



Numero giocatori: 15

LA BATTAGLIA DEL FANGARIO

Epoca: XIV secolo (1324 d.C.)

Introduzione

La battaglia di Lutocisterna (o Lucocisterna) fu combattuta il tra l'esercito catalano-aragonese al comando dell' , figlio allora ventiquattrenne del re e l'esercito della guidato da , conte di . Il luogo preciso della battaglia non è oggi riconoscibile con chiarezza, e viene identificato in un'area di poche decine di chilometri quadrati che va dalla periferia di Cagliari alla sede dell'attuale aeroporto di Elmas. È certo comunque che la battaglia si combatté lungo un percorso che dalla costa che fronteggia la città conduce, costeggiando lo stagno di Santa Gilla, verso la città, in un terreno paludoso relativamente poco distante dal quartiere medievale di Castello: per questo la battaglia è nota anche come “del Fangario” (*lutus* in latino vuol dire “fango”).

La battaglia di Lutocisterna è il momento simbolico dell'ascesa degli aragonesi-catalani e la loro sostituzione alla dominazione genovese e, soprattutto, pisana. Fin dal secolo precedente, infatti, gli Aragonesi, supportati dal Papa Bonifacio VIII avanzavano pretese sull'isola. Si trattava di una soluzione escogitata dal Papa per porre fine alla guerra del Vespro siciliano: gli Aragonesi rinunciavano alla Sicilia e all'eredità degli Hohenstaufen in cambio di un nuovo regno in Sardegna.

Si trattava però di un regno tutto da conquistare e, come abbiamo raccontato nello scenario precedente, gli Aragonesi si limitarono inizialmente al compimento di atti preparatori. Fu solo la divisione dei vari potentati locali che dominavano la Sardegna (in particolare le famiglie nobili di origine pisana e genovese, e poteri locali come i Giudici di Arborea) che diede agli Aragonesi la possibilità di inserirsi con forza nella situazione sarda.

Nella primavera del il , ostile alla Repubblica di Pisa, invocò l'aiuto di Giacomo II di Aragona contro i pisani, nella speranza amministrare poi in suo nome i possedimenti che sarebbero stati tolti agli avversari. Si trattò di un evidente errore politico del Giudice, che avrebbe portato alla fine all'estinzione del Giudicato per mano degli stessi Aragonesi.

Le ostilità iniziarono l'1323 con uno scontro fra forze pisano-cagliaritane e arborensi. La battaglia di Lutocisterna si colloca in una fase successiva, in un momento in cui i pisani devono compiere uno sforzo estremo per raddrizzare la guerra, che li vede assediati in Cagliari e già privati dell'importante centro minerario di Villa di Chiesa (Iglesias). Lo scenario immediato è questo: una spedizione di soccorso pisana, guidata dal conte Manfredi della Gherardesca, dopo avere tentato inutilmente di forzare il blocco navale che cinge Cagliari dal mare, è sbarcata alcuni chilometri oltre, sulla costa, e dovrebbe ora marciare per via di terra per entrare in città. Fra i comandanti pisani però serpeggiano alcuni dubbi su quale sia la strategia migliore e sullo capacità combattiva delle truppe che guidano.

Contemporaneamente, nel campo aragonese si fanno i conti col fatto che il numero delle forze che si possono opporre ai nuovi arrivati è scarso; i soldati sono inoltre stremati da molti mesi di campagna, e gli alleati arborensi sono in questo momento lontani.

Rispetto ad altri scenari, questo si caratterizza per alcune differenze: prevede di svilupparsi in due gruppi che lavorano separatamente in contemporanea, e quindi richiede anche preferibilmente due arbitri. Inoltre, mentre per tutti gli altri giochi il *debriefing*, come spiegato nella parte introduttiva, è facoltativo, qui è praticamente indispensabile.

Lo scenario tenta di ricostruire il senso di urgenza che poteva essere provato da comandanti che, la notte prima della battaglia, devono preordinare le strategie e l'ordine di marcia; mette inoltre al centro il tema della "battaglia" come evento risolutivo e simbolico, carattere che ha in particolare nel Medioevo: per entrambe le parti, infatti, si tenta di suggerire che non è lo scontro in campo aperto la strategia migliore, eppure sarà probabilmente la soluzione infine adottata (come avvenne nella realtà).

Svolgimento del gioco

L'arbitro deve predisporre due cerchi di sedie separati, uno per il campo pisano e uno per il campo aragonese. È utile che ci sia un tavolo per ciascuno dei due gruppi, e sarebbe ideale (ma non indispensabile) che sia disponibile anche una carta topografica della zona.

