

# ΠΟΡΦΥΡΑ

da un'idea di Nicola Bergamo

---

**"Saranno come fiori che noi coglieremo nei prati per abbellire l'impero d'uno splendore incomparabile. Come specchio levigato di perfetta limpidezza, prezioso ornamento che noi collocheremo al centro del Palazzo"**

La prima rivista on-line che tratta in maniera completa il periodo storico dei Romani d'Oriente  
Anno 2005 Febbraio numero supplemento



Lo strategikon di Maurizio  
e la tradizione militare romana

traduzione a cura di Giuseppe Cascarino

## **Prefazione**

a cura di Nicola Bergamo

Lo *Strategikon* attribuito all'Imperatore Maurizio è uno dei manuali più importanti riguardo la strategia militare romea. Viene trattato ogni punto di vista che riguarda le armate di Bisanzio, dagli schiavi al generale, dalla tattiche ai comportamenti da tenere con i soldati. E' una fonte ricchissima per gli amanti della storia militare o anche per chi, non del mestiere, è curioso di istruirsi sull'esercito dei Romani d'Oriente. Questo manuale dimostra sostanzialmente due cose secondo me molto importanti, la prima sicuramente la continuità romana, fortemente ribadita dal traduttore di questa opera (dott. Giuseppe Cascarino), e la seconda, la definitiva cancellazione del mito illuminista che Bisanzio possedesse un esercito imbelles e poco funzionale. L'esercito dei Rhomaioi fu l'esercito più potente dell'alto medioevo, l'efficienza, la forza, l'equipaggiamento, la gerarchia, ne faceva una forza quasi incomparabile.

Lo *Strategikon* ne descrive ogni segreto. Ringraziamo di cuore il traduttore che ci permette di pubblicare l'opera interamente in italiano. Questa è, con un certo orgoglio, l'unica traduzione esistente in commercio (ed è pure gratuita).

Quindi non mi resta che augurarvi buona lettura

### **Il traduttore**

Giuseppe Cascarino è nato a Padova nel 1958, è laureato in Ingegneria meccanica, ma con un solido liceo classico alle spalle, vive e lavora a Roma come dirigente industriale, e che quando può coltiva la passione della storia di Roma antica ed in particolare della storia dell'esercito Romano. Ha collaborato con il sito [www.imperobizantino.it](http://www.imperobizantino.it) ed è l'ideatore e webmaster del sito sull'esercito romano chiamato *Contubernium*, ([www.contubernium.it](http://www.contubernium.it)) che in poco tempo è divenuto un vero punto di riferimento per gli amanti del genere

L'immagine in copertina è opera sua.

Tutto il contenuto di questi articoli è coperto da copyright © chiunque utilizzi questo materiale senza il consenso dell'autore o del webmaster del sito, violerà il diritto e sarà perseguibile a norma di legge.

Non sono permessi copiature e neppure accorgimenti mediatici (es link esterni che puntano questo sito) pena la violazione del diritto internazionale d'autore con conseguente reato annesso.

Prima frase sotto il titolo proviene da : (da Il libro delle Cerimonie Costantino Porfirogenito edito da Sellerio Editore Palermo a cura di Marcello Panascià)

## 1 - Premessa e quadro storico

L'imperatore Maurizio salì al trono dell'Impero Romano d'Oriente nel 582, alcuni decenni dopo la scomparsa del grande Giustiniano (527-565). L'Impero Romano d'Oriente aveva vissuto con Giustiniano un periodo di grande splendore, essendo quasi riuscito a ricostituire l'antico Impero in ambito mediterraneo, con la riconquista di buona parte dell'Africa, di vaste zone dell'Italia e persino di una parte della Spagna.

L'esercito "Romeo" aveva subito una lenta ma decisa evoluzione: fin dall'epoca del disastro di Adrianopoli era stato costretto a combattere nuovi nemici, adeguando armamento e organizzazione con una flessibilità e una capacità di adattamento che ricordava lo spirito dei tempi migliori. Lo stereotipo del legionario, armato di scutum e gladio, era stato sostituito dalla figura del cavaliere armato di arco e lancia, capace di tener testa a qualsiasi nemico, di scagliare frecce con forza e precisione, e soprattutto di spostarsi con grande rapidità per contrastare efficacemente qualsiasi minaccia si fosse presentata alle frontiere. Fu questa la figura tipica del soldato di Giustiniano, che, guidato da brillanti generali come Belisario e Narsete, era tornato a far tremare vecchi e nuovi nemici di Roma, rivolgendosi contro di loro le stesse armi con cui era stato sconfitto e riconquistando con autorità vaste aree dell'antico impero.

Il prezzo pagato per questa trasformazione sostanziale fu, almeno inizialmente, il ricorso massiccio ai Foederati, le truppe mercenarie straniere, per lo più germaniche e unne, che combattevano in virtù di un patto (foedus) stretto con il governo romano, ma senza risultare inquadrati nell'esercito, e legate esclusivamente da un vincolo di fedeltà ai loro capi.

Alla morte di Giustiniano nuove minacce si affacciarono sullo scenario mediterraneo: ad Oriente i Persiani, ai quali Giustiniano era stato costretto fino a quel momento a pagare un "tributo" per garantirsi la non belligeranza durante le imprese di riconquista in Occidente, e che nel frattempo avevano sviluppato armi e corazzature più pesanti, mentre sulle frontiere settentrionali nuovi nemici cominciarono a premere, gli Avari e gli Slavi. Iniziarono inoltre a diffondersi in quegli anni le staffe, di provenienza probabilmente asiatica, che conferivano maggiore stabilità al cavaliere sulla sella e lo mettevano in condizione di assestare colpi più potenti con la lancia.

L'organizzazione militare di Giustiniano cominciò nuovamente ad entrare in crisi, rivelandosi incapace di difendere le spettacolari ma onerose conquiste di Belisario: l'impero dovette ancora una volta pensare a difendersi. Divenne sempre più evidente la necessità di una riforma dell'organizzazione dell'esercito, e Maurizio si dimostrò certamente l'uomo più adatto per attuarla, avendo maturato significative esperienze personali come comandante militare, sia in Oriente contro i Persiani che nei Balcani.

Flavius Tiberius Mauricus era nato ad Arabissos in Cappadocia nel 539. Avviato molto presto al mestiere delle armi, fu protagonista di una rapida e brillante carriera nell'esercito romeo sotto Giustino II, arrivando ad assumere la carica di comandante in capo. Nel 581 sconfisse il Gran Re di Persia Hormizdas IV nella battaglia di Costantina, dopo una campagna durata quattro anni. L'anno dopo, alla morte dell'imperatore Tiberio Costantino II, di cui aveva sposato la figlia Costanza, salì al trono di Costantinopoli, all'età di 43 anni, ereditando una situazione politica e militare molto complessa. I possedimenti in Spagna stavano per essere perduti irrimediabilmente (l'ultima città, Cordova, cadde nel 584); l'invasione longobarda minacciava l'Italia settentrionale, mentre gli Avari del Khan Boyan avevano passato il Danubio e conquistato Sirmium, aprendo le porte all'invasione della penisola balcanica da parte degli Slavi.

Maurizio si dedicò in primo luogo alla riorganizzazione politica e militare in Italia e in Africa, creando gli Esarcati di Ravenna e Cartagine, e quindi, forte di una relativa tranquillità sul fronte orientale, concentrò gli sforzi nella lotta contro gli invasori dei Balcani.

Nel 593 Maurizio intraprese una massiccia campagna contro gli Avari, che nel frattempo si erano avvicinati alle porte della stessa capitale, respingendoli e passando il Danubio per la prima volta dopo molti anni. La guerra durò a lungo e nel frattempo Maurizio aveva avuto modo di crearsi molti nemici a Costantinopoli, per via dei suoi metodi inflessibili di governo, e nell'esercito, a causa del severo regime di disciplina che aveva imposto.

Quando decise di far svernare le truppe in territorio nemico, scoppiò una rivolta fomentata da un ufficiale di origine barbara, Foca, che aveva l'appoggio del Senato. Era il 602: Maurizio fu costretto alla fuga, ma fu raggiunto e assassinato da alcuni sicari di Foca, il quale prese il suo posto sul trono di Costantinopoli. Il grande sogno di Giustiniano di restaurare l'antico Impero Romano universale aveva perso un altro energico sostenitore.

L'opera di riorganizzazione dell'esercito attuata da Maurizio lasciò il segno per almeno tre secoli e, a parte alcuni miglioramenti apportati da alcuni successori come Eraclio, rimase virtualmente intatta fino al 10° secolo e oltre: ancora nelle Costituzioni Tattiche di Leone VI (886-912) non si ravvisano innovazioni significative rispetto al suo modello organizzativo.

Maurizio tentò anzitutto di ricostituire l'esercito su una base nazionale, limitando al minimo il numero e il potere dei mercenari stranieri e dei vari "signori della guerra", e cercando di reclutare la truppa tra i cittadini

dell'Impero. Lo sforzo maggiore fu tuttavia dedicato alla creazione di un'autentica classe nazionale di ufficiali di professione, di elevata preparazione e fedeli all'imperatore piuttosto che ai propri generali.

Lo Strategikon, che la maggior parte degli studiosi attribuisce, direttamente o indirettamente, proprio all'imperatore in persona, dovette costituire un vero e proprio manuale ufficiale di strategia e tattica ad uso delle alte gerarchie militari dell'epoca, come del resto viene ricordato sin dalle prime pagine, con l'unico scopo di favorire la comprensione degli argomenti necessari alla preparazione di un buon comandante.

La riforma non sembra contemplare innovazioni sotto il profilo dell'armamento e delle tattiche di combattimento, ma ha un carattere soprattutto organizzativo, con il fine di raggiungere una maggiore omogeneità e coesione tra le varie unità dell'esercito imperiale.

L'esercito venne riorganizzato, sia per la fanteria che per la cavalleria, sulla base di una nuova unità di circa 300 uomini, il tagma, comandata da un conte o tribuno. Un certo numero di tagma formavano una moira, unità equivalente ad un moderno reggimento, comandata da un duca, o moirarca. Tre moire costituivano un meros, o divisione, comandata da un merarca. A capo dei vari meros, e quindi dell'intero esercito, veniva posto lo strategos, il generale, assistito da un tenente generale, o hypostrategos.

All'interno del tagma, dal tribuno dipendevano almeno due ekatontarchi, ciascuno a capo di cento uomini, e si contavano anche decarchi, a capo di dieci uomini, e pentarchi, a capo di cinque uomini. Venne mantenuta nell'organico la figura del tetrarca, ovvero il comandante di retroguardia e l'ultimo della fila, che si richiamava alla figura falangitica dell'ouragos e a quella legionaria dell'optio.

La modernità della riforma di Maurizio appare ai nostri occhi quasi sorprendente. L'organizzazione delle unità così delineate, e le figure degli ufficiali e sottufficiali al loro comando, sembrano quasi anticipare la struttura di un esercito moderno: basti pensare che il modello legionario si trova indietro nella storia di appena qualche centinaio di anni.

## **2 – L'eredità militare Romana**

Non è difficile riconoscere nello Strategikon l'impronta dell'antica tradizione militare romana. Nella stessa prefazione l'autore sottolinea che, per facilitare la comprensione della materia, "...sono stati impiegati un buon numero di termini Latini e di altre espressioni militari in uso corrente...", quasi a voler assicurare che buona parte degli aspetti formali della tradizione, in primo luogo i comandi, che nel manoscritto sono in lingua latina (sia pure trascritti con caratteri greci), rimane la stessa dell'antico esercito imperiale. Questa circostanza, unita al fatto che ben pochi documenti di carattere tecnico-militare ci sono pervenuti dall'epoca dell'alto impero, è estremamente utile anche per ricostruire o ipotizzare in modo plausibile aspetti poco noti di quel periodo.

Del resto dalla caduta dell'Impero Romano d'Occidente sono trascorsi poco più di duecento anni, e, anche se nell'Impero d'Oriente si parlava ormai il greco per l'uso corrente, gli usi e i costumi militari romani, ai quali si erano ispirati tutti i popoli stabiliti in Europa tra il IV e il VI secolo, non potevano scomparire tanto rapidamente proprio tra gli orgogliosi e legittimi eredi di quella tradizione.

Dal punto di vista dell'organizzazione molto era cambiato rispetto all'esercito dell'alto impero. Nel corso del terzo e quarto secolo la Legione Romana aveva mediamente ridotto la propria consistenza dai circa 5000 uomini dell'età alto imperiale a poco più di mille, e il suo numero era aumentato, anche con l'intento di distribuire meglio le forze su un territorio continuamente soggetto ad incursioni e invasioni.

Nel quarto secolo l'esercito Romano vedeva le sue forze divise organizzativamente in un esercito cosiddetto "campale", composto da truppe professionali e caratterizzate da un'elevata mobilità, e in un esercito "territoriale" o di frontiera, composto da truppe di difesa locale raccolte tra i cittadini delle zone limitanee. L'esercito campale era a sua volta composto, in ordine di rango, dalle legioni cosiddette "palatinae", molto mobili ed altamente specializzate, dalle legioni "comitatenses", di tipo regionale o comunque più stanziale, e dalle "pseudocomitatenses", unità prelevate in caso di necessità dall'esercito territoriale. La Notitia Dignitatum, documento ufficiale del IV-V secolo, elenca circa 200 "legioni" tra Oriente e Occidente, di cui 42 dell'esercito campale.

Alla caduta dell'Impero d'Occidente, l'organizzazione militare dell'impero d'Oriente era rimasta intatta, mentre cresceva gradualmente il peso delle truppe montate a scapito della fanteria, fino a diventare pressoché dominante con l'esercito di Giustiniano nel sesto secolo: del resto "... al generale si consiglia caldamente di avere più cavalleria che fanteria. Questa è adatta solo per il combattimento ravvicinato, mentre la prima è facilmente in grado di inseguire o di ritirarsi, mentre quando scendono da cavallo gli uomini sono in grado di combattere a piedi..." (VIII, 2, 85)

La mobilità era ormai diventata un fattore determinante per una difesa efficace, e poteva essere assicurata solo con un uso estensivo della cavalleria. Del resto la maggior parte dei nemici, molti dei quali come gli Sciti e gli Unni provenivano dalle immense pianure dell'Asia centrale, fondavano la loro forza militare esclusivamente sulla cavalleria: ad esempio gli Avari "... essendo nati e cresciuti sul dorso del cavallo ... quasi non riescono a camminare sulle proprie gambe..." (XI, 2).

Insomma il soldato di punta dell'esercito romano, o romeo, del quinto e sesto secolo, non è più un fante, ma un cavaliere. Ed è diventato anche un esperto arciere, funzione che nell'alto impero era considerata di rango inferiore, ed affidata a truppe specializzate cretesi o siriane: ora " ... a parte gli stranieri, tutti i Romani al di sotto dei 40 anni devono obbligatoriamente possedere arco e faretra ... " (I, 2). Nello schieramento di battaglia le prime file dei cavalieri sono composte da lancieri, le file successive da arcieri a cavallo.

La fanteria pesante continua ad esistere, ma non svolge più il ruolo di "regina delle battaglie" come nel caso dell'antica legione, limitandosi a compiti di presidio e occupazione del territorio. Non è un caso che la sua trattazione nell'ambito dello Strategikon sia relegata all'ultimo capitolo, probabilmente aggiunta solo in un secondo tempo.

Nello Strategikon non si parla più di legioni, di ali o di coorti, ma di meros, di moire e di tagma. Tuttavia il comandante di tagma si chiama "tribuno" e le truppe imperiali sono qua e là nel testo denominate "Romane". Il contubernium si chiama decarchia, ma è organizzato logisticamente allo stesso modo di quello dei tempi di Augusto. Se poco sappiamo di come veniva schierato un contubernium dell'alto impero in battaglia, lo Strategikon ci spiega che la decarchia veniva schierata in colonna, con il decano, o decarca, in prima fila, e gli uomini migliori schierati nelle prime e ultime file.

Identica rimane l'attenzione per la costruzione dei campi fortificati, costruiti secondo uno schema diverso da quello altoimperiale tramandato dallo Pseudo-Hyginus, ma sempre razionali e codificati. E comunque al momento di lasciare il campo, proprio come riportava Flavio Giuseppe nel De Bello Judaico, "... la tromba deve suonare tre volte..." (XII, 22). Allo stesso modo rimane costante e quasi ossessiva l'attenzione per gli aspetti della logistica e dell'organizzazione dei rifornimenti, la cui efficacia è quasi sempre decisiva ai fini della riuscita di un'intera campagna militare; si ha la sensazione che se Cesare avesse scritto, sei secoli prima, un manuale militare per sintetizzare le conoscenze e le tecniche acquisite nel corso delle sue imprese, avrebbe presentato gli stessi contenuti.

### 3 - Note sul testo

Lo Strategikon non è un'opera di valore letterario: scritto con uno stile semplice e lineare, si presenta come un manuale pratico che, nella scia di una lunga tradizione della letteratura greca che parte con il "Poliorketika" di Enea Tattico del IV secolo a.C., primo trattato militare della storia, si limita semplicemente a fornire elementi e nozioni utili per la condotta di una guerra. Costituisce una fonte preziosa di notizie e informazioni non solo sugli eserciti dell'epoca, ma anche su usi e costumi di popoli dei quali oggi rimane ben poco.

La questione della paternità dell'opera è ancora aperta. Non esistono elementi per attribuire con certezza il testo alla penna dell'Imperatore in persona, ma nell'antichità l'attribuzione di un'opera non comportava necessariamente il coinvolgimento diretto da parte dell'autore, specie se si trattava di un personaggio di elevato livello. Appare evidente da molti riferimenti storici e cronachistici come l'autore dovesse essere un personaggio di alto lignaggio vissuto durante gli ultimi anni del regno di Maurizio o al massimo nei primi anni del regno di Foca. Il Codice Laurenziano lo attribuisce ad un certo Urbikios, un letterato vissuto quasi cento anni prima di Maurizio, ma potrebbe facilmente trattarsi di un errore di trascrizione, soprattutto perché l'autore dell'opera dimostra chiaramente una vasta esperienza militare vissuta in prima persona; inoltre alcuni dei nemici descritti nello Strategikon fanno la loro apparizione solo nella seconda metà del VI secolo. Qualche studioso ha ipotizzato l'attribuzione dell'opera al generale Philippicus, che fu cognato di Maurizio e magister militum per orientem, cioè comandante in capo delle truppe sul fronte orientale, soprattutto in virtù dei numerosi riferimenti nel testo alla figura di Annibale di cui il generale era un cultore, ma non emergono in modo evidente ulteriori elementi. In conclusione, se anche non esistono prove che l'autore fu Maurizio in persona, la maggior parte delle evidenze è attualmente a favore di questa ipotesi.

Il manoscritto più completo contenente lo Strategikon è conservato nella Biblioteca Laurenziana di Firenze, con il nome di Codex Mediceo-Laurentianus Graecus 55, 4. Si compone di 404 fogli ed è stato copiato attorno alla metà del 10° secolo sotto il patronato di Costantino VII Porfirogenito, probabilmente come raccolta ufficiale degli scritti di argomento militare da conservare nella biblioteca imperiale. Una seconda famiglia di manoscritti, meno accurati e prodotti attorno all'11° secolo, è conservata rispettivamente a Roma, a Napoli e a Parigi. Una terza tradizione manoscritta è rintracciabile nelle Costituzioni Tattiche dell'imperatore Leone VI (886-912), che include lo Strategikon in un trattato militare più ampio in venti libri. Infine una versione che attinge ad una serie di manoscritti diversi è stata ritrovata nella Biblioteca Ambrosiana di Milano.

L'opera originale consiste di 11 libri, mentre il 12° libro, presente nella maggior parte dei manoscritti, sembra essere stato aggiunto in epoca successiva.

La prima traduzione in latino risale al 1664, ad opera di Johann Scheffer di Strasburgo. Sono state effettuate traduzioni in varie lingue, soprattutto nell'ultimo secolo: si contano versioni in ungherese, in romeno, in russo, in tedesco e ben due in francese. La traduzione in inglese fu intrapresa negli anni 30 dagli americani

Spaulding e Higgins e portata a termine nel 1975 da George T. Dennis. Non risultano traduzioni in lingua italiana, fatto tanto più deprimente se si considera che i migliori manoscritti sono conservati in Italia... In attesa di poter accedere in qualche modo al manoscritto Laurenziano, ritenuto il più completo e attendibile, la presente versione italiana è stata realizzata traducendo dall'inglese il lavoro di George T. Dennis. Sarò grato a chiunque voglia farmi pervenire correzioni, osservazioni o segnalazioni di qualunque genere.

# Indice dell'opera

## **Prefazione**

Libro I – Introduzione .....	8
Libro II – La formazione di battaglia della cavalleria .....	14
Libro III – Le formazioni del tagma .....	21
Libro IV – Le imboscate .....	32
Libro V – I convogli delle salmerie .....	35
Libro VI – Tattiche ed esercitazioni .....	37
Libro VII – Strategia. Gli elementi che un generale deve considerare .....	39
Libro VIII – Consigli generici e massime .....	48
Libro IX – Gli attacchi di sorpresa .....	55
Libro X – Gli assedi .....	61
Libro XI – Caratteristiche e tattiche dei vari popoli .....	64
Libro XII – Formazioni miste, fanteria, accampamenti e caccia .....	70
Bibliografia .....	93

## Lo strategikon

Che le parole e le azioni siano guidate da tutta la Santa Trinità, nostro Signore e Salvatore, ferma speranza e certezza di assistenza divina, che volge a conclusione favorevole importanti e utili imprese.

Ben consapevoli della nostra debolezza, siamo stati motivati unicamente dalla devozione al nostro Impero. Se allora ciò che abbiamo scritto sarà manchevole, la Santa Trinità provvederà ad assisterci e farà da guida ai nostri lettori.

Possa tutto questo avvenire attraverso l'intercessione di nostra Signora, l'Immacolata, sempre Vergine Madre di Dio, Maria, e di tutti i Santi, perché benedetto è nostro Signore per gli eterni secoli dei secoli. Amen.

Lo stato delle forze armate è stato trascurato per lungo tempo, ed è caduto così completamente nell'oblio, per così dire, che quelli che assumono il comando di truppe non capiscono neanche gli argomenti più ovvii e incontrano ogni genere di difficoltà. A volte sono i soldati ad essere accusati di mancanza di addestramento, a volte i generali di inesperienza.

Ci siamo decisi tuttavia a scrivere qualcosa su questo argomento, nel modo migliore possibile, brevemente e semplicemente, attingendo in parte agli autori antichi e in parte alla nostra limitata esperienza di servizio attivo, con un occhio più all'utilità pratica che alla ricercatezza dei termini. In questo modo non abbiamo alcuna pretesa di aprire nuove strade o di tentare di migliorare quanto già fatto dagli antichi. Questo perché essi, indirizzando i loro scritti a uomini colti e ricchi di esperienza, affrontavano argomenti non facilmente comprensibili dai profani, e sorvolavano su materie fondamentali e introduttive che sono particolarmente necessarie oggi. A nostro giudizio è essenziale oggi non trascurare anche le cose più ovvie, che sono fondamentali se si vogliono comandare truppe con successo. Abbiamo quindi concepito un manuale elementare piuttosto modesto o un'introduzione per quanti intendono dedicarsi all'arte del comando, che dovrebbe facilitare il progresso di chi desidera raggiungere una migliore e più approfondita conoscenza di quelle antiche teorie dell'arte della guerra. Per questo motivo, come già sottolineato, non abbiamo posto attenzione alle piacevolezze dello scrivere aggraziato o alle parole dal bel suono. Non c'è nulla di inviolabile in quanto stiamo facendo. La nostra preoccupazione si è concentrata piuttosto sulla praticità e semplicità di espressione. Con questo in mente, per facilitare la comprensione della materia, sono stati impiegati un buon numero di termini Latini e di altre espressioni di uso militare corrente. Se quindi si potrà trovare qualcosa di utile in questo lavoro, ringraziamo Dio Onnipotente, che ci ha aiutato a comprendere qualcosa di questi argomenti. E se qualche generale, attraverso l'esperienza e la diligenza, dovesse giungere a capire qualcosa di più attorno a queste materie, dovremo ancora ringraziare Dio, il datore di tutte le cose buone, nella speranza, se siamo sembrati troppo entusiasti, di venire giudicati con indulgenza.

In primo luogo raccomandiamo al generale che la sua più importante preoccupazione sia l'amore di Dio e della Giustizia. Costruendo su questi, si sforzerà di guadagnare il favore di Dio, senza il quale è impossibile portare a termine qualsiasi piano, per quanto bene possa sembrar concepito, o sconfiggere qualunque nemico, per quanto debole possa venir considerato. Questo perché tutte le cose sono governate dalla provvidenza di Dio, una provvidenza che si estende anche agli uccelli e ai pesci. Un timoniere, ora, anche il migliore, trova che la sua abilità è inutile quando i venti non soffiano a favore, ma quando egli li ha con sé e impiega anche la sua abilità per sfruttarli, egli non ha difficoltà a governare la corsa della nave. Così è per un buon generale. Armato col favore di Dio e, senza fermarsi per riposare, impiegando le sue capacità tattiche e strategiche, egli gestisce l'esercito che gli è stato affidato con sicurezza, ed è in grado di sventare le diverse insidie del nemico. Questo è ciò che fa volgere le situazioni a proprio vantaggio e che porta i propri piani ad una conclusione positiva. Ai suoi collaboratori il generale deve apparire calmo e ordinato; la sua alimentazione e il suo vestiario devono essere ordinari e semplici; il suo seguito non deve apparire complicato e ostentato; deve essere infaticabile e sollecito nell'osservare i propri doveri, mai negligente e trascurato; attenzione e perseveranza lo accompagneranno facilmente attraverso le situazioni più difficili. Se egli non mostra attenzione per un problema, quel problema non mostrerà attenzione per lui.

Egli deve spesso prendere decisioni sui suoi problemi più importanti e mettere in pratica ciò che ha deciso col minor indugio e rischio possibile. Poiché è l'opportunità che risolve i problemi. Ai suoi subordinati egli deve apparire sempre controllato. Non dovrà essere morbido nel trattare con quanti hanno commesso reati di codardia o di trascuratezza nella speranza di essere considerato un buon capo, poiché un buon capo non incoraggia codardia e pigrizia. D'altra parte egli non dovrà punire sbrigativamente e senza una completa indagine solo per dimostrare che sa agire con fermezza. Il primo atteggiamento porta al disprezzo e alla disobbedienza; il secondo ad un comprensibile odio con tutte le sue conseguenze. Entrambe sono situazioni estreme. La condotta migliore è quella di coniugare timore e giustizia, cioè comminare una giusta punizione ai responsabili dopo aver provato la loro colpevolezza. Questo, per uomini ragionevoli, non è punizione, ma correzione, ed aiuta a mantenere ordine e disciplina.



## Libro I – Introduzione

### *1 - L'addestramento e l'esercitazione individuale del soldato*

[Il soldato] deve essere addestrato a tirare con rapidità da appiedato, sia alla maniera Romana che a quella Persiana (1). La velocità è importante nel rilasciare la freccia e nello scoccarla con forza. Ciò è fondamentale e dovrebbe essere praticato anche a cavallo. Infatti, anche quando la freccia è ben indirizzata, un tiro fiacco non serve a nulla.

[Il soldato] deve esercitarsi a tirare velocemente a piedi da una certa distanza verso una lancia o qualche altro bersaglio. Deve anche tirare rapidamente dal cavallo mentre è al galoppo, sia di fronte che dietro di lui, a destra e a sinistra. Deve anche fare pratica nel saltare a cavallo. Mentre è in sella al galoppo, dovrebbe tirare velocemente una o due frecce, riporre l'arco teso nella sua custodia, se è grande abbastanza, o in una semicustodia realizzata appositamente, e poi afferrare la lancia che porta dietro la schiena. Quindi, mantenendo l'arco teso nella sua custodia, deve tenere la lancia in mano, rimetterla velocemente dietro la schiena e afferrare di nuovo l'arco (2). È una buona idea che i soldati si esercitino mentre sono a cavallo durante le marce nei propri paesi. Per tali esercizi è bene comunque non disturbare la marcia e non stancare i cavalli.

### *2 – L'armamento del cavaliere e l'equipaggiamento base da fornire*

Mentre l'addestramento individuale procede in modo soddisfacente, i soldati devono essere armati dai loro ufficiali comandanti. L'equipaggiamento appropriato necessario in guerra può essere preparato durante il tempo libero nei quartieri invernali. Ogni soldato deve avere un equipaggiamento adeguato al suo rango, alla sua paga e alle sue prerogative: questo vale soprattutto per i comandanti di un meros, di una moira o di un tagma e per gli ekatontarchi, i decarchi, i pentarchi, i tetrarchi e per i Bucellarii (3) e i Federati (4).

Essi devono avere una cotta di maglia dotata di cappuccio che arriva fino alle caviglie, che può essere tenuta ferma da lacci o anelli, insieme a custodie per il suo trasporto; un elmetto con in cima piccole piume; un arco adatto alla propria forza e non più potente, meglio se provato sul lato più debole; una custodia larga abbastanza per accogliere l'arco teso, con corde di ricambio nelle tasche della sella; una faretra chiusa in grado di contenere trenta o quaranta frecce; lime e punteruoli da tenere nella bandoliera; una lancia da cavalleria del tipo Avaro (5) con cinghiette di cuoio a metà dell'asta e con pennoncelli; una spada; collare tondo del tipo Avaro, fatto con l'orlo in lino all'esterno e in lana all'interno.

I giovani stranieri non addestrati all'uso dell'arco devono avere lancia e scudo. Non è una cattiva idea per i Bucellarii fare uso di guanti di ferro e di piccoli nastrini che pendono dalle cinghie posteriori e pettorali dei cavalli, così come di piccoli pennoncelli che pendono sulle proprie spalle dalla cotta di maglia. Più di bell'aspetto è l'armamento di un soldato, più fiducia egli guadagna in sé stesso, e maggior timore incute nel nemico.

A parte gli stranieri, tutti i Romani al disotto dei quaranta anni devono obbligatoriamente possedere arco e faretra, che siano arcieri esperti o appena mediocri. Dovrebbero poi avere due lance, per averne una di riserva nel caso che la prima manchi il colpo. Gli uomini meno abili devono usare archi più leggeri. Con sufficiente tempo a disposizione, anche quanti non sanno come tirare impareranno, per questo è necessario che si esercitino.

I cavalli, specialmente quelli degli ufficiali e delle altre funzioni specializzate, in particolare quelli delle prime file dello schieramento di battaglia, devono avere corazzature protettive in ferro sulla testa e piastre pettorali in ferro o in feltro, oppure protezioni sia sul petto che sul collo, alla maniera degli Avari. Le selle devono avere tessuti larghi e spessi; le briglie devono essere di buona qualità; attaccate alla sella devono esserci due staffe (skala) di ferro, un laccio con cinghie, una pastoia, una tasca da sella grande abbastanza per contenere razioni per tre o quattro giorni quando necessario. Devono esserci quattro nastrini sulla cinghia posteriore, uno sulla testa e uno sotto il mento [del cavallo].

Il vestiario degli uomini, in particolare le loro tuniche, fatte di lino, di pelo di capra o di lana grezza, deve essere ampio e coprente, tagliato secondo il modello degli Avari, in modo tale che si possa allacciare per coprire le ginocchia mentre sono a cavallo, e offrire un aspetto ordinato. Gli uomini devono inoltre essere provvisti di un mantello molto ampio, o di un mantello di feltro dotato di cappuccio con ampie maniche, grande abbastanza da poter essere indossato sopra l'armatura, arco e cotta di maglia compresi; indossando questo indumento sopra la cotta di maglia e l'arco, possono inoltre, in caso di pioggia o di umidità da condensa, proteggere il loro armamento senza trovare difficoltoso l'uso dell'arco o della lancia. Questi mantelli sono necessari anche durante le azioni di pattuglia, quando coprono la maglia impedendo che il nemico possa scorgere a distanza la sua lucentezza, e offrono inoltre qualche protezione contro le frecce.

Ogni squadra deve avere una tenda, oltre a falcetti e scuri per far fronte ad ogni necessità. E' bene avere tende di tipo Avaro, in cui si combinano praticità e bell'aspetto.

Gli uomini, specialmente quelli che ricevono un'apposita indennità, dovrebbero certamente avvalersi di servitori, sia liberi che schiavi, secondo il regolamento in vigore. Al momento della distribuzione della paga occorre fare attenzione, così come per i soldati, nel registrare i servi e le loro armi, e bisogna indagare per sapere a che titolo ricevono la loro paga. Se questo venisse trascurato e ci si ritrovasse senza servi, allora nel momento della battaglia sarà necessario distaccare dei soldati per la sorveglianza dei carriaggi dei bagagli, sottraendo dei combattenti ai ranghi. Ma se, come può facilmente accadere, alcuni uomini non sono in grado di permettersi dei servi, allora sarà necessario esigere che tre o quattro uomini dei ranghi inferiori si consorzino per mantenere un servitore. Una soluzione analoga può essere applicata per gli animali da carico, che possono essere necessari per il trasporto delle cotte di maglia e delle tende.

I campi delle bandiere di ogni meros devono essere dello stesso colore, e i festoni (6) di ogni moira devono avere anch'essi ognuno il proprio colore, in modo che ogni tagma possa facilmente riconoscere il proprio stendardo. Altri segni distintivi ben noti ai soldati devono essere riportati sui campi delle bandiere, in modo tale da poter essere facilmente riconosciute secondo il meros, la moira e il tagma. Gli stendardi del merarca devono essere particolarmente grandi e riconoscibili dai propri uomini anche a grande distanza.

Il generale deve curare che il convoglio dei bagagli trasporti armi di riserva, specialmente archi e frecce, per rimpiazzare le armi che potrebbero andare perdute.

Nei quartieri invernali i comandanti dei tagma, se non possono acquistare facilmente rifornimenti sul posto, devono stabilire i propri bisogni. Devono quindi fare in modo che i merarchi sappiano quanti cavalli e che genere di armi ed equipaggiamento siano necessari per le truppe sotto il proprio comando, in modo che il generale possa tempestivamente organizzare il loro acquisto per i soldati.

Oltre alle custodie in cuoio per le cotte di maglia, i soldati dovrebbero averne anche in vimini leggero. Durante la battaglia e nelle incursioni queste possono essere trasportate dietro la sella dai fianchi del cavallo. Quindi se, ad esempio nel caso di un contrattempo, gli uomini con i cavalli di scorta non fossero disponibili per un giorno, la cotta di maglia non resterà priva di protezione e non si rovinerà, e i soldati non saranno affaticati dal peso costante dell'armatura.

### *3 – Le varie qualifiche degli ufficiali e dei soldati*

Dopo aver descritto l'addestramento individuale del soldato e il suo armamento, crediamo sia necessario spiegare il significato dei nomi degli ufficiali, delle unità e dei soldati, in quanto costituiscono parte integrante dello studio della tattica. La nostra intenzione al proposito è di fornire ai lettori una conoscenza più approfondita, in modo tale che dopo aver sentito questi nomi per la prima volta nessuno possa ignorarne il significato.

In primo luogo, il capo e comandante di tutto l'esercito viene detto il generale (strategos). L'uomo secondo in grado dopo di lui è il tenente generale (hypostrategos). Il merarca è l'uomo a cui è affidato il comando di un meros. Il moirarca è il comandante di una moira ed è chiamato duca. Il meros, o divisione, è un raggruppamento composto da tre moire. Una moira è composta da un certo numero di tagma, di numeri (arithmoi) o di bandon. Un comes (conte), o tribuno, comanda il tagma, il numero o il bandon. L'ilarca, che è il secondo in comando dopo il comes o tribuno, è il primo degli ekatontarchi. Un ekatontarca comanda cento uomini, così come un decarca ne comanda dieci e un pentarca ne comanda cinque. Il tetrarca, noto anche come "guardia", è il capo della retroguardia e l'ultimo della fila. Il portastendardo porta l'insegna del reparto. Presso di lui si trova l'attendente. I moirarchi degli Optimates (7) assumono il nome di tassiarchi. L'assistente o scudiero di uno degli Optimates viene detto "uomo d'arme".

Cursoros è il termine usato per indicare le truppe d'assalto che si muovono davanti alla prima linea e che inseguono il nemico in fuga. Defensores sono chiamati quelli che seguono, senza caricare o rompere i ranghi, marciando in buon ordine a supporto delle truppe d'assalto nel caso in cui queste dovessero essere respinte (8). Deputatos è il nome di quelli che seguono dietro le linee, incaricati di soccorrere e curare i feriti in battaglia.

Le squadre di acquartieramento sono le truppe che durante la marcia precedono la colonna principale per scegliere la strada migliore da percorrere e i luoghi più adatti per piantare il campo. I geometri (lat. metatores) sono quelli che misurano e tracciano le linee del campo. Le spie sono chiamate esploratori. I fiancheggiatori sono assegnati alla protezione dei fianchi della prima linea. Gli accerchiatori sono quelli incaricati di aggirare le ali nemiche. Il convoglio delle salmerie è costituito dai rifornimenti dei soldati e comprende i servi, gli animali da soma e il resto del bestiame.

#### *4 – L'organizzazione dell'esercito e l'assegnazione degli ufficiali*

Quando gli uomini sono stati armati secondo le regole e sono stati presi tutti i provvedimenti per il rifornimento dell'esercito, e sono state chiarite le regole impiegate per nominare ufficiali e soldati, l'esercito deve essere diviso in varie unità e comandi, alla cui testa vanno messi ufficiali intelligenti e competenti.

I tagma devono essere costituiti con una forza variabile dai trecento ai quattrocento uomini al massimo, e al loro comando devono essere posti dei conti, detti anche tribuni, prudenti e capaci. I tagma saranno riuniti in moire, o chiliarchie, di duemila o tremila uomini, in funzione delle dimensioni dell'esercito, e posti al comando di moirarchi competenti, detti anche duchi o chiliarchi, che siano prudenti e disciplinati. Le moire vengono raggruppate in numero di tre sotto il comando di un merarca, detto anche stratelate, prudente, pratico, esperto e, se possibile, in grado di leggere e scrivere. Questo è utile soprattutto per il comandante del meros centrale, il tenente generale, che deve essere in grado di assumere, se necessario, tutti i doveri del generale.

L'esercito quindi è organizzato come segue: in primo luogo i cavalieri sono assegnati ai vari tagma, i tagma alle varie moire o chiliarchie, le moire a tre meros, o divisioni, di uguale consistenza numerica, rispettivamente centrale, di destra e di sinistra, che costituiscono il fronte di battaglia al comando del generale. Il tagma non deve superare i quattrocento uomini, eccettuato il bandon degli Optimates, né la moira deve superare i tremila uomini, né il meros deve avere più di seimila o settemila uomini. Se l'esercito è più numeroso, è meglio posizionare le truppe eccedenti al di fuori della formazione dei meros, per supportare la seconda linea, per sorvegliare i fianchi e la retroguardia dei meros, e per circondare o tendere imboscate al nemico. Il meros o la moira non devono essere troppo grandi, altrimenti, col crescere in numero e in estensione, possono creare disordine e confusione. Certamente i tagma non devono essere costituiti tutti con la stessa consistenza numerica: in questo caso il nemico potrebbe facilmente stimare le dimensioni dell'esercito contando gli stendardi. Dunque deve essere osservata la raccomandazione fatta prima, e cioè che il tagma non deve essere costituito da più di quattrocento uomini o da meno di duecento.

#### *5 – Come i comandanti dei tagma devono scegliere i loro ufficiali subordinati, i combattenti migliori e organizzare il tagma in squadre*

Quando è stata stabilita l'organizzazione generale dell'esercito, ogni comandante deve organizzare e dividere il proprio tagma in squadre. Prima di tutto deve selezionare all'interno del tagma uomini giudiziosi e coraggiosi come ekatontarchi, ponendo particolare cura nella scelta dell'ilarca, che deve essere il secondo in comando nel tagma. Quindi deve scegliere i decarchi, che devono essere coraggiosi, abili nel combattimento corpo a corpo e, se possibile, buoni tiratori con l'arco. Quindi vengono i pentarchi e i tetrarchi, le cui qualificazioni devono essere simili.

Infine devono essere scelti altri due uomini per ogni squadra che agiscano come guardie della colonna, arrivando così fino a cinque uomini ritenuti particolarmente validi in ogni colonna. Il resto degli uomini, veterani e reclute, deve essere assegnato alle squadre. Dopo aver provveduto a questo, il comandante deve assegnare le truppe particolarmente capaci secondo le qualità di ognuno, prima gli uomini migliori, poi gli altri, nel relativo ordine.

Due uomini svelti e intelligenti devono essere scelti come araldi, e altri due allo stesso modo come portatori di insegna. Questo genere di selezione e di assegnazione deve essere fatto nelle squadre, cioè nelle colonne. Se non ci sono servi, i soldati più scadenti devono essere assegnati alla cura degli animali da soma, in ragione di uno ogni tre o quattro animali. Un altro uomo capace dovrebbe essere preso dai ranghi regolari e posto con uno stendardo alla testa del convoglio dei bagagli e degli animali. Infine il comandante deve stabilire quante e quali colonne devono essere formate sulla destra dello stendardo e quali sulla sinistra.

#### *6 - I regolamenti sui reati militari da divulgare alla truppa*

Quando le truppe sono state organizzate e le squadre formate, il tagma si deve riunire per decarchie. È bene che gli uomini conoscano già i regolamenti sui reati militari previsti dalle leggi. Tuttavia una copia scritta dovrebbe essere consegnata all'ufficiale in comando in modo che possa spiegarli agli uomini quando ne avrà il tempo.

1) Se un soldato disobbedisce al suo pentarca o tetrarca, sarà punito. E se un pentarca o un tetrarca disobbediscono al proprio decarca, o un decarca al suo ekatontarca, saranno puniti allo stesso modo.

2) Se un qualsiasi membro del tagma oserà fare una cosa del genere al suo ufficiale comandante, il conte o tribuno del tagma, sarà sottoposto alla pena capitale.

3) Se un soldato viene ingiustamente maltrattato da qualcuno, dovrà appellarsi all'ufficiale comandante del suo tagma, ma se ingiustamente maltrattato dall'ufficiale comandante stesso, dovrà rivolgersi all'ufficiale di grado immediatamente superiore.

- 4) Se qualcuno decide di prolungare il periodo della propria licenza, sarà congedato dall'esercito e come civile sarà consegnato alle autorità civili.
- 5) Se dei soldati osano, per qualunque ragione, far parte di una cospirazione, sedizione o ammutinamento nei confronti del proprio ufficiale comandante, saranno sottoposti alla pena capitale, in particolare i capi di una tale cospirazione o ammutinamento.
- 6) Se qualcuno, a cui è stata affidata la difesa di una città o di una fortezza, dovesse tradire o abbandonare il suo posto contro gli ordini del proprio ufficiale comandante, sarà sottoposto alla pena estrema.
- 7) Se qualcuno è stato riconosciuto colpevole di voler disertare al nemico, sarà sottoposto alla pena estrema, non solo lui, ma anche chiunque altro sia stato a conoscenza della sua intenzione senza averlo riferito al proprio ufficiale comandante.
- 8) Se qualcuno, avendo udito gli ordini del suo decarca, non li esegue, sarà punito. Ma se non li esegue per ignoranza degli ordini, il decarca sarà punito per non averlo informato preventivamente.
- 9) Se qualcuno trova un animale disperso o un qualunque altro oggetto, piccolo o grande, e non lo riporta e non lo consegna al proprio ufficiale comandante, sarà punito, non solo lui, ma anche chiunque altro ne sia stato a conoscenza, entrambi per furto.
- 10) Se qualcuno provoca danni ad un contribuente e rifiuta un accomodamento, dovrà pagare il doppio del valore del danno.
- 11) Se qualcuno che riceve un'apposita indennità trascura le proprie armi, e se il suo decarca non lo costringerà ad acquistarle o non lo riferirà al proprio ufficiale comandante, allora saranno puniti sia il soldato stesso che il decarca.

### *7 - Regolamenti sui reati militari da notificare ai comandanti di tagma*

- 12) Chiunque disobbedisca al proprio ufficiale comandante sarà punito secondo le leggi.
  - 13) Chiunque procuri danni ad un soldato lo compenserà rimborsandogli il doppio del valore del danno; e pagherà una somma equivalente se causa danni ad un contribuente. Se nei quartieri invernali, al campo, o in marcia, un ufficiale o un soldato causeranno danni ad un contribuente senza adeguato risarcimento, dovranno rimborsarlo per un valore doppio.
  - 14) Se in tempo di guerra qualcuno decidesse di consentire ad un soldato di andare in licenza, pagherà una multa di trenta nomismata (9). Nei quartieri invernali le licenze possono essere concesse per due o tre mesi, e in tempo di pace al soldato può essere consentito di andare in licenza entro i confini della provincia.
  - 15) Se qualcuno a cui è stata affidata la difesa di una città o di una fortezza, dovesse arrendersi o evacuarla mentre è ancora in grado di difenderla, a meno che si sia trovato in pericolo di vita, sarà soggetto alla pena capitale.
- Dopo che questi regolamenti sui reati sono stati letti, i tagma devono essere schierati in formazione di battaglia, e devono essere resi noti alle truppe riunite i provvedimenti disciplinari per i reati commessi durante il combattimento.

### *8 – Punizioni militari*

Dopo l'organizzazione dei tagma, deve essere letta, sia in Latino che in Greco, la seguente lista di provvedimenti disciplinari:

- 16) Se durante il periodo in cui le linee di battaglia sono state formate, e durante il combattimento, un soldato dovesse abbandonare il suo posto o il suo stendardo e fuggire, o se si spinge più avanti del posto che gli è stato assegnato, o se depreda i caduti, o corre avanti per inseguire il nemico, o attacca i bagagli o il campo del nemico, noi ordiniamo che sia condannato a morte, e che tutto il suo bottino venga confiscato e versato nel fondo comune del tagma, in quanto egli ha abbandonato i ranghi e tradito i suoi camerati.
- 17) Se durante un'azione generica o una battaglia, i soldati a cui era stato ordinato di combattere dovessero tornare indietro – possa questo non avvenire mai – senza una causa accettabile ed evidente, noi ordiniamo che i soldati del tagma che per primo ha iniziato la fuga e si è ritirato dalla linea di battaglia o dal proprio meros, vengano colpiti e decimati dagli altri tagma, in quanto hanno rotto lo schieramento e sono colpevoli della rotta dell'intero meros. Ma se dovesse succedere che qualcuno di loro risultasse ferito in quella stessa battaglia, questi sarà esentato dalla condanna.
- 18) Se uno stendardo dovesse essere catturato dal nemico – possa questo non avvenire mai – senza una causa accettabile ed evidente, noi ordiniamo che gli incaricati della custodia della bandiera siano puniti e degradati al rango più basso nella loro unità o nella schola (10) in cui sono registrati. Se qualcuno di loro risultasse ferito durante il combattimento, sarà esentato dalla condanna.
- 19) Se un meros o l'intera formazione viene messa in fuga – possa questo non avvenire mai – quando un campo è vicino, e se gli uomini non si ritirano verso i difensori o non cercano rifugio nel campo stesso, ma fuggono incautamente in qualche altra direzione, noi ordiniamo che quanti oseranno fare questo vengano puniti per aver abbandonato i propri camerati.

20) Se un soldato in battaglia getta via le proprie armi, noi ordiniamo che venga punito per aver disarmato sé stesso e armato il nemico.

### *9 – Normale ordine di marcia in territorio non ostile*

Un grande esercito non deve essere radunato in un luogo in cui non c'è attività ostile, poiché, avendo tempo a disposizione, i soldati potrebbero lasciarsi andare a sedizioni e ad attività improprie.

In attesa della battaglia l'esercito deve marciare in formazione, procedendo per moira o per meros. Questo perché marciare in formazione è molto più sicuro per i soldati, sia in patria che in territorio ostile. E' molto importante che ogni moira si abitui a farsi seguire dal proprio convoglio dei bagagli coi suoi stendardi, come descritto in un altro punto, e non si mescoli con quelli delle altre unità. Quando il nemico è lontano, la marcia dovrebbe avvenire per moira o per meros. Si deve evitare di riunire l'intero esercito in un unico luogo, poiché gli uomini potrebbero rapidamente trovarsi a corto di viveri, il nemico potrebbe facilmente stimare la forza dell'esercito e il foraggio diventerebbe difficile da ottenere. Mentre ci si avvicina al nemico, a sei, sette o anche dieci giorni di distanza, le truppe devono essere riunite, e contemporaneamente deve essere attivato il campo, come è spiegato nella sezione sui campi.

Se la marcia avviene in regioni o luoghi sconosciuti, i geometri devono precedere l'esercito di un giorno, con il compito di verificare il luogo in cui deve essere posizionato il campo e di attribuire uno spazio adeguato alle esigenze di ciascun meros. Le squadre di acquartieramento devono cavalcare con un giorno di anticipo per individuare gli approvvigionamenti di acqua e di foraggio.

