visti come stranieri prepotenti e infidi, per i quali si preconizza un futuro di sconfitta ad opera dello stesso Nevskij, che in realtà fece prudente atto di sottomissione al loro *Khan*. Nel film, invece, si fa aperta menzione delle rivalità tra russi, derubricando la fazione filo-tedesca a spregevoli individui, e si dà particolare risalto alle atrocità contro la popolazione civile, delle quali le truppe tedesche si sarebbero macchiate pochi anni dopo, durante la Seconda Guerra Mondiale.

Conclusioni

Appare evidente il contributo che i giochi di simulazione possono dare all'interpretazione degli eventi storici, qualificandosi come un prezioso sostegno alla ricerca storica, con analoga dignità rispetto ad altri strumenti più tradizionali. Questo soprattutto quando il loro potenziale controfattuale non viene ad essere inteso solo nella sua mera valenza di forma di intrattenimento, per quanto culturalmente elevato, o men che meno di semplice "fantasia storica" vagamente documentata, bensì valutato alla luce della concreta plausibilità delle sue dinamiche intermedie come dei suoi esiti finali. In altri termini, lungi dal vantare pretese di porsi come improbabile sostituto dell'imprescindibile rigore nell'analisi delle fonti, tali forme ludiche (intendendo il termine nella sua accezione più elevata, secondo l'insegnamento huizingiano) ne sono fedeli accompagnatrici e perfino per certi versi "custodi", essendo esse stesse – come si è voluto dimostrare – frutto di un'accurata ricerca storica che sposi l'indagine del "possibile" al primario fine di comprendere ciò che realmente è stato. Non ci troviamo insomma di fronte

ad un qualcosa che si arroga il diritto di definirsi “storiografia alternativa”, bensì ad una metodologia che si propone – tanto con umiltà quanto con determinazione – quale strenua guardiana di un approccio certo libero, ma al contempo scientifico e non meramente speculativo all’indagine sul passato. Il tutto nel solco di ciò che uno dei grandi padri della simulazione moderna, Jim Dunnigan, scriveva nel suo *The Wargames Handbook*, deprecando la deriva di molti autori verso quella che lui definiva *narrative history*, ponendo invece la simulazione fermamente nel campo della *analytic history*. E cos’era, dunque, quest’altra forma di rappresentazione storica?

Essentially, analytic history differed from the more common narrative history in that it, like the games, took a more numbers oriented and “systems” approach. Analytic history attempted to link the various parts of an event together via the numerical data involved. [...] Analytic history is what a game was before it became a game. A wargame is, after all, an historical account of an event in simulation format. That’s analytic history.

Se consideriamo che alla base di quei numeri ci sono sempre le fonti, o per meglio dire il loro attento scrutinio da parte dell’autore della simulazione, comprendiamo di trovarci di fronte ad un approccio realmente prossimo a quello della più rigorosa forma di storiografia sperimentale: una sorta di *living history* condotta non costruendo fisicamente castelli nelle campagne francesi o assemblando in prima persona armature mediante attrezzi e tecniche dell’epoca (attività che, peraltro, hanno fornito notevoli contributi alla ricerca storica più recente), bensì riunendosi attorno a un tavolo ricoperto di mappe, tabelle e segnalini di carta. Ancora una volta, la controfattualità dello strumento certo esiste (*It is the nature of the Beast*, ricorda in un altro passaggio lo stesso Dunnigan) ma, al di là dell’effimera forza delle suggestioni individuali del momento ludico, un ricercatore accorto può agevolmente ricondurla all’interno di una reale indagine storica che ponga in evidenza le cause effettive degli eventi letteralmente “rimettendole in gioco” nelle loro possibili combinazioni, analizzando ciò che non è stato in modo da comprendere meglio ciò che invece realmente è stato. In ciò, forse è esagerato paragonare *sic et simpliciter* l’autore di un gioco di simulazione o ancor più un giocatore per quanto esigente ad un ricercatore storico nella sua più classica concezione... ma di certo il rapporto che il *game designer* quanto l’appassionato *wargamer* hanno con l’analisi delle fonti dei generi più svariati, lo studio della saggistica successiva e infine lo sforzo di includere tutte le risultanze dell’inda-

gine all'interno di un modello statistico-matematico ponderato, tanto credibile quanto "giocabile", non sono poi così dissimili. Almeno, non nello spirito con cui vengono intrapresi dall'autore stesso e poi interpretati da chi quella simulazione deciderà di utilizzarla.