È opportuno che davanti alla sedia di ogni giocatore sia presente un cavaliere o un cartello che indica con chiarezza il suo nome e il suo ruolo. Sul tavolo va posta la scheda che riassume la situazione del proprio esercito e quella generale.

A ciascun giocatore va consegnata la sua scheda personale.

A ciascun gruppo va presentata brevemente la situazione storica, va letta la scheda con la situazione generale dell'esercito. Quindi inizia la discussione, presieduta rispettivamente dal conte Manfredi e da Alfonso d'Aragona. L'obiettivo di entrambi i gruppi è quello di decidere cosa fare il giorno dopo.

Entrambi i gruppi dovranno discutere fornendo a ciascun membro cinque minuti per esporre le sue ragioni, con diritto di replica dopo che tutti gli altri si saranno espressi. Ognuno deve esporre con chiarezza le sue ragioni. Le conclusioni vanno scritte e alla fine saranno confrontate dall'arbitro di fronte ai due comitati riuniti e proclamate.

Varianti

Una versione lievemente più complicata (e meno verosimile) potrebbe prevedere la possibilità che i gruppi possano interrompere la discussione per mandare un rappresentante a trattare con l'altra squadra.

Tracce di sardegna

Una versione alternativa di questo scenario, dal taglio più spiccatamente militare, sarà pubblicata sul sito www.fabbricastorie.it

La battaglia di Lutocisterna è raccontata nelle due cronache catalane di Ramon Muntaner e di Pietro IV d'Aragona (*La conquista della Sardegna nelle cronache catalane*, a cura di Giuseppe Meloni, Ilisso, Nuoro 1999, disponibile nella *Sardegna Digital Library*), e nella *Nuova Cronica* del Villani, anch'essa facilmente disponibile in rete.

Schede giocatori - Aragonesi

La situazione dell'esercito

Sbarcati in gran numero in Sardegna, siete stati decimanti dalla guerra e soprattutto dalle malattie, ma avete conquistato Villa di Chiesa (Iglesias) e ottenuto la sottomissione degli Arborea e delle famiglie nobili dei Malaspina e dei Doria, che si sono dichiarati vostri vassalli. Vi resta solo un ultimo sforzo: conquistare Cagliari, controllata dai pisani, che assediate da mesi e che dovrebbe essere alle strette dal punto di vista del cibo.

Adesso una forza di soccorso pisana è arrivata a liberare la città. Una prima spedizione, nell'ottobre scorso, è arrivata nel golfo di Cagliari, ha avuto paura di affrontarvi in combattimento navale ed è tornata a Pisa coprendosi di ridicolo. Questi sembrano un po' più decisi: è vero che sono scappati di fronte alle vostre navi, ma hanno sbarcato un gran numero di cavalieri e soldati alla Maddalena Spiaggia, a poca distanza da Cagliari, e domani probabilmente cercheranno di entrare in città per rinforzare i difensori.

Il vostro esercito conta circa 800 cavalieri e un paio di migliaia di fanti, fra cui gli Almogaveri, i migliori soldati leggeri del mondo. Tuttavia non potete usarli tutti contro i nuovi arrivati: una parte deve rimanere nella fortezza di Bonaria, per controllare i nemici che stanno dentro Cagliari e impedirgli di uscire.

L'esercito è un po' stanco: giorni i baroni e i nobili volevano ritirarsi, perché non erano stati pagati, ma all'arrivo dell'esercito pisano, per lealtà verso il Re, hanno deciso di sostenerlo fino a che questa minaccia non sarà passata.

Sullo sfondo: i villici della piana di Cagliari odiano i pisani quanto gli aragonesi. Sconfitti, sbandati e isolati non avranno scampo alle loro *cannugas* i micidiali pugnali di canna usati per scannare. Di questo dovranno essere consapevoli tutti come di un pericolo imminente.



La battaglia del Fangario XIV secolo (1324 d.C.)

Aragonesi

Alfonso di Aragona, detto il Misericordioso, infante di Aragona

Vuoi arrivare quanto prima ad uno scontro decisivo per risolvere la questione: il tuo esercito è meno numeroso e i tuoi baroni hanno accettato di continuare a combattere solo perché c'era un pericolo immediato; ma se la situazione si prolungasse temi che una parte del tuo esercito si stufi o che possiate andare incontro a qualche rovescio, e se così fosse gli Arborea e gli altri alleati potrebbero perdere fiducia in te. Perciò vuoi tentare il tutto per tutto. I tuoi esploratori ti hanno riferito che il nemico è numeroso, ma non lo vuoi dire ai tuoi capitani per non scoraggiarli.