Quando le truppe durante una campagna incontrano terreno accidentato, scosceso, fittamente boscoso, o comunque difficile, alcuni soldati devono essere mandati avanti per disboscare o spianare il terreno per quanto possibile, per evitare che i cavalli si possano affaticare. Gli uomini distaccati per questi compiti non devono appartenere agli esploratori o ad altre unità speciali.

Quando l'esercito è in marcia il generale comandante deve essere alla sua testa, con le proprie truppe scelte di scorta che lo precedono come guardia d'onore. Con loro devono trovarsi i cavalli di scorta e gli stendardi dei Buccellarii. Immediatamente dietro di lui vengono gli spatharioi (11), quindi le truppe dei Buccellarii, e quindi il loro convoglio dei rifornimenti. L'ufficiale comandante di ogni meros o moira deve organizzare la sua colonna in maniera analoga, sia che marci da solo che al seguito di un comando superiore.

In corrispondenza dell'attraversamento di fiumi o di altri punti difficili in territori sconosciuti, le squadre di acquartieramento devono andare avanti e, dopo aver prima ispezionato l'area, devono informare il generale sulla natura del territorio, mentre ufficiali competenti devono dare disposizioni per la copertura dell'attraversamento. Se i luoghi sono particolarmente difficili, allora il comandante generale in persona deve lasciare la colonna e rimanere sul posto fino a quando tutti hanno attraversato il punto in sicurezza. Ma il generale dovrebbe fare questo solo se il nemico non è vicino. Poiché in quel caso non deve stare nelle vicinanze, è l'ufficiale comandante di ogni meros a svolgere quella funzione fino a quando ognuno degli uomini al suo comando non è passato felicemente. In caso contrario tutti cercherebbero di andare avanti per primi, il che causerebbe solo attriti e danni.

I campi coltivati devono essere risparmiati, e le truppe non devono marciare attraverso di essi, e non devono causare danni ai contribuenti. Ma se risulta assolutamente necessario passare attraverso i campi, occorre dare ordini per gli ufficiali comandanti di ogni meros o moira di rimanere fino a quando i tagma sotto il loro comando sono passati. Egli deve rimettere i campi in buone condizioni per l'unità successiva e quindi lasciare l'area. A sua volta ogni ufficiale comandante dopo di lui deve svolgere lo stesso compito, e in questo modo il buon ordine del generale e la sicurezza dell'agricoltore saranno state salvaguardate.

Se, quando lo stato del terreno appare difficile, si sorprendono o si incontrano animali allo stato brado lungo la strada, deve essere proibito inseguirli, poiché questo genera rumore e confusione e stanca i cavalli senza motivo. In tempo di pace tuttavia la caccia è necessaria per i soldati.

Se l'esercito è piccolo, occorre sforzarsi di non farlo marciare attraverso aree abitate, sia amichevoli che ostili, in modo tale da non essere osservato da spie che riferiscano l'informazione al nemico, ma si dovrà farlo procedere attraverso altre strade.

### **Note al testo:**

- (1) La maniera Romana consisteva (Bivar, 1972) nel tendere la corda dell'arco con indice e pollice, mentre la maniera Persiana prevedeva l'uso delle ultime tre dita della mano.
- (2) Come si vede, il soldato di punta dell'esercito bizantino del V-VI° secolo è sostanzialmente un arciere a cavallo o un lanciere. La fanteria continua ovviamente ad esercitare il suo ruolo, ma ad essa sono affidati essenzialmente compiti di scorta, occupazione e presidio, qualitativamente inferiori, e non quello di vincere le battaglie come avveniva per l'antico esercito romano.
- (3) I Bucellarii (il cui nome discende dal termine bucellatum, la galletta usata in passato dai soldati romani), in origine bande di mercenari al soldo di generali o avventurieri, sono un corpo scelto di scorta del generale o dell'Imperatore, con funzioni paragonabili a quelle dei pretoriani.
- (4) I Federati sono truppe scelte straniere, originariamente germanica o unna, dapprima al seguito di capi tribali alleati ed in seguito inquadrati sotto il comando di ufficiali romani.
- (5) Gli Avari erano un popolo nomade proveniente dall'Asia centrale, che aveva stabilito una specie di impero nell'Europa centro-orientale. L'influenza esercitata dagli Avari in ambito militare sull'esercito bizantino è talmente marcata, come è possibile constatare nel seguito, che finisce per condizionarne pesantemente usi e costumi.
- (6) Si tratta di pennelli filanti di tessuto colorato applicati alle bandiere o agli stendardi.
- (7) Gli Optimates, che prendono il nome dalla fazione aristocratica dell'antica Repubblica Romana, sono truppe di elite, costituite generalmente da nobili Goti armati alla maniera germanica, e sono solitamente schierate in seconda linea.
- (8) Il ruolo tattico ricorda quello del legionario pesante di Vegezio, che non deve "nec fugere, nec sequi" (II, 17).
- (9) Il nomisma (in latino solidus) è una moneta di oro puro introdotta da Costantino nel 309 e utilizzata fino al regno di Costantino VII (913–959).
- (10) La schola è una sorta di corporazione o associazione professionale riservata a figure specializzate dell'esercito, in genere di grado elevato.
- (11) Gli spatharioi (portatori di spada) sono guardie del corpo d'onore del generale. Il titolo col tempo divenne una qualifica nobiliare.

## Libro II – La formazione di battaglia della cavalleria

### *1 - L'utilità e la necessità di schierare l'esercito su due linee*

Schierare l'intero esercito in una sola linea di fronte al nemico per una generica battaglia di cavalleria, senza predisporre riserve per varie eventualità nel caso di un rovescio, è il marchio dell'uomo inesperto e assolutamente sconsiderato. Infatti non è, come qualche profano potrebbe immaginare, dalla massa degli uomini, dall'indiscutibile coraggio, o dal semplice assalto frontale che vengono decise le battaglie, ma, se Dio vuole, dalla strategia e dall'abilità.

La strategia si serve di tempi e di luoghi, di sorprese e di vari trucchi per superare in astuzia il nemico, con l'idea di raggiungere i propri obiettivi anche senza combattere. La strategia è essenziale per sopravvivere ed è la vera caratteristica di un generale intelligente e coraggioso. L'abilità consente all'esercito di mantenere disciplina e coordinazione, oltre alla propria sicurezza, mentre vengono cambiate le sue formazioni di battaglia e gli attacchi, e non solo per sventare gli inganni del nemico, ma per rivolgerli contro di lui. Con questo principio in mente i più antichi scrittori militari organizzarono i loro eserciti in drungi (droungoi) (1), divisioni e moire di forza variabile in funzione delle situazioni, così come gli Avari e i Turchi si schierano oggi mantenendosi in quella formazione, in modo tale da poter essere velocemente chiamati a sostenere qualsiasi unità che inizi a cedere durante la battaglia. Questo perché essi non si schierano in un'unica linea di battaglia, come fanno Romani e Persiani, rischiando la sorte di decine di migliaia di cavalieri in un sol colpo. Ma formano due, talvolta anche tre linee, distribuendo le unità in profondità, specialmente quando le loro truppe sono numerose, e possono così facilmente intraprendere qualsiasi tipo di azione. Schierare l'intero esercito in un'unica linea di battaglia, specie se composta di lancieri, equivale, a nostro avviso, a cercare un mucchio di guai. Se è un esercito grande dovrà allungarsi su una grande distanza; una parte si ritroverà disposta su terreno inadatto, la lunghezza della linea gli creerà disordine e difficoltà di gestione, non ci sarà coordinamento tra le unità, e, come conseguenza, potrà rompere lo schieramento ancora prima del contatto col nemico. Inoltre se verrà aggirato o attaccato a sorpresa dal nemico, senza supporti dalla retroguardia o dai fianchi, senza alcuna protezione o forza di riserva, sarà costretto a ritirarsi con una fuga precipitosa.

Va aggiunto inoltre che durante il combattimento vero e proprio nessuno può controllare efficacemente l'intera battaglia, poiché la linea è troppo estesa, e qualcuno potrebbe disertare dai propri reparti senza essere visto e dare a tutti gli altri un pretesto per ritirarsi. Se si ritirano, non c'è alcun modo di tornare indietro o di contenere la fuga, dato che nessuno torna indietro se, come detto, l'intero esercito è in fuga. A volte truppe disposte su un'unica linea possono dare l'impressione di vincere la battaglia e di ricacciare indietro il nemico, ma nella mischia la loro formazione certamente si romperà e l'inseguimento sarà disordinato. Se il nemico in fuga dovesse rivolgersi verso gli inseguitori, come fanno frequentemente gli Sciti, o se qualche altra forza dovesse tendere improvvisamente un agguato, allora gli inseguitori saranno certamente costretti a fuggire, poiché, come detto prima, non c'è nessuno che possa respingere questo attacco imprevisto.

Può sembrare che schierare le truppe lungo un'unica linea abbia un vantaggio, che sembra tale solo in apparenza, e cioè che a distanza una tale linea apparirà molto grande e imponente e potrà prontamente essere impiegata in manovre di aggiramento, ma questo può facilmente essere ottenuto in altri modi che saranno illustrati in seguito. Noi crediamo che, se seguiamo il semplice ragionamento, esistono molte ragioni eccezionalmente convincenti che portano alla conclusione che devono esistere due linee, una delle quali a supporto, secondo lo schema illustrato appresso. In primo luogo le truppe della prima linea combatteranno più volentieri sapendo che le loro spalle sono protette dalla seconda linea e i loro fianchi dalle ali. Poi un uomo della prima linea non è indotto a fuggire se sa che molti altri soldati sono schierati alle sue spalle, cioè in seconda linea, e che vedranno subito se qualcuno abbandona il proprio posto. In battaglia questo può essere estremamente importante. Supponendo che la prima linea si ritiri o venga respinta, allora la seconda è lì come supporto e luogo di rifugio. Questo consente di raccogliere le truppe e permette loro di rivolgersi contro i loro attaccanti. Anche quando stiamo inseguendo il nemico possiamo attaccare con sicurezza, perché se qualcuno dei nemici si rivolta verso di noi, o se c'è un attacco improvviso da un'altra parte, allora la seconda linea può mantenere la sua posizione, entrare in battaglia e proteggere la prima linea. Inoltre se la prima linea viene realmente messa in fuga, in modo da non poter essere riportata in azione contro il nemico, la seconda linea, ancora in buon ordine, ingaggerà facilmente battaglia col nemico, anche se, come detto, hanno messo in fuga la prima linea. Questo perché la formazione del nemico verrà necessariamente spezzata e dispersa dal combattimento quando incontra una forza in buon ordine come la seconda linea. La ragione più convincente di tutte è che la doppia linea di battaglia è, come detto, non solo più appropriata contro una forza nemica equivalente, ma anche contro forze superiori, come è chiaro dal ragionamento e dallo studio del diagramma che segue.

Forse qualcuno può obiettare che se la prima linea viene sconvolta o respinta, la seconda linea sarà facilmente spinta indietro con essa. La nostra risposta è che se la vittoria sembra precaria con due linee, che speranza può esserci quando c'è una sola linea e quella viene sconvolta? All'ulteriore obiezione che lo

schieramento dell'esercito è indebolito se lo si divide in due linee di battaglia, potremmo ammettere che ciò sarebbe giusto se la forza venisse realmente divisa e una metà venisse tenuta fuori dall'azione. Ma in realtà non abbiamo diviso la forza, abbiamo solo cambiato la sua formazione. Quel che è avvenuto è che l'intera forza, che era stata prima dispiegata su una lunga e sottile linea retta, è ora schierata su due linee. Non abbiamo escluso nulla dall'azione, abbiamo solo modificato la sua disposizione e, con i metodi descritti, aumentato la sua forza.

## *2 - Sistemazione dei tagma nel fronte di battaglia*

Per le ragioni dette, ogni esercito di cavalleria, sia grande che di medie dimensioni, deve essere diviso in moire e meros, o nei cosiddetti drungi, di dimensione variabile. Ovviamente il generale deve usare tutte le risorse della sua intelligenza per evitare meglio che può di ingaggiare apertamente battaglia contro un esercito largamente superiore in numero al proprio, specialmente se incontra popoli che combattono guerre in modo organizzato. Se è presente un esercito composto da fanteria, dovrebbe essere formato come spiegato nel libro che tratta la materia. Se l'intera forza è montata, e deve combattere contro altre truppe di cavalleria, dividi la cavalleria su tre linee. Organizza la prima linea, detta promachos, in tre divisioni uguali, con ogni divisione o meros composta da tre moire. Il tenente generale deve prendere posto nel meros di centro, gli altri due merarchi nelle divisioni ai due lati, ciascuno al centro tra i moirarchi sotto il suo comando.

## *3 - Cursores e defensores*

La proporzione di cursores e defensores in queste divisioni dovrebbe essere tale che un terzo di ogni meros consista di cursores, preferibilmente arcieri, posizionati sui fianchi; i rimanenti due terzi, al centro di ogni meros, dovrebbero consistere di defensores.

## *4 - Fiancheggiatori e accerchiatori*

A fianco del meros di sinistra di questa prima linea, dove è naturale attendersi aggiramenti e movimenti di accerchiamento ostili, vengono posizionati due o tre bandon come fiancheggiatori, con il loro fronte allineato con quello del meros. A lato del meros di destra vengono posizionati un bandon o due di arcieri, detti accerchiatori. Organizza la seconda linea, riportata a sostegno, che deve consistere di circa un terzo dell'intero esercito, in quattro meros, come mostrato nello schema che segue, posizionata alla distanza di un tiro d'arco (2) dall'uno all'altro fianco. Schiera questi meros con un fronte doppio, per poter fronteggiare attacchi alle spalle. Dai due ultimi meros di questa linea dovrebbero essere distaccati un bandon o due, e posti ad un tiro d'arco per formare una terza linea, la retroguardia.

Per allineare in ogni punto quei comodi intervalli tra i meros della seconda linea, e per fare apparire l'intera seconda linea come un solo corpo di truppe senza che perdano l'allineamento quando si muovono, uno o due bandon devono essere collocati in questi intervalli lungo l'intera distanza dello spazio libero. Essi dovrebbero avere una profondità di due o più file di cavalieri, meglio se quattro o più, in funzione della forza dell'esercito. Come risultato, quando venisse il momento di offrire un rifugio alle unità della prima linea che si ritirano, questi tre bandon schierati negli spazi liberi verrebbero ritirati verso la retroguardia, lasciando gli spazi liberi per le truppe che si ritirano. In questo modo trasformano gli spazi liberi in un rifugio per le truppe che arretrano, come abbiamo mostrato, e allo stesso tempo possono ricacciare indietro uomini che cercassero di disertare verso le retrovie. Inoltre, quando formano la terza linea con la retroguardia, possono contribuire a respingere una forza nemica che comparisse alle spalle per minacciare la seconda linea e mantenere così quel settore intatto. Se invece l'esercito è di media grandezza, cioè da cinquemila a diecimila o dodicimila uomini, la seconda linea consisterà di due meros invece di quattro, lasciando uno spazio libero per ricevere le truppe che si ritirano. Se l'esercito contiene meno di cinquemila uomini, la seconda fila consisterà di un solo meros.

## *5 - Agguati alle spalle e ai fianchi della linea nemica*

In aggiunta a quanto sopra, tre o quattro bandon, detti "truppe di agguato", devono essere schierati su entrambi i lati della linea di battaglia, nel modo spiegato in un'altra parte. Essi devono prevenire il nemico dal tendere agguati alla nostra sinistra, e possono a loro volta tentare attacchi di sorpresa alla destra del nemico, se il terreno lo consente. Andrebbe notato che attacchi ben coordinati contro la retroguardia e i fianchi del nemico sono molto più efficaci e decisivi degli attacchi e delle cariche frontali dirette. Se la forza nemica è più piccola, tali attacchi, cogliendoli di sorpresa infliggono danni maggiori, poiché le truppe respinte troveranno difficile raggiungere posizioni sicure. Se la forza nemica è equivalente alla nostra o anche superiore, si troverà coinvolta in una lotta seria, venendo indotta a credere che gli attaccanti sono numerosi. Di conseguenza un piccolo esercito non dovrebbe prepararsi a fronteggiare un nemico organizzato e più



numeroso in una battaglia aperta, tranne che in caso di necessità. Se la necessità si presenta, non ammassare tutte le tue truppe di fronte, e anche se il nemico è superiore in numero, dirigi le tue operazioni contro la retroguardia e i fianchi. Per questo è pericoloso e insicuro, sotto qualsiasi condizione e contro qualunque popolo, accettare un combattimento puramente frontale, anche se il nemico schiera di fronte una piccola quantità di truppe.

Per riassumere, tutti i tagma di cavalleria vengono distribuiti in una prima e una seconda linea, nel modo descritto, specialmente se l'esercito è grande. Essi sono distaccati come defensores, cursores, fiancheggiatori, accerchiatori, truppe di agguato, di supporto e di retroguardia.

## *6 – Profondità della formazione*

Per quanto riguarda la profondità della linea, le antiche fonti scrivevano che in passato veniva ritenuto sufficiente schierare una profondità di quattro file per ogni tagma, essendo ritenute inutili e senza scopo profondità maggiori. Infatti non può esserci pressione dal fondo dello schieramento attraverso i ranghi, come avviene con una formazione di fanteria, che può costringere gli uomini della prima linea ad avanzare anche contro la loro volontà. I cavalli non possono usare le loro teste per spingere costantemente le file davanti a loro, come invece può fare la fanteria. I capifila, quelli schierati in prima linea, non ricevono aiuto da eventuali file aggiuntive, che siano lancieri o arcieri. Le lance delle file dietro la quarta non possono raggiungere la prima linea; gli arcieri sono costretti a tirare alto a causa di tutti gli uomini davanti a loro, e il risultato è che le loro frecce sono inefficaci in battaglia contro il nemico. Chiunque ne dubiti sarà convinto dall'esperienza diretta. Come stabilito, quindi, una profondità di quattro file si ritiene sufficiente.

Tuttavia, dal momento che è vero che in ogni tagma il numero dei soldati di valore, quelli capaci di agire come capofila nel combattimento corpo a corpo, è limitato, è necessario regolare la profondità della formazione secondo il tipo di unità. Così avviene che i Federati, schierati al centro della prima linea, sono disposti con una profondità di sette uomini, seguiti da uno scudiero se disponibile; e le loro decarchie saranno organizzate di conseguenza. Le compagnie delle Vessillazioni (3) alla loro sinistra avranno anche loro decarchie di circa sette uomini; gli Illirici (4) a destra avranno decarchie di circa otto uomini. Gli altri tagma composti da truppe ordinarie saranno organizzati su decarchie variabili da otto a dieci uomini. Se accade che qualcuno di questi tagma più ordinari sia schierato in prima linea, allora metti otto o dieci uomini in ogni colonna, perché questi tagma sono più deboli. I tagma degli Ottimati, tuttavia, poiché sono truppe scelte e generalmente schierate in seconda linea, avranno circa cinque soldati regolari seguiti da due scudieri, in modo che la decarchia avrà sette uomini. Le profondità che abbiamo descritto rimarranno le stesse nel caso in cui questi tagma venissero trasferiti in prima linea. Contingenti stranieri, se schierati da soli, si dispiegheranno secondo le loro consuetudini. E' vantaggioso impiegarle come truppe d'assalto o da imboscata.

La profondità dunque non deve superare gli otto o al massimo dieci uomini, non importa quanto debole possa essere il tagma, né deve scendere al di sotto di cinque, anche per le migliori unità, poiché le profondità stabilite nel modo esaminato e nelle opportune proporzioni sono adeguate. La lunghezza della prima linea di battaglia, cioè il numero degli uomini di punta, non dovrebbe essere troppo ridotta. La pratica poco accorta fino ad oggi seguita è stata quella di formare i tagma tutti con profondità di dieci uomini, col risultato che, quando tutti sono allineati per l'ispezione, le spie possono rapidamente e facilmente stimare la forza dell'intero esercito contando i capifila, dando per scontato che questa è la profondità da regolamento e che viene mantenuta all'incirca la stessa proporzione. La seconda linea è composta dai rimanenti uomini. E' chiaro, come spiegato sopra, che gli scudieri sono schierati con i tagma degli Optimates, e con i Federati quegli assistenti che forniscono lo stesso servizio.

## *7 – Squadre*

Le squadre dovranno essere composte da giovani e anziani in opportune proporzioni. Altrimenti gli uomini più anziani, se schierati da soli, possono rivelarsi deboli, mentre i più giovani, privi di esperienza possono risultare disorganizzati.

## *8 – Armamento*

L'armamento varierà come segue. Nella prima linea il capofila, e l'uomo dietro di lui, cioè il secondo in colonna, e inoltre l'ultimo della colonna, devono tutti portare la lancia. Tutti gli altri schierati nel mezzo che sanno come tirare dovrebbero essere arcieri, e senza scudi. Questo perché a cavallo è impossibile tendere l'arco con efficacia mentre si porta anche uno scudo al braccio sinistro.

## *9 – Addetti medici (deputato)*

In aggiunta a quanto detto, otto o dieci dei soldati meno validi di ogni tagma dovranno essere assegnati come addetti medici di ciascun bandon, specialmente in quelli della prima linea. Essi dovranno essere svegli, veloci, vestiti con abiti leggeri e senza armi. Il loro compito è quello di procedere dietro il loro tagma ad una distanza di un centinaio di piedi, e di assistere e portare soccorso a quanti venissero seriamente feriti in battaglia, o fossero caduti dal cavallo, o venissero comunque a trovarsi fuori combattimento, in modo tale da non venire calpestati dalla seconda linea o morire a causa di ferite trascurate. Per ogni persona così salvata l'addetto riceverà dalla cassa militare un nomisma in più oltre alla paga. Quindi quando la seconda linea è passata e ha respinto il nemico, essi potranno raccogliere le spoglie dei nemici morti sul campo e consegnarle ai decarchi o capifila del loro tagma, ricevendone una parte come premio per il proprio lavoro. Riteniamo che sia giusto lasciare questo equo ed adeguato diritto ai capifila quando risultano vincitori in battaglia, poiché più di tutti gli altri devono sostenere l'onere di combattere nel primo assalto, e tantomeno può essergli concessa la possibilità di smontare da cavallo e rompere la formazione per fare bottino.

Per facilitare sia all'addetto che al ferito, o disarcionato, la salita sul cavallo di soccorso, entrambe le staffe dovranno essere sistemate sul lato sinistro della sella, una davanti, come di consueto, l'altra dietro. Quando l'addetto e l'uomo fuori combattimento vogliono salire a cavallo, il primo usa la normale staffa davanti, l'altro quella di dietro. E' anche essenziale che portino fiasche di acqua per gli uomini che potrebbero svenire per le ferite.

## *10 – Pennoni delle lance*

Non consigliamo di portare pennoni sulle lance durante la battaglia, in quanto sono inutili in combattimento, mentre possono essere di qualche utilità per apparire di bell'aspetto durante le ispezioni, gli assedi o le parate. Infatti sia nel lancio che nella stoccata con la lancia, il pennone riduce la precisione e la gittata, e quando inizia il lancio può interferire con il tiro degli arcieri delle file posteriori. Inoltre è un inconveniente non lieve nelle cariche, nelle ritirate e nell'effettuare le conversioni, e per questo motivo non dovrebbe essere usato in combattimento. E' possibile tuttavia ottenere entrambi gli scopi, sia il bell'aspetto da lontano della linea di battaglia, che l'utilità pratica: i pennoni possono essere fatti sventolare fino a quando il nemico è ad un miglio di distanza, quindi dovrebbero essere ripiegati e riposti nelle loro custodie.

## *11 – Spie o esploratori*

Dovranno inoltre essere assegnati degli esploratori o spie ad ogni tagma degli Optimates e dei Federati, e ad ogni meros delle truppe regolari, due per ogni tagma, otto o dieci al meros. Essi devono essere sobri, svegli, sani e di bell'aspetto. Scaglionati ad intervalli, in funzione della natura del terreno, prima della battaglia e fino a quando è tutto finito, essi devono tenere il nemico e le sue unità sotto osservazione per prevenire attacchi a sorpresa o altre manovre ostili.

## *12 – Geometri e squadre di acquartieramento*

Dovrebbe inoltre essere presente un congruo numero di geometri che, assieme alle squadre di acquartieramento, vadano avanti per individuare e tracciare lo schema del campo. Un numero parimenti adeguato di addetti logistici dovrebbe essere distaccato con loro per andare avanti, perlustrare le strade e guidare l'esercito al campo.

### *13 – Distanze tra le unità e linee di battaglia*

Quando viene formata la linea di battaglia, come è stato descritto prima e illustrato nello schema, è necessario per le divisioni della prima linea muoversi abbastanza vicine l'una all'altra, in modo che la distanza o l'intervallo tra un meros e l'altro non sia grande, ma sufficiente ad evitare che si accalchino l'uno sull'altro durante la marcia, e per farli apparire chiaramente separati. I fiancheggiatori dovrebbero marciare a breve distanza fino a quando non sono vicini al nemico; allora essi devono allontanarsi sul fianco fino ad una distanza di un tiro d'arco dal meros di sinistra, non di più, specialmente se la linea nemica è più lunga della nostra. Gli accerchiatori dovrebbero trovarsi in una posizione simile sulla destra, come possono richiederlo le circostanze. Le divisioni della seconda linea devono essere a circa un tiro d'arco, dall'uno all'altro lato. Fino a quando il nemico non è vicino, questa linea dovrà seguire la prima a distanza di un miglio o più, in funzione del terreno, in modo che, per quanto possibile, segua non visto dal nemico per impedirgli di osservarla a distanza e adeguare le proprie tattiche. Ma quando il nemico si avvicina e vede la seconda linea, non ha più tempo per cambiare i propri piani; allora la seconda linea dovrà avanzare a circa quattro tiri d'arco dalla prima e regolare i propri movimenti in accordo con questa. Questo perché durante la battaglia essa non dovrebbe essere né troppo lontana dalla prima linea da non poter offrire sostegno, né così vicina da venire coinvolta nella battaglia, specialmente quando si solleva molta polvere. Se troppo vicina, la seconda linea potrebbe attaccare prima che le schiere nemiche si siano disarticolate all'inseguimento della prima linea, che sarebbe ancora disorganizzata e incapace di cooperare con essa. I tagma schierati su entrambi i lati dietro i fianchi della seconda linea devono trovarsi a circa un tiro d'arco per controllare la sua retroguardia e dovrebbero seguire alla stessa distanza.

### *14 – Dimensioni e varietà degli stendardi*

In ogni meros le bandiere o gli stendardi dei tagma dovranno essere abbastanza piccoli e facili da trasportare. Non sappiamo spiegarci perché siano diventati così grandi e ingombranti. L'unica caratteristica per distinguerli dovrebbe essere nei loro festoni. Ma le bandiere dei moirarchi devono essere più grandi e di forma diversa. In modo analogo quelle dei merarchi dovranno distinguersi da quelle dei moirarchi sotto il loro comando. La bandiera del tenente generale sarà diversa da quella dei merarchi. Infine quella del generale dovrà essere chiaramente distinguibile, più grande di tutte le altre e familiare a tutti, in modo tale che, in caso di un rovescio, le truppe vedendolo possano, come detto, radunarsi e riorganizzarsi.

### *15 – La difesa della bandiera*

Quando tutte le bandiere sono state schierate per l'intera lunghezza della linea come mostrato nello schema, quindici o anche venti dei migliori uomini dell'unità dovranno essere distaccati per sorvegliare e difendere ogni bandiera.

### *16 – Il posizionamento degli ufficiali*

Gli ufficiali superiori devono essere schierati in luoghi sicuri, per non correre il rischio di lanciarsi in avanti e di cadere in battaglia, cosa che scoraggerebbe i soldati. Infatti se uno degli ufficiali subordinati dovesse cadere, nessuno se ne accorgerebbe, a parte gli uomini del suo tagma. Ma se cade uno degli ufficiali più importanti, la sua morte, poiché diventa nota a tutti o alla maggior parte delle truppe, causa scoramento nell'intero esercito. Quindi quando l'esercito si trova ad un tiro d'arco o due dalla linea di battaglia del nemico, il tenente generale e i merarchi dovranno disporsi sulla stessa linea degli stendardi e lì dovranno coordinare e organizzare la formazione. Quando la carica sta per cominciare, i loro migliori uomini, posizionati ai loro fianchi, devono disporsi davanti a loro come uno schermo, e sono gli unici a dover impegnare un combattimento ravvicinato. Lo stesso generale, fino al momento della carica, dirige la formazione, la supervisiona e la adatta ai movimenti del nemico. In quel momento egli dovrà unirsi al proprio tagma che è schierato non per la battaglia, ma come una specie di punto di riferimento e di guida per la prima e la seconda linea, cioè nel mezzo della seconda linea.

### *17 – Trombe*

Non riteniamo desiderabile che vengano suonate molte trombe durante la battaglia, poiché questo provoca disturbo e confusione, e i comandi non possono essere compresi correttamente. Se il terreno è pianeggiante, allora una sola tromba è sufficiente, e dovrebbe essere suonata nel meros di centro di ognuna delle linee di battaglia. Se il terreno è accidentato, o se un forte vento o il rumore dell'acqua rendono difficile ascoltare

chiaramente gli ordini, allora sarà bene far suonare una tromba in ognuna delle altre divisioni, così che ne saranno suonate tre in tutta la linea di battaglia. Più si osserva il silenzio, meno disturbati saranno gli uomini più giovani e meno eccitati i cavalli, e più minacciosa apparirà al nemico la linea di battaglia, e sarà più facile recepire i comandi. Per queste ragioni, tutti i suoni indistintamente sono inopportuni dopo che la linea ha cominciato ad entrare in azione.

### *18 – Il grido di battaglia talvolta usato*

Il grido di battaglia, “Nobiscum” (A noi!), che si era soliti lanciare al momento della carica è, a nostro parere, estremamente pericoloso e dannoso. Lanciare il grido in quel momento può provocare la rottura dello schieramento. Questo perché a causa del grido i soldati più timorosi all'approssimarsi del combattimento ravvicinato possono esitare prima dell'urto, mentre quelli più audaci, spinti dall'ardore, possono imprudentemente premere in avanti e rompere la formazione.

Lo stesso problema si presenta con i cavalli, poiché anch'essi hanno un diverso comportamento. Il risultato è che la linea di battaglia è disordinata e priva di coesione, poiché i suoi ranghi possono essere rotti anche prima della carica, il che è molto pericoloso.

Invece del grido, bisognerebbe recitare preghiere al campo nell'effettivo giorno della battaglia, prima che tutti escano dalla porta. Tutti, con la guida dei sacerdoti, del generale e degli altri ufficiali, dovrebbero recitare il “Kirie eleison” (Signore, pietà) per qualche tempo all'unisono. Quindi, come atto di speranza nel successo, ogni meros griderà il “Nobiscum Deus” (Dio è con noi) per tre volte al momento di uscire dal campo. Non appena l'esercito lascia il campo per schierarsi per la battaglia, dovrà essere osservato il più assoluto silenzio, e non dovranno essere pronunciate parole non necessarie. Questo conserva l'esercito nel migliore ordine, e i comandi degli ufficiali possono essere più facilmente compresi. L'autentico vigore dell'assalto può essere trasmesso dalle circostanze di quel momento, dalla opportuna compattezza dei ranghi e dalla presenza del nemico, e non sono necessari altri segnali.

Ma quando l'esercito viene a contatto con il nemico, non è una cattiva idea per gli uomini gridare e incoraggiare, specialmente da parte delle file posteriori, per disorientare il nemico e sollevare il morale dei nostri (5).

### *19 – Araldi*

La funzione degli araldi, ci sembra, risulta utile in quanto prima della battaglia essi si rivolgono alle truppe per incoraggiarle e per ricordare loro le precedenti vittorie. Quando il loro discorso è terminato, ogni tagma deve essere formato e istruito.

### *20 – L'uso di due stendardi*

Dal momento che sappiamo che il nemico in genere fonda le sue stime della forza di un esercito in base al numero degli stendardi, riteniamo necessario che ogni tagma abbia due stendardi, entrambi uguali. Uno è quello ordinario, affidato al comes o tribuno di ogni tagma. L'altro è quello dell'ekatontarca chiamato anche ilarca. Entrambi devono essere portati dal tagma e ugualmente onorati fino al giorno della battaglia. Il giorno della battaglia solo lo stendardo ufficiale deve essere innalzato, poiché sventolare un gran numero di bandiere causa confusione e gli uomini potrebbero non riconoscere la propria. In questo modo è possibile per l'esercito apparire forte in base al numero degli stendardi, e comunque nel giorno della battaglia avere il proprio facilmente riconoscibile. I tagma che si ritrovano con i ranghi fortemente ridotti non dovrebbero sventolare i loro stendardi in una battaglia aperta, ma dovrebbero prendere posto sotto un altro stendardo, poiché essendo pochi di numero non sarebbero in grado di proteggere il proprio, e avere molte bandiere che sventolano può causare confusione nei meros. Come già affermato, tuttavia, occorre fare in modo che ogni bandon abbia non meno di duecento uomini e non più di quattrocento.

**Note al testo:**

(1) Il *droungos*, in latino *globus*, è una formazione irregolare di cavalleria, organizzata per effettuare imboscate e veloci attacchi a sorpresa.

(2) Per “tiro d’arco” si intende la distanza approssimativa corrispondente alla gittata massima di una freccia. Nel caso degli archi compositi la gittata può raggiungere teoricamente i 300 metri, mentre la distanza di tiro utile è sensibilmente inferiore. Da alcuni studi (Bivar) si è tuttavia calcolato che il “tiro d’arco” dello *Strategikon* corrisponde ad una distanza di circa 130 metri.

(3) Le *Vessillazioni*, in origine piccoli distaccamenti di truppe inviate sul teatro di operazioni da grandi unità stanziato altrove, nel sesto secolo costituivano un corpo scelto dell’esercito regolare.

(4) Gli Illirici erano un corpo di truppe scelte, originariamente stanziato in Siria e in Palestina.

(5) Cesare scriveva (DBC, III, 92) una frase molto simile: “... non è senza motivo, ai fini di deprimere il nemico e di animare le proprie truppe, che le trombe suonino da ogni parte e che i soldati gridino...”. L’uso più diffuso delle trombe nell’antico esercito romano lascia tuttavia pensare ad una organizzazione più articolata.

## Libro III – Le formazioni del tagma

### 1 – Legenda dei simboli usati per illustrare la formazione del tagma (1):

- S = Portastendardo
- C = Ufficiale comandante del tagma
- B = Trombettiere
- A = Attendente
- E = Ekatontarca o Ilarca
- D = Decarca, armato con lancia e scudo (2)
- P = Pentarca, armato con lancia e scudo
- R = terzo nella colonna, armato con arco ma senza scudo
- Q = quinto nella colonna, armato con arco ma senza scudo
- K = Cavaliere o soldato, armato come meglio può
- O = Tetrarca, retroguardia armato con arco e scudo

### 2 – Formazione di un tagma della forza di 310 uomini

Ecco lo schieramento di un tagma quando è stato appena schierato per la battaglia ed inizia la sua avanzata. Il tagma deve indubbiamente avanzare in ordine aperto, in modo tale che i cavalieri non si trovino ammassati e non si affaticino prima del combattimento. La distanza da mantenere tra i cavalieri deve essere tale da consentire al cavallo di girarsi agevolmente in qualsiasi momento. Il comando corrispondente è:

“Largiter ambula!”

(Avanzare in ordine aperto!)

Quindi, cavalcando a proprio agio, i soldati avanzano verso il nemico, come mostrato nello schema:

E	D	D	D	D	D	D	D	D	D		D	D	D	D	C	S	D	D	D	D	D		D	D	D	D	D	D	D	D	E
P	P	P	P	P	P	P	P	P	P		P	P	P	P	B	A	P	P	P	P	P		P	P	P	P	P	P	P	P	P
R	R	R	R	R	R	R	R	R	R		R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R		R	R	R	R	R	R	R	R	R
Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q		Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q		Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q
K	K	K	K	K	K	K	K	K	K		K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K		K	K	K	K	K	K	K	K	K
K	K	K	K	K	K	K	K	K	K		K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K		K	K	K	K	K	K	K	K	K
K	K	K	K	K	K	K	K	K	K		K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K		K	K	K	K	K	K	K	K	K
K	K	K	K	K	K	K	K	K	K		K	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K		K	K	K	K	K	K	K	K	K
O	O	O	O	O	O	O	O	O	O		O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O		O	O	O	O	O	O	O	O	O

### 3 – Schema dello stesso tagma con i fianchi in ordine chiuso

Quando, con il nemico alla distanza di circa un miglio, viene deciso di serrare i ranghi sui fianchi dello schieramento, il comando è:

“Ad latus stringe!”

(Serrare i fianchi!)

Le colonne dei cavalieri si avvicinano l’una all’altra, sempre continuando l’avanzata verso il nemico, come è indicato nello schema:

E	D	D	D	D	D	D	D	D		D	D	D	D	C	S	D	D	D	D		D	D	D	D	D	D	D	D	E
P	P	P	P	P	P	P	P	P		P	P	P	P	B	A	P	P	P	P		P	P	P	P	P	P	P	P	P
R	R	R	R	R	R	R	R	R		R	R	R	R	R	R	R	R	R	R		R	R	R	R	R	R	R	R	R
Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q		Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q		Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q
K	K	K	K	K	K	K	K	K		K	K	K	K	K	K	K	K	K	K		K	K	K	K	K	K	K	K	K
K	K	K	K	K	K	K	K	K		K	K	K	K	K	K	K	K	K	K		K	K	K	K	K	K	K	K	K
K	K	K	K	K	K	K	K	K		K	K	K	K	K	K	K	K	K	K		K	K	K	K	K	K	K	K	K
K	K	K	K	K	K	K	K	K		K	K	K	K	K	K	K	K	K	K		K	K	K	K	K	K	K	K	K
O	O	O	O	O	O	O	O	O		O	O	O	O	O	O	O	O	O	O		O	O	O	O	O	O	O	O	O

#### 4 – Schema dello stesso tagma con i fianchi e la retroguardia in ordine chiuso

Quando, alla distanza di tre o quattro tiri d'arco dalla linea nemica, viene deciso di serrare sui fianchi e da dietro, a seconda delle circostanze, il comando è:

“Junge!”

(Serrate i ranghi!)

Allora essi serrano i ranghi gradualmente, sempre continuando ad avanzare. Gli arcieri iniziano a tirare e tutta la linea in ordine chiuso e in modo compatto inizia la carica, come mostra lo schema:

E	D	D	D	D	D	D	D	D		D	D	D	C	S	D	D	D	D		D	D	D	D	D	D	D	E
P	P	P	P	P	P	P	P	P		P	P	P	B		P	P	P	P		P	P	P	P	P	P	P	P
R	R	R	R	R	R	R	R	R		R	R	R	R	R	R	R	R	R		R	R	R	R	R	R	R	R
Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q		Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q		Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q
K	K	K	K	K	K	K	K	K		K	K	K	K	K	K	K	K	K		K	K	K	K	K	K	K	K
K	K	K	K	K	K	K	K	K		K	K	K	K	K	K	K	K	K		K	K	K	K	K	K	K	K
K	K	K	K	K	K	K	K	K		K	K	K	K	K	K	K	K	K		K	K	K	K	K	K	K	K
K	K	K	K	K	K	K	K	K		K	K	K	K	K	K	K	K	K		K	K	K	K	K	K	K	K
O	O	O	O	O	O	O	O	O		O	O	O	O	O	O	O	O	O		O	O	O	O	O	O	O	O

#### 5 – Metodo di addestramento del tagma

Quando il tagma è stato schierato in modo appropriato, l'araldo annuncia ad alta voce i seguenti comandi:

“Silentium. Nemo demittat, nemo antecedit bandum.”

(Fate silenzio! Nessuno arretri, nessuno avanzi davanti allo stendardo!);

“Sic venias vero aequalis facies. Bandum capta, ipso seque cum bando milix. Talis est comodum miles barbati.”

(Avanza in linea con gli altri della tua fila! Osserva lo stendardo, seguilo insieme agli altri della tua compagnia, soldato! Così agisce un soldato valoroso!);

“Si vero bandum demittes eo modo non vero vices. Serva milix ordinem positum. Ipsum serve et tu bandifer “

(Se abbandoni lo stendardo non potrai mai vincere! Soldato, conserva la posizione assegnata! Anche tu, portainsegna, conserva la tua posizione!);

“Sive pugnas sive seques inimicum sive aequalis facies, non forte minare ut ne sparges tu suum ordinem.”

(Sia che combatti, sia che insegui il nemico, sia che tu rimanga in linea, non caricare impetuosamente per non rompere il tuo schieramento!).

Un singolo tagma deve essere addestrato come segue. Ad un dato segnale [deve] avanzare e fermarsi, sia che si stia sull'attenti che in movimento. Se il comandante vuole che le truppe avanzino, grida:

“Move!”

(Avanti!)

che equivale a kineson in greco. Questo segnale può essere dato anche con la tromba o con il movimento del pennone di una lancia. E così il tagma avanza. Se vuole che si fermi, grida il comando:

“Sta!”

(Alt!)

oppure dà il segnale con un colpo sullo scudo, con un movimento della mano o con la tromba. E così il tagma si ferma.

Nel caso voglia farli marciare in ordine aperto, il comando è:

“Equaliter ambula!”

(Avanzare uniformemente!)

Per serrare i ranghi con la miglior precisione sui fianchi e da dietro, come illustrato nei diagrammi precedenti, il comando è: “Ad latus stringe!”, mentre i decarchi ordinano: “Ad decharcas!” e i pentarchi: “Ad pentarchas!”.

Allora tutti gli uomini, fianco a fianco, serrano insieme i ranghi, non verso un lato, ma da entrambi i lati a chiudere verso il centro, cioè verso il portastendardo. Questa manovra deve essere praticata anche dal meros, poiché in questo modo i ranghi possono essere chiusi velocemente e in buon ordine. Non appena i decarchi si allineano, anche i tetrarchi o serrafila devono allinearsi. In questo modo, se serrano i ranghi con precisione, sono in grado di impedire efficacemente agli uomini davanti a loro di abbandonare il posto durante la battaglia e di darsi alla fuga nelle retrovie.

Al comando:

“Junge!”

(Serrate i ranghi!)

i soldati serrano i ranghi da dietro per la carica. Con le truppe che marciano in formazione chiusa, in particolare dopo che hanno serrato strettamente i ranghi sui fianchi, gli arcieri iniziano a tirare e viene dato il comando:

“Percute!”

(Carica!)

I decarchi e i pentarchi si protendono quindi in avanti, coprono le loro teste e parte del collo del cavallo coi loro scudi, tengono le lance all'altezza delle spalle, alla maniera dei popoli dai capelli biondi (3), e protetti dal loro scudo cavalcano in buon ordine, non troppo velocemente ma al trotto, per evitare che l'impeto della loro carica scompagini i ranghi prima di giungere all'urto con il nemico, che è un rischio reale. Tutti gli arcieri dietro di loro devono tirare.

Nell'inseguimento del nemico essi devono a volte caricare in ordine aperto, a volte tutti insieme in ordine chiuso. Se in ordine aperto, il comando è:

“Cursu mina!”

(Al galoppo, carica!)

e devono cavalcare a questa velocità per circa un miglio. Se in ordine chiuso, il comando è:

“Cum ordine seque!”

(Seguire in ordine!)

ed essi inseguono con i ranghi serrati.

Per ritirarsi e quindi effettuare una conversione, quando il comandante vuole ritirarsi in ordine aperto grida:

“Cede!”

(Rientrare!)

Al galoppo gli uomini si ritirano, a distanza di un tiro d'arco o due, verso gli uomini in ordine chiuso.

Egli grida di nuovo:

“Torna mina!”

(Voltarsi e caricare!)

Essi allora fanno una conversione come per fronteggiare il nemico.

Devono fare frequente pratica con questa manovra, non solo caricando frontalmente, ma anche a destra e a sinistra, e come se si dirigessero verso la seconda linea. Negli intervalli di quella linea, e talvolta nello spazio tra le linee, devono raggrupparsi nuovamente e tutti insieme in formazione irregolare caricare il nemico. Durante le esercitazioni le lance devono essere tenute alte e non rivolte in basso lateralmente, per non ostacolare il libero movimento dei cavalli.

Per cambiare fronte verso sinistra o verso destra in modo ordinario, manovra questa necessaria per i fiancheggiatori e per gli aggiratori, nel primo caso il comando è:

“Depone senestra!”

(Fronte a sinistra!)

Se a destra:

“Depone dextra!”

(Fronte a destra!)

ed essi cambiano fronte. Se è coinvolto un solo bandon, allora questo cambia fronte. Ma se sono parecchi, allora il primo effettua la manovra e gli altri si adeguano al suo movimento.

Per far fronte ad un attacco alle spalle, l'unità può essere disposta sia facendo rimanere gli uomini nella stessa posizione, sia cambiando il fronte dell'intera linea di battaglia. Se una piccola forza nemica attacca improvvisamente alle spalle, viene dato il comando:

“Transforma!”

(Controfronte!)

Rimanendo sul posto tutti i soldati si girano su sé stessi, mentre solo gli ufficiali e i portastendardi si muovono effettivamente attorno al nuovo fronte che si è aperto alle spalle. Se dietro di loro appare una grande forza nemica, l'ordine è:

“Transmuta!”

(Cambiare posizione!)

E l'unità marcia seguendo lo stendardo.

Le esercitazioni del tagma non devono essere limitate alle formazioni in linea esaminate negli schemi, che si riferiscono solo alla carica principale. E' necessario invece fare pratica anche con formazioni irregolari, avanzando in linea retta e con vari movimenti circolari, dapprima ritirandosi ed effettuando la relativa conversione, poi attaccando a sorpresa il nemico, e infine dando puntuale supporto alle unità in difficoltà. Se i tagma ricavano profitto da queste manovre, saranno preparati per operare sia in ordine chiuso che in ordine aperto, e a disporsi per qualsiasi eventualità. Quando queste esercitazioni sono state svolte correttamente, i soldati prendono confidenza con tutte queste o quasi, e queste nove manovre preparano il tagma per qualsiasi evenienza, che siano schierati per combattere in ordine aperto, in ordine chiuso, o come fiancheggiatori o accerchiatori, poiché sono stati abituati a tutte queste formazioni. E' anche essenziale naturalmente che i bandon si abituino a schierarsi e a cooperare l'uno con l'altro, così come nella normale



linea di battaglia, ma in modo tale da non rendere note al nemico tutte le nostre formazioni. Tranne che per la battaglia vera e propria, l'esercito non deve mai schierarsi nella formazione di combattimento completa; ovvero, quando si sta solo esercitando non dovrebbe essere schierato secondo una prima e una seconda linea, con fiancheggiatori, aggiratori, truppe che si nascondono in formazioni irregolari o da agguato. Queste disposizioni sono materia di strategia piuttosto che di tattica, e non dovrebbero essere rese note prima del tempo durante le esercitazioni, ma devono essere decise sul momento per soddisfare specifiche esigenze.

Che sia un singolo bandon ad esercitarsi, o una moira, o un meros, o l'intero fronte di battaglia, esso deve essere schierato in tre parti. Se è un singolo bandon ad esercitarsi, la maggior parte degli uomini deve essere schierata in ordine aperto. Sulla stessa linea con loro circa dieci cavalieri devono essere schierati in una singola colonna su ciascun fianco in ordine chiuso. Pochi altri soldati, supponiamo dieci, prenderanno posizione sul fronte opposto per simulare il nemico, in modo tale che i nostri diano l'impressione di dirigere la propria carica contro di loro. Quando inizia l'avanzata, le truppe in ordine aperto si separano dal loro supporto in ordine chiuso e manovrano rapidamente come per dare battaglia. Dopo aver cavalcato con decisione in avanti per un miglio o due, essi tornano indietro per circa metà distanza, fanno tre o quattro veloci cariche a destra e a sinistra, e quindi rientrano nuovamente. Dopo tutto questo essi galoppo verso le loro posizioni di partenza nell'area compresa tra i due gruppi in ordine chiuso, e assieme a loro cavalcano come per fronteggiare un nemico all'inseguimento.

Lo stesso tipo di esercitazione deve essere praticato dalle moire. Alcuni dei suoi bandon devono schierarsi in ordine aperto, altri in ordine chiuso. Essi devono quindi scambiarsi i ruoli, quelli in ordine aperto trasformarsi in ordine chiuso e viceversa, con il risultato che tutti loro saranno preparati ad affrontare qualsiasi evenienza. Gli stessi principi si applicano nell'esercitare un meros, così come la prima e la seconda linea di battaglia. Quando parecchi bandon di truppe in ordine aperto si esercitano ad effettuare cariche avvolgenti e sono divisi in due gruppi l'uno contro l'altro, con una parte che carica all'esterno e l'altra all'interno, occorre fare molta attenzione per evitare collisioni tra i cavalieri.

Fiancheggiatori e accerchiatori, insieme a quei gruppi irregolari che si nascondono tra di loro [i drungi], devono essere addestrati separatamente. Quando le linee nemiche si estendono oltre le nostre da entrambi i lati, essi devono mantenere il nostro schieramento allineato e proteggerlo da tentativi di aggiramento da parte del nemico. Essi devono essere addestrati a sviluppare opportune manovre di aggiramento e di avvolgimento contro linee nemiche più corte o della stessa lunghezza delle nostre. Pochi cavalieri, uno o due bandon, dovranno schierarsi di fronte a loro in un'unica linea come per simulare il nemico, in modo tale che gli aggiratori, conformemente alla lunghezza della loro linea, possano prima aggirarli e quindi i gruppi irregolari nascosti tra di loro possano improvvisamente e rapidamente caricare e piombare alle spalle del nemico.