A ulteriore conferma di ciò, soprattutto negli ultimi anni si è assistito ad un superamento della dimensione classica dei giochi *hex and counter* (esagoni e pedine) del primo periodo, con l'introduzione di nuovi ausili grafici (carte evento, tabelle speciali, mappe "a zone") e in alcuni casi per paradosso perfino con la reintroduzione di materiali dell'antico *kriegsspiel* (mappe tradizionali e blocchetti al posto delle pedine). Tramite tali strumenti, tra l'altro con un percorso non a caso temporalmente e metodologicamente paragonabile a quello compiuto dalla storiografia cosiddetta più convenzionale, i giochi di simulazione hanno allargato la gamma dei soggetti rappresentati e sono riusciti a comprendervi realtà particolarmente complesse, come le componenti economiche, diplomatiche, culturali e sociali. Si è anche giunti a simulare l'interazione sul campo di un maggior numero di soggetti rispetto ai due classici antagonisti che potevano dare ai *wargames* l'aspetto di una poco più complessa partita a scacchi. In questo modo l'elemento ludico è diventato solo la parte per così dire "accattivante", ma se da un lato la valenza didattica viene intensificata in maniera notevole, più ancora si aprono nuove prospettive per integrare i giochi di simulazione nella ricerca storica, al fianco (se non addirittura all'interno per quanto, lo si ricorda ancora, in ruolo di supporto sperimentale) delle tradizionali pubblicazioni storiografiche. Pur con tutto ciò, appare ancora presto per dire quanto il nuovo strumento potrà dimostrarsi utile: sono d'altronde in corso, anche a livello universitario in varie nazioni - Italia compresa - diverse sperimentazioni delle quali sarà utile, in futuro, dare più compiuta notizia.

Nell'attesa, proprio il Medioevo appare come un utile banco di prova, se non per dimostrare, perlomeno per suggerire che le simulazioni – e tutto il bagaglio di ricerche e approfondimenti che le sottende – possono essere utilizzate anche per indagare e comprendere periodi storici per i quali mancano dettagli e informazioni che abbondano per i periodi più recenti. Ma dettagli e informazioni in abbondanza possono anche rivelarsi contraddittori e ambigui e indurre più facilmente in errore chi voglia formulare una teoria o anche solo un'opinione su di un singolo evento o una sequenza di eventi. Per questo abbiamo voluto sottoporci a questa sfida, nella speranza di far rivivere la storia, per dimostrare che non è mai

narrazione di cose morte, bensì di fatti e persone ancora vive e palpitanti, che potremo conoscere e *ri-conoscere* se non avremo timore di cercare strumenti nuovi per calarci nella loro sfuggente materialità.

BIBLIOGRAFIA

FONTI

- GUGLIELMO di Poitiers (Guilelmus Pictaviensis), *Gesta Guillelmi Ducis Normannorum et Regis Anglorum*, tr. ingl. *The Gesta Guillelmi of William of Poitiers*, Oxford, Clarendon Press, 1998
- GUIDO di Amiens, *The Carmen de Hastingae Proelio of Guy Bishop of Amiens*, curato e tradotto da Frank Barlow, Oxford, Clarendon Press, 1999.
- KRUSCH, Bruno, ed., *Fredegarii et aliorum chronica. Vitae sanctorum*, Hannover, Impensis Bibliopolii Hahniani, 1888,
- LOPEZ PEREIRA, J. Eduardo, *Continuatio Isidoriana Hispana Cronica Mozarabe de 754*, León, Fuentes y Estudios de Historia Leonesa 127, 2009.
- MOMMSEN, Theodor, Berlin, *Continuatio Hispana anno DCCLIV. Monumenta Germaniae Historica auctores antiquissimi XI, Chronica minora saec. IV, V, VI, VII*, vol. 2, 1894.
- ORDERICUS VITALIS, *Historiae ecclesiasticae libri XIII*, prima ed. a stampa Paris, 1619, in DUCHESNE, André, *Historiae Normannorum scriptores*. Trad. Thomas Forester, London, H. G. Bohn, 1853-56.