La battaglia del Fangario XIV secolo (1324 d.C.)

Aragonesi

Schede giocatori - Aragonesi

I fratelli Rocaberti, Dalmau e Gherau, luogotenenti

Siete stati i primi a essere stati inviati in Sardegna per conquistarla. Volete attaccare battaglia il prima possibile per impedire ai pisani di raggiungere Casteddu. Avete promesso al Re di sostenerlo fino a quando la situazione non sarà sicura, e volete mantenere la vostra promessa, ma oltre volete essere pagati, per mantener i vostri servigi; in ogni caso desiderate che la vostra lealtà, che vi spinge a combattere senza essere pagati, debba essere ricambiata dal principe con un atteggiamento prudente che non vi mandi allo sbaraglio.



La battaglia del Fangario XIV secolo (1324 d.C.)

Aragonesi

Francesco Carroz, ammiraglio di Aragona

Sei consapevole della potenza della tua flotta e della possibilità di chiudere la partita sul mare. I Pisani hanno fatto di tutto per evitare la battaglia navale e puntare a uno scontro in campo aperto. Li hai lasciati sbarcare: controlla il porto di Cagliari e puoi strangolare i pisani con un blocco che non lascerà loro scampo. Per te la battaglia campale è inutile.



La battaglia del Fangario XIV secolo (1324 d.C.)

Aragonesi

Ugone di Arborea, giudice alleato

Hai favorito lo sbarco degli Aragonesi perché vuoi usare la loro potenza militare per spezzare il potere di Pisa a vantaggio di Arborea. L'ideale sarebbe che Aragonesi e Pisani si dissanguassero a vicenda in una battaglia la più cruenta possibile. Il tuo contingente di cavalleria leggera e arcieri è inquadrato insieme ai balestrieri genovesi dei Doria e ai fanti inviati dal municipio di Sassari, e tutti si trovano in questo momento piuttosto lontani. Preferisci temporeggiare per evitare uno scontro troppo rapido.



La battaglia del Fangario XIV secolo (1324 d.C.)

Aragonesi

Martin di Santa Pau, cavaliere

Sei la scorta del principe Alfonso e devi impedire che gli accada alcunché di male. Nella mischia sarai il suo scudo e la sua spada: vuoi la battaglia per coprirti di onore.



La battaglia del Fangario XIV secolo (1324 d.C.)

Aragonesi

Schede giocatori - Aragonesi

Rodrigo Cervellon, cavaliere

Sei la scorta del principe Alfonso e devi impedire che gli accada alcunché di male. Nella mischia sarai il suo scudo e la sua spada: vuoi la battaglia per coprirti di onore.



La battaglia del Fangario XIV secolo (1324 d.C.)

Aragonesi

Santiago de Quadal, comandante degli Almogaveri

Avresti preferito che il Carroz mandasse a fondo quei maledetti pisani, ma invece si prospetta uno scontro in campo aperto. La cavalleria pisana comprende numerosi cavalieri tedeschi che potrebbero travolgere tutto. Se si va alla battaglia è necessario un terreno paludoso o boscoso dove le corazze e grandi cavalli da guerra siano di ostacolo e venga il momento dei tuoi armati alla leggera.



La battaglia del Fangario XIV secolo (1324 d.C.)

Aragonesi

Schede giocatori - Pisani

La situazione dell'esercito

Nell'ottobre scorso una spedizione di soccorso per i vostri compagni attaccati in Sardegna dagli Aragonesi è tornata a Pisa senza nemmeno sbracare, coprendosi di ridicolo. Per mettere a punto una nuova spedizione c'è voluto un sacco di tempo, e oltretutto siete poi stati rallentati dai venti contrari: così siete arrivati in Sardegna che Villa di Chiesa (Iglesias) si è appena arresa e Cagliari, l'unico possesso che vi resta, è in grande difficoltà.

Arrivati a Cagliari, la flotta Aragonese vi si è fatta incontro, ma i vostri marinai non hanno avuto il coraggio di affrontare lo scontro navale. Però sono comunque riusciti a sbarcarvi alla Maddalena spiaggia, a pochi chilometri da Cagliari. Ora fra voi e la città ci sono gli Aragonesi, trincerati a Bonaria: per arrivare in città per la via più breve dovrete costeggiare lo stagno di Santa Gilla, ma potreste anche prendere decisioni diverse, compresa quella di puntare su altri obiettivi.