Queste manovre sono semplici e possono essere facilmente praticate da un singolo tagma o da parecchi di essi congiuntamente senza rivelare il nostro ordine di battaglia al nemico. Le altre manovre descritte nel seguito non sono così importanti. Queste esercitazioni dovranno essere messe per iscritto e assegnate ai merarchi e ai moirarchi. Esse devono essere praticate non solo su terreno regolare, ma anche su terreni difficili e in regioni collinose e ricche di dislivelli. E' una buona idea esercitarsi e fare pratica anche in estate, poiché nessuno può prevedere il futuro.

## 6 – Formazione del Meros. Spiegazione dei simboli che illustrano la formazione del Meros e il suo personale.

M = il Merarca

m = il Moirarca

A = Bandon in ordine aperto

C = Bandon in ordine chiuso

F = scudiero dei Federati, quando disponibile

### Formazione del meros dei Federati:

Moira in ordine aperto

Moira in ordine chiuso

Moira in ordine aperto

A	m	A			C	C	C	C	M	C	C	C	C			A	m	A
P	P	P			P	P	P	P	P	P	P	P	P			P	P	P
R	R	R			R	R	R	R	R	R	R	R	R			R	R	R
Q	Q	Q			Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q			Q	Q	Q
K	K	K			K	K	K	K	K	K	K	K	K			K	K	K
F	F	F			F	F	F	F	F	F	F	F	F			F	F	F
K	K	K			K	K	K	K	K	K	K	K	K			K	K	K
O	O	O			O	O	O	O	O	O	O	O	O			O	O	O

*7 – Spiegazione dei simboli che illustrano la formazione della prima e della seconda linea.*

H = il Tenente Generale (hypostrategos)  
D = addetti medici (deputatoi)  
F = bandon di fiancheggiatori  
AC= bandon di accerchiatori  
S = scudieri degli Optimates  
E = cavalli di riserva, se disponibili  
H = carri delle salmerie, se presenti  
Z = stendardo della scorta al convoglio dei carri, se presente  
T = Tassiarca degli Optimates  
G = il Generale



Nel caso in cui l'esercito abbia una forza superiore ai quindicimila uomini, è possibile, ed in effetti consigliabile, organizzare la seconda linea in quattro meros con tre spazi compresi tra di loro, come illustrato nello schema, in modo tale che ogni meros della prima linea abbia il suo spazio. Se l'esercito dispone di una forza moderata, diciamo dai cinque o seimila fino a quindicimila uomini, allora la seconda linea dovrebbe avere due meros e uno spazio libero, secondo lo schema che segue, che mostra un singolo meros. Se l'esercito è ancora più piccolo, cinquemila o meno, allora disponi un solo meros come seconda linea. Gli spazi liberi nella seconda linea tra i meros devono essere proporzionali al numero delle unità schierate in prima linea, in modo tale che ogni spazio sia pari ad un quarto della larghezza [del meros in prima linea]. Ovvero, se il meros in prima linea ha seicento cavalieri da una parte all'altra, lo spazio libero nella seconda linea dovrà accoglierne circa centocinquanta. Come detto prima, la profondità dei tagma schierati in questi spazi liberi dovrebbe essere di solito di quattro, in modo tale da poter essere, se necessario, disponibili anche per un'azione offensiva. Ma se l'esercito è di forza moderata, per essi può essere sufficiente non combattere, ma rimanere per mantenere la seconda linea intatta.

### 9 – Caso di un singolo meros

```

K K K K K K K K K K K K K K K K K K K K K
K K K K K K K K K K K K K K K K K K K K K
K K K K K K K K K K K K K K K K K K K K K
K K K K K K K K K K K K K K K K K K K K K
K K K K K K K K K K K K K K K K K K K K K
K K K K K K K K K K K K K K K K K K K K K
K K K K K K K K K K K K K K K K K K K K K

```

Seconda linea:

```

K K K K K K          K K K K K K
K K K K K K          K K K K K K
K K K K K K          K K K K K K
K K K K K K          K K K K K K

K K K K K K K K K K
K K K K K K K K K K

```

Esempio di un singolo meros schierato come descritto in precedenza. Se questo meros dovesse essere respinto, potrà trovare rifugio nella seconda linea. Quando indietreggia trova spazio nel mezzo, e il portastendardo del tagma o il suo comandante gridano l'ordine:

“Suscipe!”  
(Accogliere!)

### 10 – Formazione di un esercito di forza moderata

```

K K K K K K K K      K K K K K K K K      K K K K K K K K
K K K K K K K K      K K K K K K K K      K K K K K K K K
K K K K K K K K      K K K K K K K K      K K K K K K K K
K K K K K K K K      K K K K K K K K      K K K K K K K K
K K K K K K K K      K K K K K K K K      K K K K K K K K
K K K K K K K K      K K K K K K K K      K K K K K K K K
K K K K K K K K      K K K K K K K K      K K K K K K K K
K K K K K K K K      K K K K K K K K      K K K K K K K K

```

Seconda linea:

```

K K K K K K K K K K K K
K K K K K K K K K K K K
K K K K K K K K K K K K
K K K K K K K K K K K K
K K K K K K K K K K K K

```

Questo schema, con la seconda linea costituita da non più di un meros, è appropriato quando l'esercito è di forza moderata, cioè da duemila fino a cinquemila o seimila uomini o meno. In caso di emergenza la prima linea dovrà spostarsi velocemente verso le estremità o i fianchi della seconda linea, e non verso il suo centro. Se l'intero esercito è costituito da un numero variabile dai cinquemila ai diecimila o dodicimila uomini, la seconda linea deve essere divisa in due meros con uno spazio libero tra di loro, come spiegato prima nel caso di un singolo meros, e dove la prima linea può trovare riparo se venisse respinta. Avendo da quindicimila a ventimila uomini o più, la seconda linea deve consistere di quattro divisioni con tre spazi liberi, come spiegato nel capitolo relativo. Questa disposizione della linea è fondamentale quando l'esercito è eccezionalmente numeroso.

## *Disposizione dei fiancheggiatori e degli accerchiatori quando la linea di battaglia nemica è più lunga o più corta della nostra*

Formazione della prima linea di battaglia con gli accerchiatori nascosti fino al momento del contatto:

		Prima linea nemica					
Fiancheggiatori		Meros		Meros		Meros	Accerchiatori
							Drungi nascosti

Formazione della prima linea di battaglia quando la linea nemica è più lunga e non c'è tempo di estendere la nostra per fronteggiarla:

		Prima linea nemica					
Fiancheggiatori		Meros		Meros		Meros	Accerchiatori

Accerchiamento del nemico quando la sua linea è più corta da entrambi i lati e quando le due linee di battaglia si avvicinano:

		Prima linea nemica						
Fiancheggiatori						Accerchiatori	Drungi	
		Meros		Meros		Meros		

Accerchiamento quando le linee sono di uguale lunghezza:

		Prima linea nemica						
Fiancheggiatori						Accerchiatori	Drungi	
		Meros		Meros		Meros		

Se la linea di battaglia nemica appare essere considerevolmente più lunga su entrambi i lati, il nostro centro, e non i fianchi, deve avanzare per combattere davanti alle altre unità.

Le truppe che si preparano a lanciare un movimento aggirante o accerchiante devono rallentare un pò per permettere ai fianchi di accerchiare la linea nemica prima di entrare in contatto. Se, d'altra parte, la nostra linea è più corta e rischia di essere avviluppata, allora le truppe della nostra seconda linea che seguono dovrebbero attaccare la retroguardia delle forze accerchianti.

### *11 – Istruzioni generiche*

Quando le forze Romane sono state organizzate ed addestrate, prima per singolo tagma e poi per meros, gli ufficiali di ogni meros dovranno essere convocati e dovranno essere loro consegnate per iscritto le seguenti fondamentali istruzioni.

Se i conigli e altri piccoli animali, quando vengono inseguiti e cacciati, non si abbandonano completamente ad una fuga precipitosa, ma si volgono ad osservare con quanta energia gli attaccanti li inseguono, e regolano di conseguenza la loro fuga, tanto più degli uomini che possiedono un'intelligenza e che lottano per una causa devono porre attenzione nell'effettuare inseguimenti e ritirate in battaglia. Come l'acqua che scorre ora avanti ora indietro, essi non dovranno, di fronte ad ogni piccola avanzata fatta dal nemico o da loro stessi, perdere ogni controllo e assumere rischi inutili, ma dovranno rimanere impassibili e battersi con ogni mezzo per sconfiggere il nemico. Infatti respingere il nemico a breve distanza e lasciarlo andare non costituisce una vittoria decisiva, né è una sconfitta arretrare leggermente e poi tenere una nuova posizione. Ma è solo quando la guerra è finita che si possono stabilire vittorie e sconfitte, e si deve continuare a lottare per questo obiettivo. Per essere quindi veramente certi che gli ufficiali comprendano i principi delle formazioni già trattate e delle esercitazioni che contribuiscono all'esecuzione di queste manovre, dopo l'addestramento delle singole unità dovrà essere formata una o al massimo due volte l'intera linea di battaglia, e i principi dovranno essere resi chiari dalle manovre stesse.

### *12 – Istruzioni per le truppe della prima linea*

Dovrà essere dato ordine agli ufficiali della prima linea di uniformare i loro movimenti al meros di centro, dove è collocato di solito il tenente generale. Dovranno andare al passo con esso ed effettuare la carica nello stesso momento. Se il nemico venisse respinto dalla carica, allora le truppe d'assalto [i cursores] dovranno incalzarli velocemente, continuando l'inseguimento fino al campo nemico. I defensores dovranno seguire senza fermarsi e mantenere la loro formazione. Se allora il nemico si rivoltasse e i cursores non riuscissero a sostenere il combattimento ravvicinato, essi potranno trovare rifugio tra i defensores e riorganizzarsi. Se durante la battaglia dovesse accadere che qualche meros, o più di uno, venisse respinto, potrà ritirarsi a ridosso della seconda linea, ad un tiro d'arco o due, e, dopo che sono stati impartiti gli opportuni comandi, voltarsi di nuovo contro il nemico. Essi possono allora essere in grado di costringere il nemico alla fuga, e in caso contrario si ritireranno un poco per poi contrattaccare. E se dopo uno o due tentativi non fossero ancora riusciti a respingere il nemico, allora la seconda linea dovrà muovere in avanti, mentre la prima linea, trovando rifugio dietro di essa e filtrando attraverso gli spazi lasciati liberi, si riorganizzerà nell'area compresa tra la seconda e la terza linea e attaccherà il nemico in formazioni irregolari assieme alla seconda linea. Se essi [i nemici] fuggono, bisogna inseguirli implacabilmente.

### *13 – Istruzioni per i fiancheggiatori*

Ai fiancheggiatori occorre dare istruzioni affinché, se i fianchi del nemico si estendono oltre i nostri, venga fatto ogni sforzo, piegando sul proprio fianco, cioè quello dello scudo, di estendere il fianco del nostro schieramento fino a fronteggiare quello nemico, al fine di impedire l'accerchiamento del meros. Ma se il fianco nemico è meno esteso del nostro, essi dovranno affrettarsi ad avanzare in formazione a semicerchio e ad accerchiarlo prima che il meros lanci il suo attacco, cioè appena prima che venga dato il segnale della carica. Se le linee sono di uguale lunghezza, essi dovranno mantenere la propria posizione in ordine chiuso ed unirsi alla carica del resto del meros.

### *14 – Istruzioni per gli accerchiatori*

Agli accerchiatori devono essere date disposizioni affinché, se il nemico si trova a due o tre tiri d'arco dalla nostra linea di battaglia, essi seguano, come già spiegato, nascosti dietro l'ala destra. Un tagma con i suoi decarchi e pentarchi sarà collocato in prima fila, poiché una profondità di circa cinque uomini è sufficiente se le truppe sono di buona qualità. L'altro tagma sarà posizionato in formazione irregolare dietro il primo. Gli stendardi, ovvero le loro sommità, non dovranno essere innalzati, ma tenuti bassi, in modo da non essere visti e riconosciuti dal nemico fino al momento opportuno. Se il fianco del nemico si estende oltre il nostro, essi dapprima piegano sul fianco, cioè dal lato della lancia, mentre il meros di destra riduce un po' il passo, quindi allargano le file per una distanza di circa metà tiro d'arco, fino a che aggirano l'ala nemica. Mentre sono ancora impegnati nella manovra di aggiramento, viene dato il segnale:

“Exi!”

(Fuori!)

e i drungi nascosti caricano improvvisamente da dietro con grande forza e velocità.

Se il nemico viene messo in fuga, essi non dovranno inseguirlo, ma unirsi all'altro tagma ed attaccare immediatamente la retroguardia delle altre unità nemiche. Ma se la linea nemica è più corta, essi dovranno staccarsi immediatamente dal meros e circondarla in formazione a semicerchio. Se le linee sono della stessa lunghezza, essi dovranno estendere leggermente i loro ranghi per aggirare l'ala nemica contrapposta e quindi, come detto, caricare. Ora se, mentre gli accerchiatori estendono i ranghi, il nemico cerca di estendere i propri con una manovra analoga, allora devono subito lanciare la carica contro di loro mentre sono ancora in movimento. Infatti nel ruotare sul fianco il nemico dovrà esporre il proprio lato destro, e la sua formazione perderà compattezza. Non solo gli accerchiatori devono regolare questi movimenti aggiranti in modo tale da non essere né troppo lenti né troppo sbilanciati in avanti, ma il comandante di tutto il meros deve dirigere l'assalto in modo tale da farlo coincidere con l'attacco degli accerchiatori, non appena questi iniziano a creare scompiglio tra le file del nemico. Il suo scopo dovrebbe essere quello di accerchiare il blocco [nemico] contrapposto, se ci riesce, oppure almeno quello di estendere il proprio fronte fino ad una lunghezza pari a quella del nemico. Se la linea di battaglia nemica è più lunga della nostra, allora egli dovrà tendere ad agevolare adeguatamente gli obiettivi degli accerchiatori. E' importante osservare come gli accerchiatori sono fondamentali perché, come detto, possono liberamente sferrare attacchi a sorpresa anche in campo aperto.

### *15 – Istruzioni per le truppe della seconda linea*

E' necessario dare l'ordine alla seconda linea di seguire e di conformare i propri movimenti all'unità di centro, nella quale normalmente prende posto il generale. Nel momento in cui la prima linea entra in contatto col nemico, la seconda linea dovrebbe trovarsi ad una distanza di tre o quattro tiri d'arco dietro di essa. Se il nemico viene messo in fuga, dovrà seguire a supporto della prima linea in ordine chiuso, mantenendo la propria formazione e senza fermarsi. Se la nostra prima linea venisse respinta, alle unità che arretrano deve essere consentito di passare attraverso i tagma della terza linea e di trovare un luogo sicuro. La seconda linea deve continuare ad avanzare in buon ordine assieme alle truppe della prima linea e non deve rompere la formazione fino alla conclusione della battaglia e al ritorno al campo. Deve sempre mantenere la formazione e non disunirsi nell'inseguimento del nemico.

Ora, se la battaglia è incerta riguardo all'esito del coinvolgimento della prima linea, ed un'ala si avvantaggia rispetto ad un'altra, allora la seconda linea deve aspettare e osservare come evolve la situazione, emettendo due o tre gridi di guerra per incoraggiare le nostre truppe e intimidire quelle nemiche. Occorre porre molta

attenzione a non entrare in azione prematuramente o a non avvicinarsi troppo alla prima linea, il che potrebbe creare confusione o provocare un'imbarazzante sconfitta.

Nel caso in cui la seconda linea dovesse venire respinta, essa dovrà ritirarsi verso la retroguardia o la terza linea, e fermarsi per riorganizzarsi.

E se il nemico li attacca con una sortita alle spalle? Se si tratta solo di un piccolo contingente, le truppe della terza linea potrebbero essere in grado di occuparsene e dovrebbero quindi essere indirizzate contro di loro. Ma se non sono abbastanza forti per farlo, gli uomini della seconda linea dovrebbero fare dietrofront, con l'ufficiale comandante con lo stendardo che si sposta alle loro spalle, e con la linea che fronteggia entrambi le direzioni dovrebbero essere facilmente in grado di sferrare un attacco. Se il nemico si ritira, uno o due bandon della retroguardia dovranno attaccarli. Se il nemico appare numeroso, si dà il comando:

“Transmuta!”

(Cambiare posizione!)

In ogni tagma i decarchi si spostano nell'ultima fila, che diventa così il nuovo fronte. Si dia ordine perentorio alle truppe che nessuno osi caricare davanti alla seconda linea, anche se la prima linea dovesse essere messa in fuga.

### *15 – Istruzioni per le truppe assegnate agli attacchi a sorpresa*

Occorre dare ordini alle truppe inviate per tendere imboscate o per attaccare la prima linea nemica affinché, prima di tutto, siano inviate pattuglie in avanscoperta, in modo da evitare che l'unità incontri truppe nemiche in modo inatteso o cada in imboscate provenienti dai fianchi o dalle spalle della linea di battaglia nemica. Questo perché anche il nemico schiera spesso le proprie forze su due linee e, a meno che vengano attentamente pianificate, le nostre incursioni ai danni della loro prima linea possono a loro volta essere soggette a loro imboscate ai nostri danni. Quindi, se anche il nemico dovesse schierarsi su due linee, non lanciare un attacco alle spalle della loro prima linea, ma su un fianco o su un'ala, sia che l'imboscata, come detto, avvenga da un lato che da entrambi. Occorre regolare questo attacco in modo tale da non trovarsi né troppo avanti rispetto alla nostra linea di battaglia, né troppo in ritardo. Ma quando le due linee sono a distanza di circa due o tre tiri d'arco, allora i reparti destinati allo scopo dovranno assalire il nemico. Se poi gli uomini sono stati adeguatamente addestrati, come spiegato prima, non sarà necessario perdere tempo con queste istruzioni, poiché essi saranno in grado di affrontare qualsiasi situazione non appena dovesse presentarsi.

#### **Note al testo:**

(1) I simboli originali contenuti nel manoscritto Laurenziano sono stati cambiati per semplicità tipografica.

(2) Il decarca comanda l'intera colonna di dieci uomini. Sotto di lui il pentarca comanda i quattro uomini in colonna dietro di lui, mentre in coda il tetarca comanda i tre uomini che ha davanti a sé ( $D+P+4+3+T = 10$ ).

(3) Probabilmente il riferimento è ai Longobardi.

## Libro IV – Le imboscate

### *1 - Imboscate e stratagemmi contro forze nemiche superiori*

Le imboscate ben organizzate hanno un altissimo valore in guerra. Con differenti modalità esse hanno potuto distruggere grandi forze in breve tempo prima che queste avessero la possibilità di far entrare in azione l'intera loro linea di battaglia. Alcuni comandanti si sono serviti di terreni favorevoli, come boschi fitti, valli, colline ripide, gole, montagne che si estendevano fin quasi alla linea di battaglia nemica e le hanno usate per nascondere truppe e per evitare che venissero scoperte a distanza e attaccate. Quindi, attaccando improvvisamente alle spalle del nemico prima che la battaglia vera e propria avesse inizio, essi lo disperdevano e lo mettevano in fuga. Altri comandanti, quando il terreno non era loro favorevole, non poterono organizzare l'imboscata vicino alle linee nemiche, ma sul fianco tra le linee nemiche e le proprie, o anche dietro il loro fianco. Talvolta poterono destinare all'imboscata le forze più numerose e schierare solo una piccola forza di fronte al nemico. Questo risulta particolarmente utile contro i popoli dai capelli biondi (1) e altri popoli indisciplinati.

### *2 - L'imboscata alla maniera degli Sciiti*

Alcuni comandanti, invece di grandi quantitativi di truppe, schierano di fronte al nemico la parte meno consistente dell'esercito. Quando viene ordinato l'attacco e le linee si scontrano, questi soldati rapidamente si danno alla fuga; il nemico comincia ad inseguirli e perde compattezza. Una volta passato il punto in cui è stata organizzata l'imboscata, le unità appostate escono fuori e caricano il nemico alle spalle. Quelli che fuggivano si volgono allora all'indietro e la forza nemica viene così presa nel mezzo. I popoli sciiti usano sempre questa tecnica.

### *3 - Imboscate da entrambi i lati*

Alcuni comandanti hanno scavato una trincea profonda otto o dieci piedi, larga cinquanta o sessanta, e per un buon tratto in lunghezza. L'hanno ricoperta con tavole di legno leggero, con paglia e terra, per farla sembrare simile al terreno circostante, in modo che nessuno potesse accorgersi della differenza. La terra scavata veniva rimossa completamente dal luogo, per non dar luogo a sospetti. In alcuni punti lungo lo scavo essi lasciavano dei corridoi di terreno solido per permettere l'attraversamento, ben segnalati e opportunamente resi noti alle proprie truppe. In prossimità dello scavo, su entrambi i lati, essi nascondevano le truppe per l'imboscata, in modo tale da non poter essere visti, e quindi schieravano il resto della forza davanti al fossato. Quando la battaglia aveva inizio, gli uomini schierati davanti alla trincea fingevano di venire respinti e si ritiravano in modo sicuro attraverso i passaggi a loro ben noti. Il nemico iniziava quindi un inseguimento impetuoso e incontrollato, e cadeva nel fossato. Allora i soldati appostati per l'imboscata caricavano improvvisamente, mentre gli uomini che avevano finto di ritirarsi tornavano indietro. Così la maggior parte dei nemici veniva distrutta, alcuni cadendo nella trincea, altri mentre fuggivano in disordine a causa dell'inatteso rovescio. Fu con questo stratagemma che i Neftaliti sconfissero Peroz, re dei Persiani (2).

Questo tipo di imboscata richiede tuttavia la disponibilità di molto tempo e di molti lavoratori, e può essere facilmente scoperto dal nemico per mezzo di disertori o di spie. Lo stesso tipo di stratagemma è stato usato su terreno paludoso. Il comandante individua per tempo due o tre passaggi solidi e sicuri, e li rende noti al proprio esercito quando viene schierato in formazione. Le truppe vengono allineate di fronte alla palude e, quando l'azione ha inizio, fingono di arretrare, transitando sopra i passaggi noti e inducendo il nemico a cadere proprio nella palude. Allora le truppe schierate per l'imboscata sui fianchi li caricano improvvisamente, mentre gli uomini che avevano finto la ritirata sopraggiungono e distruggono il nemico. Le tribù Scite dei Goti usarono questo sistema contro l'imperatore Romano Decio (3) quando attraversarono il Danubio e invasero la Tracia, scatenando la guerra contro di lui per tutta la Mesia. Fino a quel momento lo stesso Decio aveva impiegato con successo la stessa strategia, la finta ritirata, in una guerra intensiva che gli aveva permesso di distruggere molti di loro.

Lo stesso genere di trappola può essere teso al nemico anche senza fossati o paludi. Quando è possibile farlo senza essere scoperti, possono essere sparsi o messi in posizione dei triboli [chiodi a quattro punte] di ferro, legati insieme per poter essere facilmente recuperati dopo l'uso. Dovrebbero essere sparsi per l'intera lunghezza del fronte di battaglia per una profondità di cento piedi. Nel mezzo dovrebbero essere lasciate quattro o cinque vie di passaggio note al nostro esercito e chiaramente segnalate da grandi rami d'albero, da punte di lancia con forme particolari, mucchi di terra o pietre, o altri segnali evidenti. Questi dovranno essere collocati non solo all'ingresso delle vie di passaggio o davanti alle aree ricoperte dai triboli, ma anche in profondità, cosicché quando l'azione ha avuto inizio, quando le unità che fingono la fuga sono passate attraverso queste vie, i segnali possono essere tolti o capovolti da cavalieri assegnati allo scopo. I soldati appostati per l'imboscata su entrambi i lati possono così attaccare mentre il nemico incappa nei triboli e si trova in difficoltà nel muoversi sia avanti che indietro.

Lo stesso scopo può essere raggiunto anche senza l'uso dei triboli. Possono essere scavate qua e là delle buche circolari del tipo detto "spezzacavalli". Esse dovrebbero avere un diametro di circa un piede, essere profonde due o tre piedi ed avere dei pali appuntiti collocati sul fondo. Dovrebbero essere scavate a file alterne, non in



linea retta, a distanza di tre piedi l'una dall'altra in tutte le direzioni, e coprire un'area di centocinquanta piedi per tutta la lunghezza della linea di battaglia. Quando arriva il momento della battaglia, la prima linea si schiererà circa un miglio davanti a questi ostacoli e la seconda linea a distanza di circa due o tre tiri d'arco dietro gli ostacoli, non lungo l'intero fronte ma in corrispondenza degli intervalli e degli spazi liberi. In caso di necessità quindi, se le truppe della prima linea vengono ricacciate all'indietro, possono ritirarsi in sicurezza attraverso questi spazi liberi e, se necessario, la seconda linea può avanzare attraverso gli stessi spazi per attaccare il nemico. Se l'intera linea di battaglia viene schierata dietro gli ostacoli, senza unità di fronte, dovrà trovarsi a circa tre tiri d'arco dietro di essi. Quando l'avanzata nemica raggiunge gli ostacoli, allora potrà caricarli proprio nel momento in cui i loro cavalli cadono nelle buche e vengono sbaragliati. Quando la nostra linea viene schierata dietro gli ostacoli, gli spazi liberi non devono essere molto ampi, in modo tale da impedire a gruppi consistenti di nemici di impegnare battaglia facilmente.

Alcuni di questi artifici o stratagemmi possono essere preparati in segreto da un piccolo gruppo di uomini affidabili. Il lavoro dovrebbe essere fatto nel giorno stesso della battaglia o nella sera del giorno prima, e, naturalmente, nel luogo in cui ci si attende la battaglia e nel punto in cui è atteso il nemico. Al momento opportuno essi informeranno i soldati, specialmente i portatori di insegna, in modo tale che sappiano che cosa fare. Nella fase di arretramento essi non dovranno farlo secondo la formazione ordinaria, ma i bandon seguiranno in formazione sciolta, uno dietro l'altro, tenendo conto dell'ubicazione degli spazi liberi. A tutti i soldati deve essere ordinato di seguire i propri stendardi, specialmente durante la ritirata, per evitare, che Dio ce ne guardi, di muoversi attorno alle trappole e di caderci dentro.

Di tutti gli stratagemmi sopra descritti, è nostra opinione che i triboli possono essere impiegati più facilmente e con maggior discrezione su tutti i tipi di terreno. Naturalmente la linea di battaglia deve essere formata in funzione della natura del terreno. Se viene deciso un assalto contro la linea nemica, come descritto nel libro precedente, devono essere distaccati circa uno o due bandon, o anche più in funzione della grandezza dell'esercito, con buoni soldati al comando di ufficiali coraggiosi e intelligenti. In funzione del terreno, un gruppo dovrà impegnare la linea nemica sulla propria destra, e l'altro fare lo stesso sulla sinistra. Se il nemico lancia un attacco, queste unità lo respingeranno e gli impediranno di raggiungere e infastidire la nostra linea di battaglia. Se il nemico non attacca, allora saranno loro stessi ad attaccare in quel settore o a minacciare il convoglio delle salmerie nemico se dovesse rientrare nel loro raggio di azione, o il retro o le ali della linea nemica. Nel caso il nemico fosse schierato su due linee o avesse unità pronte per un'imboscata dietro la propria linea per trovare e colpire i nostri, i nostri uomini assegnati all'imboscata dovranno fare un'accurata ricognizione, ed esser così preparati a controbattere ogni mossa del nemico.

#### *4 - Il tempismo delle imboscate*

La tempistica delle imboscate dovrà essere attentamente curata. Le forze non devono attaccare troppo tempo prima dell'intervento della forza principale poichè, essendo meno numerose, rischiano di essere sopraffatte dal nemico. E non devono neppure intervenire troppo tardi, entrando in azione quando la battaglia è già cominciata, col rischio di non ottenere alcun effetto. Le unità destinate all'imboscata e il corpo principale dell'esercito devono muoversi nello stesso tempo, se si deve preparare un'imboscata o due. Anzi, è preferibile che il corpo principale si muova un pò prima dell'unità incaricata dell'imboscata. La linea principale di battaglia avanza allo scoperto e distrae l'attenzione del nemico, mentre l'altra procede sotto copertura. Esse devono coordinare i loro movimenti avvalendosi di esploratori e di segnalazioni, e tenerne conto. Se una delle forze si ritrova davanti per aver usufruito di una scorciatoia, essa dovrà rallentare e aspettare l'altra, se possibile, in modo tale che l'unità destinata all'imboscata e la linea principale di battaglia entrino in contatto col nemico nello stesso momento. Meglio ancora, la forza d'imboscata dovrebbe attaccare appena un momento prima, con l'obiettivo che la linea principale muova all'attacco proprio quando il nemico comincia a venire disperso dall'imboscata. Per lo stesso motivo, se il terreno lo consente, le imboscate dovrebbero essere condotte da entrambi i lati, specie se l'esercito è numeroso. Una parte può essere impiegata per respingere gli assalti del nemico, mentre l'altra li attacca. Se quindi una di esse rimane intatta, anche se i loro assalti sono risultati inefficaci o se nel frattempo la linea principale è stata respinta, non dovranno per questo consegnarsi al nemico, o arretrare verso la seconda linea e mescolarsi con le truppe in fuga, ma dovranno sganciarsi e tentare di attaccare il nemico alle spalle e in questo modo raccogliere i propri uomini in fuga.

#### *5 – Uso di formazioni irregolari (drungi) da parte di truppe destinate alle imboscate e agli attacchi a sorpresa*

Diamo per scontato che i contingenti destinati alle imboscate, agli attacchi alle spalle e ai fianchi di una linea, alla sorveglianza della retroguardia, dei fianchi o del convoglio delle salmerie, per un rapido sostegno alle unità in difficoltà o per piccole ricognizioni, funzionano molto meglio se adottano una formazione irregolare (droungos) piuttosto che una adatta per una grande linea di battaglia, organizzata in decarchie e pentarchie. La linea ordinata, è vero, sembra imponente, è più forte, meglio ordinata e in battaglia può caricare con maggior sicurezza, ma poichè non è molto flessibile, è lenta e impacciata nelle manovre in caso di emergenza. La formazione irregolare possiede le caratteristiche opposte. Può essere facilmente occultata per un'imboscata; non richiede molto spazio; può manovrare con rapidità in caso di emergenza. Per questi motivi si dovrà

dedicare del tempo per fare pratica, e le sue caratteristiche fondamentali dovranno diventare familiari con l'esperienza. Essa dovrà essere adattata alle dimensioni della forza disponibile e alle caratteristiche del terreno. Se un'unità molto grande o anche di forza moderata dell'esercito principale deve essere destinata ad un'imboscata con l'idea di attaccare in un luogo, essa deve essere organizzata in decarchie o pentarchie. Ma se vengono coinvolte solo poche truppe, o se l'attacco è in più punti diversi, allora sono necessarie le formazioni irregolari. In altri termini, la differenza tra le due formazioni è questa: la prima è adatta per operazioni di grande respiro che comportano pochi rischi, la seconda è adatta per veloci azioni di sostegno, inseguimenti, attacchi improvvisi, e per creare confusione. Quest'ultima formazione, ritenuta specifica per la cavalleria, dovrà essere assimilata con costanti esercitazioni nel modo che abbiamo descritto a proposito dei bandon singoli. Se le capacità vengono acquisite in modo adeguato, non ci sarà bisogno di altri ordini o istruzioni. La formazione stessa e la pratica mostreranno a tutti quali sono i loro compiti.

Alcuni, eccessivamente prudenti o poco inclini ai cambiamenti, potrebbero obiettare che questa formazione è piuttosto complicata e mutevole, ed è quindi troppo difficoltosa. Costoro dovrebbero capire che gli atleti, gli aurighi ed altri che gareggiano in semplici competizioni, lo fanno solo per il successo materiale e per una ricompensa, e di scarso valore, e che il solo prezzo del fallimento è il loro disappunto, ma si sottopongono comunque ad un duro lavoro ed esercizio. Essi controllano severamente la loro dieta e non smettono mai di allenarsi per imparare modi diversi per colpire i loro avversari, per evitare di essere colpiti da loro, e per liberarsi dalle insidie in cui potrebbero cadere. Quanto più allora dovremmo essere noi a fare pratica con queste formazioni, ed esercitarci instancabilmente, con flessibilità e con intelligenza? Nel nostro caso fallire significa morte rapida o fuga, che è peggiore della morte, mentre la vittoria porta soddisfazione, vantaggi materiali, onore e memoria eterna. Non dovremo fare affidamento su un'unica formazione, poiché un errore casuale mette in pericolo la vita di tanti uomini. Il responsabile potrà non essere mai conosciuto, ma per l'errore di un uomo tutto ne risente. Poiché non c'è bisogno di scriverne ancora a lungo, anche solo ascoltarne le ragioni porterebbe via troppo spazio. Si perde molto più tempo a leggere queste esercitazioni che a farle.

#### **Note al testo:**

(1) Altro probabile riferimento ai Longobardi.

(2) I Neftaliti, o Unni Bianchi, altro popolo nomadico proveniente dall'Asia centrale, sono citati da Procopio (De Bello Persico, I, 4).

(3) L'imperatore Gaio Quinto Decio (249-251) cadde combattendo contro i Goti nella battaglia di Abritto in Dobrugia.

## **Libro V – I convogli delle salmerie**

### *1 – Cautele nel condurre i convogli delle salmerie al campo di battaglia*

Il convoglio delle salmerie deve essere considerato come un elemento essenziale e non deve mai essere trascurato. Non dovrà essere sbrigativamente lasciato indietro senza protezione, né, d'altra parte, dovrà essere portato fino al campo di battaglia senza precauzioni. Poiché insieme al convoglio si trovano i servi al servizio dei soldati, i figli e gli altri membri delle loro famiglie, se la sua sicurezza non viene garantita i soldati diventano distratti, esitanti e privi di mordente in battaglia. Questo perché un uomo intelligente si sforza di trarre profitto a spese del nemico senza ricevere alcun danno. Anzitutto raccomandiamo di non portare un grande numero di servitori nell'area in cui avverrà la battaglia principale, che si trovi entro i nostri confini o in una terra straniera, ma solo un modesto numero di uomini adatti e vigorosi. Dovranno esserci abbastanza servitori per ogni squadra per prendersi cura dei loro cavalli, in proporzione al differente rango delle unità o al numero dei cavalli, in modo tale da evitare confusioni, costi inopportuni e distrazioni tra di essi. Al momento della battaglia questi servitori dovranno essere lasciati nel campo, sia che la battaglia venga combattuta nel nostro territorio che fuori, e tutte le unità di fanteria presenti dovranno essere assegnate alle truppe di scorta al convoglio. Questo deve essere fatto con cura, come spiegato nella sezione sui campi.

### *2 – Cavalli di scorta*

I cavalli di scorta devono rimanere assieme al convoglio delle salmerie. Non esiste alcun motivo per cui i soldati lascino che i servi conducano i cavalli di scorta nel giorno della battaglia. Questo perché, che l'esercito vinca o perda, c'è una tale tensione, disordine e confusione, che in quella massa nessuno potrebbe riconoscere il proprio cavallo di scorta e sperare di montarlo. Questo era uno dei buoni motivi che avevamo nell'affidare agli addetti medici dei compiti di assistenza in questi casi. In piccoli gruppi di incursori o di esploratori, i soldati devono avere dei cavalli di scorta, che devono essere mantenuti in buona salute e in buone condizioni fino al giorno della battaglia. Ma quando la battaglia ha avuto inizio, è nostro ponderato parere che non esiste necessità di tenere cavalli di scorta vicino alla linea di battaglia; devono invece essere lasciati nel campo. Questo perché possono trovarsi facilmente disorientati quando vengono gestiti solo da giovani inesperti.

### *3 – Bagagli superflui*

Se è presente la fanteria, e la battaglia appare imminente, sia che ci si trovi nel proprio territorio, o di un alleato, o a ridosso della frontiera, e non c'è possibilità di rinvio, allora in una località a trenta o cinquanta miglia di distanza, dove foraggio e acqua sono sufficienti, lascia la maggior parte del bagaglio superfluo del convoglio e i cavalli di scorta, gli attrezzi ed il resto dell'equipaggiamento che non servirà nel giorno della battaglia. Dovrà essere sorvegliato da uno o due bandon, a cui deve essere ordinato di raccogliere foraggio per quattro o cinque giorni, e di sorvegliare i cavalli nel punto in cui sono custoditi fino a quando la battaglia non è finita. Pochi uomini affidabili e ben conosciuti dovranno essere scelti e scaglionati tra questo luogo e il campo di battaglia. Essi dovranno riferire al responsabile del convoglio delle salmerie. In funzione di come evolve la battaglia, essi dovranno avvisare le truppe presso il convoglio di rimanere nello stesso punto in cui sono stati comandati, di muovere verso un altro luogo opportuno o di riunirsi al resto dell'esercito.

### *4 – Campi intermedi*

Le truppe che si muovono da questo campo base per missioni di guerra dovranno prendere con loro i cavalli di scorta, piccole tende o un paio di mantelli pesanti, sia per coprirsi se necessario, sia come protezione o rifugio, e inoltre venti o trenta libbre di gallette, farina o qualche altro rifornimento del genere, specialmente se stanno andando a combattere contro gli Sciti. Essi dovrebbero anche impiantare un idoneo campo più vicino al nemico. Dovranno essere realizzate delle protezioni attorno a questo campo, anche se è prevista la permanenza per un solo giorno. Ogni bandon dovrebbe conservare lì un rifornimento di fieno o foraggio per un giorno. Nel caso l'esercito si trovi a subire un rovescio in battaglia e sia costretto a battere velocemente in ritirata, avrà la possibilità di rimanere in quel campo, se ce ne sono uno o due, e avrà il rifornimento di un giorno per i propri cavalli, e non sarà costretto a cercare foraggio o erba nel mezzo della confusione, correndo il rischio di essere colpito mentre cerca rifornimenti con il nemico nelle vicinanze, oppure non sarà costretto a marciare senza provviste. Inoltre, se l'esercito dovesse muoversi senza usare le provviste, ad alcuni uomini dovrà essere assegnato il compito di bruciare il foraggio e di riunirsi poi al resto dell'esercito.

## *5 – Sorveglianza del convoglio delle salmerie durante la marcia*

Durante la marcia, quando il nemico è vicino, il convoglio delle salmerie deve trovarsi sempre nel mezzo, in modo tale da non essere soggetto ad attacchi per mancanza di protezione. Le truppe durante la marcia non dovranno essere mescolate o confuse con il convoglio, ma devono essere tenute separate. Il convoglio procederà per conto suo dietro al proprio meros, e i soldati viaggeranno leggeri per proprio conto. Fine del libro quinto.

## Libro VI – Tattiche varie ed esercitazioni

L'esercizio costante ha un immenso valore per il soldato. E' facile tuttavia che il nemico scopra come avviene attraverso l'uso di spie e disertori, e alla fine ogni esercizio può sembrare inutile. A dire il vero l'esercitazione sopra descritta è sufficiente, poiché la sua semplicità lo rende adattabile a qualsiasi formazione senza scoprire il nostro intero piano di battaglia. Inoltre, se esiste l'opportunità di condurre esercitazioni più sofisticate, ogni meros a livello individuale potrà fare pratica con diverse formazioni ed esercitazioni, in primo luogo quella fornita di seguito per l'uso corrente, e poi quelle aggiuntive che non sono realmente indispensabili. Ogni formazione o esercitazione sarà identificata in un modo particolare, in modo che i soldati addestrati in queste manovre possano riconoscere le differenze e non restarne confusi, e anche in modo che non sappiano quale piano il generale intende seguire al momento della battaglia. Dunque esistono ora tre formazioni da esercitazione: quella degli Sciti, quella degli Alani, quella Africana; e una per l'uso corrente, quella Italiana.

### *1 - La manovra alla maniera degli Sciti, da esercitazione*

Nella formazione scitica i tagma sono formati tutti alla stessa maniera, come ai vecchi tempi, e non sono divisi in cursores e defensores. Essi vengono schierati su di un'unica linea, divisi in due moire invece delle solite tre. I due fianchi del meros iniziano a muoversi come per iniziare una manovra di aggiramento, avanzando l'uno verso l'altro e circondando uno spazio aperto. Continuando come lungo un cerchio, l'ala destra all'esterno, l'ala sinistra all'interno, essi cavalcano l'uno verso la linea dell'altro. Questa esercitazione faceva parte di solito dei giochi equestri nei quartieri invernali durante il mese di Marzo (1).

### *2 - La manovra alla maniera degli Alani, da esercitazione*

Secondo il sistema adottato dagli Alani le truppe vengono schierate, parte come cursores, parte come defensores, su un'unica linea di battaglia. Questa viene divisa in moire, schierate dai duecento ai quattrocento piedi l'una dall'altra. I cursores vengono avanti al galoppo come se fossero all'inseguimento, quindi tornano indietro, filtrando tra gli intervalli o gli spazi liberi della linea principale. Allora si girano di nuovo e assieme ai defensores caricano il nemico. In un'altra manovra i cursores fanno una conversione in quegli stessi spazi liberi e caricano contro entrambi i fianchi dell'unità, con gli uomini che mantengono le rispettive posizioni di partenza.

### *3 - La manovra Africana, da esercitazione*

Secondo la maniera Africana le truppe vengono schierate su di un'unica linea di battaglia, pratica comunemente adottata fino ad oggi. La moira di centro è formata da defensores, le ali da cursores. Nel prendere velocità, come se fosse un inseguimento, la moira di centro rimane leggermente indietro, mantenendo la formazione in ordine chiuso, mentre i cursores su entrambi i fianchi iniziano a disimpegnarsi. Quindi, al momento di girarsi, una moira rimane in posizione o rallenta all'esterno, mentre l'altra si porta velocemente dietro i defensores. L'ala che si è fermata comincia allora ad arretrare verso la linea principale; l'altra ala le si muove incontro velocemente, cavalcando su di un lato, e in questo modo le due ali si incontrano, ma evitando di venire in collisione. Esiste anche un'altra formazione simile a questa in cui le truppe sono schierate al contrario, cioè con la moira di centro composta da cursores e le ali da defensores, ma che eseguono gli stessi movimenti. Per essere precisi questa dovrebbe essere chiamata la manovra Illirica.

### *4 - La manovra Italiana, per l'uso abituale*

Il sistema Italiano consiste sia in una formazione che in una manovra, che secondo noi può essere utilizzata contro qualsiasi nemico. Essa si articola su due linee, una di fronte e una a sostegno, con cursores e defensores, con fiancheggiatori, accerchiatori e squadre da imboscata, come è già stato spiegato prima e illustrato dagli schemi.

In generale si dovrebbe fare pratica con tutti questi tipi di manovra, in modo tale che non si capisca quale di queste è per noi la più importante. Oppure, quando si addestra la prima linea, la seconda linea non dovrebbe trovarsi sul campo insieme a lei, ma da sola, e senza fiancheggiatori, accerchiatori e squadre da imboscata. Questo ci sembra il piano più semplice ed elementare. Inoltre, al posto della seconda linea si possono utilizzare pochi cavalieri per rappresentarla, in modo tale che le truppe della prima linea possano abituarsi alla distanza da mantenere per stare in sicurezza. Analogamente la seconda linea si può esercitare da sola con poche truppe collocate al posto della prima linea, in modo che la seconda possa addestrarsi ad accogliere la prima linea quando necessario.

## *5 - Addestramento dei fiancheggiatori e degli aggiratori*

I fiancheggiatori e gli aggiratori possono essere addestrati separatamente con le loro formazioni prima della guerra, in modo che possano abituarsi ai movimenti necessari senza svelarli. In primo luogo gli aggiratori possono essere nascosti dietro il fianco destro, oppure schierati sul fianco assieme alla linea principale. In entrambi i casi, quando arriva il momento di effettuare le loro manovre di avvolgimento, essi piegano a destra e si allontanano per quanto è necessario. Mantenendo la formazione, essi rientrano velocemente nella loro posizione di partenza, in modo tale da avvolgere contemporaneamente la linea nemica. Analogamente i fiancheggiatori, collocati presso il meros di sinistra, piegano a sinistra, si allontanano quanto basta e velocemente riguadagnano la loro posizione originale, in modo da pareggiare in estensione la nostra linea con quella del nemico.

### **Note al testo:**

(1) Nel sesto secolo erano forse ancora in voga i giochi equestri detti "Hippica gymnasia" e descritti nell'"Ars tactica" da Arriano nel II° secolo.

## **LIBRO VII - La strategia. I punti che un generale deve considerare.**

### *Il giorno prima della battaglia*

Come una nave non può attraversare il mare senza un timoniere, così non è possibile sconfiggere un nemico senza l'uso della tattica e della strategia. Con queste e con l'aiuto di Dio è possibile sconfiggere non solo una forza nemica di pari dimensioni, ma anche una di gran lunga superiore numericamente. Questo perché non è vero, come alcuni inesperti credono, che le guerre vengono decise dal coraggio e dal numero dei soldati, quanto piuttosto, sempre con il favore di Dio, dalle tattiche e dalla condotta del comandante, ed è su queste che dovrebbe concentrarsi la nostra attenzione, anziché perdere il nostro tempo nel mobilitare grandi quantità di uomini. Le prime portano sicurezza e vantaggi agli uomini che sanno bene come servirsene, mentre nell'altro caso si ottengono solo problemi e dissesti finanziari.

Un comandante deve trarre beneficio dalle condizioni e dai luoghi favorevoli nel combattere contro il nemico. In primo luogo deve guardarsi dagli attacchi ostili che possono danneggiare le proprie forze, e deve cercare di portare a propria volta questi attacchi contro il nemico. Deve soprattutto evitare le imboscate nemiche, inviando numerose pattuglie a lungo raggio in tutte le direzioni nell'area circostante il campo di battaglia. Deve evitare inseguimenti scomposti e sordinati. Non deve essere consentito al generale di prendere parte personalmente ad incursioni o ad altri imprudenti attacchi, che dovrebbero essere affidati ad altri ufficiali qualificati. Questo perché se qualcuno degli ufficiali subordinati commette una svista o un errore, la situazione può essere rapidamente recuperata; ma se è il comandante in capo dell'esercito a fallire, il suo errore può aprire la strada al disastro più completo.

E' saggio il generale che prima di entrare in battaglia studia con attenzione il nemico, ed è in grado di guardarsi dai suoi punti di forza e di trarre vantaggio dalle sue debolezze. Se per esempio il nemico è superiore in cavalleria, dovrà tentare di fargli mancare il foraggio; se è superiore in forze di fanteria, di tagliare i loro rifornimenti. Se l'esercito [nemico] è composto da popoli diversi, corromperli con regali, favori, promesse; se c'è dissenso tra loro, alimentarlo trattando con i loro capi. Se un popolo basa la propria forza sull'uso della lancia, portarlo su terreno difficile, se sull'impiego degli arcieri, portarli allo scoperto e costringerli al combattimento corpo a corpo. Contro gli Sciti o gli Unni scatena un attacco in Febbraio o in Marzo, quando i loro cavalli si trovano in condizioni precarie dopo un duro inverno, e procedi come già suggerito per attaccare i loro arcieri. Se si muovono o costruiscono campi senza le dovute precauzioni, attaccali con incursioni improvvise di giorno e di notte. Se sono imprudenti e indisciplinati in battaglia, e non sono abituati alle privazioni, fagli credere che stai per attaccarli, temporeggia e aspetta che il loro ardore si raffreddi, e infine attaccali quando cominciano a mostrarsi indecisi. Se il nemico è superiore in forze di fanteria, portalo allo scoperto, non troppo vicino, e colpiscilo coi giavellotti a distanza di sicurezza.

La guerra è come la caccia. Le prede vengono catturate con le esplorazioni, con le trappole, gli appostamenti, gli inseguimenti, gli accerchiamenti e con altri stratagemmi del genere, piuttosto che con la forza pura e semplice. Nel condurre una guerra dobbiamo procedere allo stesso modo, a prescindere dal numero dei nemici. Tentare semplicemente di sconfiggere il nemico in campo aperto, corpo a corpo e a viso aperto, anche se si può avere la sensazione di vincere, è un'impresa rischiosa che può provocare seri danni. A meno di casi di assoluta necessità, è assurdo tentare di ottenere una vittoria così a caro prezzo e che porta solo inutile gloria.

### *1 - La benedizione degli stendardi*

Un giorno o due prima dell'inizio della battaglia, i merarchi devono curare che gli stendardi vengano benedetti e consegnati ai portatori di stendardo dei vari tagma.

### *2 - L'organizzazione delle squadre*

Gli ufficiali comandanti di ogni tagma devono suddividerlo in squadre e mantenerle ad organici completi.

### *3 - La raccolta di informazioni sul nemico*

Occorre fare ogni sforzo per inviare costantemente abili esploratori ad opportuni intervalli, servendosi di spie e pattuglie, per ottenere informazioni sui movimenti del nemico, sulla sua forza e organizzazione, ed essere quindi in condizioni di evitare sorprese.