MONOGRAFIE

- COLLINS, Roger, *The Arab Conquest of Spain, 711-797*, Oxford, Blackwell, 1989
- CHURCHILL, Sir Winston, *A History of the English-speaking Peoples*, Dodd Mead and Company, New York, Cassell and Company, London, 1956, tr. it. *Storia – Nascita dell’Inghilterra*, Milano, Arnoldo Mondadori Editore, 1956
- GRAVETT, Christopher, *Hastings 1066*, Oxford-New York, Osprey Publishing Ltd., 2003, tr. it. *La battaglia di Hastings*, Milano, RBA, 2012
- NICOLLE, David, *Poitiers AD 732*, Oxford-New York, Osprey Publishing Ltd., 2003, tr. it. *La battaglia di Poitiers*, Milano, RBA, 2012
- NICOLLE, David, *Lake Peipus, 1242*, London, Osprey Publishing Ltd, 2003, tr. it. *La battaglia sul ghiaccio*, Milano, RBA Italia, 2012
- PIRJEVEC, Jože, *Le guerre jugoslave, 1991-1999*, Torino, Collana Biblioteca di cultura storica n. 233, Einaudi, 2001.
- ROOSEVELT, Theodore, *Fear God and Take Your Own Part*, New York, George H. Doran

Company, 1916,

WOLF, Kenneth Baxter, *Conquerors and Chroniclers of Early Medieval Spain*, Liverpool, Liverpool University Press, 1990.

OPERE GENERALI E COLLETTANEE

AA. VV., *Future Wars - Storia della Distopia Militare*, a cura di Virgilio ILARI, Milano, Società di Storia Militare – Acies Edizioni, 2016

Histoire militaire de la France, sous la direction d'André CORVISIER, Paris, Presses universitaires de France (PUF), 1992.

Nuova Antologia Militare, NAM Fascicolo n. 9 Storia Militare Medievale 2022.

La tapisserie de Bayeux: l'art de broder l'histoire: Actes du colloque de Cerisy-la-Salle, 1999, Caen, Presses universitaires de Caen, 2004

OMAN, Charles, *A History of the Art of War: The Middle Ages from the Fourth to the Fourteenth Century*, London, Methuen and Co., 1898; *A History of the Art of War in the Middle Ages*, London, Methuen, ed. 1924 (2 voll.), ripr. anastatica London, Greenhill Books, 1991

TESTI CITATI

GIBBON, Edward, *The History of the Decline and Fall of the Roman Empire*, Vol. 6. Edited by J. B. Bury. London, Methuen, 1912.

PASCOLI, Giovanni, *Poemi conviviali*, Bologna, Zanichelli, 1905.

RANKE, Leopold von, *Deutsche Geschichte im Zeitalter der Reformation*, Berlin, Duncker & Humblot, 1839–1847.

SCHLEGEL, Friedrich von, *Philosophie der Geschichte: In achtzehn vorlesungen gehalten zu Wien im jahre 1828*, Wien, Schaumburg und Comp., 1829.

STORIA DEL WARGAME

BERG R., DUNNIGAN J., ISBY D., PATRICK S., SIMONSEN R., *Wargame Design: The History, Production, and Use of Conflict Simulation Games*, New York, Simulations Publications Incorporated, 1977

CECCOLI G., *La simulazione storica*, San Marino, AIEP Editore, 2006

DUNNIGAN J., *The complete wargames handbook*, New York, Morrow, 1980

ELWIN C., *War games and their history*, Oxford, Fonthill Media, 2015

FEATHERSTONE D. F., *War Games*, London, Stanley Paul, 1962

FEATHERSTONE D. F., *Featherstone's Complete Wargaming*, Exeter, David & Charles, 1989

HARRIGAN P., KIRSCHENBAUM M. (a cura di), *Zones of Control: Perspectives on wargam-*