Avete con voi ottocento cavalieri mercenari tedeschi, esperti e pericolosi, e inoltre duemila balestrieri e alcune centinaia di fanti e cavalieri galluresi.

Sullo sfondo: i villici della piana di Cagliari odiano i pisani quanto gli aragonesi. Sconfitti, sbandati e isolati non avranno scampo alle loro *cannugas* i micidiali pugnali di canna usati per scannare. Di questo dovranno essere consapevoli tutti come di un pericolo imminente.



La battaglia del Fangario XIV secolo (1324 d.C.) **Pisani**

Manfredi della Gherardesca, comandante militare pisano

Sei il figlio dell'attuale signore di Pisa. La tua famiglia ha inoltre importanti possedimenti in Sardegna, che gli Aragonesi vi hanno appena tolto. La situazione a Pisa è difficile: l'opposizione interna alla tua famiglia è forte e all'esterno vi minaccia Castruccio Castracani, signore di Lucca. Per tutti questi motivi un ulteriore rovescio militare è impensabile: in questa impresa, letteralmente, vi giocate tutto. Cerca il consiglio dei tuoi capitani per capire come meglio procedere.



La battaglia del Fangario XIV secolo (1324 d.C.) **Pisani**

Heinrich il Teutonico, cavaliere tedesco

Con altri dodici cavalieri hai giurato di non fare altro in battaglia se non cercare l'Infante d'Aragona e di ucciderlo. Se ci riuscirai la vittoria sarà vostra e ti coprirai di onore e di gloria. Sei per attaccare battaglia al più presto.



La battaglia del Fangario XIV secolo (1324 d.C.) **Pisani**

Schede giocatori - Pisani

Enrico della Mula, comandante degli uomini d'arme pisani

La tua cavalleria pesante insieme ai cavalieri tedeschi può travolgere gli aragonesi, ma se i cavalli si stancano in uno spostamento troppo lungo la loro carica sarebbe limitata. Ritieni opportuno marciare cautamente verso Cagliari, rinforzare la città e poi con calma attaccare battaglia.



La battaglia del Fangario XIV secolo (1324 d.C.) **Pisani**

Ottone d'Alemagna, comandante dei mercenari tedeschi

Questi pisani non ti convincono: la loro voglia di combattere ti sembra scarsa; anche il fatto che non abbiano voluto combattere la battaglia navale è un segnale preoccupante. Non sei disposto a far sì che i tuoi uomini sopportino tutto il peso della battaglia: se il conte Manfredi non ti dà garanzie sul fatto che i pisani e gli altri contingenti facciano la loro parte, di combattere non se ne parla.



La battaglia del Fangario XIV secolo (1324 d.C.) **Pisani**

Giovanni di massacciucoli, comandante dei balestrieri pisani

Se si va alla battaglia è meglio farlo il più tardi possibile perché è importante poter trincerare i tuoi uomini dietro una palizzata che fermi i cavalli per poter bersagliare gli avversari. Diffidi dei fanti galluresi, barbari e ladri, ma ti tocca marciare con loro poco indietro rispetto alla cavalleria pesante. Il meglio sarebbe arrivare a Cagliari senza scontri, e di quelle mura imprendibili dominare la situazione.



La battaglia del Fangario XIV secolo (1324 d.C.) **Pisani**

Gaddo di Nukis, comandante della fanteria gallurese

I tuoi uomini sono stanchi dopo il trasporto dalle province pisane del nord, inoltre il soldo manca da qualche tempo. Solo la prospettiva di un bottino consistente potrebbe spingerli a battersi. La vostra situazione non ti sembra ideale: siete isolati in territorio ostile, su una spiaggia dimenticata da Dio e dagli uomini. Per fortuna le navi sono cariche di provviste, ma i marinai pisani temono le navi aragonesi. Meglio far riposare gli uomini per prepararsi alla battaglia, saccheggiare la campagna e orientarsi.



La battaglia del Fangario XIV secolo (1324 d.C.) **Pisani**

Raniero Taddei, cagliaritano

Hai raggiunto il campo del conte Manfredi per informarlo che la città non potrà resistere, a tuo parere, a lungo. Il numero dei difensori è sufficiente, ma le provviste scarseggiano a causa della presenza dei profughi di Villa di Chiesa e il morale è basso.



La battaglia del Fangario XIV secolo (1324 d.C.) **Pisani**