### *4 - L'uso dei discorsi per incoraggiare le truppe*

In un momento ritenuto opportuno, le truppe devono essere riunite per meros o per moire, non tutte nello stesso luogo. Devono essere pronunciati adeguati discorsi per incoraggiarli, per ricordare le loro precedenti vittorie, promettendo premi da parte dell'Imperatore e ricompense per il loro leale servizio in favore dello Stato. Quindi devono essere consegnati ordini scritti a ciascun tagma da parte di ufficiali incaricati.

## *5 - Prigionieri nemici catturati dalle pattuglie*

Se qualche nemico viene catturato da una pattuglia o diserta verso di noi, allora, se è ben armato e in buone condizioni fisiche, non deve essere mostrato alle truppe, ma deve essere inviato in segreto in qualche altro posto. Se invece appare in condizioni miserabili assicurati di mostrare i disertori a tutto l'esercito, fai sfilare i prigionieri svestiti, e fai in modo che implorino di aver salva la vita, cosicché i nostri pensino che i soldati nemici sono tutti in condizioni così miserevoli.

## *6 - Provvedimenti disciplinari*

In prossimità del nemico e con una seria battaglia imminente, agli ufficiali comandanti dei tagma va ordinato di evitare di punire i soldati che abbiano commesso mancanze per quei pochi giorni, e in generale di non trattare severamente i soldati. Devono invece essere prudenti nel gestire quelli che ritengono possano nutrire qualche risentimento. Se si dimostrano ingestibili, allora utilizzino ogni possibile pretesto per allontanarli altrove per un pò fino alla conclusione della battaglia, in modo che non passino al nemico fornendogli informazioni che non deve avere. I soldati appartenenti alla stessa etnia del nemico devono essere allontanati per tempo, e mai condotti in battaglia contro i loro compatrioti.

## *7 - Mantenimento dei soldati, dei loro cavalli e dei campi*

Quando la battaglia è imminente, devono essere accantonati dei rifornimenti in previsione della possibilità di una sconfitta e occorre prendere dei provvedimenti per limitarne gli effetti. In particolare deve essere raccolto cibo per alcuni giorni, sia per gli uomini che per i cavalli. Devono essere costruiti dei campi fortificati in luoghi adatti, secondo il piano fornito nel seguito, in cui può essere conservata in modo sicuro dell'acqua per le eventuali emergenze.

## *8 - Consultazione con i merarchi circa il campo di battaglia*

Il generale deve riunire i merarchi e preparare i piani per la battaglia, ponendo attenzione al luogo in cui avverrà il combattimento.

## *9 - Abbeveraggio dei cavalli*

Agli ufficiali devono essere dati ordini per tempo affinché, al primo squillo di tromba nella notte che precede la battaglia, si accertino che i cavalli vengano condotti ad abbeverarsi. Nel caso questa misura venisse trascurata, i loro uomini potrebbero ritrovarsi in ritardo al momento della formazione dello schieramento di battaglia.

## *10 - Razioni da trasportare nelle tasche della sella*

Deve essere dato ordine affinché ogni soldato, quando si muove per raggiungere il posto assegnato, trasporti nelle tasche della propria sella una libbra o due di pane, orzo, cibo cotto o carne, e, in un sacchetto, una piccola fiasca di acqua, non di vino. Queste cose tornano utili sia in circostanze vittoriose che in ogni altro tipo di situazione. Questo perché abbastanza spesso un nemico sconfitto si ritira in una posizione fortificata, ed è necessario passare la notte lì, o restare ad aspettarli, oppure continuare a combattere fino a sera. Le razioni devono essere preparate in modo tale da non dover interrompere le operazioni a causa della loro mancanza.

## *11 - Condotta di una guerra contro popoli sconosciuti*

Se ci troviamo in guerra contro un popolo potente le cui usanze ci sono sconosciute, e le truppe, non sapendo cosa aspettarsi, diventano nervose, allora dobbiamo porre attenzione a non venire subito coinvolti in una battaglia aperta. Prima di ogni combattimento, l'unica cosa più sicura da fare è quella di scegliere pochi esperti soldati armati alla leggera e, senza che si sappia, farli attaccare alcune unità nemiche. Se essi avranno successo nell'uccidere o catturare alcuni di loro, alla maggior parte dei nostri soldati sarà evidente la nostra superiorità. Essi supereranno il loro nervosismo, il loro morale salirà e saranno gradualmente messi in condizione di combattere contro di loro.



### *12 - Attacchi di sorpresa del nemico durante le marce*

Se il nemico lancia un attacco a sorpresa, e non esistono le condizioni per una battaglia perché il terreno è irregolare o fittamente boscoso o perché il tempo non gioca a nostro favore, allora non dobbiamo accettare il combattimento in quel luogo. Dovremo invece sforzarci di riunire le nostre forze, occupare una posizione adatta per il campo, e prendere tempo fino a quando il luogo e il tempo non diventino più favorevoli, senza essere costretti a combattere quando non vogliamo. Questo non significa che stiamo fuggendo dal nemico, ma solo che stiamo evitando una posizione debole.

### *13 - I campi e la gestione dei cavalli al loro interno*

Quando il nemico si avvicina al nostro campo, e soprattutto se sembra prepararsi a combattere alla maniera degli Sciti, le nostre possibilità sono le seguenti. Se l'esercito deve rimanere all'interno delle fortificazioni e aspettare lì il nemico, devono essere preparati e conservati erba o fieno per i cavalli per un giorno o due. Ma se l'esercito deve uscire, con l'obiettivo di muovere verso un altro campo e lì schierarsi per la battaglia, allora deve portarsi dietro una riserva di fieno o erba per un giorno, e depositarla nella nuova fortificazione. Questo perché non è plausibile che il nemico permetta ai servi di uscire per approvvigionarsi di foraggio in quel giorno o lasci pascolare i cavalli. Ma se il nemico dovesse trovarsi molto vicino, sarebbe una buona idea, come detto, che ogni uomo raccolga il foraggio necessario durante la marcia, poiché di solito, una volta costruito il campo, i servi non potranno uscire per raccogliere il foraggio, soprattutto se la cavalleria nemica è superiore in numero alla nostra.

### *14 - Evitare di depredare i caduti nemici durante la battaglia*

Depredare i morti o attaccare il convoglio delle salmerie o il campo nemico prima che la battaglia sia del tutto terminata è molto pericoloso e può condurre a conclusioni disastrose. I soldati dovranno essere avvertiti con congruo anticipo che devono assolutamente astenersi da tale pratica, così come prevede chiaramente il codice militare. Abbastanza spesso questo genere di cose ha prodotto il risultato che truppe che avevano già vinto una battaglia siano state sconfitte e addirittura annientate: nel momento in cui si sono disperse nei dintorni, sono state spazzate via dal nemico.

### *15 - Popoli affini al nemico*

Molto tempo prima della battaglia, le truppe appartenenti alla stessa etnia del nemico dovranno essere separate dall'esercito e mandate altrove, per evitare che possano passare al nemico in un momento critico.

## *Punti da osservare nel giorno della battaglia*

### *1 - Evitare di sovraccaricare il Generale nel giorno della battaglia*

Nel giorno effettivo della battaglia il generale non deve assumere troppi incarichi. Potrebbe stancarsi troppo, logorarsi e finire per trascurare alcuni aspetti essenziali. Egli non deve apparire triste o preoccupato, ma deve cavalcare con disinvolture lungo le linee e incoraggiare le truppe. Egli non deve impegnarsi nel combattimento vero e proprio; questo non è il compito del generale ma del soldato. Dopo aver preso tutte le decisioni più opportune, egli dovrà collocarsi in un punto adatto da cui sia possibile osservare quali unità si stanno impegnando e quali stanno per cedere. Quando necessario egli deve essere pronto ad inviare aiuto ad un'unità in difficoltà facendo uso delle riserve, cioè dei fiancheggiatori e delle truppe di retroguardia.

### *2 - Arcieri nemici*

Nel combattimento contro gli arcieri deve essere fatto ogni sforzo per evitare di schierare le nostre truppe sui fianchi più bassi dei rilievi e su terreni difficili. Le nostre truppe devono schierarsi sulla parte più alta delle colline oppure scendere del tutto dalle montagne e schierarsi su terreno aperto e piano. In caso contrario potrebbero essere improvvisamente sopraffatte da unità ostili appostate e nascoste dai rilievi.

### *3 - Non impegnare il nemico in battaglia o mostrare la nostra forza prima di aver compreso le intenzioni del nemico*

Non si deve prendere contatto con la forza principale del nemico, né consentirgli di osservare chiaramente la nostra formazione, prima di aver fatto una ricognizione delle loro linee e aver capito se sta preparando delle sorprese.

### *4 - Occultamento della seconda linea quando non può seguire la prima in modo da farle apparire come unica*

Se il luogo della battaglia si trova su un terreno aperto e privo di ostacoli, per cui la seconda linea non può essere facilmente nascosta, allora, per impedire al nemico di osservare attentamente l'esercito che avanza per il combattimento, la seconda linea dovrà seguire immediatamente a ridosso della prima, in modo da apparire al nemico come un'unica linea di battaglia. A circa un miglio di distanza la nostra seconda linea dovrà rallentare, fermarsi gradatamente dietro la nostra prima linea alla giusta distanza, e assumere la consueta formazione. Questa manovra rende difficile al nemico, o anche ai nostri stessi alleati, la comprensione di come stiamo schierando le nostre truppe.

### *5 - Uso delle informazioni e metodi per affrontare un attacco nemico improvviso*

Se viene riferito che un'unità nemica ha eluso i nostri fiancheggiatori e le nostre truppe d'imboscata e sta conducendo un attacco contro la nostra linea principale, allora alcuni dei bandon schierati sui fianchi della nostra seconda linea dovranno andare in loro aiuto. Se l'attacco proviene da un lato, il soccorso dovrebbe arrivare da quel fianco; se da entrambi i lati, da tutti e due i fianchi. Se l'attacco è diretto contro la retroguardia della seconda linea, e le truppe di retroguardia non sono in grado di fronteggiarle, il sostegno deve essere assicurato dai fiancheggiatori stessi. In questo modo il resto delle truppe può concentrarsi nel compito di sostenere la prima linea.

### *6 – Feriti*

Dopo la battaglia il generale dovrà dedicare adeguata attenzione ai feriti e curare la sepoltura dei morti. Queste misure costituiscono non solo un dovere religioso, ma anche un notevole sostegno al morale delle truppe.

### *7 - Forza apparente del nemico*

Se l'esercito nemico è numeroso e appare formidabile a causa della grande quantità di uomini e cavalli, non dobbiamo schierare il nostro esercito su un terreno più alto mentre il nemico è ancora distante. Alla vista di una forza così grande i nostri uomini più apprensivi comincerebbero rapidamente a perdere coraggio. Dovrà invece essere schierato su un terreno più basso, dove non è possibile vedere i nemici o essere visti da loro. Quando il nemico si avvicina a distanza di circa un miglio o meno, allora l'esercito dovrà essere condotto su quote più elevate, in modo che le truppe non abbiano il tempo di scoraggiarsi prima che la battaglia abbia inizio. Ma se il terreno non dovesse consentire questa strategia, e il nemico può essere visto chiaramente a grande distanza, allora diffondi la voce lungo la linea di battaglia che la forza nemica è composta principalmente di cavalli e di carri, e non di uomini.

## *8 - Impedire la ricognizione nemica delle nostre linee*

Prima della battaglia, uno o due bandon devono sempre essere mantenuti ad un miglio o due di distanza davanti al grosso delle nostre truppe mentre formano le loro linee, allo scopo di impedire al nemico di osservare la nostra formazione e di modificare la loro di conseguenza.

## *9 - Sorveglianza del campo*

Se l'esercito non ha molta fanteria, i servi dei soldati devono essere lasciati indietro, distribuiti lungo lo sviluppo delle fortificazioni, ciascuno assegnato ad una postazione lungo la trincea interna e dotato di un'arma che è in grado di maneggiare, un arco, un giavellotto o una fionda. Un bandon dovrebbe rimanere con loro per pattugliare e sorvegliare gli ingressi del campo, e un ufficiale qualificato dovrà essere posto al comando dell'intero campo.

Il convoglio delle salmerie non dovrà mai essere condotto al fronte. Durante una battaglia sarebbe una preda fin troppo facile per il nemico. Ora se accade che il nemico conduce un attacco a sorpresa contro le nostre truppe in marcia, e non c'è il tempo di costruire un campo e, come spiegato, di mettere al sicuro il nostro convoglio delle salmerie, allora questo dovrà essere collocato con le unità sul fianco destro della seconda linea, e uno o due bandon, presi da qualsiasi parte ci sia disponibilità, devono essere distaccati per proteggerlo.

## *10 - Raccolta del foraggio*

Se non è stato possibile raccogliere in anticipo una riserva di foraggio, come suggerito, allora nel giorno della battaglia, quando i soldati si stanno schierando nella formazione, i servi dovranno uscire a raccogliarlo nell'area alle spalle della linea di battaglia o del campo. Essi dovranno essere accompagnati da alcune pattuglie prelevate dalle forze lasciate a custodia del campo. Mentre la battaglia è in corso, essi dovranno essere in grado di raccogliere foraggio in quantità sufficiente. I servi devono anche essere istruiti a porre attenzione ad un segnale, dato da alcuni luoghi elevati e ben visibili, per avvisarli dell'avvicinarsi del nemico. Questo può essere un segnale di fumo o il suono di una tromba, ovvero il segnale della ritirata. Quando questo segnale viene dato, essi devono rientrare più velocemente che possono e rifugiarsi nel campo, in modo da non rimanere tagliati fuori.

Tutto questo è fondamentale perché gli sviluppi di un'azione sono sempre incerti. In caso di sconfitta, se i soldati hanno provviste per loro e per i loro cavalli, possono decidere di mantenere la loro posizione, di riaccendere il combattimento o di ritirarsi subito in buon ordine, se i loro cavalli sono ancora in buone condizioni, prima che gli uomini perdano il loro morale e i cavalli la loro forza. Ma se le provviste non sono mantenute disponibili, allora dopo una sconfitta nessuno oserà uscire per raccogliere foraggio, col risultato che i cavalli perdono la loro forza e i soldati il loro morale. La fame e la paura annullano ogni capacità di migliorare la situazione. E' assolutamente essenziale prevedere per tempo e tenere a portata di mano alimenti per i cavalli per uno o due giorni, o più se è possibile, anche se esiste buona possibilità di pascolo attorno al campo.

## *11 - Dopo una sconfitta*

Se il primo giorno di battaglia si conclude con una sconfitta, è assolutamente sconsigliato e inutile, a nostro parere, tentare di riutilizzare in combattimento, nello stesso giorno o nei giorni successivi, le stesse truppe che sono state sconfitte sul campo. Raccomandiamo con forza ad ogni comandante di evitare anche solo di pensare una cosa del genere.

E' una cosa estremamente difficile da ottenere per chiunque. Nessuno si abitua prontamente all'idea di una sconfitta, tranne gli Sciti, e ciò è particolarmente estraneo ai Romani. Questo perché anche se il generale si rende conto dell'errore che ha commesso e spera di porvi rimedio con una seconda battaglia, i soldati nel loro insieme non sono in grado di afferrare le ragioni di un deliberato ritorno al combattimento. Essi sono più propensi ad addebitare quanto è successo alla volontà di Dio e a perdersi completamente d'animo. Quindi, a meno che non sia assolutamente necessario, per qualche giorno dopo una sconfitta in battaglia non bisogna tentare di schierarsi di nuovo e riprendere l'offensiva. E' meglio affidarsi a stratagemmi, inganni, mosse a sorpresa accuratamente programmate, e al cosiddetto combatti e fuggi, fino a quando le truppe riescono a superare il loro scoramento e il loro morale non risale di nuovo.

Se l'esercito si trova con il morale alto e, per buone ragioni che sarebbe difficile enumerare qui, il generale pensa che un altro attacco sarebbe vantaggioso, egli sposterà la prima linea, già scossa, al posto della seconda e porterà la seconda linea in prima, trattenendo alcuni tagma scelti della vecchia prima linea, poiché la seconda linea di solito è meno consistente e sarebbe troppo debole.

Quando una battaglia termina con una sconfitta, non devono esistere indecisione o esitazione, a meno che ovviamente non ci sia ragione di sperare nell'arrivo di alleati o di qualche rinforzo, o a meno che, come può succedere, non sono state avanzate offerte di trattativa da parte del nemico. Queste non devono essere rese pubbliche senza buoni motivi, ma dovranno essere condotte con molta riservatezza. Se i termini sono accettabili, e le richieste possono essere accolte subito, l'accordo non deve essere respinto ma dovrà essere ratificato con degli ostaggi o con un giuramento. Ma se i termini sono duri, e proposti con l'obiettivo di prendere tempo e di far abbassare la guardia alle nostre truppe, questo dovrà essere sventato facendo circolare

voci che descrivono le condizioni in termini assai meno favorevoli, in modo che quando gli uomini ne vengono a conoscere la severità, si infiammino e si sentano disposti a resistere al nemico con maggiore forza e ad obbedire ai propri ufficiali. Più passa il tempo, più il vinto si demoralizza e il vincitore diventa sicuro di sé. Quindi, prima che gli uomini si demoralizzino completamente, il generale dovrà fare in modo che i comandanti dei tagma, così come i decarchi e i pentarchi, rincuorino le truppe e facciano presente che questo non è il momento per lo sconforto, ma piuttosto per la rabbia contro il nemico e per il coraggio di tutti per rimediare al fallimento di pochi. Se c'è motivo di sperare che la sconfitta può essere recuperata in campo aperto, devono essere usate le formazioni descritte sopra. Ma anche se non è questo il caso, è molto importante mostrare un fronte ben determinato di fronte al pericolo. Se il nemico vittorioso è costituito principalmente da fanteria, allora dovremmo arretrare senza indugi a cavallo e ritirarci in buon ordine o stabilire un campo sicuro da qualche altra parte. Se i vincitori consistono di cavalleria, Persiani o Sciti per esempio, è meglio abbandonare i materiali non essenziali e i cavalli più lenti. Tranne che nel caso di una piccola forza a cavallo, tutti dovranno prendere posizione a piedi in due formazioni o falangi, o in un'unica formazione a forma di quadrato. Nel mezzo dovranno essere tenuti i bagagli e i cavalli, con i soldati all'esterno, come già descritto, e gli arcieri appiedati di fronte. In questo modo l'esercito può muoversi o ritirarsi in sicurezza.

## *12 - Dopo una vittoria in battaglia*

Per contro, se l'esito della battaglia è favorevole, non ci si deve ritenere soddisfatti semplicemente respingendo il nemico. Questo è un errore fatto da comandanti privi di esperienza, che non sanno come trarre vantaggio da un'opportunità e a cui piace ascoltare il detto: "Vinci, ma non inseguire troppo la vittoria". Non sfruttando l'opportunità costoro possono solo procurarsi guai peggiori e mettere in dubbio il risultato finale. Non ci può essere tregua fino a quando il nemico non è completamente distrutto. Se cerca rifugio al riparo di fortificazioni, tienilo sotto pressione direttamente o impedendo che riceva rifornimenti per uomini e cavalli fino a che non viene annientato, oppure accetta un trattato a condizioni per noi favorevoli. Non si deve alleggerire la pressione dopo averli respinti solo per un breve tratto, né, dopo un così duro lavoro e dopo tanti pericoli, mettere a rischio il successo di un'intera campagna per una mancanza di perseveranza. In guerra, come nella caccia, un colpo "quasi mancato" è sempre un colpo mancato.

Soprattutto dopo una vittoria bisogna dedicare molta attenzione al mantenimento di un buon ordine tra i soldati. Inoltre, sebbene molto sia stato scritto circa questo ordine, di per sé non è sufficiente a garantire la propria sicurezza e a portare danni al nemico, ma, con l'aiuto di Dio, il fattore primario ed essenziale è la condotta della guerra da parte del generale. Egli deve trarre il massimo vantaggio dai tempi e dai luoghi. Se per esempio decide di impegnarsi in una battaglia campale, egli deve cercare ogni luogo adatto per trovarne uno che sia aperto e privo di ostacoli per i suoi lancieri. Devono essere inviate pattuglie per controllare non solo i settori a destra, a sinistra e alle proprie spalle, a distanza di due o tre miglia, fino alla conclusione della battaglia, ma anche tutto il terreno di fronte, nel caso vi siano fossati o altre insidie.

## *13 – Ricognizione*

Nel giorno della battaglia le pattuglie ricordate prima, che dovrebbero essere raddoppiate, dovranno essere inviate la mattina presto per due o tre miglia in ogni direzione, a partire dal luogo in cui si presume avverrà la battaglia. Esse dovranno ricevere ordine non solo di osservare i movimenti del nemico e di riferirli, ma anche di bloccare eventuali nostri uomini che cercassero di disertare al nemico. Questo perché li possono facilmente intercettare disertori provenienti dalle nostre file. Anche nel caso in cui soldati nemici con i loro beni stiano venendo dalla nostra parte, le pattuglie possono occuparsi di loro con sicurezza ed impedire che vengano assaliti da malviventi che potrebbero trovarsi nelle vicinanze.

Le pattuglie che proteggono l'area di fronte al nostro corpo principale devono svolgere il loro compito a distanza di un tiro d'arco dalla contrapposta linea nemica, e controllare se il nemico sta scavando trincee o preparando altre insidie, salvaguardando così i nostri da disastri inaspettati. Non si deve mai inviare una pattuglia da sola su terreno sfavorevole o in momenti critici, ma sempre insieme ad una seconda, in modo che se una di esse viene catturata, l'altra che segue possa saperlo. Se le nostre linee sono pronte e il terreno è adatto, non dovremmo aspettare il nemico, dandogli il tempo di adattare la loro formazione per affrontare la nostra, ma la cosa più sicura è quella di lanciare immediatamente il nostro attacco.

## *14 - Non esporre troppo presto la nostra seconda linea*

Nel caso in cui l'attacco principale debba essere ritardato per un buon motivo, la seconda linea in particolare deve essere tenuta nascosta, nei boschi se ce ne sono nei dintorni, o in terreni depressi alle nostre spalle. Se il nemico la vede troppo presto, sarà in grado di affrontarla e di neutralizzarla per mezzo di imboscate o di altri stratagemmi.

## *15 - Evitare che le superfici levigate delle armi siano visibili prima della battaglia*

Rileviamo che i Romani e quasi tutti gli altri popoli, quando osservano a distanza gli uni le linee di battaglia degli altri, in genere ritengono la linea dall'aspetto dimesso come più capace di vincere la battaglia rispetto ad una in armatura risplendente. Questa convinzione è chiaramente errata poiché, con il volere di Dio, la battaglia

viene decisa dalla condotta del generale e dal morale delle truppe. Sia come sia, gli esperti dicono che se nei dintorni sono presenti boschi o cavità del terreno, l'esercito vi si dovrebbe nascondere e non rivelarsi al nemico quanto basta per impedirgli di organizzare contromisure; questo fino a che si trova alla distanza di un miglio o due. Se il terreno è aperto e l'aria è limpida, allora gli uomini dovrebbero essere addestrati a non indossare gli elmetti, ma a portarli in mano fino a quando non sono molto vicini al nemico. Se i loro scudi sono piccoli, dovrebbero essere portati sul petto per coprire le loro cotte di maglia, e i loro mantelli dovrebbero essere tenuti sopra gli elementi spallari delle cotte di maglia fino al momento opportuno. Anche le punte delle loro lance dovrebbero essere tenute nascoste. In questo modo quindi, il nostro esercito non dovrebbe affatto riflettere la luce a distanza. Alla fine, presentandosi i nostri sotto questo aspetto, cosa che anche i nostri nemici sono soliti fare, essi [i nemici] rimarranno impressionati anche prima della battaglia e perderanno fiducia.

### *16 - Riepilogo dei compiti assegnati ai Merarchi*

Un terzo di ogni meros dovrà essere costituito da cursores (truppe d'assalto) e collocato su entrambi i fianchi del meros; gli altri due terzi al centro dovranno essere defensores. I pennoni non dovranno essere attaccati alle lance al momento della carica, ma dovranno essere rimossi e riposti nelle loro custodie. Possono essere portati sulle lance fino a che il nemico è ad un miglio di distanza, poi dovranno essere ripiegati. Gli stendardi dei tagma devono essere di piccole dimensioni, quelli dei moirarchi più grandi e di tipo differente, e in maniera analoga quello del merarca deve chiaramente distinguersi dagli altri. Il grido "Nobiscum" non deve essere lanciato durante la carica, ma solo mentre ci si muove verso la linea di battaglia. Appena inizia la carica, le truppe, soprattutto quelle in seconda linea, dovranno gridare e incitare, e non c'è bisogno di altri rumori. Non è necessario che le trombe suonino durante l'azione: quella del merarca è sufficiente. Il merarca dovrà collocarsi nel mezzo del meros di centro, tra i defensores. I moirarchi si posizioneranno nel mezzo di ciascun lato del meros, tra i bandon delle truppe d'assalto. E' responsabilità dell'ufficiale comandante di ogni moira o tagma accertarsi che i propri uomini siano pronti ad osservare tutti i regolamenti qui esposti.

Quando sono state formate le linee, alcuni esploratori dovranno ispezionare l'area in cui è prevista la battaglia, ovvero il terreno compreso tra le nostre linee e il nemico. Essi dovranno porre attenzione ad eventuali trincee, aree paludose o a trappole varie che potrebbero essere state collocate. Se viene rilevata qualcuna di queste, le nostre linee devono restare ferme, lasciare che il nemico avanzando superi quei punti, e quindi caricare su terreno favorevole. Lo stendardo del merarca non solo dovrà avere un aspetto diverso da quello di tutte le altre unità sotto il suo comando, in modo da essere facilmente riconosciuto da tutti i portastendardo subordinati, ma quando l'esercito si ferma, esso dovrà essere portato in un qualche modo ben riconoscibile, ad esempio tenuto ben alto o basso, inclinato a destra o a sinistra, o tenendo sollevata la cima dello stendardo o tenendolo in alto e sventolandolo frequentemente. In questo modo, anche nella confusione della battaglia, sarà facilmente distinguibile da tutti gli altri stendardi. Gli stendardi dei merarchi non devono essere portati nello stesso modo, ma ognuno in modo differente, e questo dovrebbe essere messo in pratica durante le esercitazioni, in modo che gli uomini possano prendere dimestichezza con essi. Questo non solo aiuta i vari bandon sotto il comando del merarca ad individuare rapidamente il proprio meros, ma dà anche la possibilità ad eventuali sbandati, col riconoscimento dello stendardo del meros a cui appartengono, di ritrovare il proprio tagma.

Gli uomini di razza affine a quella del nemico dovranno essere separati prima del giorno della battaglia e inviati da qualche altra parte con un pretesto plausibile. Come osservato, il merarca dovrà ricevere per iscritto i piani per la manovra combinata di tutti i tagma del meros.

### *17 - Riepilogo analogo dei compiti assegnati ai comandanti dei tagma, ai moirarchi e al merarca, in modo tale che ognuno sappia di cosa si deve occupare*

Sia che il bandon o tagma presti servizio con il resto dell'esercito, sia che abbia posto il campo da solo in qualche luogo, la mattina presto, prima di ogni altro dovere, e di nuovo la sera, dopo la cena e il riposo, deve essere cantato il "Trisagion" (1) e devono essere osservate le altre pratiche abituali.

Le squadre e le profondità delle colonne, in funzione della qualità delle unità, devono essere costituite come nello schema fornito prima e devono comprendere sia veterani che reclute. I primi due e gli ultimi due uomini di ogni colonna saranno armati di lancia, il terzo e il quarto con l'arco, e gli altri con qualsiasi arma siano in grado di maneggiare.

I pennoni non dovranno essere portati sulle lance durante il combattimento, poiché sono un problema per le truppe che li portano e per quelle che seguono.

Sei o otto tra i soldati meno qualificati dovranno essere distaccati come addetti medici per prendersi cura dei feriti durante la battaglia.

Due uomini efficienti, svegli e vigorosi dovranno essere scelti come esploratori e altri due come araldi.

Due uomini competenti dovranno essere scelti come geometri con il compito di scegliere l'ubicazione dei campi.

Dovranno anche essere scelti due soldati per le squadre di acquartieramento, per la ricognizione delle strade.

Le due colonne schierate vicino allo stendardo avranno il compito di difenderlo durante il combattimento.

Deve essere anche scelto un competente oratore.

Un soldato esperto e ben disciplinato dovrà essere incaricato della sorveglianza del convoglio delle salmerie.

Nei tagma più grandi prima della battaglia dovranno essere esposti due stendardi, quello del comandante del tagma e quello dell'ecatontarca anziano, o ilarca. Le reclute o le colonne devono essere equamente distribuite

tra di essi. Nel giorno della battaglia tuttavia, non devono essere innalzati entrambi gli stendardi, ma solo quello dell'ufficiale comandante.

Nel giorno della battaglia ogni soldato porterà nelle tasche della sella una fiasca di acqua e una razione o due di biscotti o cibo.

Prima della fine della battaglia, mentre il combattimento è ancora in corso, ai soldati non deve essere permesso di depredare il nemico, e quest'ordine dovrà essere frequentemente ripetuto.

I tagma dovranno essere formati secondo i simboli e i diagrammi illustrati prima.

In marcia i soldati non dovranno ritrovarsi mescolati con i carri delle salmerie, soprattutto se è previsto di scontrarsi col nemico. Ogni bandon dovrà marciare avanti per conto suo, e i carri dietro, o in altra posizione come dettato dalle circostanze.

Dovranno essere date le istruzioni in funzione delle movimentazioni già illustrate e, se un ufficiale non le conosce, occorre fornirgli per iscritto i particolari delle nove esercitazioni descritte.

E' essenziale che i cavalli siano abituati non solo a manovrare rapidamente sui terreni aperti e pianeggianti, ma anche sui rilievi, su terreno pesante e scabroso, e nella rapida ascesa e discesa di tratti in pendenza. Se si abitua a differenti tipologie di terreno, sia gli uomini che i cavalli non si troveranno mai impreparati o in difficoltà con qualsiasi tipo di terreno. Anche nella stagione calda bisogna porre attenzione a non lasciare abbeverare troppo i cavalli, e per questo motivo è utile non accamparsi vicino ai fiumi. Per le manovre, quindi, i cavalli dovranno essere condotti su terreni difficili e addestrati lì, oppure il bandon dovrà schierarsi in formazione regolare su terreno difficile, e ogni uomo dovrà procedere al galoppo sul terreno così come se lo trova davanti, e quindi ritornare allo stesso modo. Gli uomini che risparmiano i loro cavalli, e trascurano le esercitazioni di questo tipo, non fanno altro che preparare la propria sconfitta. E' anche una buona idea per le truppe abituarsi a svolgere questo lavoro con il caldo, poiché nessuno sa quale situazione può presentarsi.

Fine del settimo libro.

### **Note al testo:**

(1) Il Trisagio è un inno sacro della Divina Liturgia di S.Giovanni Crisostomo.

Ecco il testo:

"Nel nome del Padre, del Figlio e dello Spirito Santo, amen.

Sia gloria a te, nostro Signore, sia gloria a te.

O Re dei cieli, Consolatore, Spirito di verità, che vivi in tutti i luoghi e riempi tutte le cose; Tesoro di tutte le cose buone e fonte di vita: discendi tra di noi e purificaci da ogni peccato, e salva le nostre anime, o Signore misericordioso.

Signore Santo, Onnipotente, Immortale: abbi pietà di noi. (tre volte)

Gloria al Padre, al Figlio e allo Spirito Santo: ora e sempre, nei secoli dei secoli, amen.

Santa Trinità, abbi pietà di noi. Signore, purificaci dai nostri peccati. Maestro, perdona le nostre malvagità.

Spirito Santo assistici e cura i nostri mali per il bene del Suo nome.

Signore pietà. (tre volte)

Gloria al Padre, al Figlio e allo Spirito Santo: ora e sempre, nei secoli dei secoli, amen.

Padre nostro, che sei nei cieli, sia santificato il tuo nome; venga il tuo regno; sia fatta la tua volontà, come in cielo, così in terra. Dacci oggi il nostro pane quotidiano; e rimettici i nostri debiti, come noi rimettiamo quelli dei nostri debitori; e non indurci in tentazione, ma liberaci dal male.

Perché tuo è il regno, tua la potenza e la gloria del Padre, del Figlio e dello Spirito Santo: ora e sempre, nei secoli dei secoli, amen. "

## Libro VIII - Istruzioni generiche e massime

### 1 - Istruzioni generiche per il comandante

- (1) Nella gestione di operazioni molto critiche, il generale non dovrebbe tirarsi da parte come se un tale lavoro fosse indegno di lui, ma dovrebbe dare inizio al lavoro e impegnarsi duramente assieme ai suoi uomini per quanto gli è possibile. Un tale comportamento indurrà il soldato ad essere più obbediente verso i propri ufficiali, anche se solo per non sfigurare, e lavorerà di più.
- (2) Quando certe infrazioni diventano comuni tra i soldati, occorre usare moderazione. Non bisogna giudicare e punire tutti indiscriminatamente. Un risentimento diffuso potrebbe accomunarli tutti insieme, e la disciplina potrebbe anche peggiorare. E' più saggio punire solo i caporioni.
- (3) Lo stile di vita del generale deve essere lineare e semplice come quello dei suoi soldati; egli deve mostrare un affetto paterno verso di loro; deve dare ordini in maniera morbida; e dovrebbe sempre cercare di dare consigli e di discutere argomenti importanti con loro di persona. Le sue preoccupazioni devono essere la loro sicurezza, la loro alimentazione e il versamento regolare della paga. Senza queste cose è impossibile mantenere la disciplina in un esercito. Per essere giusto nella punizione dei colpevoli, egli deve incutere timore. Al primo vero segnale di un problema disciplinare egli dovrà agire per risolverlo immediatamente, senza rinviarlo o gestirlo fino a che non diventa più serio. Il generale ha successo quando i suoi uomini lo giudicano giusto e fermo. Egli dovrà anche accertarsi che i civili restino disarmati.
- (4) Egli dovrà essere moderato nello stile di vita e attento. E' una buona idea prendere di notte le decisioni su questioni difficili. Di notte è più facile elaborare piani, perché il proprio spirito è libero da disturbi esterni.
- (5) E' essenziale essere prudenti e prendersi del tempo nell'elaborare i piani, e, una volta giunti ad una decisione, eseguirla senza esitazioni o timori. Il timore dopo tutto non è prudenza, ma è l'invenzione della malignità.
- (6) Una mente sana non viene eccessivamente esaltata dal successo, né depressa più di tanto quando le cose non vanno bene.
- (7) E' più sicuro e vantaggioso sconfiggere il nemico con la pianificazione e con la strategia che con la semplice forza; nel primo caso i risultati si ottengono senza subire perdite, mentre nell'altro bisogna sempre pagare qualche prezzo.
- (8) E' molto importante diffondere tra i nemici la voce che stai preparando una certa cosa; al momento giusto fanno un'altra diversa. I tuoi piani sulle operazioni più importanti non dovranno essere resi noti a molti, ma solo a poche persone tra quelle a te più vicine.
- (9) Non bisogna usare sempre le stesse modalità operative contro il nemico, anche se sembrano funzionare con successo. Abbastanza spesso il nemico si abitua ad esse, vi si adatta e ci infligge sconfitte.
- (10) Le voci allarmanti di insidie e tradimenti, sia da parte del nemico che nostra, non dovrebbero essere trascurate o affrontate in seguito, ma occorre adoperarsi per gestirle e porvi fine prima che diventino realtà.
- (11) Il nemico dovrà essere ingannato da informazioni false sui nostri piani, portate loro da nostri disertori.
- (12) Bisogna destare coraggio nelle nostre truppe inventando la notizia di una vittoria sul nemico ottenuta dai nostri uomini in qualche altro luogo.
- (13) Le notizie riguardanti sconfitte da noi subite devono essere tenute segrete, e devono subito essere diffusi rapporti che sostengono l'esatto contrario.
- (14) Alle truppe sconfitte non deve essere consentito di cadere nella disperazione, ma bisogna trattarli in modo che in loro venga risolledata la speranza e con vari altri sistemi.
- (15) Durante il combattimento si devono tollerare le infrazioni commesse dai soldati, ma dopo bisogna liberarsi degli uomini colpevoli di sedizione.
- (16) I nostri morti devono essere seppelliti di notte in segreto, mentre quelli del nemico devono essere lasciati fuori allo scopo di fargli perdere coraggio.
- (17) Quando arriva un'ambasceria nemica, prendi informazioni riguardo ai capi del gruppo, e al loro arrivo trattali molto amichevolmente, in modo che la loro gente abbia motivi di sospetto.
- (18) Gli atti di vigliaccheria da parte dei nostri soldati devono essere tenuti nascosti e non condannati in

pubblico, poiché questo può creare problemi peggiori.

- (19) Per attraversare un fiume senza impedimenti, scava semplicemente una profonda trincea sulla sponda del fiume, riempi di legna, lascia che la maggior parte delle truppe attraversi il fiume e quindi fai incendiare la legna nella trincea dagli uomini che restano, cosicchè, mentre brucia, possono attraversare senza problemi.
- (20) Un metodo per sollevare discordie e sospetti tra i nemici consiste nell'evitare di bruciare o saccheggiare le proprietà di alcuni loro importanti esponenti, e solo le loro.
- (21) Un sistema per convincere una città assediata ad arrendersi è quello di mandare delle lettere legate ad una freccia che promettono libertà e immunità; questo può anche essere ottenuto liberando dei prigionieri.
- (22) Bisogna osservare grande prudenza nell'inseguire il nemico su terreni adatti ad imboscate. Un buon generale si fermerà al momento giusto, in modo da poter tornare ad attaccarlo in seguito con maggiore efficacia.
- (23) Non farti ingannare da atti di umanità del nemico o da loro finte intenzioni di ritirarsi.
- (24) Gli ufficiali codardi si riconoscono dalla loro esitazione e dal loro aspetto pallido; durante la battaglia essi devono essere assegnati alle forze ausiliarie.
- (25) Quando viene conquistata una città popolosa, è importante lasciare aperte le porte, in modo che gli abitanti possano fuggire e non venire portati all'estrema disperazione. Lo stesso deve avvenire quando viene conquistato un campo fortificato nemico.
- (26) Anche in territorio amico deve essere realizzato un campo fortificato; un generale non dovrà mai dire: "Non me l'aspettavo".
- (27) Per una ritirata sicura, accendi un fuoco in un punto e spostati tranquillamente su un altro punto; il nemico si dirigerà verso il fuoco.
- (28) Si dovrebbero mandare delle lettere ai nostri disertori passati al nemico, e fare in modo che cadano nelle mani del nemico. Queste lettere dovranno ricordare ai disertori che il loro tradimento è stato preordinato, in modo che il nemico diventi sospettoso sul loro conto e li costringa a fuggire.
- (29) Quando si devono condurre operazioni pericolose o a sorpresa, i codardi possono essere individuati ed esclusi se viene ordinato di esonerare tutti gli uomini malati o i cui cavalli sono troppo deboli. I codardi allora dichiareranno di essere ammalati e potranno essere separati dagli altri. Essi potranno essere assegnati alla guardia delle fortezze o a qualche altro incarico che comporti pochi pericoli.
- (30) Le nostre spedizioni contro il nemico devono essere condotte quando il grano è maturo, in modo che alle nostre truppe non manchino gli approvvigionamenti e la spedizione possa causare al nemico il massimo danno possibile.
- (31) Non dovremmo fornire armi a quanti promettono di combattere al nostro fianco se non sono chiare le loro reali intenzioni.
- (32) Dopo una vittoria non dobbiamo diventare negligenti, ma ancor più stare in guardia contro attacchi a sorpresa degli sconfitti.
- (33) Gli inviati nemici non devono essere trattati senza riguardo, anche quando siamo molto più forti.
- (34) Un esercito, non importa quanto grande, che assedia una città non deve mai lasciare il proprio campo senza sorveglianza, né dovrà pensare che le fortificazioni sono sufficienti per garantire la sua sicurezza, ma dovrà continuare ad inviare pattuglie all'esterno.
- (35) Ai possibili disertori bisogna dire tutto il contrario di quello che si intende fare, in modo da poterli usare per ingannare il nemico, e bisogna guardarsi dai tradimenti anche durante i periodi di tregua o di pace temporanea.
- (36) In nessun modo dobbiamo dare credito ai racconti di disertori o di traditori singoli, ma i loro racconti dovranno essere confrontati con le dichiarazioni dei prigionieri catturati nelle incursioni, e in questo modo la verità può essere accertata.
- (37) Mai deve essere infranto un accordo fatto sotto giuramento con il nemico.
- (38) Dopo Dio, le nostre speranze di salvezza dovranno essere riposte nelle armi, non solo nelle nostre



fortificazioni.

- (39) Dovrà essere dato ordine ai soldati di tenersi pronti a marciare in un giorno festivo, sotto la pioggia, di giorno o di notte. Per questo motivo non gli si dovrà dire in anticipo l'ora o il giorno, in modo che siano sempre pronti.
- (40) Non si devono assumere rischi senza necessità o reale speranza di successo. Farlo equivale a pescare usando l'oro come esca.
- (41) Gli abitanti di un territorio in cerca di rifugio non devono essere accolti indiscriminatamente. Piuttosto spesso sono stati mandati dal nemico appositamente per tramare contro i loro ospiti.
- (42) Dovremo anche rimanere in guardia contro i disertori che si avvicinano ad una città assediata. Abbastanza di frequente vengono inviati dal nemico per appiccare incendi, in modo che mentre i difensori sono impegnati a spegnerli, il nemico possa attaccare.
- (43) Le truppe sconfitte in campo aperto non dovrebbero essere trattate con comprensione o, anche se sembra una buona idea, ricevere accoglienza in un campo fortificato o in qualche altra piazzaforte, ma mentre il loro timore è ancora vivo, dovranno attaccare di nuovo. Non dimostrando indulgenza con loro, esse possono rinnovare il combattimento con maggior convinzione.
- (44) Se il generale pensa di essere pronto ad incontrare il nemico in battaglia, egli dovrebbe riuscire a portare il combattimento nel territorio del nemico invece che nel proprio. Gli uomini che intraprendono una guerra in terra straniera diventano più aggressivi. Essi sentiranno anche che la guerra in cui sono impegnati non viene combattuta solo a vantaggio del proprio paese ma anche della propria sicurezza personale. Questo non è necessariamente il caso se la guerra viene combattuta sul proprio territorio, in cui l'esistenza di fortezze elimina il rischio per gli uomini, poiché in caso di fuga possono facilmente rifugiarsi.

## 2 – *Massime*

- (1) Prima di andare incontro al pericolo, il generale deve venerare il Signore. Quando si trova nel pericolo, quindi, egli può pregare Dio con la fiducia che si riserva ad un amico.
- (2) L'uomo che passa più notti insonni con il suo esercito e che lavora più duramente per addestrare le sue truppe, corre meno pericoli di tutti nell'affrontare il nemico.
- (3) Non guidare mai soldati in battaglia senza prima aver avuto sufficiente prova del loro coraggio.
- (4) E' meglio provocare danni al nemico con l'inganno, con le incursioni o con la carestia, e non essere mai indotto ad una battaglia campale, che è una dimostrazione più di fortuna che di coraggio.
- (5) Hanno successo solo quei piani di battaglia che il nemico non sospetta fino a quando non li mettiamo in atto.
- (6) L'inganno è spesso utile in guerra. Un soldato nemico che diserta verso di noi, a parte la possibilità di qualche insidia, è di grandissima utilità, poiché il nemico viene danneggiato dai disertori più che se avesse perso quegli stessi uomini in azione.
- (7) Chi non raffronta con attenzione le proprie forze con quelle del nemico è destinato ad una fine disastrosa.
- (8) Il coraggio e la disciplina sono in grado di ottenere migliori risultati di un gran numero di soldati. Piuttosto spesso la conformazione del terreno si è rivelata utile per far prevalere la forza più debole.
- (9) La natura crea solo pochi uomini coraggiosi, mentre le attenzioni e l'addestramento producono efficienti soldati. I soldati che vengono tenuti in esercizio migliorano il loro coraggio, mentre l'eccessivo ozio li rende deboli e pigri. Occorre fare in modo di tenerli sempre occupati.
- (10) Gli eventi inattesi e improvvisi spaventano il nemico, che però presta poca attenzione alle cose cui è abituato.
- (11) Dopo aver ottenuto una vittoria, il generale che insegue gli sconfitti con un esercito disperso e disorganizzato regala la sua vittoria al nemico.
- (12) La motivazione di una guerra deve essere giusta.
- (13) Un buon generale utilizza le proprie capacità per adattarsi alle opportunità che incontra e alle caratteristiche del nemico.
- (14) Non è utile riunire l'intero esercito in assemblea, o mandare a chiamare gli uomini quando sono fuori servizio. Queste cose creano solo dissenso nell'esercito.
- (15) I soldati devono sempre essere impegnati a fare qualcosa, anche se non si è sotto la pressione del nemico. L'ozio abituale comporta sempre problemi per un esercito.
- (16) Un comandante prudente non guiderà una forza alleata all'interno del proprio territorio se è più numerosa del proprio esercito. Altrimenti potrebbe ribellarsi, scacciare i nostri, e impadronirsi del paese.

- (17) Quando è possibile, una forza alleata dovrebbe essere composta da diverse nazionalità, per ridurre il pericolo che si uniscano per qualche intento dannoso.
- (18) Dovremo schierare le nostre forze nello stesso modo in cui sono schierate quelle del nemico, fanteria contro fanteria, e lo stesso con truppe leggere, cavalleria, fanteria pesante e così via.
- (19) Il comandante che non riesce a rifornire il proprio esercito con il cibo necessario e le altre provviste, si sta predisponendo per la sconfitta, anche in assenza del nemico.
- (20) Il comandante che si affida alla propria cavalleria, specialmente ai lancieri, dovrà trovare ampie pianure adatte a queste truppe e quindi cercare la battaglia.
- (21) Se invece si affida maggiormente alla fanteria, dovrebbe preoccuparsi di scegliere per il combattimento terreni irregolari, pesanti e accidentati.
- (22) Se veniamo a sapere che i nostri piani sono stati rivelati al nemico, allora dovremo cambiare tutte le nostre parole d'ordine e gli altri segnali, e la forma della nostra formazione di battaglia.
- (23) Per quello che dovrebbe essere fatto, richiedi il consiglio di molti; per quello che farai veramente consigliati solo con poche persone fidate; alla fine decidi da solo sul piano migliore e più utile da seguire, ed attieniti ad esso.
- (24) l'esercito si riunisce nei pressi dei rifornimenti di cui ha bisogno, oppure sono i rifornimenti che devono essere trasportati verso l'esercito.
- (25) Non bisogna affidarsi solo agli esploratori per esaminare le strade, ma che sia anche il generale ad osservarle attentamente con i propri occhi.
- (26) Devono essere scelti esploratori equilibrati, dalla vista acuta, affidabili, seri ed attaccati più alla loro reputazione che al denaro; questi uomini fanno rapporti accurati. Ma quelli che si dimostrano frivoli, vigliacchi e attratti dalla prospettiva di guadagno materiale sono portati a mentire, e quindi a mettere facilmente in pericolo il generale e il suo esercito.
- (27) In tempo di pace sono la paura e le punizioni per le mancanze a tenere le truppe in riga, ma in una campagna i premi e le grandi aspettative ottengono risultati anche migliori.
- (28) Ottiene il massimo risultato il generale che cerca di distruggere l'esercito del nemico con la fame piuttosto che con la forza delle armi.
- (29) Se una spia nemica viene catturata mentre osserva le nostre forze, allora è meglio lasciarla andare disarmata se le nostre forze sono numerose e in buone condizioni. Il nemico rimarrà assolutamente sgomento da un tale rapporto. D'altra parte se le nostre forze sono deboli, la spia dovrà essere trattata duramente, costretta a rivelare i segreti del nemico, e infine messa a morte o mandata altrove sotto scorta.
- (30) Se i soldati mostrano segni di vigliaccheria, dovranno essere usate diverse tecniche per ravvivare il loro coraggio.
- (31) "Prenditi del tempo per decidere, ma quando hai deciso sii rapido nell'esecuzione". In guerra le opportunità sfuggono rapidamente e non possono essere assolutamente rinviate.
- (32) Fai in modo che l'esercito veda che non ti esalti eccessivamente dopo una vittoria e che non ti deprimi profondamente dopo un insuccesso.
- (33) Il nemico non teme il generale che usa parole forti, ma quello che ottiene risultati concreti.
- (34) Decidi di notte quel che devi fare, ed applica le tue decisioni di giorno. Non si può fare piani ed agire nello stesso tempo.
- (35) Il generale eccessivamente severo verso i propri subordinati e quello troppo indulgente sono entrambi inadatti al comando. La paura conduce all'odio, e l'eccessiva indulgenza porta al disprezzo. E' preferibile una via di mezzo.
- (36) Dopo aver concluso un accordo o una tregua con il nemico, il comandante dovrà assicurarsi che il proprio campo sia sorvegliato con maggior decisione e attenzione. Se il nemico decide di venire meno ai patti, sarà solo lui a macchiarsi di slealtà e ad attirarsi l'ira divina, mentre noi rimarremo in sicurezza e fedeli alla parola data. Un generale non dovrebbe mai dire: "Non me l'aspettavo".
- (37) Nel caso di forze di limitata entità, dovremo scegliere una posizione con un fronte ristretto, la cui ampiezza sia proporzionale alle dimensioni della nostra forza. In una posizione del genere il numero superiore dei nemici non serve a nulla, perché non c'è spazio per loro. Studiando la posizione in cui si trova, il generale può ricavare una discreta stima della forza del nemico, poiché egli dovrebbe sapere dall'esperienza quanto spazio richiede un certo numero di uomini.
- (38) Se vogliamo impedire al nemico di scoprire l'entità delle nostre forze, dovremo ordinare alle nostre truppe di marciare a piedi e in formazione chiusa. Questo può ingannare il nemico e impedirgli di ricavare una facile stima delle nostre truppe.
- (39) E' una buona idea manovrare in modo che il sole, il vento e la polvere si trovino alle spalle dei nostri uomini e di fronte al nemico. In questo modo, rendendogli la visione più difficoltosa e la respirazione più gravosa, saremo più facilmente vittoriosi.
- (40) Dovremo schierare le nostre truppe per la battaglia prima che il nemico sia pronto. Questo ci mette nelle condizioni di fare ciò che vogliamo, e dà al nemico appena il tempo di armarsi.
- (41) Se siamo pronti alla carica per primi, allora possiamo attaccare il nemico con sicurezza e con i nostri uomini pieni di fiducia, mentre il nemico rimane in forte preoccupazione.
- (42) Quando la linea di battaglia è stata schierata, la prima regola del soldato è quella di mantenere la formazione e gli intervalli tra le file.
- (43) E' giusto preoccuparsi molto del problema dei feriti. Se li trascuriamo, ci accorgeremo che il resto delle truppe non si batterà bene deliberatamente, e la nostra negligenza ci farà perdere degli uomini che avrebbero potuto essere salvati.