- ing, Cambridge, The MIT Press, 2016
- LEWIN C., *War games and their history*, Stroud, Fonthill Media, 2012
- MASINI S., *Le guerre di carta. Premessa ai giochi di simulazione*, Napoli, Guida Editori, 1979
- MASINI R., MASINI S., *Le guerre di carta 2.0*, Milano, Unicopli, 2018
- MASINI R., *Il gioco di Arianna*, Milano, Acies Edizioni, 2020
- MASINI S., *Le battaglie che cambiarono il mondo*, Milano, Mondadori, 1995
- MASINI S., MASINI R., *Le battaglie che cambiarono il mondo. Nuova edizione*, Santarcangelo di Romagna, Rusconi Libri, 2019
- MURRAY H. J., *History of Board-Games Other than Chess*, New York, Hacker Art Books, 1978
- PALMER N., *The comprehensive guide to board wargaming*, New York, McGraw-Hill, 1979
- PARLETT D., *The Oxford history of board games*, Oxford, Oxford University Press, 1999
- PEARSON H., *Achtung Schweinehund! A Boy's Own Story of Imaginary Combat*, London, UK 2007 PB Little, Brown Books 2007
- PERLA P., *The art of wargaming: A guide for professionals and hobbyists*, Annapolis, Naval Institute Press, 1990
- PETERSON J., *Playing at the world: A history of simulating wars, people and fantastic adventures, from chess to Role-Playing games*, San Diego, Unreason Press, 2012
- SABIN P., *Simulating war: Studying conflict through simulation games*, New York, Bloomsbury Academic, 2012
- SMITH R., *Military simulation and serious games: Where we came from and where we are going*, Orlando, Modelbenders Press, 2009
- VON HILGERS P., *War Games: A history of war on paper*, Cambridge, The MIT Press, 2016

Échiquier dit de Charlemagne,
cavalier, ivoire d'éléphant, XIe siècle,
Italie méridionale, trace de peinture,
d'un ensemble de 16 pièces conservées
dans le trésor de Saint-Denis - Hauteur
environ 8 cm - Cabinet des médailles,
Paris, n° Inv 305 à 323.
Photo by Siren-Com 2010
CC SA 3.0 Unported



Storia Militare Medievale

Articoli / Articles

- *L'affermazione del potere imperiale nei *Tactica* di Leone VI,*
di GIOACCHINO STRANO
- *Manuele I Comneno e la crociata uno strumento di egemonia imperiale,*
di CARLO VENTURI
- *Le frecce di Puglia. Tattiche di combattimento degli arcieri saraceni di Lucera,*
di STEFANO SAVONE
- *Gli ordini religiosi cavallereschi in Italia: da miles Christi a truppe mercenarie durante la guerra del Vespro,*
di CRISTIAN GRISCIOLI
- *La strategia militare e i presupposti per il recupero della Terrasanta nella trattativa di Pierre Dubois,*
di MATTEO MARIOZZI
- *Toward an Understanding of Florentine Infantry in the Age of Companies of Adventure,*
di WILLIAM CAFERRO
- *Le ali di fanteria nelle osti tardo comunali italiane,*
di FILIPPO NARDONE
- *«Iusticia et sanguinis hominum vendebatur». L'epistolario di Salutati durante la Guerra degli Otto Santi e la lettera del 21 Febbraio 1377,*
di MATTIA VANNETTI
- *Le Fähnlein: Antiche bandiere di guerra dei cantoni svizzeri,*
di ROBERTO BICCI
- *Il cardinale-militare nel Quattrocento e il problema della "doppia-obbedienza",*
di MARCO CASCIOTTA
- *Lancia, scudo... e dadi. Tre grandi battaglie medievali reinterpretate tramite il gioco di simulazione,*
di RICCARDO MASINI

Recensioni / Reviews

- ANTONIO MUSARRA, *Le crociate. L'idea, la storia, il mito*
[di ANDREA RAFFAELE AQUINO]
- FULVIO DELLE DONNE, *Federico II e la crociata della pace,*
Roma, Carocci, 2022
[di FILIPPO VACCARO]
- MARCO MERLO (cur.), *Heavy metal. Acciaio, oro e polvere da sparo al Museo Marzoli,* Milano, Skirà, 2022
[di ANDREA CACCAVERI]