- (44) Se il nemico tende alla fuga, ai nostri soldati deve essere impedito di darsi al saccheggio, altrimenti l'esercito nemico potrebbe ricompattarsi e attaccarli mentre si trovano dispersi nei dintorni.
- (45) Il generale è colpevole se la maggior parte dell'esercito viene distrutta in una sola battaglia.
- (46) Un esercito che lancia il suo grido di guerra chiaro e forte, può incutere terrore nel nemico.
- (47) Un generale che non dà nulla per scontato è una sicurezza in guerra.
- (48) Se il nemico ha un contingente molto forte di arcieri, cerca il tempo piovoso, che danneggia gli archi, per lanciare il nostro attacco contro di loro.
- (49) Il nostro comandante dovrebbe adattare i suoi stratagemmi all'indole del generale nemico. Se questi è incline all'imprudenza, può essere indotto ad un'azione prematura e sconsiderata; se è un tipo timoroso, può essere danneggiato con continui attacchi a sorpresa.
- (50) Il generale deve essere imparziale nel trattare con i propri uomini e con le forze alleate. Egli dovrebbe essere un giudice giusto per entrambi. Quando distribuisce doni agli alleati, dovrebbe concedere anche un regolare aumento delle ricompense ai propri soldati.
- (51) In tempo di guerra il generale deve fare più di quel che deve e prendere meno di quel che gli è dovuto. Questo accrescerà la sua reputazione e gli assicurerà la collaborazione di tutti.
- (52) Coscious dell'aleatorietà della guerra, il generale dovrebbe essere pronto, anche dopo la vittoria, ad ascoltare su una base vantaggiosa le proposte di pace del nemico.
- (53) Il generale deve dedicare più attenzione alle armi che al resto dell'equipaggiamento, cosciente che tutto il resto può essere ottenuto anche in territorio nemico, ma che senza armi non sconfiggeremo mai il nemico.
- (54) Il miglior generale non è l'uomo di nobile famiglia, ma l'uomo che trae orgoglio dalle proprie azioni.
- (55) Il generale deve non solo gestire correttamente le questioni di interesse immediato, ma deve anche pensare al futuro.
- (56) Il miglior comandante è colui che coscientemente non si impegna in una battaglia rischiosa e dall'esito incerto, ed evita di imitare quanti conducono operazioni imprudenti e vengono ammirati per i loro brillanti successi, ma che, mentre tiene il nemico in allarme, rimane in sicurezza e sempre in condizione di poter fare delle scelte.
- (57) Un generale avido può essere la rovina del suo popolo e un oggetto di disprezzo da parte del nemico.
- (58) Un generale che ama il lusso può dissolvere l'intero esercito.
- (59) Il miglior comandante è quello che sa ispirare coraggio al momento giusto e sa impedire la fuga precipitosa dei soldati impauriti.
- (60) Un generale che vuole la pace deve essere pronto alla guerra, poiché i barbari diventano molto nervosi quando si trovano di fronte un avversario pronto a combattere.
- (61) Gli errori commessi negli affari correnti possono essere rimediati in poco tempo, ma gli errori fatti in guerra causano danni che durano a lungo.
- (62) A quanti dimostrano mediocri capacità non si dovrebbero affidare neanche gli incarichi ordinari.
- (63) Il generale brillante non prende in considerazione solo i pericoli probabili, ma anche quelli che potrebbero essere completamente inaspettati.
- (64) Fai della pace un periodo di addestramento alla guerra, e della battaglia una esibizione di valore.
- (65) Il generale non dovrebbe andare a dormire prima di aver riflettuto su cosa ha fatto, su cosa potrebbe aver trascurato, e su cosa dovrà fare il giorno successivo.
- (66) E' buona cosa per il generale esercitare sempre l'autocontrollo, ma soprattutto durante la guerra.
- (67) Il generale non deve essere avventato nel fare confidenze a persone che promettono qualcosa; se lo fa, quasi tutti penseranno che è uno sventato.
- (68) Una decisione attenta e ponderata garantisce grande sicurezza in guerra, mentre i generali frettolosi e impetuosi in genere commettono errori grossolani.
- (69) Il generale dovrebbe essere di esempio ai propri subordinati su come le cose devono essere fatte, volgersi verso gli ideali più nobili, fare ciò che è giusto ed astenersi da quelle cose che i suoi soldati devono evitare.
- (70) Il generale dovrebbe essere sicuro dell'affidabilità dei suoi uomini facendo loro prestare giuramento.
- (71) Se il generale conosce le inclinazioni e le tendenze di tutti i suoi ufficiali e soldati, saprà meglio quali compiti assegnare ad ognuno.
- (72) Il generale che vuole tenere il nemico all'oscuro dei suoi piani non dovrà mai confidarsi con la base dei propri uomini.
- (73) Quando entrambi gli schieramenti sono egualmente bene armati, è il tattico migliore a vincere.
- (74) Il generale che possiede la capacità di parlare in pubblico è in grado, come nel passato, di scuotere i pavidi per la battaglia e di risvegliare il coraggio in un esercito sconfitto.
- (75) Il generale deve conoscere bene il territorio, se è salubre e sicuro per le sue truppe oppure pericoloso e inospitale, e inoltre se le necessità come acqua, legna e foraggio sono accessibili. Poiché se queste si trovano lontane, allora il loro approvvigionamento è difficile e pericoloso, soprattutto in presenza del nemico. È anche bene occupare tutte le alture nell'area circostante prima che il nemico abbia la possibilità di farlo.
- (76) Come nel passato, le azioni ingannevoli intraprese dal generale possono essere molto vantaggiose. Ad esempio se egli dà a vedere che sta per costruire il campo, il nemico può essere indotto a fare la stessa cosa. Allora mentre questo si disperde per i necessari preparativi, egli può schierare di nascosto le proprie truppe e attaccarlo, oppure può tranquillamente ritirarsi se il terreno non è favorevole.
- (77) Nei suoi movimenti il generale dovrebbe agire come un buon lottatore; egli dovrà simulare un'azione in una direzione per tentare di ingannare l'avversario e quindi fare buon uso delle opportunità che ha, e in questo modo egli potrà sconfiggere il nemico.

- (78) Durante le battaglie, e in ogni azione condotta contro il nemico, il generale saggio, anche il più coraggioso, prevederà sempre la possibilità di fallimento e di sconfitta, e preparerà dei piani per queste eventualità come se dovessero verificarsi sul serio.
- (79) Lo spirito del comandante si trasmette sempre istintivamente alle truppe, ed esiste un antico detto secondo cui è meglio avere un esercito di vigliacchi [lett. cervi] comandato da un leone che un esercito di leoni comandato da un vigliacco.
- (80) Le forze degli alleati non devono essere mescolate con le proprie. Esse devono costruirsi il campo e marciare per conto loro. La cosa più importante è quella di nascondergli le nostre formazioni e i nostri metodi di guerra, perché, se si rivoltano contro di noi, possono fare uso di queste conoscenze per recarci danno.
- (81) In tempo di guerra il miglior criterio per prendere la decisione più utile è questo: ciò che ti avvantaggia danneggia il nemico, e quel che torna utile a loro non lo è per le tue truppe. E' nel nostro interesse non fare, o non evitare, qualcosa che il nemico potrebbe fare, o evitare. C'è solo una cosa che dobbiamo fare: qualunque cosa pensiamo potrebbe tornarci utile. Se imiti il nemico e fai quello che fa lui per il proprio vantaggio, ti danneggia da solo. Al contrario, se fai qualcosa che ti torna utile, il nemico nel tentativo di imitarti si farà del male.
- (82) Le truppe devono essere schierate su parecchie linee, e devono essere condotti contro il nemico un certo numero di assalti, ricordando le parole del poeta [Omero, Iliade, 11, 802]: "...E voi freschi guerrieri agevolmente respingerete lo stanco nemico dalle tende e dal mare verso la città..."
- (83) Per molte ragioni, e di quelle serie, è pericoloso allungare indefinitamente la linea di battaglia.
- (84) Un esercito con forze equivalenti a quelle del nemico è necessario se il nostro scopo è semplicemente quello di sconfiggerlo, ma deve essere invece più numeroso se vogliamo occupare il territorio conquistato.
- (85) Al generale si consiglia caldamente di avere più cavalleria che fanteria. Questa è adatta solo per il combattimento ravvicinato, mentre la prima è facilmente in grado di inseguire o di ritirarsi, mentre quando scendono da cavallo gli uomini sono in grado di combattere a piedi.
- (86) Un comandante saggio non impegnerà il nemico in battaglia campale, a meno che non gli si presenti un vantaggio o un'opportunità veramente particolare.
- (87) Cambia spesso il tuo aspetto, in modo da apparire con sembianze diverse, mentre formi la linea di battaglia, prima della carica, nell'incontrarti col nemico, mentre mangi e mentre dormi. Così facendo eviterai di venire facilmente catturato dal nemico o da qualche cospiratore. Il cartaginese Annibale usava parrucche e diversi modelli di barba, in modo da far pensare ai barbari che fosse un essere soprannaturale.
- (88) Dobbiamo scegliere il terreno non solo in funzione del nostro armamento, ma anche con un occhio alle caratteristiche del nemico. I Parti e i Galli si comportano bene sui terreni pianeggianti. Gli Ispanici e i Liguri combattono meglio sulle montagne e sulle colline, e i Britanni nei boschi, mentre i Germani si trovano più a loro agio nelle paludi.
- (89) Qualunque terreno scelga il generale, egli dovrebbe fare in modo che le truppe familiarizzino con esso. Esse saranno così in grado di evitare luoghi disagiati, e con la loro conoscenza del territorio combatteranno il nemico con disinvoltura.
- (90) Quando il generale guida i propri uomini in battaglia, dovrà apparire di buon umore, evitando ogni espressione cupa. I soldati valutano le loro possibilità dall'umore del generale.
- (91) Dopo una vittoria il generale non deve consentire ai propri uomini di rompere le righe. Infatti è successo piuttosto spesso che il nemico, alla notizia che i nostri uomini avevano allentato la guardia per i festeggiamenti e avevano rotto le righe, ha riacquisito coraggio, è tornato a combattere e ha trasformato la nostra vittoria in una sconfitta.
- (92) Quando il nemico è circondato, è bene lasciare uno spazio libero tra le nostre linee per dar loro un'opportunità di fuga, nel caso essi preferiscano ritirarsi piuttosto che rimanere e giocarsi le loro possibilità in una battaglia.
- (93) Un esercito si giudica dallo spirito del generale. Il cartaginese Annibale lo sapeva bene, poiché quando seppe che Scipione comandava i Romani, egli parlò con grande considerazione dello schieramento delle sue truppe. Qualcuno allora lo criticò per la prudenza con cui si muoveva e combatteva contro gli stessi che aveva sconfitto così spesso. Egli si difese dicendo: "Preferirei avere a che fare con un esercito di leoni comandato da un cervo, piuttosto che con un esercito di cervi comandato da un leone".
- (94) Lo Stato trae maggiori benefici da un generale fortunato che da uno coraggioso. Il primo ottiene risultati con piccoli sforzi, mentre l'altro li ottiene correndo dei rischi.
- (95) E' preferibile evitare un nemico insidioso piuttosto che uno che non demorde mai. Quest'ultimo non nasconde mai quello che sta facendo, mentre è difficile scoprire quello che prepara l'altro.
- (96) Il comandante deve essere severo e accurato nell'accertare le accuse a carico dei suoi uomini, ma clemente nel punirli. Questo gli farà guadagnare il loro favore.
- (97) Il generale deve essere controllato nelle situazioni impreviste, prudente nelle decisioni, cortese con i suoi collaboratori. Egli otterrà maggiori risultati in battaglia se attaccherà il nemico non come una bestia selvaggia ma in modo calcolato.
- (98) Il generale non deve ignorare nessuna delle possibili situazioni che vengono a crearsi in guerra. Chi potrebbe tentare di realizzare ciò che non comprende? Chi può essere d'aiuto in situazioni di cui non capisce il pericolo?
- (99) Il generale deve mettere a punto piani per sconfiggere il nemico non solo con le armi ma anche con il cibo e l'acqua, rendendo l'acqua imbevibile e avvelenando il grano. Egli deve anche sapere come proteggersi contro tali insidie e come evitare di caderne vittima.

- (100) Il generale deve sempre avere presso di sé un corpo di truppe scelte, che possono essere inviate a sostenere unità dell'esercito che si trovano in difficoltà. Egli non dovrà avanzare verso il nemico in modo troppo precipitoso, perché se si verifica qualche contrattempo, l'intero esercito può venire distrutto.
- (101) Quando il generale fa un discorso pubblico, dovrebbe fare anche qualche apprezzamento per il nemico. Questo convincerà i nostri uomini, anche se elogi gli altri, che non risparmierai loro i complimenti che potremo ricevere da altri e che riconoscerai i loro meriti.

## Libro IX - Gli attacchi a sorpresa

### 1 - Gli attacchi di sorpresa

Esiste naturalmente un'antica regola di condotta che ci insegna come tentare di assalire il nemico di sorpresa senza subire alcun danno, e i generali intelligenti la terranno bene in mente, dandole sempre la massima priorità. Questo obiettivo può essere raggiunto se gli attacchi al nemico vengono pianificati attentamente e realizzati con rapidità. Questi attacchi si sono dimostrati molto efficaci non solo contro forze numericamente equivalenti, ma anche contro forze di gran lunga superiori. Per questo motivo è consigliabile tenersi sempre pronti a cogliere i momenti e le opportunità giuste, e colpire il nemico prima che sia preparato, soprattutto se c'è motivo di ritenere che le sue forze siano superiori alle nostre. In questi casi è preferibile, come si è detto, tentare di utilizzare il più possibile inganni e colpi di mano, piuttosto che impegnarsi in una battaglia campale che comporta rischi che potrebbero rivelarsi fatali.

Alcuni comandanti hanno bene accolto ambasciatori nemici, risposto loro in termini cortesi e lusinghieri, congedati con rispetto, e quindi li hanno seguiti immediatamente, attaccando il nemico in modo inatteso. Alcuni hanno essi stessi inviato ambascerie con proposte favorevoli e quindi lanciato improvvisamente un attacco. Alcuni hanno seguito il nemico nel loro campo per ottenere informazioni sulle misure di sicurezza con cui organizzavano il campo, per condurre un attacco notturno al chiaro di luna, due o tre ore prima dell'alba. Gli arcieri sono indispensabili per una operazione di questo tipo. Alla notizia che il nemico procedeva senza un ordine prestabilito, permettendo ai propri soldati di sbandarsi, alcuni comandanti li hanno attaccati mentre marciavano, infliggendo gravi danni. Altri hanno attaccato il nemico all'improvviso tendendo un'imboscata. Alcuni hanno finto di ritirarsi dalla zona di operazioni, quindi hanno caricato il nemico con un'improvvisa conversione. Altri ancora hanno spinto davanti a loro mandrie di animali, in modo che il nemico ha dovuto spostarsi per evitarle, e quindi, una volta visto il nemico disperso e sparpagliato intorno, lo hanno assalito.

Alcuni attacchi possono essere condotti in spazi aperti, ad esempio se c'è un fiume nell'area compresa tra noi e il nemico che sia difficile da attraversare, specialmente per la cavalleria. Lì si può costruire un ponte, sia con travi di legno come vengono costruiti abitualmente, sia su barche, e con torri costruite alle estremità, costruite con legno, pietre a secco o terra. Quando necessario quindi, questo ponte può essere usato per attraversare in sicurezza o per ritirarsi, e si lascia decidere al generale per quanto tempo rimanere sul luogo, se attaccare in sicurezza oppure ritirarsi e distruggere il ponte. In operazioni di questo genere, tuttavia, e nelle incursioni in territorio nemico, non dovremmo bruciare o distruggere i rifornimenti in quei territori attraverso i quali pensiamo di ritirarci, o i nostri uomini ne soffriranno le conseguenze. Noi pensiamo che sia essenziale avere quei ponti anche in caso di battaglia campale, quando i campi vengono costruiti vicino ad un fiume. Se l'attraversamento si presenta difficile su tutti i punti lungo le rive del fiume, specialmente dalla parte in cui si trova il nemico, nel giorno della battaglia l'esercito può ancora essere condotto senza ostacoli e senza ammassarsi. Nel caso di una sconfitta potrà ancora rimanere a protezione del campo, e non sarà costretto contro la sua volontà ad attraversare il ponte sotto il tiro nemico. Per queste ragioni il campo dovrebbe essere costruito sul lato del fiume controllato dal nemico.

### 2 - Attacchi notturni

La conduzione degli attacchi notturni è stata diversa a seconda dei vari comandanti. Alcuni hanno piantato il campo a circa un giorno di marcia dal nemico, e hanno inviato un'ambasceria o due per offrire proposte di pace. Quando il nemico ha avuto motivo di sperare nel raggiungimento di un accordo, e ha allentato la sorveglianza, allora questi generali hanno fatto marciare l'esercito di notte e attaccato a sorpresa prima dell'alba. Questo è stato fatto dal generale romano Lusio al tempo di Traiano. Altri hanno schierato l'esercito in formazione di combattimento per diversi giorni presso il proprio campo, come per sostenere una battaglia campale. Essi fingevano di essere spaventati dal nemico e per questo non si allontanavano dalla zona del proprio campo. Quindi, quando il nemico si rilassò, essi lo attaccarono di notte. Questo è ciò che fece il re degli Avari alla cavalleria Romana ad Heraclea, che non si trovava al sicuro all'interno delle fortificazioni insieme con la fanteria, ma era rimasta fuori senza protezione. Altri ancora si servirono di un finto disertore per informare il nemico che il morale delle truppe era basso. Essi simularono allora un ripiegamento verso le retrovie, ma coprirono solo una breve distanza e lì piantarono il campo. Quindi di notte attaccarono improvvisamente il nemico.

Gli attacchi notturni sono condotti meglio dagli arcieri o dai lanciatori di giavellotto, sia a piedi che a cavallo. Essi sono efficaci contro nemici, sia appiattati che montati, che non fortificano il campo o lo costruiscono correttamente ma piantando le tende dappertutto e senza protezione. Sono efficaci anche contro nemici che non sono abili nell'uso di arco e giavellotto, ma preferiscono combattere corpo a corpo. Queste operazioni devono essere condotte di notte quando c'è abbastanza luce, della luna o delle stelle, lungo tutta la linea di marcia, per evitare che gli uomini si scontrino tra loro nell'oscurità o si perdano. L'esercito dovrà muoversi al segnale di allarme ed essere pronto ad agire, portando con sé solo il necessario. Esso deve regolare la propria marcia in funzione della distanza tra i due campi, in modo da arrivare due ore prima dell'alba in un luogo ad un miglio o due dal campo nemico, marciando comodamente in modo da non stancarsi. In quel punto l'esercito dovrebbe nascondersi e riposarsi, e quindi attaccare il nemico poco prima dell'alba.

Le spedizioni di questo tipo devono essere guidate da uomini che conoscono molto a fondo il territorio e che non portino l'esercito fuori strada. Deve essere osservato il più assoluto silenzio, senza segnali di tromba o rumori di qualsiasi genere. Se tuttavia fosse necessario per l'esercito fermarsi o avanzare, il segnale può essere dato con un fischio, un semplice colpo su uno scudo o un comando vocale. Per evitare confusioni rumorose o di tenere sotto tensione troppo a lungo la formazione, il che può portare alla dispersione, o una linea discontinua, o che vengano gridati ordini, tutte cose che chiaramente possono rivelare al nemico l'avvicinarsi dell'esercito, esso deve muoversi non disposto su una linea di fronte come in battaglia, ma in colonna, ovvero in linea retta, con le unità che marciano in fila l'una dietro l'altra, rispettando ovviamente la profondità della formazione. Quando l'esercito si avvicina al nemico, dovrà quindi rimanere al coperto, riorganizzare le file e, in funzione del terreno, lanciare l'attacco da due o tre direzioni. L'attacco non deve essere condotto da tutti e quattro i lati, poiché il nemico, trovandosi completamente circondato, sarebbe costretto a serrare i ranghi e a combattere, ma un lato dovrebbe essere lasciato scoperto per consentire a chi vuole di fuggire. In quel momento, se l'esercito che attacca è numeroso, verranno suonate una o due trombe; se è piccolo, possono esserne suonate di più, per far credere di essere più numerosi.

Alcune unità dell'esercito devono sempre essere tenute di riserva, senza prendere parte all'azione in quei momenti, ma rimanendo in attesa fino a quando è necessario per fornire copertura ai nostri che dovessero essere messi in fuga. Gli attacchi di questo tipo, specialmente contro la cavalleria, devono essere condotti con molta attenzione e con un buon grado di preparazione, come se si trattasse di una battaglia campale. Infatti, se le cose non vanno secondo i piani, ma il nemico è stato allertato e ha schierato le truppe per affrontarci, il nostro esercito può trovarsi a sua volta impreparato ed essere messo in fuga nella battaglia che ne segue. Se la forza nemica è composta da fanteria, e il nostro attacco è condotto dalla cavalleria, è quindi ovvio che essa causerà seri danni al nemico, o sarà comunque in grado di ritirarsi senza danni, dato che la fanteria non è in grado di inseguirla. Sia che l'attacco venga condotto di notte contro un campo fortificato, o di giorno, o contro truppe in marcia, o contro il loro convoglio delle salmerie, alcune unità devono essere specificamente incaricate di impadronirsi dei rifornimenti e simili. D'altra parte se tutti o la maggior parte dei soldati fossero impegnati in questo compito, il nemico potrebbe attaccare e mettere in pericolo l'intero esercito.

### *3 - Incursioni in territorio ostile: sicurezza durante la marcia e saccheggio in condizioni di sicurezza*

E' possibile condurre con sicurezza un'incursione in territorio ostile solo a due condizioni: se l'assalto viene condotto dopo che il nemico è stato sconfitto in battaglia, o se sappiamo che è impreparato o non in grado di reagire, dovrà essere attaccato senza preavviso. Questo è vero anche se le forze nemiche sono più numerose, e in particolare se sono indisciplinate e disorganizzate, come gli Slavi, gli Anti ed altri popoli con le stesse caratteristiche. Oppure i nostri uomini possono prendere e mantenere una posizione, come la riva di un fiume o un passo di montagna, dalla quale possono creare danni al nemico senza esserne colpiti.

Quando il generale entra in territorio nemico, deve curare soprattutto i rifornimenti delle truppe. Deve accertarsi che questi vengano trasportati in normali carri da trasporto, da singoli soldati o in qualche altro modo. Questo perché se il nemico dovesse distruggere i rifornimenti del luogo, l'esercito potrebbe improvvisamente trovarsi in condizioni critiche proprio nel mezzo del territorio ostile. Le marce in territorio ostile di solito non devono essere condotte di notte, a meno che naturalmente non vengano fatte per mantenere la segretezza. Ad esempio può essere assolutamente necessario evitare di essere scoperti dal nemico, per impadronirsi rapidamente di un terreno difficile o per superarlo senza che il nemico se ne accorga. Ma prima di partire con una marcia di questo tipo, bisogna porre grande attenzione alla ricognizione delle strade.

Bisogna impegnarsi seriamente per catturare vivi degli abitanti del luogo per ottenere da loro informazioni sulla forza e sui piani del nemico. L'interrogatorio dei prigionieri deve essere fatto dal generale in persona e non deve essere delegato ad altri. Spesso da questi interrogatori si sono potute ottenere informazioni molto importanti e completamente inattese. Non bisogna tuttavia fidarsi molto delle affermazioni dei disertori e dei traditori, certamente non più di quelle degli uomini catturati durante gli attacchi a sorpresa. Non è raro infatti che prigionieri e disertori diano deliberatamente false informazioni. Non dare credito alle affermazioni fatte da una sola persona, e non credere a nulla che non sia confermato da parecchi altri, specialmente, come detto, nel caso di disertori o di prigionieri catturati durante le incursioni. I disertori nemici che dichiarano di avere informazioni segrete dovranno essere isolati o tenuti sotto scorta in qualche altro modo, e gli deve essere detto che se le loro affermazioni si riveleranno vere saranno premiati, altrimenti saranno messi a morte.

Se l'esercito nemico è concentrato in qualche luogo al di fuori delle loro fortificazioni, a nessuno di nostri soldati deve essere consentito di uscire a razzare e fare bottino, poiché devono prima avanzare verso il nemico. Se l'esito della battaglia è favorevole, essi non dovranno gettar via l'occasione ma, mentre il nemico è ancora molto intimidito e confuso, dovranno incalzarlo fino a che le sue forze non vengano completamente distrutte e disperse, oppure non vengano negoziate condizioni di pace favorevoli con chiare garanzie. Se invece il nemico rimane compatto ma evita di impegnarsi, allora le nostre truppe, restando unite, devono montare a cavallo e travolgere ogni cosa. Ma se prevediamo di ritornare seguendo la stessa strada dell'andata e non siamo ben provvisti di cibo e di foraggio, allora dovremo risparmiare gli approvvigionamenti locali e distruggerli solo durante il nostro viaggio di ritorno. Le avanguardie devono collocare dei segnali in corrispondenza delle diramazioni lungo la strada e in altri luoghi dove si possono commettere errori. Se ci sono boschi i segnali possono essere messi sugli alberi; se il terreno è arido, andranno bene tumuli di terra o mucchi di pietre. Questi segni verranno riconosciuti dalle truppe che avanzano immediatamente dietro, e l'esercito non si perderà.

Le truppe inviate per devastare non devono essere impegnate tutte nel saccheggio, ma devono essere divise in due gruppi, il primo con il compito di devastare, mentre l'altro, più numeroso, deve seguirlo da vicino per proteggerlo. Questa precauzione deve essere presa se la spedizione è diretta contro una regione, un campo fortificato nemico, una mandria di bestiame, un convoglio di carri o qualunque altra cosa. La stessa procedura deve essere seguita se è l'esercito intero ad intraprendere una spedizione di devastazione. Non devono essere impegnati nel saccheggio tutti gli uomini, ma se si presenta l'opportunità di raccogliere vettovagliamenti, alcuni devono occuparsi di raccogliervi, e gli altri devono seguire da vicino in formazione regolare. Se tutti i soldati sono impegnati nel saccheggio e nella raccolta delle provviste, potranno essere colti da un attacco di sorpresa o da un'imboscata prima che possano tornare a riunirsi in formazione.

Tranne che in caso di necessità, riteniamo che sia preferibile evitare di prelevare pochi uomini da diverse unità e destinarli ad una spedizione, o ad una missione esplorativa o a qualche altro incarico di guerra. E' preferibile destinare un intero tagma, o bandon, o uno dei loro sottoreparti, al comando di un ilarca o di un decarca. Può essere necessario in certi casi formare un distaccamento speciale, per esempio, se la maggior parte dei soldati si mostra restia per qualche motivo a svolgere un compito, o se i cavalli non sono in buone condizioni. In questi casi il distaccamento dovrà quindi essere composto da uomini il cui morale è alto e i cui cavalli sono in buone condizioni. In generale, comunque, è pericoloso prelevare pochi uomini a caso da ogni tagma per un incarico. Gli uomini scelti in questo modo non possono essere utilizzati al meglio, poiché manca loro l'appoggio dei loro commilitoni e non si conoscono l'uno con l'altro. Inoltre le unità che lasciano vengono private dei loro migliori soldati.

Quando il generale decide di impadronirsi di una fortezza, o di un'altura o di una qualunque altra posizione, dovrebbe fare in modo che i suoi uomini non ne siano informati fino a quando non sono effettivamente sul posto e non ricevono l'ordine di procedere. Se è strettamente necessario per l'esercito accamparsi o passare vicino ad una posizione nemica fortificata, uno degli ufficiali deve essere dislocato con un certo numero di truppe leggere presso le vie di accesso alla fortificazione, per prevenire eventuali improvvise sortite del nemico. Le stesse precauzioni devono essere prese nell'attraversamento di gole e canali. Non devono essere collocati campi o bivacchi in prossimità di una posizione fortificata nemica o di un'area boscosa. Ma se è assolutamente necessario accamparsi in quei luoghi, bisogna porre molta attenzione ai posti di guardia nell'eventualità di attacchi nemici notturni. E' preferibile cercare per il campo un terreno aperto, privo di ostacoli, elevato e facilmente difendibile.

Al momento dell'ingresso in territorio ostile il convoglio delle salmerie si troverà in coda, ma avvicinandosi al nemico dovrà prendere posizione in mezzo all'esercito. I carri e i prigionieri, se ve ne sono, dovranno essere tenuti separati dalle truppe regolari, sia durante la marcia che nel campo, in modo che non vengano a trovarsi sulla strada dei soldati se questi devono sostenere un improvviso attacco nemico. In territorio nemico i geometri e le squadre di acquartieramento non devono essere mandate in avanscoperta senza opportune precauzioni e una sufficiente protezione. E' abbastanza sicuro fare affidamento su prigionieri e disertori per avere informazioni sulla natura del terreno.

Per costruire il campo l'esercito marcerà verso l'area predisposta in formazione adeguata e in buon ordine. Ma se il nemico si avvicina, e l'esercito è composto anche da fanteria, bisogna prima mettere da parte i carri, poi scavare il fossato nel modo prescritto e schierare a breve distanza da esso tutta la fanteria leggera pronta al combattimento. Quindi il convoglio delle salmerie potrà entrare in buon ordine e sistemarsi. Gli avamposti possono allora essere ritirati e i soldati stessi possono entrare in formazione e realizzare il campo. Se invece il nemico non è nelle vicinanze, è sufficiente seguire questa procedura con un solo droungos o meros, mentre il resto dell'esercito costruisce il campo.

Se il nemico è vicino e in formazione serrata, o se il nostro campo si trova presso una zona boscosa o su terreno difficile, non lasciare i cavalli al libero pascolo, ma tienili all'interno del campo e assicurati di inviare squadre di ricognizione all'esterno. Preoccupati di raccogliere vettovagliamenti sia da quello che trovi nei villaggi vicini che organizzando i servi per raccogliere il foraggio, ma assicurati che siano scortati da truppe leggere prelevate da ogni meros e che procedono in formazione nel caso di improvvisi attacchi nemici. Solo se l'esercito si ferma per qualche tempo in un posto, e se c'è occasione e luogo per raccogliere foraggio, supponendo che il nemico si trovi ad una buona distanza, può essere consentito ai cavalli di pascolare. Ma devono essere inviate sistematicamente pattuglie di esploratori doppie, anche triple, in ogni direzione fino a distanze adeguate, ed avvicinate ad intervalli regolari. I soldati che di loro iniziativa si uniscono ai reparti ufficialmente incaricati del saccheggio devono essere arrestati e inviati ai loro comandanti per essere puniti. Se tutti si prendono la libertà di andare a fare bottino, il generale si ritroverà senza truppe, e l'intero esercito sarà messo in grave pericolo.

Il vino e il grano reperiti sul posto non devono essere consumati prima di essere stati fatti assaggiare ai prigionieri. L'acqua dei pozzi non deve essere bevuta poiché spesso viene avvelenata. Ricordiamoci che durante le guerre Persiane anche l'orzo era stato avvelenato in qualche modo, e molti cavalli morirono. Poiché intorno non c'era foraggio, i soldati furono costretti a dare l'orzo locale ai propri cavalli.

Bisogna dare disposizioni agli uomini che, nel caso di inconvenienti impreveduti durante la marcia, essi non devono precipitarsi sul posto e intralciarsi l'un l'altro, ma lasciare il compito di occuparsene a chi è assegnato al settore in cui si è verificato il problema. Seguendo questa procedura essi saranno pronti ad affrontare il nemico, e saranno meglio in grado di concentrare le loro forze evitando ogni confusione. Bisogna non solo mantenere sempre attive delle valide pattuglie di ricognizione nell'eventualità di un attacco di fronte, ma deve esser distaccata, a quindici o venti miglia nelle retrovie, una forza abbastanza numerosa, usata come retroguardia, leggera e ben armata, al comando di un esperto ufficiale. Essa dovrà organizzare efficaci ricognizioni per raccogliere eventuali soldati sbandati che rimangono indietro per malattia o per altri motivi, o per prevenire



improvvisi attacchi nemici. Il momento migliore per questi attacchi è quando le truppe procedono senza precauzioni e quando chi marcia davanti non è in grado di portare assistenza alle truppe che seguono. Non è una cattiva idea adottare questi accorgimenti anche in territorio amico per gestire i soldati che si disperdono senza il permesso dei loro comandanti e agiscono in modo disordinato, e per individuare gli uomini che vengono meno ai loro doveri militari.

#### *4 - L'attraversamento di gole e di terreni difficili*

A meno di seri motivi di necessità, non consigliamo che in territorio ostile la cavalleria avanzi per lunghi tratti angusti di terreno pesante e irregolare, impresa già abbastanza difficile per la fanteria; questo sarebbe imprudente in particolare in estate. Anche se questi canali sono difficili per la fanteria, tuttavia, se sono lunghi solo un miglio o quasi, la cavalleria può smontare e passarli a piedi con sicurezza. Noi consideriamo difficili quelle gole che hanno un'unica strada transitabile. Quando esistono altre strade, o se queste possono essere riadattate, la gola può essere attraversata senza problemi.

Ora, se il nostro esercito deve transitare attraverso canali stretti, e riteniamo di poter tornare attraverso la stessa strada, se il tratto è coperto di alberi e, come già detto, non molto lungo, quando lo attraversiamo per la prima volta gli alberi devono essere tagliati e il terreno deve essere spianato e regolarmente ripulito. Se la strada è stretta e ripida, per cui non può essere spianata, allora un reparto sufficientemente numeroso, composto sia da fanteria che da cavalleria, deve essere mandato avanti per occuparla e mantenere le posizioni sui punti dominanti fino al nostro ritorno. In punti più critici può essere necessario adottare entrambi gli accorgimenti, tagliare gli alberi e spianare il terreno e lasciare un'adeguato corpo di guardia. Le truppe che attraversano la strettoia assieme ai carri dei vettovagliamenti e del bottino devono dividersi in due gruppi o formazioni a piedi che marciano in colonna sui fianchi, soprattutto se i carri trasportano il bottino. Esse dovranno farlo anche se sono composte da fanteria, che può di solito attraversare facilmente terreni pesanti, irregolari o aree ristrette. Se l'esercito è composto esclusivamente da cavalleria, la truppa deve smontare e collocare bagagli e materiali al centro. In questi luoghi e situazioni, oltre alla doppia colonna assegnata alla sorveglianza dei bagagli e del bottino, deve essere distaccato dal corpo principale un forte contingente di valide truppe leggere, da schierare ai quattro lati della doppia colonna, per come il terreno lo consente. Il loro compito è quello di procedere ai fianchi e respingere qualsiasi forza ostile che tenti di disturbare la colonna. Ciò consentirà al corpo principale di proteggere il bagaglio e il bottino senza perdere ordine e compattezza, e senza che i suoi uomini siano costretti a disimpegnarsi per affrontare gli aggressori. Come potrebbero infatti le truppe in doppia colonna fare tutto, proteggere adeguatamente il bottino e fronteggiare un nemico che li attacca? E' dunque per questo motivo che le truppe disponibili devono essere incaricate di procedere all'esterno della doppia colonna su tutti e quattro i lati, soprattutto quello posteriore. In questo modo è relativamente facile attraversare i punti più difficili in qualsiasi condizione. Se la forza non comprende fanteria, e la cavalleria quindi smonta e procede a piedi, i loro cavalli non devono essere lasciati con loro, ma condotti al centro della colonna. D'altra parte se gli uomini che marciano venissero messi in allarme o infastiditi, anche senza motivo, e i loro cavalli fossero vicini, essi potrebbero facilmente montarli, rompere i ranghi e causare seri danni. Se la colonna comprende prigionieri o bottino, e se il nemico compare su un lato della colonna di marcia o su entrambi, i prigionieri, sempre legati, dovranno essere disposti all'esterno della colonna e usati come scudo. Sia che il nemico si astenga dal tirare in considerazione della loro presenza, sia che tiri ugualmente, essi uccideranno i prigionieri invece dei nostri soldati. Se durante la marcia l'esercito si trova in una situazione critica inattesa, e si trova bloccato in un passaggio stretto e non può ritirarsi senza gravi pericoli, allora è preferibile giungere ad un accordo col nemico, cedendo il bottino, in parte o interamente. In questo caso l'esercito può disimpegnarsi in sicurezza senza correre rischi inutili. Ma se il nemico non accetta un simile accordo, allora i prigionieri devono essere messi a morte davanti agli occhi del nemico. L'esercito può allora rimanere in quei luoghi e devastarli senza pietà oppure mantenere al meglio la formazione e concentrare gli sforzi sul suo disimpegno. La più importante preoccupazione di un generale che si trova in una gola difficile, specialmente se lunga, è quella di non tentare di attraversarla, specie in estate quando il fogliame denso consente al nemico di causare maggiori danni, prima che tutte le forze nemiche siano state allontanate, o prima che le proprie truppe abbiano preso il controllo dei punti dominanti del passaggio.

#### *5 - Spionaggio ai danni del nemico. La cattura di esploratori o spie che cercano di infiltrarsi nel nostro esercito*

La sistemazione delle formazioni di cavalleria e di fanteria e la disposizione delle altre unità comportano differenze notevoli nel come queste forze possono apparire. Una persona priva di esperienza che le osservi casualmente può sbagliarsi di parecchio nelle sue stime. Prendiamo una formazione di cavalleria di seicento uomini di fronte e cinquecento in profondità, che assomma a trecentomila uomini. Ogni cavallo in formazione occupa uno spazio di tre piedi, per cui l'intera linea sviluppa milleottocento piedi, mentre lo spazio in profondità è di otto piedi, cosicché l'intera colonna sviluppa quattromila piedi. Il rettangolo così formato dai due lati in larghezza, ciascuno di milleottocento piedi, e dai due lati in profondità di quattromila piedi, forma un perimetro di undicimilaseicento piedi, ovvero due miglia e un quarto, e contiene trecentomila soldati. Ma se ora li schieriamo su un'unica linea, attribuendo ai cavalli uno spazio di tre piedi, questa raggiunge i novecentomila piedi, pari a centoottanta miglia. Se essi marciano in gruppi separati, dobbiamo riconoscere che

occuperanno molto più spazio e sembreranno all'osservatore molto più numerosi che se si trovassero in formazione regolare. Ancora maggiore sarebbe l'effetto se marciassero su terreno collinoso o in pendenza.

Se dunque un comandante vuol fare apparire il suo esercito più imponente, può schierarlo su una linea molto sottile, estenderlo in lunghezza o lasciare degli intervalli nella linea. Un osservatore non sarà in grado di valutare la sua forza combattente o altri elementi. E a questo proposito ci sono altri aspetti da considerare. Se l'esercito è bene equipaggiato e uomini e cavalli appaiono in buone condizioni, invece di tenerli tutti vicino, forma delle colonne di profondità limitata e irregolare non molto distanti l'una dall'altra. Se si presenta semplicemente numeroso, disperdi le truppe per tutta l'area e falle accampare in luoghi diversi. Dal momento quindi che si possono riscontrare differenze così grandi nella valutazione delle formazioni e dell'organizzazione, la ricognizione non deve essere affidata ad uomini privi di esperienza, e non bisogna riporre fiducia assoluta nei loro rapporti. La maggior parte delle persone non è in grado di effettuare stime corrette se il numero di un esercito supera i venti o trentamila uomini, specialmente se sono Sciti, che sono per lo più cavalieri. Anche allora non si dovrebbe venire facilmente ingannati e immaginare un esercito enorme se si osserva una lunga linea sottile. A meno che la sua profondità non sia grande in proporzione, la sua forza reale non sarà eccessiva. Bisogna accertare la profondità. C'è un convoglio dei bagagli schierato dietro la forza principale o questa consiste solo di combattenti? Informazioni più precise sulla consistenza numerica di un esercito possono essere ottenute da disertori, da prigionieri, osservando il passaggio attraverso punti stretti obbligati, o i campi in cui il nemico è costretto ad accamparsi tutto insieme.

Quando un campo non viene fortificato, bisogna organizzare degli avamposti in funzione della natura del terreno. Se le strade di accesso sono strette ne basteranno pochi. Su un terreno aperto e privo di ostacoli ce ne vorranno di più, in luoghi diversi, in contatto l'uno con l'altro, e più esterni. La sorveglianza è necessaria in particolare di notte, quando il nemico può liberamente ed agevolmente muoversi per osservare gli avamposti e, se sono deboli, può insinuarsi e coglierli di sorpresa. Per questo motivo gli avamposti devono trovarsi ad una certa distanza l'uno dall'altro e cambiare spesso ubicazione.

E' compito degli esploratori, che devono essere attenti e capaci, osservare da vicino le posizioni e i movimenti del nemico. Gli uomini prescelti devono essere armati alla leggera e montare cavalli veloci. Le spie devono essere molto audaci e sapersi muovere in mezzo ai nemici, in modo da essere considerate come uno di loro. Gli uomini che formano le pattuglie devono essere affidabili; dovranno sembrare molto risoluti ed apparire superiori agli altri soldati nell'aspetto fisico, nel morale e nell'equipaggiamento, in modo da proiettare un'immagine nobile nei confronti del nemico e, se catturati, fare su di loro una buona impressione. L'ufficiale al comando della pattuglia deve essere ben sopra la media, scelto per la sua prontezza, intelligenza ed esperienza. Questo genere di incarico richiede infatti intelligenza e prontezza più che coraggio. Finché il nemico viene dato ancora lontano, solo gli esploratori devono essere inviati all'esterno quando il generale vuole raccogliere informazioni sui movimenti del nemico, sulla natura delle strade o dei luoghi fortificati. Quando si programma un'incursione allo scopo di catturare dei prigionieri, gli esploratori devono unirsi alle pattuglie, ma li devono precedere per osservare da posizioni nascoste, e le pattuglie li devono seguire lungo le strade da loro indicate.

In situazioni rischiose deve essere inviata più di una pattuglia, e in più direzioni. Esse devono avere diversa composizione ed essere cambiate continuamente in funzione della natura del terreno. Devono essere scaglionate in modo tale che se il nemico rimane a buona distanza dai nostri uomini e fa in modo di eludere una delle pattuglie, incappa nelle altre e viene scoperto. La pattuglia più avanzata non deve essere composta da molti uomini. Quella successiva ne avrà di più, e la terza sarà ancora più numerosa. Le pattuglie devono essere sorvegliate per controllare come stanno operando. Devono essere inviati ufficiali molto affidabili per ispezioni a sorpresa, per verificare come stanno andando le cose. Chi viene trovato colpevole di negligenza deve essere punito per aver messo in pericolo l'intero esercito. Un esploratore esperto, anche prima che il nemico giunga in vista, deve essere in grado di valutare la forza del suo esercito da alcuni segni, come l'estensione di terreno calpestata dai loro cavalli e la misura del loro campo. Deve essere in grado di stimare da quanto tempo sono passati attraverso un'area dagli escrementi degli uomini e dei cavalli e dalle loro tracce.

Se il campo è fortificato con un fossato o con un muro di pietra regolare, e le truppe a cavallo hanno avuto il permesso di entrare nelle fortificazioni, allora le pattuglie non devono essere inviate troppo lontano, per non logorare inutilmente i cavalli. Ma se la cavalleria è accampata all'esterno, le pattuglie devono essere organizzate con cura.

I soldati inviati in compiti di pattugliamento devono essere addestrati a catturare prigionieri. Dovranno essere addestrati a questo proprio come per la caccia, inseguendoli senza farsi vedere e scoprire. Alcuni si faranno vedere e si ritireranno, mentre gli altri li circondano senza essere visti o scoperti, per quanto consente il terreno. I singoli si fanno vedere in parecchi luoghi mentre il gruppo principale cerca un altro posto dove nascondersi fino alla notte. Il momento migliore per farlo è quando il nemico si trova lontano e non sospetta questa attività. I compiti delle pattuglie devono essere mantenuti segreti non solo al nemico ma anche alla base del nostro esercito. In questo modo i soldati che vogliono disertare cadranno in modo inaspettato nelle loro mani.

La responsabilità della cattura di spie o esploratori deve essere affidata agli ufficiali comandanti dei tagma. Ogni ufficiale deve annunciare ai propri uomini che il giorno dopo, verso la seconda o terza ora, verrà suonato un segnale di tromba. Tutti, soldati o servitori, devono immediatamente raggiungere la propria tenda. Chiunque venga trovato fuori della propria tenda sarà punito. Quando tutti sono entrati, gli ufficiali stessi stando all'esterno osservano e arrestano chiunque venga trovato fuori dalle tende. I membri delle squadre devono trattenerne ogni sconosciuto che entra nella loro tenda e consegnarlo al proprio comandante. Si verificherà uno dei due casi: l'arresto dello sconosciuto che è rimasto fuori perché non sapeva dove andare, oppure, se questo è abbastanza audace da entrare in una delle tende, il suo riconoscimento come straniero, per

cui verrà consegnato al comandante. Chiunque venga catturato in questo modo deve essere imprigionato, sia che sembri un Romano che uno straniero, e deve essere interrogato per chiarire la sua presenza. Questo può essere fatto facilmente in un campo regolare in cui tutto l'esercito, cavalleria e fanteria, si trova riunito, oppure può essere fatto separatamente nei campi di un singolo meros o tagma. Le spie possono anche essere scoperte in altri modi e con una varietà di certi segnali; si possono dare ordini o segnali diversi che richiedono alcune azioni ben definite. Queste procedure non solo scoprono le spie nemiche, ma abitmano anche i nostri soldati ad obbedire ai loro ufficiali e ad eseguire gli ordini con attenzione, specialmente se viene prevista una ragionevole punizione per quanti si dimostrano negligenti in queste cose. Non è una cattiva idea emettere altri ordini di questo tipo, specialmente quando le truppe si trovano nell'ozio, per metterli alla prova e abituarli agli ordini successivi.

## Libro X - Gli assedi

### *1 - Assediare le fortezze nemiche se si presenta l'occasione*

Il nostro campo deve essere fortificato molto efficacemente, e intorno devono essere disposti un gran numero dei nostri migliori esploratori per sorvegliare anche i luoghi più improbabili, con lo scopo di evitare che gli assediati o altre forze uscite delle mura possano attaccarci a sorpresa, sia di giorno che di notte, e mettere in pericolo l'esercito. Questo è quel che è successo in Arzanenia (1), ove alcuni nostri comandanti furono catturati mentre assediavano una fortezza.

La prima cosa che l'assediate deve fare, se è possibile, è quella di sottrarre agli assediati i beni di prima necessità, come cibo e acqua. Se l'assediato possiede questi rifornimenti in abbondanza, allora bisogna ricorrere alle macchine d'assedio e al combattimento. Cerca di fare in modo che soldati dall'aspetto fisico piacevole e con cavalli splendidamente equipaggiati si avvicinino nel modo più sicuro possibile alle fortificazioni nemiche, e lascia che gli assediati li osservino bene. Tieni le truppe meno presentabili più lontano insieme ai rifornimenti, così lontano che chi si trova dentro le mura non possa farsi un'opinione sugli uomini e sugli animali, ma si convinca che sono tutti dello stesso tipo di quelli visti prima dalle mura. E' anche una buona idea far credere gli assediati che abbiamo un gran numero di armati; per far questo fai in modo che gli uomini che non hanno le cotte di maglia indossino i cappucci di maglia di quanti ce l'hanno, in modo che a distanza sembri che anch'essi la indossano. Dovremo porre il campo abbastanza lontano da far loro credere che tutti gli oggetti che vedono sono soldati veri.

All'inizio non devi offrire agli assediati condizioni di resa troppo dure e severe. Se le condizioni sono troppo dure, i difensori potranno pensare che il rischio del combattimento è il minore dei due mali e potrebbero diventare disperati e compattarsi. Cerca invece di offrire condizioni più moderate e accettabili, come la consegna dei loro cavalli, delle armi o di qualche altro bene. Un approccio così moderato, con le sue prospettive di salvezza, può indurli ad avere punti di vista diversi, e potranno diventare meno decisi a resistere e ad affrontare il pericolo. Nel caso di lunghi assedi, accertati che i tuoi rifornimenti siano approvvigionati per tempo. Valuta il numero degli uomini necessari per ogni compito e tipo di lavoro, e assicurati di assegnare a ciascuno il suo incarico.

Non deve essere condotto l'intero esercito all'assalto delle mura ogni giorno. Questo lascerebbe tutti esausti in una volta sola. L'esercito deve invece essere diviso in vari gruppi, e ad ogni gruppo deve essere assegnato un compito da svolgere ogni giorno per un certo numero di ore. Alcuni devono essere assegnati a lavorare di notte, altri di giorno. Questo perché l'assediato non solo deve essere infastidito da costanti attacchi durante il giorno, ma deve essere tenuto in allarme tutte le notti da truppe destinate appositamente allo scopo. Per fare in modo che i nostri soldati non vengano infastiditi e disturbati dalle grida degli uomini o dal cozzo delle armi, il campo deve essere costruito ad un miglio o due dalle fortificazioni nemiche, lontano dai rumori e dalla confusione dell'assedio. Gli assalti non devono essere fatti in modo sconsiderato e senza scopo. Avremmo delle perdite che potrebbero solo scoraggiare i nostri uomini e incoraggiare gli assediati. Se la fortezza assediata è piccola e un assalto diretto appare rischioso e oneroso, e gli assediati sono ben riforniti, allora fai in modo di infastidirli continuamente, giorno e notte, fino a quando non sono sfiniti. Se ci sono costruzioni con pareti fatte da materiale infiammabile, dovranno essere tirate frecce incendiarie da varie direzioni, soprattutto se soffia un forte vento. Dovrebbero essere usate anche delle catapulte per lanciare le cosiddette bombe incendiarie (2). Mentre il nemico viene tenuto occupato dai tentativi di spegnere le fiamme, prepara delle scale, se il terreno lo consente, e scala le mura. In quasi tutti gli assedi le catapulte sono utili, specie se è difficile avvicinarsi scavando, o ammucciare terra, o mettere un ariete in posizione.

### *2 - Affrontare incursioni ostili nel proprio territorio*

Se una forza nemica, superiore o anche uguale in numero alla nostra, invade il nostro territorio, dobbiamo fare attenzione a non affrontarla in una battaglia campale, specialmente agli inizi dell'invasione. Dovremmo invece tendere imboscate giorno e notte, bloccare la strada che ha preso, impadronirci in anticipo dei capisaldi, distruggere i rifornimenti lungo la sua direttrice di marcia. Se ci deve essere un attacco, è più efficace condurlo quando il nemico si ritira o lascia il nostro territorio, quando è appesantito dal bottino, quando è stanco e si prepara a rientrare in patria. Se vuoi impegnarlo in battaglia, quello è il momento di attaccare. Infatti chi opera nel proprio paese è meno indotto a combattere, poiché ha molte possibilità per salvarsi e preferisce evitare di correre rischi inutili. Chi marcia in territorio nemico, per contro, non avendo nulla da perdere preferisce combattere e considera pericoloso ogni rifugio.

La cosa più importante è mantenere l'esercito illeso e integro. Concentrandosi su questo, il nemico si troverà in difficoltà nell'assediare le fortezze o nel disperdere le sue forze per devastare il territorio, poiché si sentirà sotto controllo e dovrà fare i conti con un esercito compatto.

Anche se il generale decide di non impegnarsi in una battaglia campale, dovrà comunque prepararsi a sostenerla. Egli farà in modo di simulare che la stia preparando e dovrà trasmettere a tutti i suoi soldati la sensazione che attaccherà certamente il nemico. Questo causerà problemi al nemico quando verrà a saperlo.

Se la natura del terreno e la situazione nel paese del nemico sono favorevoli, prepara piani per inviare lì una forza, seguendo un'altra strada, come tattica diversiva. Naturalmente, come già osservato, è necessario studiare

bene la situazione e le distanze, in modo che se il nemico viene a sapere dell'incursione e muove contro la nostra forza, i nostri possono lasciare il paese con sicurezza seguendo un'altra strada, evitando di rimanere intrappolati lì dal movimento del nemico.

Tutti i rifornimenti indispensabili devono essere raccolti in fortezze molto ben munite, e il territorio deve essere sgombrato dagli animali. Se il nemico dovesse stringere d'assedio uno dei nostri luoghi fortificati, dovremo distruggere tutte le risorse disponibili nei dintorni e tendere imboscate agli uomini inviati ad approvvigionarsi, e così facendo rendere molto dura la vita del nemico.

Le fortezze che non si trovano in posizioni naturali abbastanza protette dovranno essere rese più sicure. Una parte dell'esercito, in funzione di come evolve la guerra, dovrà essere assegnata alla loro difesa. Dovranno essere fatti preparativi per trasferire gli abitanti di località vulnerabili in luoghi fortificati più sicuri.

### *3 - Sostenere un assedio che si prevede lungo*

Dovrai capire quanto tempo il nemico può dedicare ad un assedio, e valutare con attenzione gli approvvigionamenti di cui avrai bisogno. E' meglio che tu sia ben rifornito con gli approvvigionamenti necessari, altrimenti, prima che il nemico si avvicini, evacua tutti quelli che risultano inabili, come le donne, i vecchi, i malati e i bambini, in modo che le provviste che hai siano riservate ai combattenti validi. Devono essere predisposti accorgimenti per la difesa contro il lancio delle pietre. Come protezione per contrastarle, devono essere appese fuori delle mura, lungo i bastioni, delle stuoie pesanti, o delle fascine, rotoli di corda, tronchi sciolti. Sui bastioni devono essere anche costruiti dei rivestimenti in mattoni. Contro gli arieti sono efficaci cuscini o sacchi riempiti con cartocci di granturco e sabbia. Per evitare gli arieti rostrati o quelli oscillanti, usa rampini, pece, fuoco, o pesanti pietre appuntite sostenute da funi o catene che possono essere fatte cadere improvvisamente da un macchinario e quindi sollevate di nuovo da un altro contrappeso.

Se avvicinano torri da assedio, tirale addosso proiettili infuocati o pietre. Se questo non li ferma, costruisci delle torri all'interno delle mura per contrastarle. E' necessario che le torri del muro più esposte all'attacco siano prive di tetto, in modo che i soldati ivi assegnati possano combattere senza ostacoli, e l'artiglieria possa essere facilmente montata e resa operativa. All'interno di queste torri devono essere ricavate delle porticine strette, che si aprono verso il lato destro delle macchine di assedio schierate dal nemico, in modo che la nostra fanteria possa uscire attraverso queste porte laterali e attaccare protetta dagli scudi e con la copertura delle truppe dislocate sulle mura; in questo modo saranno in grado di costringere il nemico a ritirare i loro macchinari. Queste porticine devono avere dei cancelli in modo tale da poter essere chiuse quando necessario e non rimanere aperte.

La guarnigione deve essere distribuita lungo tutte le mura, e una forza adeguata deve essere prelevata dalle altre truppe e tenuta di riserva per dare appoggio quando necessario ad un settore minacciato. In una situazione di emergenza quindi, le truppe che difendono le mura non dovranno correre da un luogo all'altro, lasciando alcuni punti scoperti, cosa molto pericolosa. Se la popolazione civile rimane in città, anch'essa deve unirsi agli uomini distribuiti lungo le mura per aiutare i difensori. Questo la tiene troppo impegnata per progettare una rivolta, e le affida delle responsabilità nella difesa della città, rendendola più restia a ribellarsi.

Le porte della città devono essere affidate ad uomini di fiducia. A nessun soldato o civile deve essere consentito, soprattutto all'inizio dell'assedio, di uscire dalle mura per combattere, anche se la guarnigione può essere molto valida e numerosa. Il contatto diretto col nemico potrà essere ammesso se si rende necessario respingere dalle mura qualche macchina d'assedio che sta causando seri danni. Ma in generale la difesa dovrà essere condotta dall'alto delle mura e senza che degli uomini rischino la vita all'esterno per combattere corpo a corpo. Infatti quando accade questo genere di cose, i migliori soldati vengono uccisi o feriti, e il resto della truppa si scoraggia al punto che viene sconfitto facilmente dal nemico. E' evidente che finchè ci sono abbastanza uomini il muro sarà sicuro, ma se un punto cede, tutto il resto viene messo in pericolo. Se la fortificazione ha un muro esterno, è una buona idea piazzare lì delle sentinelle, soprattutto di notte, quando qualcuno potrebbe pensare di disertare al nemico o preparare in segreto atti di sabotaggio contro le difese del muro. Le armi da lancio devono essere tirate dalle mura solo quando si rivelano efficaci.

Se il rifornimento di acqua da bere viene dalle cisterne o dal terreno, il suo uso dovrà essere limitato ad una certa quantità. Nessuno dovrà avere l'autorità per usarne quanta ne vuole. I turni di guardia e le loro sostituzioni dovranno essere programmate con attenzione, soprattutto di notte. La distribuzione delle provviste deve essere regolata con ocularità, e le stesse vanno tenute sotto stretta sorveglianza, in modo che non possano essere facilmente sottratte da chiunque passi lì vicino.

### *4 - Costruire un fortezza di confine in segreto e senza dare battaglia*

Si deve ricorrere ad un'ampia ricognizione per trovare una posizione favorevole in grado di essere circondata da mura a secco in dieci o dodici giorni, e di essere difesa da una piccola guarnigione in caso di attacco nemico. La squadra di ricognizione dovrà anche verificare se ci sono pietre, legna o mattoni prontamente disponibili nelle vicinanze, e se c'è acqua o se si possono escogitare modi per procurarla. Deve essere organizzata una squadra adeguata di specialisti, preparate porte e macchinari per le mura, e deve essere selezionato un discreto contingente di validi fanti ben armati al comando di ufficiali intelligenti e coraggiosi, e devono essere fornite loro delle provviste per tre o quattro mesi. Se è estate i raccolti nei dintorni devono essere bruciati, ma se è difficile farlo, occorre distruggerli in qualche altro modo. Spargi la voce che stai per attaccare il nemico in qualche altro luogo e invia una forza, con le necessarie provviste raccolte per sicurezza, verso quel luogo, per

sviare il nemico in quella direzione. Quindi il giorno immediatamente successivo cerca di incoraggiare le truppe che dovranno formare la guarnigione locale; spronali a fare il loro dovere concedendo alcuni premi e promettendone altri. Mentre il nemico è occupato in quell'altro luogo, muovi all'improvviso l'intero esercito verso il luogo prescelto, poni degli avamposti sicuri, fai costruire il campo alla fanteria attorno alle fortificazioni e scava un fossato profondo se il terreno lo consente. Se nei dintorni sono disponibili pietre o mattoni costruisci un muro a secco, saldamente rinforzato con pali nel senso della lunghezza. Se l'unico materiale da costruzione disponibile è il legno, fanne uso, ma costruisci l'area fortificata molto più piccola.

Dopo aver circondato l'area in questo modo, se il nemico avanza per attaccare la posizione, e il generale sa che non può affrontarlo in una battaglia campale, dovrà ritirarsi prima del suo arrivo e fare in modo di accamparsi nelle vicinanze. In questo modo non si troverà vicino al nemico al punto da essere costretto alla battaglia, ma nemmeno troppo lontano dagli uomini della fortezza, per impedire al nemico di esercitare su di essi una pressione eccessiva. Devono essere convenuti dei segnali, alcuni durante il giorno e altri durante la notte, per mezzo dei quali la guarnigione può comunicare la propria situazione alla forza che si trova all'esterno, in modo che possano venire in loro sostegno quando è necessario. Se le circostanze sono favorevoli e la fanteria è in grado di respingere il nemico con un combattimento, deve agire senza esitare, per non mettere in pericolo la guarnigione. Non appena la situazione diventa più sicura, le fortificazioni devono essere erette sotto forma di costruzioni regolari e solide, rinforzate e compatte, e devono essere curati tutti gli altri particolari. Contro nemici che si basano principalmente sulla cavalleria, una spedizione di questo tipo può essere meglio intrapresa attorno a Luglio, Agosto o Settembre: durante questi mesi l'erba è secca e brucia facilmente, e la cavalleria nemica troverà difficoltà a rimanere a lungo in un posto.

Se il luogo è privo di approvvigionamenti d'acqua, fiumi o pozzi, allora è necessario ricorrere a giare di terracotta o a botti ben fatte. Esse dovranno essere riempite con acqua e con un pò di ghiaia pulita di fiume. Bisogna conservare acqua in quantità sufficiente per arrivare fino all'inverno, e fino a quando non vengono costruite cisterne permanenti per contenere l'acqua piovana. Per impedire all'acqua conservata nei barili di diventare stagnante e putrida, devono essere praticati su di essi dei fori e sotto devono essere collocati dei contenitori, in modo che l'acqua possa cadervi dentro goccia a goccia ed essere tenuta in movimento. Quando i piccoli contenitori sono pieni, dovranno essere versati di nuovo nelle giare o nei barili. Con questo continuo movimento l'acqua viene aereata e non diventa cattiva. Può essere utile versare un pò di aceto nell'acqua che ha iniziato a guastarsi, in quanto riduce o elimina l'odore. Si possono preparare delle tavole di discreto spessore, collocarle in uno scavo e collegarle insieme per formare un contenitore. Le unioni e le giunture devono essere sigillate con pece e stoppa o con vimini, e in questo modo viene preparata una cisterna completa di medie dimensioni. Se ne possono costruire una o più, che sviluppano venti per dieci piedi in larghezza e otto o dieci piedi in altezza. Queste saranno utili fino a quando non verranno costruite cisterne in muratura. Infatti è ben noto che l'acqua si conserva meglio in grandi recipienti. Nel mezzo delle cisterne verranno collocati dei rinforzi in legno, e le tavole dovranno essere spesse, per non cedere sotto la pressione dell'acqua, in modo tale da evitare perdite.

**Note al testo:**

- (1) Regione dell'Armenia ai confini con la Persia.
- (2) Il riferimento è probabilmente al famoso "fuoco greco".

# Libro XI - Caratteristiche e tattiche usate dai diversi popoli

## Introduzione

Dopo aver discusso i principi dell'organizzazione e del comando della cavalleria, senza i quali, noi crediamo, è impossibile affrontare il nemico con un minimo grado di sicurezza, dobbiamo ora trattare le tattiche e le caratteristiche di ognuno dei popoli che possono causare problemi al nostro Stato. Lo scopo di questo capitolo è quello di mettere in condizione quanti devono condurre una guerra contro questi popoli di prepararsi adeguatamente. Infatti i popoli non combattono tutti in un'unica formazione o allo stesso modo, e non si possono affrontare tutti alla stessa maniera. Alcuni, la cui audacia è senza limiti, sono guidati da uno spirito impulsivo, mentre altri usano l'ordine e il buon senso per attaccare i loro nemici.

## 1 - I Persiani

La nazione Persiana è perversa, ipocrita e servile, ma allo stesso tempo obbediente e patriottica. I Persiani obbediscono ai loro governanti per paura, e il risultato è che sono tenaci nel sopportare le durezze e la guerra nel nome del loro paese. Per lo più preferiscono raggiungere i loro scopi attraverso la pianificazione e la strategia; essi privilegiano un approccio metodico piuttosto che audace e impulsivo. Poiché sono cresciuti in un clima caldo, essi sopportano facilmente le durezze della calura, della sete e della mancanza di cibo. Sono formidabili quando stringono un assedio, ma ancor più formidabili quando vengono assediati. Sono estremamente abili nel nascondere le ferite e nell'affrontare con coraggio le avversità, anche volgendole a proprio vantaggio. Sono ingestibili nelle trattative. Non saranno mai i primi ad avanzare una proposta, anche una di importanza decisiva per loro, ma aspetteranno che sia la controparte a farla.

Indossano corazze e cotte di maglia, e sono armati con archi e spade. Sono addestrati più di ogni altra nazione guerriera a tirare con l'arco in modo veloce, sebbene non molto potente. In guerra si accampano all'interno di aree fortificate. Quando viene il momento della battaglia si circondano con un fossato e una palizzata acuminata. Non lasciano i carri delle salmerie all'interno, ma scavano un fossato a scopo di riparo in caso di sconfitta in battaglia. Non permettono ai loro cavalli di pascolare, ma raccolgono il foraggio con le mani.

Per la battaglia si schierano in tre parti uguali, centro, destra e sinistra, con il centro che ha fino a quattro o cinquecento uomini scelti in più. La profondità della formazione non è uniforme, ma cercano di schierare i cavalieri in ogni reparto nella prima e nella seconda linea o falange, e mantengono il centro della formazione uniforme e compatto. I cavalli di riserva e il convoglio dei carri sono collocati a breve distanza dietro la prima linea. Nell'affrontare i lancieri essi si preoccupano di formare la loro linea di battaglia sui terreni più irregolari, e di usare i loro archi in modo tale che la carica dei lancieri contro di loro venga vanificata e dispersa a causa del terreno accidentato. Prima del giorno della battaglia, una loro manovra preferita consiste nel porre il campo in un territorio disagiata e nel rinviare il combattimento, soprattutto quando sanno che i loro nemici sono ben addestrati e pronti a combattere. Quando viene il momento della battaglia, inoltre, soprattutto in estate, essi attaccano durante le ore più calde del giorno. Essi confidano che il calore del sole e il ritardo nell'inizio dell'azione fiaccino il coraggio e lo spirito dei loro avversari. Essi allora attaccano battaglia con calma e determinazione, avanzando gradualmente in formazione uniforme e compatta.

Sono seriamente infastiditi dal freddo, dalla pioggia e dallo scirocco, in quanto allentano tutti le corde dei loro archi. Vengono anche messi in difficoltà da una formazione di fanteria schierata con molta cura, da un terreno uniforme privo di ostacoli adatto ad una carica di lancieri, dal combattimento corpo a corpo, poiché i tiri delle frecce sono inefficaci a breve distanza, e poiché essi stessi non usano lance e scudi. Effettuare delle cariche contro di loro è efficace poiché sono propensi a fuggire con rapidità e non sono in grado di rivolgersi improvvisamente contro i loro inseguitori, come fanno i popoli Sciti. Sono vulnerabili ad attacchi e aggiramenti provenienti da posizioni laterali contro i fianchi e la retroguardia delle loro formazioni, poiché non dispongono protezioni sufficienti sui fianchi della loro linea di battaglia per fronteggiare forti attacchi laterali. Spesso, inoltre, attacchi notturni a sorpresa contro il loro campo si rivelano efficaci, poiché piantano le loro tende a caso e senza un ordine all'interno delle loro fortificazioni.

Per dare loro battaglia, le nostre forze devono essere schierate come spiegato nel libro sulle formazioni. Scegli un terreno aperto, uniforme e pianeggiante, se puoi, privo di paludi, fosse o cespugli che possano rompere la formazione. Quando l'esercito è schierato e pronto per la battaglia, non ritardare l'attacco se hai realmente deciso di combattere una battaglia campale in quel giorno. Quando ti sei avvicinato a tiro di arco, sferra l'attacco o la carica in ordine compatto, uniforme e regolare, e fallo velocemente, poiché ogni ritardo nell'avvicinamento al nemico consentirà alla sua cadenza di tiro costante di scaricare più dardi contro i nostri soldati e i nostri cavalli.

Se è necessario combattere una battaglia su un terreno molto irregolare, è meglio non avere in luoghi simili l'intera prima linea a cavallo, ma schierarne una parte in formazione di fanteria mentre gli altri rimangono a cavallo. Quando i lancieri attaccano gli arcieri, come abbiamo detto, a meno che essi mantengano un fronte unito e compatto, essi subiscono seri danni dalle frecce e non riescono ad avvicinarsi. Per questo è necessario un terreno più uniforme per questo tipo di combattimento. Se l'esercito non è davvero pronto per combattere, non deve affrontare una battaglia campale. Impiegalo invece con sicurezza in scaramucce e incursioni contro il nemico, cose che possono essere fatte facilmente su terreno favorevole. Né al nemico né alle nostre truppe deve

essere consentito di capire i motivi del non aver accettato la battaglia campale, poiché questo potrebbe incoraggiare l'uno e scoraggiare l'altro. Le conversioni o gli aggiramenti nelle ritirate non dovrebbero essere diretti contro il fronte del nemico, ma avvolgere i suoi fianchi o coglierlo alle spalle.

Nel caso in cui i Persiani continuino nell'inseguimento, sforzati di non rompere la loro formazione, poiché questo consentirà di esporre facilmente la loro retroguardia alle forze che li stanno per circondare. Per lo stesso motivo, se una forza che si ritira davanti a loro decide di girarsi e di attaccare le prime linee dei Persiani che inseguono, essa verrà danneggiata nell'attaccare le loro schiere ben ordinate. Infatti negli inseguimenti i Persiani non attaccano in modo disordinato come gli Sciti, ma con cautela e in buon ordine. Per questo motivo, come detto, le forze che fanno conversione non devono attaccarli frontalmente, ma essere sicure di farlo contro la loro retroguardia, aggirandoli sui fianchi.

## *2 - Gli Sciiti, ovvero Avari, Turchi e altri popoli il cui stile di vita è simile a quello degli Unni*

I popoli Sciiti sono unici, per così dire, nel loro stile di vita e nella loro organizzazione, che è primitiva ed è comune a molti popoli. Di questi popoli solo i Turchi e gli Avari si danno un'organizzazione militare, e questo li rende più forti delle altre nazioni Sciite quando si viene a battaglia campale. La nazione dei Turchi è molto popolosa e indipendente. Essi non sono versati o abili nella maggior parte delle attività umane, e non sono addestrati ad altro se non a battersi coraggiosamente contro i loro nemici. Gli Avari, d'altra parte, sono ribaldi, ambigui e molto esperti nelle questioni militari.

Queste nazioni hanno una forma di governo monarchica, e i loro governanti li sottopongono a punizioni crudeli in caso di mancanze. Governati non dall'amore ma dalla paura, essi tollerano risolutamente fatiche e privazioni. Poiché sono popoli nomadi, essi sopportano il caldo, il freddo, e la mancanza di molte comodità. Sono molto superstiziosi, traditori, falsi, sleali, animati da un insaziabile desiderio di ricchezze. Essi violano i giuramenti, non rispettano i patti e non si accontentano dei doni. Ancora prima di accettare un dono, essi preparano piani di tradimento e di violazione dei loro accordi. Sono abili nell'individuare le migliori opportunità per farlo e per trarne il massimo vantaggio. Preferiscono prevalere sui loro nemici non tanto con l'uso della forza quanto con l'inganno, gli attacchi a sorpresa e il taglio degli approvvigionamenti.

Essi sono armati con cotte di maglia, spade, archi e lance. In battaglia la maggior parte di loro attacca con due armi; con le lance portate a tracolla e tenendo in mano gli archi, si servono di entrambi come richiede il caso. Non solo indossano essi stessi delle armature, ma i cavalli dei loro uomini più nobili hanno una protezione frontale fatta di ferro o feltro. Dedicano particolare attenzione all'addestramento al tiro con l'arco da cavallo.

Un consistente branco di cavalli e cavalle li segue, sia per fornire alimento che per dare l'impressione di un esercito enorme. Essi non pongono il campo all'interno di fortificazioni, come fanno i Persiani e i Romani, ma, rimanendo divisi per gruppi o tribù, lasciano pascolare i cavalli fino al giorno della battaglia, sia in estate che in inverno. Quindi prendono i cavalli quando lo ritengono necessario, tenendoli impastoiati vicino alle loro tende e sorvegliandoli fino al momento di formare la loro linea di battaglia, che cominciano a fare nel buio della notte. Piazzano le sentinelle ad una distanza tale, tenendole in contatto l'una con l'altra, che non è facile catturarle con un attacco di sorpresa.

In battaglia essi non dividono la linea di battaglia in tre parti, come i Romani e i Persiani, ma in parecchie unità di forza variabile, tutte accostate insieme strettamente per dare l'impressione di un'unica lunga linea di battaglia. Separata dalla loro formazione principale essi mantengono una forza supplementare che possono utilizzare per tendere un'imboscata ad un avversario disattento o da tenere di riserva per sostenere un settore in difficoltà. Essi tengono i loro cavalli di riserva subito dietro la linea principale di battaglia, e il loro convoglio delle salmerie sulla destra o sulla sinistra della linea, a distanza di un miglio o due, con la protezione di una scorta contenuta. Spesso legano insieme i cavalli di riserva dietro la loro linea di battaglia come forma di protezione. Fissano la profondità delle loro colonne in modo variabile, in funzione delle necessità, essendo portati ad allungarle, e formano il fronte in modo uniforme e compatto.

Preferiscono le battaglie combattute a distanza, le imboscate, gli accerchiamenti degli avversari, le finte ritirate e gli improvvisi contrattacchi, le formazioni a cuneo, cioè in gruppi sparsi. Quando mettono in fuga i nemici, essi mettono da parte ogni altra cosa e non si accontentano, come i Persiani, i Romani e gli altri popoli, di inseguirli a distanza ragionevole e di saccheggiare i loro beni, ma non desistono fino a quando non hanno ottenuto la loro completa distruzione, e usano ogni mezzo per raggiungere questo scopo. Se alcuni dei nemici che stanno inseguendo si rifugiano in una fortezza, essi cercano tutti i modi di tagliare loro i rifornimenti per uomini e cavalli. Quindi logorano i loro nemici servendosi di queste mancanze e li costringono ad accettare condizioni di resa per loro favorevoli. Le loro prime richieste sono alquanto moderate, e quando il nemico le ha accettate impongono termini più restrittivi.

Essi si trovano in difficoltà per la mancanza di foraggio, che può verificarsi a causa dell'enorme numero di cavalli che si portano dietro. Anche in caso di battaglia, se fronteggiati da una forza di fanteria in formazione compatta, essi rimangono sui loro cavalli e non smontano, poiché non resistono a lungo nel combattimento a piedi. Essendo nati e cresciuti sul dorso del cavallo, oltre che a causa della mancanza di esercizio, semplicemente non riescono a camminare sulle loro gambe. Bisogna scegliere terreni pianeggianti e privi di ostacoli, e una forza di cavalleria dovrà avanzare contro di loro in formazione densa e compatta, per affrontarli in uno scontro corpo a corpo. Anche gli attacchi notturni sono efficaci, mantenendo una parte della nostra forza in formazione e tenendo l'altra in agguato. Sono sensibilmente danneggiati dalle fughe e dalle diserzioni. Essi sono molto incostanti, avidi e, essendo composti da così tante tribù, non hanno il senso della consanguineità o della reciproca solidarietà. Se qualcuno inizia a disertare e viene accolto bene, molti altri lo seguiranno.



Quando si stanno per schierare per la battaglia, la prima cosa da fare è mantenere vigili gli esploratori, posizionati ad intervalli regolari. Quindi fai i tuoi piani e pensa a preparativi seri nel caso la battaglia non dovesse andare bene. Cerca una buona posizione difensiva da utilizzare in caso di emergenza, raccogli tutte le provviste disponibili, sufficienti per alcuni giorni sia per gli uomini che per i cavalli, e assicurati di avere soprattutto molta acqua. Quindi occupati del convoglio delle salmerie come spiegato nel libro che tratta l'argomento. Se è presente una forza di fanteria, dovrà essere schierata in prima linea nella maniera abituale della nazione a cui appartiene. La forza dovrà essere schierata secondo il metodo mostrato nello schema della linea di battaglia convessa, cioè con la cavalleria collocata dietro la fanteria. Se solo la cavalleria è pronta al combattimento, schierala nella maniera mostrata nel libro delle formazioni. Schiera una forza valida e consistente sui fianchi. Nella retroguardia i defensores sono sufficienti. Nell'inseguimento i cursores non devono trovarsi a distanza maggiore di tre o quattro tiri d'arco dalla formazione dei defensores, né devono lasciarsi trascinare dalla carica. Quando è possibile cerca un'area libera e senza ostacoli per formare la linea di battaglia, e dove non esistono boschi, paludi o avvallamenti che possano nascondere imboscate nemiche. Metti gli esploratori ad una certa distanza da tutti e quattro i lati della formazione. Se possibile, può essere d'aiuto avere un fiume inguadabile, delle paludi o un lago alle spalle della linea di battaglia, in modo che la retroguardia sia adeguatamente difesa. Se la battaglia si mette bene, non avere fretta di inseguire il nemico e non fare mosse incaute. Infatti questo popolo non rinuncia alla lotta, come fanno gli altri, se ha la peggio nella prima battaglia, ma finché non ha perso le forze cerca in tutti i modi di attaccare i propri nemici. Se la formazione è mista, composta in massima parte da fanteria, è comunque necessario approvvigionarsi di foraggio per i cavalli. Quando il nemico si avvicina, per nessun motivo deve essere consentito alla cavalleria di inviare squadre per cercare foraggio.

### *3 - I popoli dai capelli biondi, come i Franchi, i Longobardi e altri simili*

I popoli dai capelli biondi ripongono grande importanza nei valori della libertà. Sono coraggiosi e intrepidi in battaglia. Essendo spavaldi e impetuosi, considerano qualsiasi paura, e perfino una breve ritirata, come una disgrazia. Disprezzano la morte con tranquillità, così come combattono con furore nel corpo a corpo, sia a cavallo che a piedi. Se vengono messi in difficoltà in un'azione di cavalleria, smontano ad un segnale convenuto e si schierano a piedi. Anche se si trovano in pochi a combattere contro molti cavalieri, non si ritirano dal combattimento. Sono armati con scudi, lance e spade corte appese alle spalle. Preferiscono combattere a piedi ed effettuare cariche veloci.

Sia a piedi che a dorso di cavallo, essi si schierano per la battaglia non in un modo o in una formazione prestabilita, o in reparti o divisioni, ma a seconda delle tribù, ognuna riunita con le altre affini, e dei comuni interessi. Spesso, come conseguenza, quando le cose non vanno bene e i loro amici sono stati uccisi, essi rischierano le loro vite combattendo per vendicarli. In combattimento formano il fronte della loro linea di battaglia in modo compatto e uniforme. Sia a cavallo che a piedi sono impetuosi e indisciplinati nella carica, come se fossero l'unico popolo al mondo a non essere codardo. Non obbediscono ai loro capi. Sono poco interessati a tutto ciò che è complicato e pongono poca attenzione alla sicurezza esterna e all'interesse personale. Disprezzano il buon ordine, specialmente a cavallo. Essendo avidi, sono facilmente corruttibili col denaro.

Non tollerano il dolore e la fatica. Sebbene i loro spiriti siano audaci e temerari, i loro corpi sono deboli e viziati, e non sono capaci di sopportare il dolore con fermezza. Inoltre vengono messi in difficoltà dal caldo, dal freddo, dalla pioggia, dalla mancanza di provviste, specie di vino, e dal differimento della battaglia. Nel caso di una battaglia di cavalleria essi sono ostacolati da terreni irregolari o boscosi. Possono essere facilmente attaccati a sorpresa sui fianchi e alle spalle della loro linea di battaglia, poiché non si preoccupano affatto di usare esploratori o altre misure di sicurezza. Le loro linee vengono facilmente spezzate con una finta fuga e un successivo improvviso contrattacco. Gli attacchi notturni condotti da arcieri infliggono spesso dei danni, dal momento che sono molto disorganizzati nel costruire il campo.

Quindi nel fare loro guerra bisogna evitare soprattutto di impegnarli in battaglia campale, specialmente nelle prime fasi. Bisogna invece fare uso di imboscate ben organizzate, attacchi furtivi e stratagemmi. Prendi tempo e vanifica le loro opportunità. Fai finta di stringere accordi con loro. Punta a raffreddare la loro audacia e il loro ardore con la mancanza di approvvigionamenti o col disagio del caldo o del freddo. Questo si può ottenere quando il nostro esercito ha posto il campo su terreno difficile e irregolare: su questo tipo di terreno questo nemico non può attaccare con successo perché fa uso di lance. Ma se si presenta l'opportunità di una battaglia regolare, schiera l'esercito come è stato indicato prima nel libro delle formazioni.

### *4 - Gli Slavi, gli Anti e quelli come loro*

Le nazioni degli Slavi e degli Anti vivono nello stesso modo e hanno le stesse usanze. Sono entrambi popoli liberi, che rifiutano nel modo più assoluto di essere ridotti in schiavitù o governati, ancor meno nella loro terra. Sono prolifici e coraggiosi, sopportano senza difficoltà il caldo, il freddo, la pioggia, e la mancanza di indumenti e di provviste.

Sono cortesi e ospitali con i viaggiatori e li accompagnano proteggendoli da un luogo all'altro, dove desiderano. Se lo straniero subisce un danno a causa della negligenza del suo ospite, quello che glielo aveva affidato prima muoverà guerra contro quell'ospite, considerando la vendetta a favore dello straniero come se fosse un dovere religioso. Non mantengono i prigionieri in schiavitù perenne, come fanno gli altri, ma stabiliscono per loro un

periodo di tempo definito e poi lasciano loro la scelta se tornare alle proprie case con una piccola ricompensa oppure rimanere con loro come uomini liberi e amici.

Posseggono una grande quantità di ogni tipo di bestiame e coltivano, raccogliendolo in mucchi, soprattutto miglio comune e miglio italico. Le loro donne sono più sensibili di qualsiasi altra al mondo. Quando per esempio il loro marito muore, molte vivono questa situazione come la propria morte e liberamente si tolgono la vita, non volendo continuare a vivere come vedove.

Vivono tra foreste quasi impenetrabili, fiumi, laghi e paludi, e le vie d'uscita dai loro insediamenti sono fatte in modo da estendersi in molte direzioni, in funzione dei pericoli che devono affrontare. Sotterrano i loro beni più preziosi in luoghi segreti, e non tengono in vista nulla di superfluo. Vivono come briganti e amano attaccare i loro nemici in luoghi con fitta vegetazione, stretti e scoscesi. Fanno un uso efficace delle imboscate, degli attacchi a sorpresa e delle incursioni, combinando molte tattiche diverse sia di giorno che di notte. La loro esperienza nell'attraversamento dei fiumi supera quella di chiunque altro, e sono estremamente abili nel restare a lungo in acqua. Piuttosto spesso, quando si trovano nelle loro terre e vengono colti da un attacco di sorpresa e in un luogo angusto, essi si immergono nel fondo di un corso d'acqua. Lì usano delle lunghe canne cave che hanno preparato per situazioni di questo genere e le tengono in bocca, tenendole sopra la superficie dell'acqua. Rimanendo sdraiati con la schiena sul fondo, respirano attraverso di esse e resistono per molte ore, senza che nessuno sospetti dove si trovino. Una persona priva di esperienza che osserva le canne da lontano potrebbe semplicemente pensare che crescono nell'acqua. Ma chi ha avuto esperienza con questo trucco, riconoscendo le canne dal modo in cui sono tagliate o dalla posizione, gliele può spingere giù in bocca, oppure le strappa via, il che fa tornare gli uomini in superficie, dato che senza di esse non possono rimanere a lungo sott'acqua. Essi sono armati con corti giavellotti, due per ciascuno. Alcuni hanno anche scudi, belli a vedersi ma ingombranti. Inoltre usano archi di legno con corte frecce intrise con un veleno molto efficace. Se l'uomo che viene colpito non ha bevuto prima un antidoto per contrastare il veleno, o non ha fatto uso di altri rimedi conosciuti da un medico esperto, dovrà immediatamente tagliare via la carne attorno al punto ferito, per evitare che il veleno si diffonda nel resto del corpo. A causa della loro mancanza di organizzazione e della loro insofferenza reciproca, essi non conoscono ordini di battaglia. Non sono neanche capaci di sostenere una battaglia rimanendo in ordine chiuso, o di presentarsi su un terreno aperto e pianeggiante. Se tirano fuori abbastanza coraggio nel momento di attaccare, urlano tutti insieme e avanzano fino a breve distanza. Se i loro oppositori non resistono al frastuono, allora attaccano con violenza; altrimenti cominciano a girargli intorno, non essendo desiderosi di saggiare la forza del nemico nel combattimento ravvicinato. Essi allora fuggono verso i boschi, dove mantengono un grande vantaggio per la loro abilità nel combattere in luoghi così ristretti. Molto spesso quando trasportano il bottino lo abbandonano fingendo di aver paura e fuggono nei boschi. Quando i loro assalitori si disperdono per il saccheggio, essi tornano tranquillamente indietro e li distruggono. Sono molto inclini ad applicare questo trucco per adescare i loro nemici, e in molti modi diversi. Sono assolutamente sleali e non hanno alcun rispetto per i trattati, che accettano più per paura che per ottenere dei vantaggi. Quando c'è tra di loro diversità di opinioni, o non si mettono d'accordo del tutto, oppure quando solo alcuni di loro lo fanno, gli altri prendono subito posizione contro quello che è stato deciso. Sono sempre in disaccordo tra loro, e nessuno vuole cedere all'altro.

In battaglia essi si trovano in difficoltà sotto i tiri di frecce, se vengono attaccati improvvisamente da più direzioni, nel combattimento corpo a corpo con la fanteria, soprattutto leggera, e dovendo combattere su terreno aperto e privo di ostacoli. Il nostro esercito, quindi, dovrà comprendere sia cavalleria che fanteria, soprattutto truppe armate alla leggera o lanciatori di giavellotto, e dovrà portare grandi quantità di armi da lancio, non solo frecce, ma anche altre armi da getto. Dovrà trasportare materiali per la costruzione di ponti, se possibile di tipo cosiddetto galleggiante. In questo modo potrai attraversare senza fatica i numerosi e inguadabili fiumi del loro paese. Costruiscili alla maniera degli Sciti, con alcuni uomini che erigono la struttura di sostegno e altri che stendono i tavolati. Dovrai anche disporre di involucri di pelle di bue o di capra per costruire dei galleggianti, e per usarli nell'aiutare i soldati ad attraversare i fiumi per attaccare di sorpresa il nemico durante l'estate. Inoltre è preferibile lanciare i nostri attacchi contro di loro in inverno, quando non possono nascondersi facilmente tra gli alberi spogli, quando le tracce dei fuggitivi si possono riconoscere nella neve, quando le loro cose appaiono miserevoli e quando è facile attraversare i fiumi sul ghiaccio. La maggior parte degli animali e del materiale non indispensabile dovrà essere lasciato indietro in un luogo molto sicuro con una scorta adeguata al comando di un ufficiale. Le navi devono essere ancorate in luoghi strategici. Una moira di cavalleria al comando di ufficiali di valore deve essere distaccata nella zona come forza di protezione per non distogliere l'esercito in marcia nel caso di imboscate nemiche, e bisogna anche spargere voce che sta per essere condotto un attacco contro il nemico in qualche altro luogo. Per mezzo di queste voci e dell'ansietà dei loro capi, ognuno dei quali si preoccuperà solo di sé stesso, essi non avranno modo di riunirsi e di creare problemi al nostro esercito. Non tenere queste truppe vicino al Danubio, poiché il nemico scoprirà che sono poche e le considererà trascurabili. Ma non devono essere neanche troppo lontane, in modo che non ci sia ritardo, se diventa necessario, nell'unirle all'esercito invasore. Esse dovranno rimanere a circa un giorno di marcia dal Danubio. Questo esercito dovrà entrare in territorio nemico improvvisamente e invaderlo su terreno libero e pianeggiante. Un competente ufficiale con alcuni uomini scelti precederà le truppe per catturare prigionieri da cui ottenere informazioni sul nemico. Per quanto è possibile evita di marciare su terreno difficile o boscoso in estate, fino a quando non è stata fatta un'ampia ricognizione, e, nel caso il nemico sia presente in forze, finché non è stato allontanato dalla nostra fanteria o cavalleria. Se dobbiamo attraversare un passo stretto, e se riteniamo di attraversarlo anche al ritorno, dobbiamo preoccuparci, come spiegato nel libro che tratta la materia, di liberare la strada, allargarla, o lasciare indietro un contingente abbastanza numeroso per impedire al nemico di nascondersi e attaccare a sorpresa il nostro esercito sulla via del ritorno, quando è

presumibilmente appesantito dal bottino. Per quanto è possibile, evita di porre il campo su terreni con fitta vegetazione o di piantare le tende vicino a luoghi del genere, poichè possono essere facilmente usati come base per sferrare attacchi o per rubare i cavalli. La forza di fanteria deve accamparsi in ordine e all'interno delle fortificazioni. La cavalleria deve accamparsi all'esterno, con le sentinelle distribuite lungo un ampio cerchio che circonda i cavalli al pascolo, a meno che sia possibile portare dentro il foraggio per i cavalli, in modo da poter rimanere all'interno del campo giorno e notte. Se si presenta l'occasione di una battaglia, non formare la tua linea principale troppo profonda contro di loro. Non prestare attenzione solo agli attacchi frontali, ma anche a quelli sugli altri settori. Fai come se il nemico occupasse una posizione abbastanza forte con la retroguardia ben protetta, in modo che non possano darci la possibilità di accerchiarli o di attaccarli sui fianchi o alle spalle. In quel caso è necessario tenere delle truppe nascoste, fare in modo che altre truppe fingano una ritirata davanti al loro fronte, in modo tale che, indotti dalla prospettiva di un inseguimento, possano abbandonare la loro buona posizione difensiva, e allora i nostri gli si rivolgeranno contro, mentre le truppe nascoste usciranno fuori per attaccarli. Dal momento che tra di loro ci sono molti re sempre in lotta l'uno con l'altro, non è difficile convincere qualcuno di loro con la persuasione o con dei regali, soprattutto quelli nei territori più vicini al confine, e poi attaccare gli altri, in modo che la loro ostilità comune non li ricompatti o li faccia riunire sotto un solo capo. I cosiddetti rifugiati, ai quali è stato ordinato di indicare le strade e di fornire determinate informazioni, devono essere controllati molto strettamente. Anche alcuni Romani si sono arresi ai tempi, hanno dimenticato la loro gente e preferito guadagnare il favore del nemico. Chi rimane leale deve essere premiato, i malfattori devono essere puniti. Le provviste recuperate nel territorio circostante non devono essere semplicemente sprecate, ma bisogna usare animali da soma e imbarcazioni per trasportarle nel nostro territorio. I fiumi li scorrono verso il Danubio, il che rende facile il trasporto.

La fanteria è necessaria non solo nei passi stretti e nei luoghi fortificati, ma anche sul terreno pesante e lungo i fiumi. In quel caso è possibile superarli anche di fronte al nemico. Quando una piccola forza di fanteria, sia pesante che leggera, ha attraversato il fiume in segreto di notte o di giorno e si è subito schierata in formazione, con le spalle al fiume, essa offre abbastanza sicurezza per gettare un ponte. Nell'attraversamento di fiumi stretti o nei canali è necessario che la retroguardia sia pronta ad agire in qualsiasi momento, schierata come consente il terreno. Infatti ci si possono attendere attacchi ogni volta che la forza è divisa, e le truppe che marciano non possono portare aiuto alla retroguardia. Gli attacchi di sorpresa contro il nemico possono essere condotti seguendo la normale procedura. Un reparto si avvicina al loro fronte principale e li provoca, mentre un altro reparto, di cavalleria o di fanteria, si apposta in segreto alle loro spalle, lungo la strada dove è prevista la fuga. Allora il nemico che ha evitato di impegnarsi o che fugge inseguito dalla prima forza, si imbatte in modo inatteso nell'altro reparto. In estate non deve diminuire la pressione contro di loro. Durante quel periodo dell'anno possiamo devastare le aree più aperte e libere, e puntare a insediarsi nel loro territorio. Questo aiuterà i Romani che sono prigionieri presso di loro a guadagnarsi la libertà con la fuga. Il fitto fogliame tipico dell'estate rende abbastanza facile per i prigionieri una fuga senza preoccupazioni.

Le procedure di marcia, l'invasione e il saccheggio del territorio, ed altri argomenti più o meno collegati, sono affrontati nel libro che tratta dell'invasione del territorio nemico. Qui l'argomento verrà riassunto il più possibile. Gli insediamenti degli Slavi e degli Anti occupano una certa fascia lungo i fiumi, e sono molto vicini gli uni agli altri. In effetti non esiste praticamente spazio tra di loro, e confinano con foreste, paludi e canneti. Perciò quel che generalmente accade nel caso di invasioni del loro territorio è che l'intero esercito si ferma nel loro primo insediamento e viene tenuto impegnato lì, mentre gli altri insediamenti vicini, alla notizia dell'invasione, fuggono facilmente con i loro averi nelle vicine foreste. I loro guerrieri allora tornano indietro pronti a combattere, colgono l'occasione e attaccano i nostri soldati stando al coperto. Questo impedisce ad una qualsiasi forza d'invasione di infliggere loro dei danni. E' per questi motivi che dobbiamo condurre attacchi a sorpresa contro di loro, specialmente in luoghi inattesi. I bandon o i tagma devono essere organizzati in anticipo, in modo tale che sappiano chi è il primo, chi il secondo, chi il terzo, e che marcano in tale ordine attraverso le aree molto ristrette, per non mischiarsi e non perdere tempo nel riorganizzarsi. Quando si è fatto un attraversamento senza essere scoperti, se ci sono due posti suscettibili di essere attaccati, l'esercito si deve dividere in due parti, col tenente generale al comando di una delle due, pronta alla battaglia e senza convoglio delle salmerie, e che avanza ad una distanza di quindici o venti miglia attraverso terre disabitate sui fianchi, con la prospettiva di lanciare un attacco dalle aree più montagnose. Quindi, avvicinandosi agli insediamenti, dovrà cominciare a devastare, continuando fino a quando incontra l'unità al comando del generale. Il generale, al comando dell'altra parte dell'esercito, dovrà invadere e devastare cominciando dall'altra parte degli insediamenti. Entrambi devono avanzare, distruggere e saccheggiare gli insediamenti compresi tra di loro fino a quando si incontrano in un luogo prestabilito. Nel raggiungerlo dovranno porre il campo insieme la sera stessa. In questo modo l'attacco viene condotto con successo. Il nemico che fugge da una colonna cadrà inaspettatamente nelle mani dell'altra, e non sarà in grado di riorganizzarsi. Se esiste solo una strada percorribile attraverso cui attaccare gli insediamenti, l'esercito dovrà ancora essere diviso. Il tenente generale dovrà prendere metà o anche più della forza, adeguata e pronta a combattere, senza salmerie. Il proprio bandon, con sé stesso alla guida in posizione adeguata, deve avanzare alla testa dell'intera forza e con lui tutti i comandanti dei tagma. Quando la sua forza si avvicina al primo insediamento, dovrà distaccare uno o più bandon in modo tale che, mentre alcuni si dedicano al saccheggio, altri possano coprirli. È consigliabile non distaccare troppi bandon sui primi insediamenti, anche se sono grandi, poichè quando arriva il nostro esercito non c'è tempo per gli abitanti di organizzare alcuna resistenza. Il tenente generale continuerà rapidamente al sua avanzata, applicando la stessa procedura a tutti gli altri insediamenti lungo la strada, finchè ci sono abbastanza tagma sotto il suo comando. Il tenente generale in persona deve rimanere al di fuori di tutte queste azioni. Dovrà tenere per sé tre o quattro bandon, per un totale di un migliaio di uomini validi, fino a quando

l'invasione non è terminata, in modo da occuparsi della ricognizione e della sicurezza a favore delle altre truppe. Mentre il tenente generale svolge questi compiti, il generale lo seguirà, farà in modo che le truppe che saccheggiano si uniscano a lui e comincerà a muoversi in direzione del tenente generale. Per parte sua il tenente generale tornerà indietro e si riunirà alle truppe che saccheggiano lungo la direttrice di marcia. Nel punto in cui i due si incontrano dovranno porre il campo in quello stesso giorno. Queste incursioni a sorpresa fatte dalle due unità non dovranno avanzare per più di quindici o venti miglia, in modo che entrambe possano raggiungere il luogo, compiere le loro devastazioni e porre il campo nello stesso giorno. In queste spedizioni i nemici in grado di opporre resistenza non devono essere presi vivi, ma uccidi tutti quelli che incontri e vai avanti. Quando sei in marcia, non permettere che ti ostacolino, ma cogli le opportunità che ti si presentano. Ora, quindi, abbiamo riflettuto su questi argomenti al meglio della nostra abilità, attingendo alla nostra esperienza e agli esperti del passato, e abbiamo scritto queste considerazioni a beneficio di chiunque possa leggerle. Tutti gli altri casi che è possibile incontrare, e che non sono illustrati in questo libro, devono essere esaminati alla luce di ciò che abbiamo scritto, degli insegnamenti dell'esperienza, e della reale natura delle cose, e, per quanto è possibile, applicati ai problemi quando si presentano. Come sarebbe infatti possibile, per noi o per qualcun altro, scrivere su qualcosa che potrebbe presentarsi in futuro? Come scrivere su cosa il nemico tenterà di fare la prossima volta o farà sempre? Chi può dire quante cose ci riserva il futuro? Essi non fanno tutte le campagne secondo la stessa scuola di pensiero. La strategia è un'arte molto diversificata; vengono impiegati molti metodi diversi di fare la guerra. Questo significa che si deve dedicare del tempo per chiedere a Dio la capacità di usare tutte le proprie abilità per superare in astuzia il nemico. La natura umana è molto scaltra e supera ogni comprensione; è capace di concepire molti piani e di agire in modo ambiguo.

# Libro XII – Formazioni miste, Fanteria, Campi e Caccia

## A. Ordine misto di battaglia

1) *Formazione di un ordine misto di battaglia. Elenco dei simboli di unità in una forza combinata*

- G = Generale, comandante in capo dell'esercito
- H = Tenente Generale
- M = Merarca di cavalleria
- N = Merarca di fanteria
- m = Moirarca di cavalleria
- A = Bandon in ordine aperto (cursores)
- C = Bandon in ordine chiuso (defensores)
- T = Fante pesante
- I = Fante leggero, arciere, lanciatore di giavellotto
- K = Cavaliere

2) *L'ordine di battaglia chiamato misto.*

Questa formazione è utilizzabile per combattere contro la cavalleria, quando si dispone di una cavalleria di pari forza, o inferiore a quella della fanteria.

Meros Fanteria	Meros Cavalleria	Meros Fanteria	Meros Cavalleria	Meros Fanteria	Meros Cavalleria	Meros Fanteria
T T N T T	A m C M C m A	T T N T T	A m C G C m A	T T N T T	A m C M C m A	T T N T T
T T T T T	K K K K K K K	T T T T T	K K K K K K K	T T T T T	K K K K K K K	T T T T T
T T T T T	K K K K K K K	T T T T T	K K K K K K K	T T T T T	K K K K K K K	T T T T T
T T T T T	K K K K K K K	T T T T T	K K K K K K K	T T T T T	K K K K K K K	T T T T T
T T T T T	K K K K K K K	T T T T T	K K K K K K K	T T T T T	K K K K K K K	T T T T T
T T T T T	K K K K K K K	T T T T T	K K K K K K K	T T T T T	K K K K K K K	T T T T T

Falange										Falange									
T	T	T	T	T						T	T	T	T	T					
T	T	T	T	T						T	T	T	T	T					
T	T	T	T	T						T	T	T	T	T					
T	T	T	T	T						T	T	T	T	T					
T	T	T	T	T						T	T	T	T	T					
I	I	I	I	I						I	I	I	I	I					

### 3) Una formazione

Questa formazione è utilizzabile per combattere contro la cavalleria, quando la nostra cavalleria è superiore in numero alla nostra fanteria, ma è della stessa forza di quella del nemico. In questo caso schiera due linee di cavalleria e una di fanteria. Accertati che le linee si trovino a circa un tiro di freccia l'una dall'altra. La cavalleria dovrà schierare le sue linee sia in ordine aperto che in ordine chiuso.

Prima linea di battaglia per la cavalleria:

```

K K K K K K K K K K
K K K K K K K K K K
K K K K K K K K K K
K K K K K K K K K K
K K K K K K K K K K
K K K K K K K K K K
K K K K K K K K K K
K K K K K K K K K K
K K K K K K K K K K
K K K K K K K K K K

```

Seconda linea di battaglia di fanteria:

T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I

### 4) Un'altra formazione

Questa formazione è utilizzabile per combattere contro la fanteria, quando la nostra fanteria è superiore di numero alla cavalleria.

```

K K K K K K K K      T T T T T T T T T T      K K K K K K K K
K K K K K K K K      T T T T T T T T T T      K K K K K K K K
K K K K K K K K      T T T T T T T T T T      K K K K K K K K
K K K K K K K K      T T T T T T T T T T      K K K K K K K K
K K K K K K K K      T T T T T T T T T T      K K K K K K K K
K K K K K K K K      T T T T T T T T T T      K K K K K K K K
K K K K K K K K      T T T T T T T T T T      K K K K K K K K
K K K K K K K K      T T T T T T T T T T      K K K K K K K K

```

Retroguardia  
di cavalleria

Retroguardia  
di cavalleria

T	T	T	T	T	T	T									T	T	T	T	T	T	T	T
T	T	T	T	T	T	T									T	T	T	T	T	T	T	T
T	T	T	T	T	T	T									T	T	T	T	T	T	T	T
T	T	T	T	T	T	T									T	T	T	T	T	T	T	T
T	T	T	T	T	T	T									T	T	T	T	T	T	T	T
T	T	T	T	T	T	T									T	T	T	T	T	T	T	T
T	T	T	T	T	T	T									T	T	T	T	T	T	T	T
I	I	I	I	I	I	I									I	I	I	I	I	I	I	I
I	I	I	I	I	I	I									I	I	I	I	I	I	I	I

### 5) L'ordine di battaglia detto laterale

Questo schieramento è utilizzabile in luoghi aperti e privi di ostacoli.

T	T	T	T	T			T	T	T	T	T			T	T	T	T	T			T	T	T	T	T
T	T	T	T	T			T	T	T	T	T			T	T	T	T	T			T	T	T	T	T
T	T	T	T	T			T	T	T	T	T			T	T	T	T	T			T	T	T	T	T
T	T	T	T	T			T	T	T	T	T			T	T	T	T	T			T	T	T	T	T
T	T	T	T	T			T	T	T	T	T			T	T	T	T	T			T	T	T	T	T
T	T	T	T	T			T	T	T	T	T			T	T	T	T	T			T	T	T	T	T
T	T	T	T	T			T	T	T	T	T			T	T	T	T	T			T	T	T	T	T
I	I	I	I	I			I	I	I	I	I			I	I	I	I	I			I	I	I	I	I
I	I	I	I	I			I	I	I	I	I			I	I	I	I	I			I	I	I	I	I

### 6) Formazione in colonna unica

Questo schieramento è necessario per attraversare gole, terreni accidentati e territori con fitta vegetazione. Può essere disposto su linee di due, tre o quattro uomini, tutti in una colonna, che si adatta alla configurazione del terreno.

	T	T	T
	T	T	T
	T	T	T
	T	T	T
	T	T	T
	T	T	T
	T	T	T
Fronte	T	T	T
	T	T	T
	T	T	T
	T	T	T
	T	T	T
	T	T	T
	T	T	T
	T	T	T
	T	T	T
	T	T	T

### 7) La formazione detta convessa

Come si deve schierare la formazione mista o convessa? Perché è utile? La profondità della falange e l'ordine di battaglia devono essere decisi in funzione del numero e della natura della forza di cui si dispone. Se c'è più cavalleria che fanteria, le colonne di cavalleria possono essere costituite in profondità con otto o anche dieci uomini, mentre quelle della fanteria saranno più leggere, quattro o cinque uomini. Se c'è più fanteria che cavalleria, schierali nell'ordine esattamente inverso. Una proporzione conveniente per tali formazioni è un terzo di cavalleria e due terzi di fanteria. Anche se la cavalleria ammonta a solo un quarto, l'esercito non sarà sbilanciato. Se siamo in guerra contro una potente nazione straniera e il nostro esercito è in buone condizioni, è saggio, credo, nel primo combattimento, nella fase in cui stiamo prendendo confidenza con il nemico, schierare i fanti in colonne di otto uomini pesantemente armati e due armati alla leggera, e la cavalleria in colonne profonde otto o dieci uomini, e questo dovrebbe opporsi a qualunque tentativo del nemico di caricare o rompere le nostre file. Ma quando le nostre truppe si decidono a prendere l'iniziativa offensiva contro il nemico, allora una profondità di quattro fanti pesanti e di un fante leggero è sufficiente, perché con la cavalleria direttamente dietro di loro, questa formazione non può essere dispersa facilmente. I fiancheggiatori dovranno essere circa mille o milleduecento su entrambi i lati, e la retroguardia in formazione a quadrato dovrebbe essere composta da circa cinquecento fanti pesanti e leggeri. Nello schierare le truppe, la cosiddetta formazione a cuneo della fanteria può essere utile alla retroguardia.

Bisogna dare ordini alla cavalleria che, se la fanteria travolge e mette in fuga i propri avversari, allora, ad un dato segnale, le colonne di fanti che si erano trovate davanti alla cavalleria, approfondiscano la loro formazione [rientrando nelle colonne] con i loro comandanti di unità o primi, e lascino un intervallo nella loro linea. Quindi la cavalleria avanza attraverso l'intervallo ad un passo costante e in buon ordine per non travolgere la fanteria. Non appena superate le colonne della falange, la metà di testa di ogni colonna di cavalleria dovrà

assumere un passo più veloce ma ancora uniforme, meglio che possono, ed inseguire il nemico che si ritira per tre o al massimo cinque tiri d'arco, ma non oltre per evitare imboscate nemiche. La seconda metà di ogni colonna di cavalleria dovrà seguire in ordine, formando un fronte compatto e uniforme. Allora nel caso in cui i cavalieri che si trovavano davanti fossero respinti, questo secondo gruppo, ancora in formazione, sarà in grado di riceverli. Anche la falange di fanteria dovrebbe seguire in formazione.

Non è una cattiva idea aggiungere un tagma di cavalleria ai fianchi della formazione di fanteria su entrambi i lati, in modo da poterla supportare in caso di bisogno. Inoltre, se tutta la cavalleria muove all'inseguimento del nemico, anch'essi potranno lanciarsi al galoppo e raggiungere i fianchi della cavalleria, ma da dietro, schierandosi a guardia dei loro fianchi. La fanteria, come osservato, sta già coprendo le spalle. Nel caso in cui né i cavalieri partiti per primi, né quelli del secondo gruppo siano in grado di sostenere una controcarica del nemico, e si ritirino verso la retroguardia della linea di fanteria, allora questi fiancheggiatori si posizioneranno ai fianchi della linea di fanteria, ma non davanti a loro per evitare disordine e confusione. Allora la fanteria esce dalla formazione profonda in cui era entrata, riempiendo nuovamente gli intervalli della linea, e si ferma per resistere al nemico. Se il nemico avanza a distanza di tiro d'arco e tenta di caricare e rompere la nostra falange, una mossa molto pericolosa per loro, la fanteria dovrà serrare i ranghi regolarmente. Il primo, il secondo e il terzo uomo di ogni colonna formano un foulkon (1), concatenando i loro scudi, e conficcano saldamente nel terreno le loro lance, tenendole inclinate in avanti e ben sporgenti oltre i loro scudi, in modo tale che chiunque provi ad avvicinarsi possa subito incontrarle. Essi inoltre piegano le spalle e spostano il peso contro gli scudi per resistere a qualsiasi pressione del nemico. Il terzo uomo, che è in piedi subito dietro di loro, e il quarto tengono le loro lance come giavellotti, in modo che, quando il nemico si avvicina, possano usarle per colpire o per lanciarle, estraendo subito dopo le spade. La fanteria leggera e la cavalleria usano l'arco. Se il nemico tentasse di attaccare la cavalleria alle spalle, cosa che generalmente tenta di fare, la fanteria si divide in falange doppia. Le colonne pari sfilano verso la retroguardia, passando tra i cavalieri, e la cavalleria rimane nel mezzo. Anche la fanteria leggera viene divisa, metà con la falange anteriore e metà con la falange posteriore. Anche i quadrati sostengono la retroguardia.

Per evitare che la formazione sia studiata troppo da vicino dal nemico prima della battaglia, si può schierare un sottile schermo di cavalleria davanti alla falange della fanteria prima che il nemico si avvicini. Quando [il nemico] arriva a quattro o cinque tiri d'arco dalla linea di battaglia, questo schermo di cavalleria lascia le file della fanteria, per unirsi agli altri nelle retrovie, e si schiera come fronte principale della cavalleria, come mostrato nello schema allegato. Il risultato è che la linea risulta protetta con sicurezza, e che il nemico si avvicinerà molto baldanzoso, pensando di avere a che fare solo con la cavalleria, e sarà facilmente sconfitto quando la fanteria caricherà all'improvviso nel modo che abbiamo spiegato. Questo tipo di formazione richiede pratica costante per abituare uomini e cavalli ad effettuarla insieme. Si deve solo capire quanto lontano può spingersi la cavalleria nei suoi inseguimenti cavalcando veloce e in ordine, senza lasciare che la formazione di fanteria si scomponga eccessivamente o si diradi. Questa formazione è fondamentale quando la fanteria accompagna una forza di cavalleria, con o senza carri, o anche per la cavalleria da sola. Se la cavalleria venisse a trovarsi in una situazione critica a causa del terreno difficile o di una sconfitta in battaglia, e diventasse molto agitata, allora alcuni di essi possono prendere gli scudi della fanteria pesante, se hanno perso i propri, e schierarsi in formazione a piedi, mentre gli altri rimangono a cavallo nel modo spiegato prima, e in questo modo il pericolo può essere scongiurato.





## *B. Formazioni di fanteria*

Ora dobbiamo discutere delle tattiche di fanteria, una materia che è stata a lungo trascurata e quasi dimenticata nel corso del tempo, ma che riteniamo meriti la massima attenzione. Ci siamo occupati della trattazione del loro addestramento e anche del loro armamento e del vestiario, e di qualsiasi altro argomento riguardante la formazione tradizionale e l'organizzazione di queste truppe. Abbiamo raccolto del materiale su questi argomenti che ora trasmettiamo per iscritto agli ufficiali interessati, in modo che possano conoscerli e metterli in pratica. Per rendere loro la materia più accessibile, abbiamo quindi organizzato gli argomenti sotto forma di un indice, e ci siamo sempre attenuti più alla praticità e alla semplicità che allo stile. Abbiamo compilato una lista dei capitoli e abbiamo tracciato il seguente profilo della nostra trattazione.

### *Sommario del trattato sulle formazioni di fanteria*

- 1) Vestiario indossato dalla fanteria
- 2) Addestramento individuale del fante pesante
- 3) Addestramento del fante leggero o dell'arciere
- 4) Armamento. Armi del fante pesante
- 5) Armi del fante leggero
- 6) Equipaggiamento base di cui ricordarsi e da tener pronto in anticipo
- 7) I soldati prelevati da ogni numerus per espletare incarichi particolari
- 8) Organizzazione dell'esercito di fanteria e suoi ufficiali
- 9) Assegnazione del personale e organizzazione del tagma di fanteria
- 10) Istruzioni da fornire circa le punizioni
- 11) Formazione del tagma di fanteria pesante
- 12) Formazione della fanteria leggera con fanteria pesante e cavalleria
- 13) Formazione della cavalleria con fanteria pesante
- 14) Esercitazioni di movimentazione della fanteria
- 15) Una seconda esercitazione
- 16) Come iniziare le suddette movimentazioni
- 17) Formazione della linea di battaglia e addestramento a resistere al nemico
- 18) Sistemazione dei carri e del convoglio delle salmerie
- 19) Metodi di marcia in in prossimità del nemico
- 20) Attraversamento da parte della fanteria di aree boschive, terreni accidentati e passaggi stretti
- 21) Trasporti fluviali. Attraversamento di fiumi in presenza del nemico
- 22) Costruzione di campi fortificati
- 23) Argomenti di interesse del generale di fanteria nel giorno della battaglia
- 24) Sommario delle esercitazioni di cui sopra, che devono essere note ai Tribuni e ai comandanti dei tagma di fanteria

### *1 – Vestiario indossato dalla fanteria*

I soldati di fanteria devono indossare tuniche di tipo gotico che arrivano alle ginocchia, oppure tuniche corte aperte sui lati. Devono avere calzature gotiche con soles spesse, punte larghe, cuciture semplici, e allacciate con non più di due fibbie; le soles devono essere guarnite con pochi piccoli chiodi per una maggiore durata. Stivali o gambali non sono richiesti, perché inadatti per marciare e perché, se indossati, fanno rallentare. I loro mantelli dovranno essere semplici, non come quelli bulgari. I loro capelli devono essere tagliati corti e d è preferibile non permettere di lasciarli crescere.

### *2 - Addestramento individuale del fante pesante*

Essi devono essere addestrati al combattimento individuale l'uno contro l'altro, armati con lo scudo e un bastone, e al lancio a lunga distanza del giavellotto corto e del dardo con la punta di piombo (2).

### *3 - Addestramento del fante leggero o dell'arciere*

Essi dovranno essere addestrati a tirare rapidamente con un arco, usando come bersaglio una lancia posizionata ad una buona distanza. Possono tirare sia alla maniera Romana che alla maniera Persiana. Devono essere addestrati a tirare rapidamente mentre portano uno scudo, a lanciare a grande distanza il piccolo giavellotto, a usare la fionda, a saltare e a correre.

#### *4 - Armamento. Armi del fante pesante*

Gli uomini di ogni numerus o tagma devono avere gli scudi dello stesso colore, spade del tipo usato dagli Eruli (3), lance, elmetti con piccole piume e fiocchi sulla sommità e sui paraguance, almeno gli uomini delle prime file, fionde e dardi con la punta di piombo. Gli uomini scelti delle colonne devono avere cotte di maglia, tutti se possibile, ma comunque almeno i primi due della colonna. Essi dovrebbero anche avere schinieri di ferro o di legno, almeno il primo e l'ultimo soldato di ogni colonna.

#### *5 - Armi del fante leggero*

Essi devono portare l'arco sulla spalla con una grande faretra contenente trenta o quaranta frecce. Devono avere piccoli scudi, ed inoltre balestre (4) con corte frecce contenute in piccole faretre. Queste possono essere tirate a grande distanza con gli archi e causare danni al nemico. Gli uomini sprovvisti di arco, o comunque non esperti arcieri, devono essere armati con piccoli giavellotti o lance di tipo slavo. Devono anche portare dardi con la punta di piombo in contenitori di cuoio e fionde.

#### *6 - Equipaggiamento base di cui ricordarsi e da tener pronto in anticipo*

Devono essere previsti carri leggeri, uno per ogni decarchia o squadra, non di più, altrimenti gli uomini saranno troppo impegnati e trascureranno il resto. Ogni carro deve trasportare una mola manuale, una scure, accette, un'ascia, una sega, due picconi, un martello, due pale, un cesto, un po' di tessuto grezzo, una falce, dardi con la punta di piombo, triboli [chiodi a quattro punte] legati insieme con corde leggere ad un picchetto di ferro per raccogliarli più facilmente. Devono esserci inoltre altri carri che trasportano macchine da lancio girevoli da entrambi i lati, oltre agli artiglieri, carpentieri e fabbri, tutti sotto un unico ufficiale. Dovrebbero essere assegnati cavalli da soma se possibile ad ogni squadra, o almeno uno ogni due squadre. Se si presenta ai fanti l'opportunità di dover lasciare indietro i carri per conquistare qualche posizione, questi animali dovrebbero essere abituati a trasportare razioni per otto o dieci giorni, in modo da poter accompagnare le truppe fino a quando non vengono raggiunti dai carri più lenti. Altri carri ancora sono necessari per trasportare le armi e gli armamenti di ogni numerus. Altri dieci o anche venti carri dovrebbero trasportare farina o biscotti, frecce e archi di ricambio.

#### *7 - I soldati prelevati da ogni numerus per espletare incarichi particolari*

Gli araldi devono essere svegli, intelligenti, con voci forti e piacevoli, capaci di parlare Latino, Persiano se possibile, e Greco. Dovranno esserci addestratori, portastendardi o dragonari (5), trombettieri, armieri, fabbricanti di armi, fabbricanti di archi e di frecce, e il resto come da regolamento. Alcuni uomini devono essere incaricati di raccogliere gli oggetti perduti e di restituirli ai loro proprietari. Come nel convoglio dei bagagli della cavalleria, alcuni uomini, a cui gli uomini dei convogli dei bagagli dovranno obbedire, devono essere distaccati ai carri, e in ogni mero uno di essi sarà incaricato del comando di tutti i carri. Proprio come con i cavalli, un segno speciale dovrà identificare i buoi che appartengono ad ogni numerus, in modo che gli uomini possano facilmente riconoscerli. E' anche molto importante, se possibile, avere due aquiliferi (6).

#### *8 - Organizzazione dell'esercito di fanteria e suoi ufficiali*

In passato, quando le legioni erano composte da un grande numero di uomini, gli esperti formavano la compagnia di fanteria pesante o il tagma impiegando sedici colonne, per un totale di 256 uomini. Ogni colonna consisteva quindi di sedici uomini, e l'intera linea di battaglia comprendeva sessantaquattro compagnie, o 1024 colonne, per un totale di 16.384 uomini, a cui si aggiungevano 8.000 uomini armati alla leggera, come arcieri, lanciatori di giavellotto e frombolieri, e 10.000 cavalieri. Essi dividevano sia le compagnie di fanteria pesante che quelle di fanteria leggera in quattro contingenti uguali, destro, sinistro, di centrodestra e di centrosinistra, e la cavalleria in due gruppi. Ma dal momento che le unità di cui disponiamo oggi non hanno mai uguale consistenza, non è facile stabilire un numero preciso per una compagnia. Potrebbero finire con un numero di uomini maggiore di 256 che non hanno niente da fare o, se fatte per prestare servizio con soldati che non si conoscono, questi potrebbero rimanere disorientati. Sembra preferibile rendere flessibile la forza numerica dell'unità e creare, in funzione della forza disponibile, una sola unità grande oppure due più piccole. Ogni tagma deve avere il suo stendardo e il suo ufficiale comandante. In genere deve essere un tribuno, rispettato, intelligente, abile nel combattimento ravvicinato, ma può essere anche un facente funzione o un ufficiale addestratore. Ad ogni modo assicurati che le colonne di ogni tagma abbiano sempre una profondità di sedici uomini, organizzate in funzione dei loro compiti. Forma la linea di battaglia in proporzione alla forza dell'intero esercito. Dividi questa linea, tutti i tagma e le colonne presenti, in quattro contingenti uguali, il destro sotto il comando del merarca o stratelate di destra, il sinistro sotto il comando del merarca o stratelate di sinistra, quello di centrodestra sotto il comando del merarca o stratelate di centrodestra, quello di centrosinistra sotto il comando del merarca o stratelate di centrosinistra. Alcuni soldati, sia fanti pesanti che leggeri con i loro ufficiali, non strettamente necessari nella linea di battaglia, dovranno essere tenuti di riserva per assicurare una tempestiva assistenza nelle emergenze, sia sui fianchi dello schieramento oltre alla cavalleria, sia presso i carri

o in altri luoghi. Se l'esercito è composto da meno di 24.000 fanti, dividilo in tre, anziché quattro, contingenti. Nel meros di centro deve essere innalzato lo stendardo del generale, che tutti gli altri devono usare come guida.

### *9 - Assegnazione del personale e organizzazione del tagma di fanteria*

In primo luogo quanti sanno usare l'arco o sono in grado di imparare, e gli elementi più giovani e forti, devono essere scelti per la fanteria leggera. Se nell'esercito ci sono più di 24.000 uomini, si dovrebbe sceglierne la metà, se meno, un terzo per ogni compagnia. Essi dovranno essere organizzati in decarchie al comando di decarchi competenti e di un ufficiale noto come arciere capo. L'altra metà della compagnia dovrà essere divisa in colonne di diciotto uomini, sia veterani che reclute. I due meno abili possono essere assegnati al servizio ai carri, o dovunque sia richiesto. I restanti sedici dovranno essere schierati nella linea di battaglia sotto il comando di capifila rispettati ed intelligenti. Dei sedici, gli otto più validi vengono collocati in testa e in coda alla colonna, cioè in posizione uno, due, tre, quattro e sedici, quindici, quattordici e tredici. In questo modo, anche se la profondità della colonna viene ridotta a quattro, la testa e la coda saranno ancora forti. Gli uomini che restano, i più deboli, devono restare schierati nel centro della colonna (7).

Di questi sedici, tutti verranno classificati come primi o come secondi. Due di essi porteranno una doppia classificazione, ovvero il primo verrà chiamato capofila e primus, l'altro decarca e secundus. A partire da questi, tutti gli altri saranno denominati come primi e come secondi. Per comandarli più facilmente, e fare in modo che operino in modo più coordinato come unità, è necessario dividerli in due squadre. I primi vanno con il capofila, i secondi con il decarca. In questo modo, anche se possono trovarsi temporaneamente divisi, in formazione questi sedici soldati sono comunque uniti e soggetti alle decisioni e alla volontà del capofila. Come risultato si ottengono facilmente buon ordine e disciplina.

Tutte le truppe pesanti e leggere dovranno essere divise e schierate in quattro contingenti uguali. Se possibile, può essere d'aiuto sistemare i sedici uomini in ogni colonna di fanteria pesante non solo secondo la propria qualifica, ma anche secondo la loro statura. Piazzando davanti gli uomini più alti, l'intera linea apparirà molto meglio ordinata e imponente. Ma se non possono essere ordinati secondo la statura e l'imponenza fisica, allora i migliori soldati di ogni colonna dovranno essere schierati, come detto, in testa e in coda, con quelli più deboli nel mezzo nel modo descritto.

Per buoni motivi, quindi, i nostri predecessori fissarono a sedici le profondità delle colonne per il combattimento. In questo modo viene assicurato un adeguato numero di uomini, che non si dovrebbe superare, e quando necessario possono essere divise velocemente e in maniera ordinata, e ridotte ad un solo uomo.

### *10 - Istruzioni da fornire circa le punizioni*

Dopo che l'esercito è stato organizzato come già descritto, in un dato giorno esso dovrà essere riunito al completo. Se i soldati e gli ufficiali già conoscono le regole fissate dalla legge, queste devono essere semplicemente rammentate. Altrimenti devono essere lette alle truppe in modo separato, in ciascun tagma, a cura del proprio comandante, come abbiamo spiegato nei capitoli che trattano della cavalleria.

### *11 - Formazione del tagma di fanteria pesante*

Dopo che i regolamenti sono stati resi noti, deve essere messa a punto l'organizzazione di ogni tagma da parte dei propri ufficiali. In primo luogo alle colonne del tagma devono essere assegnate le rispettive posizioni, alcune schierate a sinistra, altre a destra dello stendardo o del comandante. Il comandante stesso quindi avanza insieme con il portastendardo, l'araldo, l'ufficiale istruttore e il trombetta. I capifila seguono nelle posizioni loro assegnate, prima quelli assegnati al lato sinistro, poi quelli assegnati al lato destro. Quando viene raggiunto il luogo in cui avviene il dispiegamento della linea di battaglia, il comandante si ferma con il portastendardo esattamente dietro di lui, e dietro di loro l'attendente e il trombetta. Le colonne si schierano quindi ai loro lati nelle posizioni assegnate, opportunamente distanziate per non ostacolarsi tra loro, mantenendo la profondità di sedici uomini, con le truppe armate alla leggera in coda. Le punte delle lance devono tenere alte per evitare qualsiasi incidente. L'ufficiale istruttore e l'araldo si portano davanti alla prima linea, il primo con compiti di guida e controllo, l'altro per trasmettere gli ordini del comandante. Se un tagma si deve impegnare, il suo ufficiale comandante dovrà prendere posizione davanti al fronte, con l'araldo e l'ufficiale istruttore. Se è il meros a doversi impegnare, nessuno dovrà trovarsi davanti alla prima linea se non il comandante del meros, a cavallo, con due araldi, due ufficiali istruttori, uno scudiero, una guardia del corpo e due aquiliferi. Essi rimangono lì fino a quando la linea di battaglia non raggiunge il punto in cui avverrà il combattimento. Quindi tutti quanti rientrano nei ranghi, nel punto in cui il loro stendardo viene spiegato. Il comandante non dovrà impegnarsi direttamente in combattimento contro il nemico, e neanche gli aquiliferi, che sono disarmati. In ogni meros non dovranno essere suonate trombe o corni, non importa quanti siano, eccetto quella del merarca, per evitare che il frastuono che ne risulterebbe possa impedire l'ascolto degli ordini.

## *12 - Formazione della fanteria leggera con fanteria pesante e cavalleria*

La fanteria leggera può essere disposta in parecchi modi diversi. A volte gli arcieri vengono collocati in fondo ad ogni colonna in proporzione al numero degli uomini, cioè quattro ogni sedici soldati di fanteria pesante, in modo tale che, se la profondità dei ranghi della fanteria pesante viene ridotta a quattro per ogni colonna, ci sarà un arciere dietro ognuna di esse. A volte vengono collocati all'interno delle colonne, alternando un fante pesante con un arciere. A volte vengono posizionati in mezzo alle colonne e sui fianchi della linea, cioè dal lato interno della cavalleria. Spesso, se sono in gran numero, vengono collocati a breve distanza all'esterno della cavalleria, insieme a pochi fanti pesanti, come protezione laterale per la cavalleria schierata in quel punto. Le truppe armate con piccoli giavellotti o dardi dovranno trovarsi sia dietro le colonne di fanteria pesante, sia sui fianchi delle linee, mai nel mezzo. Attualmente nelle esercitazioni noi schieriamo gli arcieri e gli altri lanciatori dietro le colonne.

## *13 - Formazione della cavalleria con fanteria pesante*

La cavalleria deve essere disposta sui fianchi della linea di fanteria, con i migliori tagma, al comando dei loro ufficiali, posti più lontano. Se la forza della cavalleria è grande, cioè superiore ai 12.000, essa deve venire disposta con una profondità di dieci; se la forza è minore di quella, con una profondità di circa cinque. Un distaccamento speciale dovrà essere collocato per sostenerli alle spalle, oltre i carri. Se qualche nemico si avvicinasse da quella direzione, essi potranno respingerli, o, se non ce n'è bisogno, potranno sostenere i fianchi della linea. La loro formazione dovrà essere molto aperta, per non entrare in collisione quando fosse necessario fare una conversione.

Alla cavalleria deve essere ordinato di non inseguire il nemico e di non allontanarsi troppo dalla linea della fanteria, anche se il nemico volge in fuga. Potrebbero cadere in un'imboscata, e da soli, pochi di numero e lontani da ogni possibile aiuto, venire malamente sconfitti. Nel caso in cui venissero respinti dal nemico, dovranno riparare alle spalle della linea di battaglia, ma non oltre i carri. Se non fossero ancora in grado di resistere, dovranno smontare e difendersi a piedi.

Se l'esercito vuole schierarsi per la battaglia, ma non ingaggiare effettivamente il combattimento in quel giorno, e il nemico carica contro la nostra cavalleria, chi potrebbe non essere in grado di resistere non deve aspettare la carica rimanendo in posizione ai fianchi della linea, ma deve spostarsi dietro la fanteria, cioè tra la linea e i carri. Per facilitare questo movimento la distanza tra la linea e i carri dovrebbe essere maggiore, in modo che la cavalleria non si ritrovi ad essere impacciata nelle manovre che dovrà effettuare e non venga a trovarsi sotto il tiro delle frecce nemiche.

## *14 - Esercitazioni di movimentazione della fanteria*

L'araldo ordina:

“Silentium. Mandata captate. Non vos turbatis. Ordinem servate. Bando sequute. Nemo demittat bandum et inimicos seque.”

(Silenzio! Ascoltate gli ordini! Non create disordine! Conservate lo schieramento! Seguite lo stendardo! Nessuno abbandoni lo stendardo o insegua il nemico!)

Quindi le truppe avanzano con passo regolare e in silenzio, senza che nessuno parli anche solo a bassa voce. Essi dovranno abituarsi a queste manovre, in modo tale che ad un comando dato a voce, con un fischio o con qualche altro segnale, essi marcino o si fermino, riducano o dividano la profondità delle colonne, marcino con passo regolare in ordine chiuso per una buona distanza su diversi tipi di terreno, chiudano o stringano i loro ranghi in profondità e in ampiezza, marcino in un foulkon, ingaggino battaglie simulate, a volte usando bastoni, a volte usando spade vere.

## *15 - Una seconda esercitazione*

Essi dovranno dividersi in una doppia falange e quindi riassumere la formazione iniziale, fare fronte a destra e a sinistra, marciare sui fianchi e quindi riprendere la propria posizione originaria, cambiare il fronte a destra e a sinistra, allargare e assottigliare la formazione, approfondire o raddoppiare la profondità delle colonne, volgere il fronte verso le loro spalle e quindi nuovamente all'indietro.

## *16 - Come iniziare le suddette manovre*

Queste manovre hanno inizio nel modo che segue. Le truppe marciano o si arrestano ad un comando dato a voce, con un fischio o con qualche altro segnale. Quando vuole farle marciare, l'ufficiale addestratore dà un segnale con la tromba o il corno, o a voce, ed esse marciano. Per fermarle viene dato un segnale con la tromba, o a voce, o con un movimento della mano, ed esse si fermano. E' essenziale che le truppe si abituino a questi comandi dati a voce o con un segnale, in modo che non vengano disorientate dal frastuono delle armi, dalla polvere o dalla nebbia.

Le colonne, che di solito hanno una profondità di sedici uomini, possono essere diradate o divise, per esempio, quando il comandante vuole estendere l'ampiezza del fronte di battaglia, sia per renderlo più imponente, sia per adeguarlo alla stessa larghezza del fronte nemico. Egli dà il comando:

“Ad octo. Exi.”

(In fila per otto! Fuori!)

Essi allora si dividono marciando fuori dalla linea, e la profondità delle colonne viene così ridotta. L'ampiezza della linea di battaglia viene estesa e la profondità diventa di otto uomini. Se egli vuole ottenere una profondità di quattro uomini, ordina di nuovo:

“Exi”

(Fuori!)

Come sopra, tutti marciano da un lato, a destra o a sinistra. Bisogna assicurarsi che tutti si spostino sullo stesso lato.

Essi dovranno marciare con passo regolare in ordine chiuso. Così quando alcuni uomini si spostano sul fronte e l'intera linea diventa discontinua, viene dato il comando:

“Dirige frontem”

(Formare il fronte!)

E il fronte viene reso uniforme.

Essi stringono o chiudono i ranghi quando la linea giunge a due o tre tiri d'arco da quella del nemico e si stanno preparando per caricare. Il comando è:

“Junge”

(Serrare i ranghi!)

Unendosi insieme, essi chiudono verso il centro, sia da entrambi i lati che dal fronte verso il retro della formazione, fino a che gli scudi degli uomini della prima linea si toccano l'uno con l'altro e quelli schierati dietro sono quasi incollati tra loro. Questa manovra può essere eseguita sia quando l'esercito è in marcia, sia quando è ancora fermo. I serrafila dovranno ordinare agli uomini schierati in coda di chiudere decisamente dietro quelli della prima linea e di mantenere l'allineamento, se necessario, per impedire che qualcuno abbia esitazioni o addirittura si fermi.

Gli uomini devono formare il foulkon quando le due linee, la nostra e quella del nemico, si stanno avvicinando, gli arcieri si preparano a tirare, e gli uomini schierati in prima linea non indossano cotte di maglia o protezioni alle ginocchia. Il comando è:

“Ad fulcon”

(Formare il foulkon!)

Gli uomini della prima fila si stringono fino a quando i loro scudi si toccano, coprendo completamente la metà del loro corpo fin quasi alle caviglie. Gli uomini dietro di loro tengono gli scudi sopra le loro teste, tenendoli ben collegati con quelli degli uomini di fronte a loro, coprendo i loro petti e i loro volti, e in questo modo muovono all'attacco.

Quando i ranghi sono stati opportunamente serrati, e la linea si trova a circa un tiro d'arco dal nemico, e il combattimento sta per avere inizio, viene dato il comando:

“Parati”

(Pronti!)

Subito dopo un altro ufficiale grida:

“Adiuta...”

(Aiutaci...)

Tutti rispondono chiaramente e ad alta voce, all'unisono:

“Deus”

(... o Signore!)

Le truppe armate alla leggera cominciano a lanciare le loro frecce sopra le teste. La fanteria pesante, schierata in prima linea, avanza ancora più vicino al nemico. Se gli uomini hanno dardi o armi da lancio, li tirano, appoggiando le lance in terra. Se privi di queste armi, essi avanzano ancora più vicino, quindi scagliano le loro lance come dei giavellotti, estracono le loro spade e combattono, rimanendo ognuno nella posizione assegnata e senza inseguire il nemico nel caso in cui questo si ritiri. Gli uomini delle file posteriori tengono le teste coperte con i propri scudi, e con le lance sostengono quelli che si trovano in prima fila. Ovviamente è essenziale per gli uomini della prima fila mantenersi al riparo fino a quando non vengono alle mani con il nemico. In caso contrario potrebbero essere colpiti dalle frecce nemiche, specialmente se non hanno cotte di maglia o schinieri.

Essi devono venire divisi in una doppia falange quando la linea sta marciando in avanti e delle forze ostili compaiono sia di fronte che alle loro spalle. Se le file hanno una profondità di sedici uomini, ed il nemico che avanza di fronte si trova ad essere molto vicino e prossimo ad iniziare il combattimento, si dà il comando:

“Medii partitis ad difallangiam”

(Dividersi a metà! Falange doppia!)

I primi otto uomini si fermano. Gli altri otto fanno dietrofront e muovono all'indietro, formando così una falange doppia.

Se le colonne sono profonde otto uomini o addirittura quattro, allora il comando è:

“Primi state, secundi ad difallangiam exite”

(Primi fermi! Secondi uscire in falange doppia!)

I secondi, quelli al comando del decarca, fanno dietrofront e si allontanano ad una distanza di trecento passi o piedi, quanto basta perché le frecce del nemico non possano causare danni alla retroguardia dell'altra falange, ma cadano nello spazio vuoto compreso tra di esse.

“Reverte”

(Rientrare!)

Essi si girano di nuovo, se ce n'è bisogno, e tornano alle loro precedenti formazioni. Se, come può succedere, la forza ostile più grande si avvicina alle spalle della nostra linea, e si è senza carri al seguito, allora i secondi si fermano ed escono i primi. La formazione della doppia falange è appropriata quando non si ha un seguito di carri, oppure se sono stati catturati dal nemico.

Fare fronte a destra o a sinistra può essere richiesto quando il comandante decide di spostare la linea di battaglia su un lato, o, come potrebbe accadere, per estendere il fronte e aggirare il nemico, oppure per evitare di essere aggirato a sua volta, per guadagnare un terreno più favorevole, o per attraversare una gola. Se vuole farlo marciare sulla destra, ordina:

“Ad conto, clina”

(Fronte a destra!)

Tutti i soldati allora, rimanendo sul posto, ruotano su loro stessi.

“Move”

(Avanti!)

Ed essi marciano verso il luogo stabilito.

“Redi”

(Dietrofront!)

Ed essi riassumono la loro direzione originaria. Se vuole che vadano a sinistra, ordina:

“Ad scuto clina. Move”

(Fronte a sinistra! Avanti!)

E tutto il resto viene eseguito come sopra.

La linea con doppio fronte diventa necessaria nel caso in cui il nemico circonda improvvisamente sia il fronte che il retro prima che la nostra linea di battaglia abbia avuto il tempo di dividersi in una falange doppia. Si dà il comando:

“Undique servate”

(Fare fronte da ogni parte!)

Metà delle truppe si dispone velocemente per sostenere l'attacco nemico sul fronte. L'altra metà si gira verso il lato posteriore. I ranghi intermedi rimangono sul posto con le teste coperte dagli scudi.

Essi cambiano fronte a destra o a sinistra quando il comandante decide di spostare la nostra linea di battaglia a destra o a sinistra per fronteggiare qualche emergenza che potrebbe presentarsi. Il comando per questo è:

“Depone au destra au senestra”

(Piegare a destra, o a sinistra!)

Cambiando fronte un tagma alla volta, l'intera linea viene rapidamente rischierata sul fronte stabilito.

La linea può essere resa più aperta o allargata. Quando i soldati sono in ordine chiuso e il comandante lo decide, poiché potrebbe nel caso dividere o assottigliare le colonne ed estendere l'ampiezza della linea di battaglia o darle più respiro, dà il comando:

“Largia ad ambas partes”

(Allargarsi sui lati!)

Ed essi si allargano. Questa manovra può essere eseguita mentre la linea è in marcia o quando si è fermata, con entrambi i fianchi che si allargano all'esterno, e può essere eseguita da un singolo meros o dall'intera linea.

La profondità delle colonne può essere aumentata o raddoppiata. Supponiamo che le truppe siano disposte con profondità di quattro uomini e che il comandante voglia raddoppiarla per contrastare la profondità dello schieramento nemico e per rafforzare il proprio in preparazione dell'assalto. Il comando per questo è:

“Intra”

(Entrare!)

E le colonne diventano di otto uomini. Se vuole portarle a sedici, dà lo stesso comando: “Intra”. Uno per uno essi riassumono la propria posizione e le colonne vengono raddoppiate, riprendendo la loro originale profondità di sedici uomini. Sebbene non sia generalmente consigliabile, tuttavia, nel caso in cui il comandante voglia portare la profondità delle colonne a trentadue, ordina:

“Acia in acia”

(Colonne in colonna!)

Esse vengono raddoppiate nel modo sopra descritto, e la linea di battaglia viene approfondita mentre la sua ampiezza si riduce.

Quando la linea sta marciando in avanti e il nemico, invece di farsi incontro di fronte, si avvicina alle spalle, la linea può essere fatta ruotare. Se il comandante vuole spostare il fronte, ovvero i capifila, sul retro, mantenendo la profondità di sedici uomini, ordina:

“Muta locum”

(Cambiare posizione!)

La linea rimane ferma mentre i capifila filtrano attraverso le colonne verso la coda dello schieramento; gli altri uomini li seguono e formano così un nuovo fronte in direzione del nemico. E' meglio effettuare questa manovra prima di chiudere i ranghi. Ma se i ranghi sono già chiusi, e non c'è il tempo di riaprirli, viene dato il comando:

“Transforma”

(Controfronte!)

Rimanendo sul posto, ogni uomo si volge verso il retro, e il sedicesimo uomo, il serrafila, costituisce ora la prima linea al posto del capofila.

## *17 - Formazione della linea di battaglia e addestramento a resistere al nemico*

Dopo che l'addestramento di ogni tagma è stato completato in modo soddisfacente nel modo sopra illustrato, l'intero esercito deve essere radunato e schierato in pieno assetto come per una battaglia campale. Dovranno essere presenti la fanteria leggera e pesante, la cavalleria, i carri e il resto del convoglio delle salmerie. Dall'altra parte, su una semplice linea di fronte a loro, dovranno essere schierati alcuni reparti di fanteria e cavalleria che tirano frecce senza punta. Questa semplice linea dovrà muoversi ora in formazione contro la nostra linea di battaglia, ora sollevando polvere, gridando, e in ordine sparso, ora da dietro, o attaccando i nostri fianchi o la retroguardia. In questo modo i nostri soldati, a piedi o a cavallo, si abitueranno ad ogni tipo di situazione e non ne verranno infastiditi, mentre i merarchi acquisiranno disinvoltura negli attacchi che dovranno fronteggiare. La cavalleria dovrà ricevere un addestramento simile, a volte schierata sui fianchi, a volte muovendosi verso la retroguardia della fanteria, e quindi facendo dietrofront.

I meros sono schierati nella linea di battaglia con intervalli di cento o duecento piedi tra di loro, in modo tale da non ostacolarsi mentre sono in marcia, ma in modo da poter ancora manovrare insieme durante la battaglia e supportarsi l'uno con l'altro. Essi devono essere addestrati ad utilizzare il meros di centro come una guida, poiché è lì che è posizionato lo stendardo del generale. Per questo motivo gli strateghi del passato si riferivano al centro della linea di battaglia come ad una bocca o ad un ombelico, poiché il resto della formazione seguiva la sua guida.

Poiché è più veloce e sicuro chiudere o stringere i ranghi piuttosto che aprirli o allargarli, la formazione iniziale delle colonne non richiede necessariamente sedici uomini, ma solo quattro. Questo rende la nostra linea di battaglia molto più impressionante per il nemico, e rende anche i nostri soldati più rilassati mentre avanzano, specialmente se per un lungo tratto. Se si dovesse presentare la necessità di formare otto o sedici linee, questo tipo di chiusura può essere fatto velocemente in marcia. Per contro, se la formazione è già stretta e chiusa, e diventa necessario estendere la sua ampiezza, servono molte ore per farlo. Non è saggio inoltre estendere la linea quando il nemico è vicino.

I portastendardo, a cavallo, devono rimanere con i loro comandanti fino a quando la linea di battaglia non è stata formata, quindi devono prendere posto nella formazione, a piedi. Non importa quanto profonde o strette siano le colonne del nemico, la profondità delle nostre non dovrà superare i sedici uomini, né essere inferiore ai quattro uomini. Più di sedici non serve, e meno di quattro è insufficiente. I ranghi intermedi sono composti da otto fanti pesanti. Nell'esercito deve essere osservato il più assoluto silenzio. I serrafila di ogni colonna devono ricevere istruzioni che, se sentono anche solo un sussurro da parte di uno dei loro uomini, potranno pungolarlo con la punta inferiore della loro lancia. In combattimento, inoltre, essi dovranno spingere in avanti gli uomini davanti a loro, in modo tale che nessuno dei soldati possa esitare o fermarsi. I fanti non devono essere costretti a marciare su lunghe distanze in completa armatura da battaglia. Se i loro avversari ritardano lo scontro, e la linea di battaglia deve aspettare, essi non dovranno essere costretti a rimanere in piedi per molte ore. Se lo facessero, nel momento in cui inizia il combattimento sarebbero già stanchi a causa del peso del loro armamento. Essi dovranno invece essere fatti sedere e riposare. Solo quando il nemico si avvicina dovranno essere richiamati all'ordine, e saranno così riposati e in buone condizioni. Nessuno dovrà marciare davanti alla linea di battaglia, eccetto i merarchi, a cavallo, ognuno accompagnato da due araldi, due ufficiali addestratori, uno scudiero, una guardia del corpo e due aquiliferi. Essi dovranno rimanere lì fino a quando il nemico si avvicina, quindi ognuno dovrà prendere posto nel proprio meros.

Ricorda che è cosa molto buona e utile avere le forze di fanteria o le sue unità individuali abituate ai segnali e ai comandi usati durante le esercitazioni, poiché questo rende i soldati più obbedienti e pronti all'azione. In battaglia non è necessario che l'intera linea manovri ad un unico segnale. Infatti non sempre il terreno o le situazioni lo permettono, specialmente perché la linea è formata da molti uomini e si estende così a lungo. I segnali che devono essere dati in certe situazioni non saranno chiari a tutte le truppe. Inoltre i movimenti del nemico non sono uniformi. Supponiamo ad esempio che un'unità nella linea sia poco profonda e stia per essere respinta dal nemico: le altre unità, i cui ranghi sono più profondi, possono essere in grado di assisterla. Se una unità viene circondata dal nemico, le altre possono formare un fronte doppio e aiutarla a disimpegnarsi. Per queste ragioni ogni unità deve adattare i movimenti descritti prima alle formazioni della forza [nemica] che la sta attaccando, senza dover aspettare qualche altro segnale. Infatti fermarsi, o avanzare uniformemente, in obbedienza ad un singolo comando è necessario per tutti solo fino al momento del contatto. Per questo motivo i nostri predecessori dividevano gli eserciti numerosi in varie unità e in tagma.



## *18 - Sistemazione dei carri e del convoglio delle salmerie*

Se è stato deciso di avere il convoglio delle salmerie al seguito, esso dovrà essere collocato alla distanza di un buon tiro d'arco dietro il contingente di fanteria, con ogni sezione che accompagna il proprio meros in buon ordine. I carri devono occupare la stessa estensione di terreno in larghezza occupata dalla linea di battaglia, poiché se si estendono oltre non possono essere protetti. Ogni carro dovrà avere la sua parte posteriore coperta con un tessuto pesante, in modo tale che i conducenti possano alzarsi in piedi e combattere come se fossero dietro ad un bastione, e i buoi verranno protetti dalla pioggia di frecce. I carri che trasportano le macchine da lancio devono essere distribuiti lungo l'intero fronte, con la maggior parte di esse, comprese le più potenti, sistemate sui fianchi. I conducenti dovranno essere addestrati ad usare giavellotti, fionde, dardi metallici o frecce. Il resto del convoglio delle salmerie dovrà trovarsi in mezzo ai carri. Lo spazio tra le linee delle truppe e i carri deve essere mantenuto libero, in modo tale che, se la fanteria pesante deve formare la doppia falange a seguito di un attacco ai carri, sia la cavalleria che le truppe leggere possano manovrare velocemente senza che i carri costituiscano un ostacolo o generino confusione. Se una potente forza nemica minaccia i carri da dietro, e i conducenti non sono in grado di tenerla lontano, e non ci sono truppe in doppia falange, allora si devono lanciare un certo numero di triboli. In quel caso tuttavia occorre fare attenzione che l'esercito non ritorni per la stessa strada, ma per un'altra, in modo tale da non venirne danneggiato.

## *19 - Metodi di marcia in prossimità del nemico*

Devono essere inviate pattuglie di cavalleria davanti e dietro, e a nessun fante deve essere consentito di trovarsi oltre la linea delle pattuglie. Le ubicazioni dei campi devono essere abbastanza vicine, in modo che la fanteria non si affatichi nel percorrere lunghe distanze. I carri devono essere organizzati in funzione di ogni meros dell'esercito, sia in linea che in colonna, in base alla natura del terreno. Devono trovarsi in testa i carri del meros di destra, poi quelli del meros di sinistra, poi quelli del meros di centrosinistra e infine quelli del meros di centrodestra. Non devono avvenire confusioni o rimescolamenti delle diverse sezioni. Se il nemico è vicino, i soldati non devono lasciare le armi nei carri, ma devono portarle con loro in marcia, per poter essere pronti a combattere. In situazioni difficili essi devono marciare nell'ordine della loro formazione di battaglia, tagma per tagma, senza rimescolamenti o dispersioni di unità. Se allora diventa necessario formare la linea di battaglia, essi sono già in buona posizione per farlo. Se la forza di cavalleria nemica è consistente e si avvicina al nostro esercito, non dovremo cambiare le ubicazioni del campo o intraprendere una marcia fino a quando la battaglia non sarà finita. Dovremo invece, due o tre giorni prima, occupare il sito in cui presumibilmente avverrà la battaglia, e lì costruire il campo con le dovute precauzioni.

## *20 - Attraversamento da parte della fanteria di aree boschive, terreni accidentati e passaggi stretti*

Per una spedizione contro un nemico in aree boschive, in terreni accidentati e passaggi stretti, specialmente contro gli Slavi e gli Anti (8), le truppe devono essere equipaggiate in modo leggero e senza molti cavalieri. Esse dovranno marciare senza carri; il loro convoglio delle salmerie non dovrà essere grande, né gli uomini dovranno avere armamento pesante come elmetti e cotte di maglia. Le truppe pesanti dovranno portare scudi di dimensioni contenute, e lance corte, non del genere usato dalla cavalleria; gli uomini armati alla leggera dovranno avere scudi più piccoli, archi più leggeri e frecce, lance corte, giavellotti corti del tipo usato dai Saraceni e qualche dardo di ferro. Essi dovranno procurarsi tutte le asce disponibili e farle trasportare dagli animali da soma per usarle quando serviranno. La forza di fanteria pesante non deve essere schierata lungo un fronte o una linea retta, come in un terreno piano e aperto, ma, in funzione delle dimensioni della forza, in due o quattro unità, con due o quattro ranghi. Essa dovrà marciare fianco a fianco, come mostrato nel diagramma che segue, adattandosi alle necessità del momento, e le sue unità dovranno marciare in avanti rimanendo a distanza di un lancio di pietra. Se sono presenti la cavalleria o i carri delle salmerie, questi dovranno essere collocati in coda, seguiti dalla cavalleria, e dietro di loro dovranno esserci pochi fanti pesanti e leggeri come retroguardia per impedire possibili attacchi a sorpresa alle spalle. Una parte della fanteria leggera, accompagnata da una piccola unità di cavalleria, precederà di circa un miglio il corpo principale dell'esercito. Altri marceranno su entrambi i fianchi per perlustrare e per sventare qualsiasi imboscata nemica. Essi osserveranno con attenzione gli alberi che sembrano elevarsi normalmente, ma che invece sono stati parzialmente segati in modo da poter essere facilmente spinti giù per bloccare passaggi stretti, dove un attacco a sorpresa può causare problemi seri. La fanteria leggera, accompagnata da pochi cavalieri, dovrà restare all'erta per scoprire questi stratagemmi e, allo stesso tempo, dovrà eliminare tutte le forze nemiche che si tengono nascoste. Solo allora il corpo principale potrà passare.

Dove il terreno è abbastanza aperto, la cavalleria dovrà precedere in ricognizione, ma se il terreno è pesante e difficile, dovrà essere la fanteria a occuparsene. La fanteria leggera non dovrebbe essere schierata in ordine chiuso come la fanteria pesante, ma in gruppi irregolari, ovvero tre o quattro uomini armati con giavellotti e scudi con cui si possano proteggere, se necessario, quando lanciano il giavellotto. Essi dovrebbero avere anche un arciere che possa procurargli tiro di copertura. Questi piccoli gruppi, come già sottolineato, non dovranno marciare in un'unica formazione compatta, né dovranno essere dispersi ampiamente, ma dovranno trovarsi l'uno dietro l'altro per proteggersi a vicenda. Se dovesse succedere qualcosa al gruppo di testa, se per esempio incontrano resistenza nemica o si trovano in difficoltà su terreno difficile, i gruppi dietro di loro possono

portarsi su un terreno più elevato senza essere osservati e piombare alle spalle del nemico. Questo deve essere sempre l'obiettivo delle truppe leggere, impadronirsi di posizioni più elevate e trovarsi più in alto del nemico. La fanteria leggera deve ricevere l'ordine di non spingersi tanto lontano dal grosso delle truppe da non poter sentire le sue trombe o i corni. In caso contrario essi potranno facilmente ritrovarsi tagliati fuori da ogni aiuto ed essere sopraffatti. Supponiamo che i quattro meros del corpo principale, che stanno marciando fianco a fianco, raggiungano un punto così stretto che non possano passare tutti e quattro insieme. Allora due meros si tireranno indietro per formare una doppia colonna. Se il punto è troppo stretto per due meros, allora ne passerà uno alla volta, disponendosi in una sola colonna di fianco, e il resto seguirà, sempre naturalmente tenendo le truppe leggere davanti. Dopo aver passato il punto stretto, essi riassumeranno la formazione iniziale di quattro unità o meros che marciano fianco a fianco.

Se una consistente forza nemica appare di fronte a loro o su di un fianco, essi devono formare il fronte della linea di battaglia nella parte che viene minacciata. Se ad esempio il nemico appare sulla sinistra della colonna, il meros che occupa quel fianco si ferma in posizione, mentre gli altri tre si spostano e si schierano nella giusta posizione rispetto ad esso. Se il nemico appare sulla destra, viene fatta la corrispondente manovra e viene formato il fronte in quella direzione. Se il nemico compare di fronte ad uno dei meros centrali o ad entrambi, gli altri due dirigono verso destra, dispiegandosi da una colonna in una linea, e si schierano per la battaglia con il loro fianco come fronte. Se il terreno consente alle nostre truppe di marciare in ordine chiuso contro il nemico, allora la fanteria leggera e la cavalleria avranno il compito di aggirare il nemico. Ma se la formazione in ordine chiuso non è praticabile, allora schiera le colonne di fanteria pesante più in profondità e con intervalli più larghi tra di esse, in modo da poter consentire loro di farsi strada più facilmente attraverso le aree boschive e, se necessario, poter riprendere l'ordine chiuso. Se anche questo non è fattibile, il corpo principale dovrà fermarsi, mentre la fanteria leggera, sostenuta a breve distanza da pochi fanti pesanti e dalla cavalleria, dovrebbe essere inviata contro il nemico.

Occorre dare istruzioni all'esercito che nel caso in cui, mentre è in marcia, viene suonato l'allarme che segnala il nemico vicino, l'intero esercito deve mantenere la calma e non deve precipitarsi in quella direzione. I fanti pesanti dovranno mantenere la formazione, mentre la fanteria leggera si muove velocemente verso l'uomo che ha dato l'allarme. Le truppe della prima linea non dovranno muoversi precipitosamente verso i fianchi, né quelle ai fianchi verso la prima linea, a meno che sia stato ordinato dal loro ufficiale comandante. Ogni meros in caso di allarme sosterrà le proprie truppe, così come richiede ogni situazione. Nel caso in cui le truppe vengano pesantemente incalzate, esse dovranno ritirarsi velocemente verso il corpo di fanteria pesante, per evitare di essere sopraffatte dal nemico. La fanteria, peraltro, è in grado di intraprendere una marcia in buon ordine e in sicurezza, come abbiamo detto, in terreni con vegetazione fitta e su terreni difficili se marciano fianco a fianco, in due o in quattro divisioni, in funzione del terreno, e in un terreno più aperto usando una formazione con il fronte sul fianco, se mantengono le loro colonne abbastanza ampie e profonde.

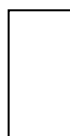
Deve essere tenuto bene a mente che, in territori con fitta vegetazione, i lanciatori di giavellotto sono più utili degli arcieri o dei frombolieri. Per questo motivo la maggior parte della fanteria leggera dovrebbe essere addestrata ad usare giavellotti e lance corte. Gli arcieri, piuttosto, sono utili in stretta connessione con la linea principale di battaglia e in terreni irregolari, scoscesi, stretti e aperti. I lanciatori di giavellotto, per parte loro, dovrebbero essere schierati lontano dalla linea principale e sono particolarmente richiesti nelle aree fittamente boschive.

La sicurezza dei nostri campi e trinceramenti è importante. Se possibile, le tende dovrebbero essere piantate in terreno aperto, ma se questo non può essere fatto, non possiamo diventare negligenti. I nostri campi devono essere strettamente sorvegliati e in posizione forte. Evitare quei luoghi che sono vicini a terreni più elevati. Non abbandonare il corpo principale delle truppe finché ognuno non ha piantato la propria tenda, finché il campo non è adeguatamente fortificato, e finché non sono state inviate pattuglie all'esterno in ricognizione. Tutti devono ricordare che il suono del corno è il segnale di fermata, mentre il suono della tromba è il segnale della partenza.

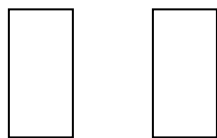
Abbiamo aggiunto alcuni disegni per una più chiara comprensione delle formazioni descritte in questo capitolo:



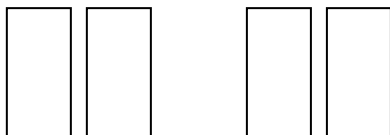
Formazione laterale, che appare imponente ed è utile su terreno aperto.



Formazione in colonna singola o falange, che è fondamentale e adatta per l'uso in passaggi stretti e dove esiste solo una strada.



Formazione in linea che utilizza una doppia falange, essenziale per aree con fitta vegetazione, e per realizzare un rifugio e un punto di raccolta per la fanteria leggera e la cavalleria, così come una protezione per il convoglio delle salmerie.



Formazione in linea che utilizza quattro falangi, fondamentale quando la forza di fanteria è molto grande e il terreno è favorevole, e nel caso si voglia attraversare un'area più rapidamente, e rende anche più facile cambiare fronte sui fianchi.

## *21 - Trasporti fluviali. Attraversamento di fiumi in presenza del nemico*

Ogni cosa deve essere tenuta a portata di mano, le navi da battaglia e le altre navi con il materiale, imbarcazioni di rifornimento, barche più piccole, materiali per realizzare ponti, inclusi i pali e i pontoni. La flotta deve essere organizzata proprio come un esercito che marcia sulla terra. Dovrà essere comandata da merarchi, moirarchi, e idonei ufficiali per i vari tagma che ne fanno parte. Ogni nave da guerra dovrà portare un regolare stendardo sull'albero principale per rendere noto chi è l'ufficiale in comando. Quindi un ammiraglio o generale sarà posto al comando della flotta. Se è disponibile un consistente numero di navi da guerra, dividile in tre gruppi, ognuno sotto un ufficiale comandante, e ognuno con araldi e un trombettiere. Su tutte le prore, o almeno sulla maggior parte, delle navi da battaglia, monta delle piccole baliste, coperte con del tessuto pesante, in modo che il loro tiro possa respingere ogni attacco del nemico mentre si trova ancora a buona distanza. Abili ed esperti arcieri devono essere assegnati alle navi, e devono essere costruite per loro delle postazioni protette. Quando è il tempo di salpare, tutte le nuove ubicazioni dei campi devono essere state stabilite; le navi da guerra navigano seguendo l'ordine delle loro divisioni e mantenendo la formazione prestabilita e, come detto, quando vengono riunite nel luogo designato, e quando è evidente che tutti sono al sicuro e di ognuno si è tenuto conto, allora esse salpano in formazione verso il successivo campo. Poiché non è sempre certo che saranno in grado di caricare le reti e il materiale più pesante sulle navi da guerra, le navi che li trasportano saranno organizzate al comando di propri ufficiali, come il convoglio delle salmerie sulla terra. Non ubicare i campi troppo lontano, poiché le navi più pesanti potrebbero non raggiungerli in tempo. Esse dovrebbero approdare e salpare con gli stessi tempi delle navi da guerra. Le navi più pesanti devono navigare dietro le navi da guerra, e dietro di loro dovranno esserci poche altre navi per proteggerle. Se è necessario accamparsi a terra quando il nemico è vicino, assicurati di costruire un robusto trinceramento per scongiurare qualsiasi attacco di sorpresa che il nemico potrebbe tentare di notte. Se è imminente una battaglia navale, e il nemico appare intenzionato a combattere, allora schiera le nostre navi da battaglia in una sola linea, fianco a fianco, e falle avanzare in modo regolare, tenendole lontane appena quanto basta per evitare che si intralcino a vicenda, scontrandosi o urtando i remi l'una con l'altra. Questa linea dovrebbe essere lunga abbastanza per occupare con sicurezza l'intera ampiezza navigabile del fiume. Le navi, lo ripetiamo, dovranno essere schierate su un ampio fronte, e ogni altra nave presente dovrà essere collocata in una seconda o terza linea alle loro spalle, alla distanza di circa un tiro d'arco. Nel caso in cui si debba occupare la riva opposta, sulla quale è schierato il nemico, allora dovremo appontarlo, cioè costruire un ponte. Dobbiamo iniziare sulla nostra riva raccogliendo il materiale necessario, comprese delle grandi scialuppe, e quindi stendere le travi per costruire un piano, dando per scontato ovviamente che ogni cosa, travi e pontoni, sia già stata preparata. Quando il ponte che viene costruito arriva a distanza di un tiro d'arco dalla riva opposta, manovra le navi da guerra e le altre imbarcazioni armate di balista e usale per scacciare il nemico. In questo modo la costruzione del ponte può essere completata in sicurezza, sezione per sezione, fino a raggiungere la terraferma. Quando è stato assicurato alla terraferma da entrambe le sponde, allora, specialmente sul lato del nemico, per un'ulteriore difesa del ponte costruisci torri di legno, mattoni o pietre a secco. Prima però scava forti trinceramenti da far occupare dalla fanteria con baliste, in modo che la costruzione delle torri possa essere completata senza ostacoli. Ora l'esercito potrà effettuare l'attraversamento, compresa la cavalleria e i carri delle salmerie.

## 22 - Costruzione di campi fortificati

I carri devono essere piazzati intorno al perimetro del campo, e in casi d'emergenza dovranno essere interrati, se il terreno lo consente. Al di là di essi dovrà essere scavato un fossato, ampio cinque o sei piedi e profondo sette o otto piedi, con la terra accumulata sul lato interno. All'esterno dello scavo dovranno essere sparpagliati chiodi a tre punte e scavate piccole buche con corti pali piantati sul fondo. L'ubicazione di tutte queste difese deve essere resa nota alle truppe, per evitare che qualcuno possa rimanere ferito. Lungo il perimetro del campo dovranno esserci quattro grandi porte principali e un certo numero di ingressi minori. L'ufficiale comandante dell'unità accampata più vicina a ciascuna porta o ingresso sarà responsabile della sua sorveglianza. Appena all'interno della linea dei carri troveranno posto le piccole tende della fanteria leggera, dopo di loro un largo spazio libero di trecento o quattrocento piedi, e quindi sarà piantato il resto delle tende. In questo modo, quando il nemico inizierà a tirare, le loro frecce non colpiranno gli uomini nel mezzo, ma cadranno nello spazio libero. Due ampie strade devono attraversare il campo formando una croce il cui centro coincide con il centro del campo. Esse dovranno essere larghe quaranta o cinquanta piedi, e ai loro lati dovranno essere piantate le tende in fila con un piccolo spazio tra di loro. Ogni merarca deve accamparsi in mezzo alle sue truppe. La tenda del generale dovrà essere posta da una parte, non nel punto di incrocio delle strade, così da non interferire con il flusso dei movimenti, e in modo che non venga disturbato dalle truppe che passano davanti (9). Se la situazione è tale che la cavalleria deve stare all'interno del campo, essa dovrà essere collocata al centro e non ai margini del campo.

I tribuni più qualificati con i tagma al loro comando devono essere sistemati vicino alle porte del campo, in modo tale che, nel periodo che va dal riposo serale alla sveglia, nessuno nel campo possa entrare o uscire senza il permesso del generale. Quando la cavalleria è ospitata all'interno del campo, occorre riservare particolare attenzione alle ronde notturne.

L'ufficiale comandante di ogni meros deve tenere uno dei suoi araldi a disposizione presso la tenda del generale, e ogni tribuno deve avere un araldo presso la tenda del merarca. Questo renderà più rapida la trasmissione degli ordini per tutti.

I suonatori di tromba e di corno dovranno essere al servizio del generale. Le trombe devono suonare per tre volte per dare il segnale del riposo serale; gli uomini dovranno quindi cenare e cantare la "Santa Trinità". Una parte delle truppe di scorta del generale dovrà essere incaricata di ispezionare le sentinelle e di assicurare il silenzio in tutto il campo, in modo tale che nessuno possa anche solo fare ad alta voce il nome del suo camerata. Ci sono molti vantaggi nel mantenere il silenzio, per esempio è spesso possibile scoprire spie nemiche che si aggirano nel campo. Analogamente il rumore può creare un gran numero di problemi. Dovrà essere proibito ballare e battere le mani, soprattutto dopo il segnale del riposo serale, non solo perché sono attività disordinate e fastidiose, ma anche perché costituiscono uno spreco di energia per i soldati. Quando l'esercito deve muoversi, gli ordini devono essere dati la sera prima. Allora all'alba del giorno stabilito, la tromba deve suonare per tre volte (10), e la marcia ha inizio. Le unità escono in ordine, prima la fanteria pesante e poi i carri.

L'uso dei chiodi a tre punte è fondamentale. Se il terreno è roccioso e difficoltoso da scavare, o se è tardi per farlo, triboli adeguatamente sparpagliati in giro ottengono, per un esercito che si accampa, lo stesso obiettivo di un fossato.

Gli esperti antichi ci hanno descritto diverse forme per un campo o una fortificazione, ma il presente autore raccomanda la forma rettangolare come fondamentale e in grado di garantire un buon ordine. I campi costruiti su un fronte ampio e su un terreno elevato fanno apparire l'esercito più imponente rispetto ai campi realizzati in piano o su terreni in pendenza. Se peraltro si vogliono impressionare gli esploratori nemici, si devono scegliere luoghi con un fronte ampio, specialmente se hanno i rifornimenti e le provviste che servono.

Per i campi si dovrebbero scegliere luoghi puliti e salubri, e non si dovrebbe rimanere troppo a lungo in uno stesso luogo, a meno che l'aria e la disponibilità di rifornimenti non lo rendano più vantaggioso, altrimenti potrebbero diffondersi malattie tra i soldati. E' molto importante che i bisogni fisiologici non vengano soddisfatti all'interno del campo, ma fuori, a causa degli spiacevoli odori, specialmente se c'è motivo per l'esercito di rimanere a lungo in un dato luogo. In situazioni critiche si dovrà scegliere un luogo con un piccolo corso d'acqua che scorre nel mezzo del campo per la necessità della truppa. Ma se è largo e a corso veloce, è meglio lasciarlo su di un fianco del campo per contribuire a proteggere l'esercito. Se un corso d'acqua delle giuste dimensioni scorre all'interno del campo, i cavalli non devono essere abbeverati nel campo, altrimenti il loro calpestio renderà l'acqua fangosa e inservibile. Essi dovranno invece essere abbeverati a valle. Se c'è un piccolo corso d'acqua, abbevera i cavalli con dei secchi; se portati direttamente sul corso d'acqua lo intorbidirebbero.

Il campo non dovrebbe essere costruito nella vicinanza di colline accessibili al nemico, dalle quali potrebbe facilmente tirare frecce incendiarie sugli accampamenti.

Quando il nemico è ancora lontano, si dovrebbe cercare di evitare di piazzare il campo vicino all'acqua. Questo è vero soprattutto per la cavalleria: uomini e cavalli possono abituarsi ad usufruire di grandi quantità d'acqua, e quando questa non dovesse essere più disponibile, potrebbero non sopportarlo e perdere morale.

Quando il nemico è ancora lontano, la fanteria non dovrebbe accamparsi insieme con la cavalleria all'interno del campo, ma la cavalleria dovrebbe rimanere fuori, seppure vicina al campo, in modo da non ritrovarsi ristretta per mancanza di spazio e per poter scoprire spie nemiche finché si è pochi di numero. Se la situazione richiedesse la loro permanenza all'interno del campo, si deve comunque stabilire pochi giorni prima di quanto spazio hanno bisogno e come devono essere sistemati.

Quando il nemico è vicino, essi devono unirsi alla fanteria e accamparsi insieme a loro in posizioni prestabilite. All'approssimarsi della battaglia bisogna aver cura di collocare il campo in una posizione forte e preoccuparsi di garantire i rifornimenti per alcuni giorni, non solo le provviste per gli uomini ma, se possibile, anche per gli animali, perché l'esito della battaglia è imprevedibile. Soprattutto occorre prestare particolare attenzione ai modi per difendere dal nemico le riserve d'acqua, nel caso si debba ricorrere all'appoggio del campo.

Se il sito della battaglia è un luogo ampio e aperto, cerca sempre di avere un fiume, un lago o qualche altro ostacolo naturale che ti protegge le spalle. Costruisci un campo forte e fai in modo che i carri seguano in ordine la fanteria. Se il terreno è accidentato e ineguale, lascia i carri e il resto dei bagagli nel campo con pochi conducenti di guardia, e forma la linea di battaglia in un luogo adatto vicino al campo. Se il terreno è difficile, specie quando il nemico è a cavallo, il terreno difficile in sé stesso è una buona protezione per il grosso delle truppe. Se i carri accompagnano le truppe su quel tipo di terreno, non solo saranno inutili, ma si intralceranno parecchio.

Bisogna porre attenzione ai buoi che trainano i carri affinché, quando accompagnano l'esercito e i carri devono fermarsi, non si spaventino per il frastuono causato dal nemico o per le frecce che piovono intorno, e non creino panico e scompiglio tra le file. Dovrebbero essere impastoiati o legati, in modo tale che, come detto, se qualcuno di essi venisse colpito da frecce, non possa causare confusione tra la fanteria. Per questo motivo non dovrebbero essere sistemati molto vicino a loro.

Qualora si presentasse la necessità di venire in aiuto ad una posizione sotto attacco o di conquistare velocemente un luogo, e i carri non arrivassero in tempo, o rallenterebbero solo le cose, essi dovranno essere lasciati in una posizione forte, e i soldati a piedi dovranno procedere con le loro provviste; si dovranno mettere in atto accorgimenti per trasportarle in contenitori su cammelli o su cavalli requisiti allo scopo. Essi dovranno anche portare con loro un certo quantitativo di chiodi a tre punte. Quando verrà il momento di costruire il campo, essi scaveranno le trincee nel modo consueto, spargeranno intorno i triboli e all'interno costruiranno tutto intorno un muro o una palizzata di legno. Questo assicurerà la stessa protezione di un convoglio di carri, non li rallenterà e non causerà nessuno dei problemi tra quelli che spesso si presentano.

Se nell'esercito è presente molta cavalleria e poca fanteria, e si decide che il convoglio delle salmerie resti al campo, non conviene mantenere tutta la fanteria all'interno del campo. Una parte può essere mantenuta lì di guardia, mentre gli altri devono essere schierati in formazione fuori dalle porte e dalle trincee. Allora nel caso in cui la cavalleria venga respinta senza avere con sé la fanteria, questa fanteria può coprirli e dare loro la possibilità di rivolgersi contro il nemico, o almeno di rientrare nel campo in buon ordine, senza affollarsi pericolosamente tutti insieme alle porte.

### *23 - Argomenti di interesse del generale di fanteria nel giorno della battaglia*

Se la cavalleria nemica è molto numerosa, più della nostra, e le nostre truppe non sono accompagnate dal loro convoglio delle salmerie, non schierarti in battaglia su terreno aperto e pianeggiante, ma su terreno accidentato e difficile, in luoghi paludosi, rocciosi, scoscesi o boscosi. Preoccupati di inviare pattuglie per mantenere i fianchi e la retroguardia protetti da attacchi.

Schiera pochi fanti pesanti in più sui fianchi e al centro dei carri, in modo tale da portare aiuto, se necessario, se il nemico progetta di portare scompiglio tra i carri o alla nostra linea o alla nostra cavalleria.

Non coinvolgere molta cavalleria nelle battaglie di fanteria, ma solo poca sui fianchi della linea di battaglia. Potranno essercene fino a tre o quattromila di loro, ma non è consigliabile averne di più. Dovranno essere buoni soldati e indossare cotte di maglia. Se se ne presenta l'opportunità, il loro compito sarà quello di attaccare le unità nemiche in ritirata.

Se l'esercito nemico consiste di cavalleria ed è restio ad attaccare battaglia con la fanteria, e se abbiamo cavalleria forte e fanteria debole, allora schiera tre meros di cavalleria di fronte, e fai in modo che la linea di battaglia di fanteria segua in ordine ad un miglio o due dietro di loro. Ordina alla cavalleria di mantenersi a questa distanza dalla fanteria. Se venissero respinti dal nemico, dovranno ritirarsi lungo i fianchi e la retroguardia della linea di battaglia, e non di fronte per evitare che venga scompagnata.

Nel giorno della battaglia assicurati di non far marciare la linea di battaglia della fanteria per una distanza superiore alle due miglia dal campo, per non farli stancare a causa del peso delle armature. Se il nemico ritarda lo scontro, fai sedere e riposare gli uomini fino a che non si avvicina. Se fa caldo, lascia che si tolgano l'elmetto e che prendano un pò d'aria. In queste occasioni non devono portare vino con loro, perché ha l'unico effetto di riscaldare e annebbiare i riflessi. L'acqua tuttavia dovrà essere trasportata nei carri e dovrà essere distribuita a chiunque ne abbia bisogno, finché rimane nei ranghi.

### *24 - Sommario delle esercitazioni di cui sopra, che devono essere note ai Tribuni e ai comandanti dei tagma di fanteria*

L'araldo grida i seguenti comandi:

“ Mandata captate. Non vos turbatis. Bando sequite. Nemo demittat bandum et inimicos seque.”

(Ascoltate gli ordini! Non create disordine! Seguite lo stendardo! Nessuno abbandoni lo stendardo o insegua il nemico!)

Le truppe marciano con calma, in silenzio, con passo costante, tenendo alte le punte delle loro lance. Dovranno abituarsi a manovrare con un segnale, sia a voce che a gesti, a marciare e a fermarsi, a diradare o a dividere i loro ranghi. Viene dato il comando:

“Exi”

(Fuori dalla colonna!)

Essi marciano regolarmente e in ordine chiuso per un tratto. Se il fronte del tagma non è uniforme, il comando è:

“Dirige frontem”

(Formare il fronte!)

Per ridurre o restringere profondità e ampiezza, il comando è:

“Junge”

(Serrare i ranghi!)

Per marciare il comando è:

“Ad fulcon”

(Formare il foulkon!)

Essi dovranno simulare il combattimento individuale, a volte con bastoni, a volte con armi vere.

Un uomo grida:

“Adiuta...”

(Aiutaci...)

E tutti rispondono all'unisono:

“Deus”

(...O Signore!)

Seconda esercitazione:

Per formare la doppia falange, viene dato il comando:

“Primi state, secundi exite”

(Primi fermi! Secondi uscire!)

Per muoversi a destra e a sinistra, se il comandante vuole che si muovano a destra, ordina:

“Ad conto, clina”

(Fronte a destra!)

Se a sinistra:

“Ad scuto clina. Move”

(Fronte a sinistra! Avanti!)

“Redi”

(Dietrofront!)

Ed essi riassumono la posizione originale.

Per la linea difensiva su doppio fronte il comando è:

“Undique servate”

(Fare fronte da ogni parte!)

Quindi essi riassumono la loro posizione originale.

Per cambiare fronte a destra o a sinistra; se a destra:

“Depone au destra”

(Piegare a destra!)

Se a sinistra:

“Depone au sinistra”

(Piegare a sinistra!)

Per estendere o allargare; se il comandante vuole estendere la linea sulla destra, ordina:

“Largia ad dextram”

(Allargarsi a destra!)

Se su entrambi i lati:

“Largia ad ambas partes”

(Allargarsi sui lati!)

Per aumentare o raddoppiare la profondità della colonna; se è profonda otto o quattro uomini, ordina:

“Intra”

(Entrare!)

Per far fronte alle spalle il comando è:

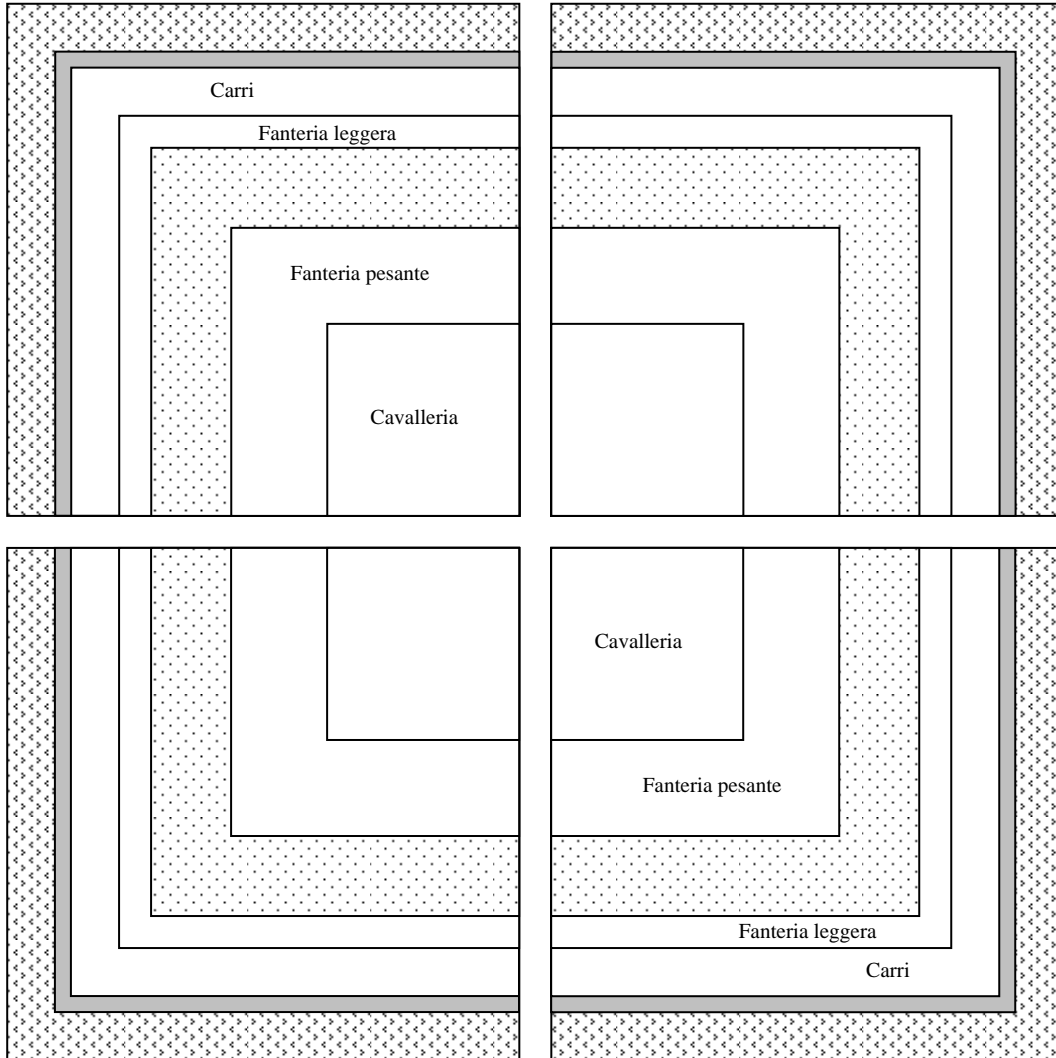
“Transforma”

(Controfronte!)

Ai tribuni dovranno essere consegnati i regolamenti scritti riguardanti queste manovre, e i merarchi dovranno essere a conoscenza degli obiettivi di queste movimentazioni.

### C. Schema di un campo fortificato

Si deve notare che la linea esterna al convoglio dei carri indica una trincea. I triboli [chiodi a quattro punte] sono indicati con la lettera lambda, e i segni nel mezzo rappresentano le tende. Le strade principali a forma di croce dovranno essere larghe cinquanta piedi, lo spazio attorno ai carri duecento piedi. Una trincea dovrà essere scavata al di là dei triboli, in modo che uomini e animali del campo non vi incappino inavvertitamente.



## *D. Caccia. Caccia di animali selvatici senza incidenti o ferite serie*

Dedicare un pò di tempo alla caccia riveste grande importanza per i soldati; non solo li rende più vigili e mantiene in esercizio i loro cavalli, ma fornisce loro anche una buona esperienza nelle tattiche militari. E' molto importante per loro diventarne esperti attraverso una pratica costante esercitata nei periodi più adatti e convenienti dell'anno, quando chi è inesperto può facilmente imparare, e chi sbaglia, come è logico, può essere corretto senza causare danni. Poiché la divina provvidenza ha creato tanti animali selvatici intelligenti e veloci nella corsa che seguono i loro capibranco, è solo con un certo grado di strategia e tattica che si possono condurre attacchi nei loro confronti.

Le formazioni non dovrebbero essere molto profonde, o saranno troppo strette e occuperanno uno spazio così piccolo che non riusciranno a circondare la selvaggina. Non dovrebbero neanche essere troppo allargate con i soldati a distanza eccessiva, o la selvaggina sfuggirà attraverso i vuoti della formazione. In terreni aperti e pianeggianti la linea può essere estesa fino a sette od otto miglia, ma non di più; su terreni abbastanza pianeggianti ma con fitta vegetazione la distanza dovrà essere minore.

E' importante fissare un limite al numero dei cavalieri che possono occupare ogni miglio in formazione, disposti abbastanza larghi da non scontrarsi tra loro e da non confondersi mentre cavalcano. Consenti fino ad un massimo di ottocento o mille cavalieri per ogni miglio.

Il giorno prima della caccia alcuni esploratori dovranno andare in cerca della selvaggina e studiare attentamente il terreno. I comandanti di ogni unità daranno allora ordini alle loro truppe. Quando la linea è stata formata, ognuno deve muoversi tranquillamente e in ordine. Nessuno dovrà lasciare il posto che gli è stato assegnato, anche se incontra terreno difficile. Nessuno dovrà spronare il cavallo o tirare se non è autorizzato. Se tuttavia della selvaggina salta fuori, il primo uomo che si trova a distanza giusta può tirare, senza lasciare il suo posto tra i ranghi. Uno degli araldi dovrà allora consegnare la selvaggina uccisa al comandante del tagma, e nessun altro dovrà toccarla. Se a causa di qualche disattenzione la selvaggina fugge, la persona responsabile deve essere punita.

Nessuno dovrà cavalcare davanti alla linea tranne il merarca con i suoi araldi e i comandanti di tagma con i propri. I merarchi distribuiranno i loro araldi lungo l'intero fronte di ogni meros per trasmettere gli ordini del generale e i rapporti degli esploratori non appena arrivano. I comandanti di tagma dovranno mantenere l'allineamento dei loro tagma.

Nel giorno della caccia, quindi, prima della seconda ora, l'esercito esce per la caccia. Gli uomini dovranno essere equipaggiati con armi leggere come gli archi e, per quelli non esperti in arceria, con lance. Alcuni degli esploratori vanno avanti per osservare la selvaggina, mentre altri guidano l'esercito. Quando la selvaggina è vicina, tre o quattro miglia avanti, inizia a schierare la linea in un luogo adatto e protetto. Non farlo più vicino per evitare che a causa del lo spirare del vento e del movimento delle truppe, gli animali, che hanno i sensi acuti, percepiscano subito l'odore dei soldati e fuggano. L'esercito sarà schierato in formazione a falange in tre parti, centro, destra e sinistra, con i fiancheggiatori situati un pò dietro, ma vicino ai fianchi della linea. La profondità delle colonne, come abbiamo notato, dipenderà dalla forza dell'esercito, dalla natura del terreno e dalla distanza da coprire. Esse potranno avere quattro, due o anche un cavaliere. Gli esploratori arrivano e guidano i fianchi della linea, il cui compito è di girare attorno alla selvaggina per circondarla completamente. La linea comincia a muoversi nella normale formazione a falange, ma quando la selvaggina si avvicina e viene avvistata, i fianchi iniziano a muoversi in avanti, e la linea assume una forma a mezzaluna, con le estremità che si avvicinano progressivamente l'una all'altra fino a che si uniscono e la selvaggina si trova completamente circondata all'interno della linea.

Se spira un forte vento, l'estremità sopravento dello schieramento dovrà cavalcare ad una buona distanza dalla selvaggina, o il suo odore avvertirà del suo arrivo gli animali, che sfuggiranno prima di essere circondati. Se la selvaggina si allarmasse prima che le due ali abbiano avuto il tempo di chiudersi e tentasse di sfuggire alla cattura attraverso lo spazio aperto tra le ali, allora i fiancheggiatori su entrambi i lati delle ali dovranno muoversi più rapidamente in colonna fino a che non entrano in contatto. Ovvero avanzano fino alla punta delle ali e riempiono lo spazio vuoto tra di loro, in modo tale che la selvaggina venga intrappolata all'interno della linea dei cavalieri. Dopo aver tagliato la via di fuga alla selvaggina, le estremità della linea entrano in contatto e avanzano l'una dietro l'altra, l'ala destra all'interno e la sinistra all'esterno. Con i fianchi che proseguono il loro movimento a spirale, la selvaggina viene gradualmente spinta verso il centro, e lo spazio ora circondato dalla linea dei cavalieri, viene ristretto finchè con quattro o più cerchi completi è stata raggiunta una circonferenza di una o due miglia. La selvaggina può quindi essere facilmente raggiunta e lo spazio sarà abbastanza ampio per gli arcieri per tirare senza che si feriscano l'uno con l'altro.

Quando il cerchio è stato chiuso nel modo descritto, alcuni fanti con lo scudo, se presenti, si porteranno a piedi all'interno del cerchio chiuso e si posizioneranno con i loro scudi uniti di fronte ai cavalieri. Questo impedirà ai piccoli animali che stanno per essere circondati di utilizzare gli spazi stretti per sfuggire attraverso le gambe dei cavalli. Se non è presente la fanteria, prendi alcuni cavalieri dal circolo esterno della formazione e falli schierare come appena detto.

Dopo di ciò il generale incaricherà idonei ufficiali e soldati di tirare alla selvaggina dal cavallo. Nessuno al di fuori di quelli indicati dal generale dovrà entrare in contatto con la selvaggina. Se è tardi, lo spazio all'interno del circolo potrà essere ulteriormente ridotto con i fanti che uniscono gli scudi ad una certa altezza, in modo che la selvaggina possa essere uccisa a mano.

Quando tutto è stato portato a termine come descritto, se la caccia è stata proficua, la preda dovrà essere distribuita equamente tra i tagma, così da sollevare il morale di tutto l'esercito, perché così gli uomini godono il



frutto del loro lavoro comune. Se la caccia non è stata proficua, distribuiscila a sorte. Qualche ricompensa deve essere riconosciuta agli esploratori, se il loro lavoro è stato fatto con cura.

Questa formazione può essere utilizzata da un esercito che esce dal suo campo espressamente per questo scopo e poi vi fa ritorno, oppure può essere usata mentre è in marcia. Questo perché è adatta non solo quando gli animali sono stati ben osservati prima, ma anche quando, come è probabile, sono stati spaventati in modo imprevisto dall'esercito in marcia. Assomiglia alla formazione di battaglia che usano gli Sciti, ma è un pò più lenta e allungata. In effetti le truppe che cercano di utilizzare questa formazione per la prima volta non dovrebbero provarla in una caccia effettiva. A causa della loro probabile inesperienza, gli errori, il lavoro e la fatica che ne risultano tenderanno a screditare questa formazione come poco efficace. Invece incarica prima alcuni cavalieri di simulare la selvaggina, in modo tale che il resto dell'esercito possa servirsi di loro per valutare le distanze e per imparare facilmente i movimenti di accerchiamento.

Esiste un altro metodo per condurre una caccia che noi riteniamo più facile e più veloce, e che può essere applicato anche da piccoli gruppi di cavalieri, specialmente se gli animali sono stati separati in precedenza.

Il giorno prima della caccia l'esercito viene diviso in cinque gruppi, uno di consistenza pari ad un terzo della forza, due di consistenza pari ad un quarto e due con consistenza pari a un dodicesimo della forza. Quello da un terzo diviene il gruppo di centro, quelli da un quarto formano i contingenti laterali, e i due dodicesimi i fiancheggiatori. Non appena quindi l'esercito si avvicina al punto stabilito, come già spiegato, gli esploratori, agendo come guide e facendo del loro meglio nel tempo loro concesso, lavorano per spingere la selvaggina verso il contingente centrale e non ai lati. La formazione di centro viene schierata prima in formazione a falange, ovvero di fronte. Dietro di essa viene la divisione di sinistra con i suoi fiancheggiatori sul lato sinistro leggermente arretrati. Immediatamente dietro segue il contingente di destra con i suoi fiancheggiatori arretrati a destra. Gli esploratori vanno avanti, prendendo posizione alle estremità delle forze schierate ai lati, dove si trovano i fiancheggiatori. La divisione di centro si ferma schierata in linea, mentre le altre la sopravanzano sui fianchi, sempre verso la selvaggina. Non appena superata dalle altre divisioni, quella di centro avanza compatta. Il risultato è che l'intera formazione si presenta come se fosse schierata secondo l'ordine di battaglia regolare, quello con i fianchi avanzati. Essi continuano a marciare fino a che le ali oltrepassano la selvaggina, che ora viene a trovarsi al loro interno. Con la selvaggina ormai quasi circondata, i fiancheggiatori si muovono da entrambi i lati in colonna, aumentano l'andatura e si riuniscono chiudendo il quarto lato, in modo tale che l'intera formazione appare ora come un mattone rettangolare. Con la selvaggina completamente circondata, i cavalieri da tutti e quattro i lati stringono verso il centro. I cavalieri ai lati stringono verso i fiancheggiatori, mentre quelli al centro seguono. In maniera analoga i fiancheggiatori serrano i propri ranghi e gli uomini ai lati manovrano in modo tale che nel loro settore non si creino intervalli attraverso cui la selvaggina possa sfuggire.

Quando le linee sono state chiuse in modo appropriato, viene scelto un posto adatto dove la selvaggina così circondata possa essere abbattuta. Mantenendo quindi un buon ordine chiuso, i due lati si fermano. Gli altri due si avvicinano o si addensano avanzando l'uno verso l'altro fino a che sono a tre o quattro tiri d'arco di distanza. Gli altri lati adeguano i loro movimenti, come abbiamo diverse volte evidenziato, e si stringono con loro ai fianchi. Quando lo spazio in cui si trova la selvaggina diventa più ristretto, allora possono procedere, come detto prima, al loro abbattimento. Questa formazione può essere organizzata un momento prima di lasciare il campo. Il contingente di centro marcia avanti, come detto, e gli altri due seguono dietro fino a che non sono vicini alla selvaggina. Quando l'esercito trova un luogo protetto, a tre o quattro miglia dalla selvaggina, la manovra sopra descritta può avere inizio.

Esiste un altro metodo, che gli Sciti amano praticare, che può essere utilizzato da un numero anche più piccolo di cavalieri. I cavalieri vengono divisi in squadre di cinque o dieci uomini ciascuna, per lo più arcieri. Questi si dividono tra loro il territorio in cui si trova la selvaggina. Quando ha inizio la caccia, gli uomini nelle aree loro assegnate avanzano e, mentre si avvicinano, iniziano a tirare meglio che possono. Questo metodo tuttavia, sebbene procuri maggior divertimento e addestramento individuale, a causa della presenza di tanti cavalieri, può essere pericoloso per i soldati più giovani, può sfinire i cavalli e può essere causa di incidenti.

**Note al testo:**

(1) Il foulkon, che viene illustrato più avanti (termine che trae origine dalla radice germanica volk), è una formazione difensiva di fanteria utilizzata dalle prime due linee del fronte di battaglia per avvicinarsi al nemico al riparo dal lancio di frecce e dardi leggeri. A differenza della classica “testudo”, usata dall’esercito romano prevalentemente negli assedi, era comunemente usata durante il combattimento.

(2) Si tratta della cosiddetta “plumbata”, o “mattiobarbulus”, menzionata da Vegezio (I, 17), e consisteva in una corta freccia, appesantita da una sferetta di piombo, che veniva lanciata a mano. La gittata, pur inferiore a quella di una freccia scagliata da un arco ordinario, era comunque superiore a quella dei giavellotti. Secondo Vegezio ogni soldato portava cinque di questi dardi nella parte interna dello scudo.

(3) Gli Eruli erano un popolo di stirpe germanica che forniva numerosi combattenti inquadrati nell’esercito romano del V-VI secolo. Le spade erano probabilmente del tipo con lama stretta e allungata.

(4) Già dal terzo secolo l’esercito romano impiegava manuballiste e arcuballiste per il lancio di piccole frecce (Vegezio, II, 15).

(5) Il draconarius, il portatore dell’insegna del drago, compare nei ranghi dell’esercito romano a partire dal secondo secolo, a seguito delle guerre contro Daci e Sciti, ma sembra scomparire pochi secoli dopo. Difficile dire se nel sesto secolo avesse ancora una funzione.

(6) Il Codex Laurentianus riporta “portatori di uccello”, quello Ambrosiano “ordinator”, una specie di attendente del generale.

(7) La posizione degli uomini in colonna può essere riassunta nel seguente schema (in neretto gli elementi considerati più “validi”):

	colonna da 16	2 colonne da 8		4 colonne da 4			
		primi	secundi				
capofila	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>4</b>
decarca	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	5	7	6	8
	<b>3</b>	5	6	9	11	10	12
	<b>4</b>	7	8	<b>13</b>	<b>15</b>	<b>14</b>	<b>16</b>
	5	9	10				
	6	11	12				
	7	<b>13</b>	<b>14</b>				
	8	<b>15</b>	<b>16</b>				
	9						
	10						
	11						
	12						
	<b>13</b>						
	<b>14</b>						
	<b>15</b>						
	<b>16</b>						

(8) Gli Anti sono un popolo di etnia slava insediato a nordest dei Balcani, in corrispondenza dell’attuale Ucraina.

(9) Filosofia alquanto diversa da quella del campo romano tradizionale, anche da quella descritta dallo Pseudo-Hyginus (II° secolo). Se tuttavia l’autore sente il bisogno di precisare che la tenda del generale “non deve trovarsi all’incrocio delle due strade”, significa che la prassi non era cambiata da molto tempo.

(10) La procedura è molto simile a quella descritta da Flavio Giuseppe (De Bello Judaico, III, 5, 4) e da altri per la partenza dell’esercito romano dal campo.

## Bibliografia

**Dennis George T.** - *Maurice's Strategikon: Handbook of Byzantine Military Strategy* - Philadelphia, PA, University of Pennsylvania Press, 1984

*Das Strategikon des Maurikios, Corpus fontium historiae byzantinae* - ed. George T. Dennis and trans. Ernst Gamillscheg - Vienna, 1981

**Dennis George T.** - *Three Byzantine Military Treatises* - Dumbarton Oaks Texts 9, 1985

**Mihaescu, H.** – *Mauricii Strategicon, Ars Militara* – Bucharest, 1970

**Pertusi, A.** – *Ordinamenti militari, guerre in Occidente e teorie di guerra dei Bizantini (secc. VI-X)* – Settimane di studio sull'Alto Medioevo, 15 – Spoleto, 1968, pp. 631-700

**Mazzucchi, C.** – *Le katagraphai dello Strategicon di Maurizio e lo schieramento di battaglia dell'esercito romano nel VI, VII secolo* – *Aevum* 55, 1981 pp. 111-138

**Bivar, A.** – *Cavalry Equipment and Tactics on the Euphrate Frontier* – Dumbarton Oaks Papers 26 (1972) pp. 271-291

**Haldon, J.** – *Some aspects of Byzantine Military Technology from the Sixth to the Tenth Century* – *Byzantine and Modern Greek Studies* 1 (1975) pp. 11-45

**Dennis, George T.** – *Byzantine Battle Flags* – *Byzantinische Forschungen* 8 (1981) pp. 51-60

**Mihaescu, H.** – *Les termes de commandement militaires latins dans le Strategikon de Maurice* – *Revue de linguistique* 14 (1969) pp. 261-272

**Whitby, Michael** - *The Emperor Maurice and his Historian Theophylact Simocatta on Persian and Balkan Warfare* - Oxford University Press, 1988

*The History of Theophylact Simocatta* - trans. by Michael and Mary Whitby – Oxford, Clarendon Press, 1986

**Oman, C. W. C.** - *The Art of War in the Middle Ages* - rev. and ed. John H. Beeler - Ithaca, NY, Cornell University Press, 1953