

LA BATTAGLIA DI CUNASSA

1

Alla fine del mese di settembre del 401 a.C., due gigantesche armate si fronteggiavano su una piana polverosa, arroventata dal sole di una lunga estate, sulla sponda orientale dell'Eufrate, in quello che adesso è l'Iraq. Una delle due armate era sotto il comando di Artaserse II il Sollecito, Re dei Re, il Gran Re dell'impero persiano, l'altra, invece, era agli ordini di suo fratello più giovane, Ciro, intenzionato a spodestarlo e a ucciderlo. L'imminente battaglia avrebbe costituito il culmine della campagna militare di Ciro, pianificata da tempo nei suoi domini in quella che adesso è la Turchia occidentale. Un giovane scrittore greco proveniente da Atene, Senofonte figlio di Grillo, che si era unito all'esercito di Ciro per un inquieto bisogno di avventura – più un osservatore che un soldato, in realtà –, si accingeva a prendere nota di quello che sarebbe accaduto. Stava per nascere la prima, insuperata cronaca in presa diretta di una campagna militare, l'*Anabasi* (la marcia verso l'interno) o *La spedizione di Ciro*.

Il luogo dello scontro finale tra i due fratelli non è mai stato individuato con esattezza. La battaglia prese il nome da un villaggio dei dintorni che anticamente si chiamava Cunassa, una versione locale della parola aramaica *kēništa* («sinagoga»),

perché si trattava di un insediamento ebraico all'interno di quel mosaico di etnie che era la Mesopotamia. Le uniche due possibili ipotesi per ritrovare questo antico villaggio, presupponendo che il suo nome si sia conservato attraverso i secoli, sono entrambe incerte, e le mappe non forniscono alcun aiuto. C'è infatti un sito archeologico a ovest di Bagdad non lontano dall'Eufrate, chiamato Tell Kuneise, e nei dintorni della capitale irachena esiste un villaggio chiamato Al Nasiffiyat, versione abbreviata dell'originale Kuneise-safyatib. Attualmente Al Nasiffiyat si trova a qualche distanza dall'Eufrate, ma nell'antichità il corso del fiume era diverso, e il villaggio sarebbe potuto sorgere sulla sua sponda orientale.

Artaserse comandava un imponente esercito di circa 45 000 uomini (alcune fonti antiche, del tutto inattendibili, parlano addirittura di 400 000 o 900 000 soldati).¹ Il Re dei Re avrebbe marciato per scontrarsi con Ciro nonostante le sue forze si stessero ancora radunando. Una parte dell'armata, ancora in via di formazione, sarebbe stata guidata a ovest da un suo fratellastro, mentre altri contingenti erano già in cammino dalla Fenicia. La maggior parte delle forze del re era costituita da fanti e arcieri (questi ultimi molto temuti), ma non mancavano centinaia di cavalieri e dozzine di carri. I persiani avevano un esercito permanente – composto per lo più da soldati persiani e medi, oltre che da truppe mercenarie – per tenere sotto controllo le province e pattugliare i confini. A Cunassa, tuttavia, c'erano anche soldati coscritti o semplicemente arruolati per l'occasione. I cittadini dell'impero potevano sfruttare il servizio militare per ottenere vantaggi in termini di rendite e proprietà. Queste acqui-

1. 400 000 secondo Ctesia di Cnido, frammento 22 Jacoby; 900 000 secondo Senofonte, *Anabasi*, 1.7.12.

sizioni passavano poi agli eredi, che erano obbligati, in perpetuo, a servire nell'esercito qualora vi fossero chiamati. Un'efficiente burocrazia e il miglior sistema stradale dell'antichità prima di quello romano permettevano che gigantesche armate si costituissero con una rapidità impressionante.

Le truppe scelte della fanteria persiana erano i cosiddetti «Immortali». Come sostiene un vecchio proverbio, anche se prima cambi il manico di un'ascia e poi la sua testa, rimane comunque la stessa ascia. Per lo stesso motivo, gli Immortali erano chiamati così perché il loro numero non poteva mai scendere al di sotto delle 10 000 unità: chiunque di loro morisse o diventasse troppo vecchio per il servizio attivo, era immediatamente sostituito da una nuova recluta. Va detto, tuttavia, che questa era solo una fantasia delle città-stato elleniche. Probabilmente i greci non avevano capito il significato della parola persiana per «guardia imperiale», che era molto simile a quella per «immortale». Gli Immortali proteggevano il palazzo reale di Persepoli. Durante le campagne militari, mille tra loro, gli *arštibara* («lancieri»), scelti tra i migliori, formavano la guardia del corpo del re e godevano di privilegi particolari, come il diritto di farsi accompagnare da schiavi e concubine, o di mangiare cibi più sostanziosi rispetto al rancio delle truppe. Le vesti degli Immortali erano sgargianti, e ciascuno di loro portava una lancia di legno di corniolo con il manico e la lama d'argento (d'oro per i lancieri), un arco e una faretra riccamente decorata.

La fanteria proveniva da ogni contrada dell'impero persiano, che si estendeva dall'Egitto alla Georgia, dal Pakistan ai Dardanelli. La maggioranza dei soldati era composta dai feroci saci dell'Asia centrale, ma questo non impediva un ampio spettro di differenze regionali nell'armamento. C'erano scudi di legno o di vimini, rotondi, oblungi e a mezzaluna, lance e giavellotti

di ogni lunghezza, archi di diverse forme e dimensioni, spade a lama dritta o curva, mazze di ferro pesante, asce, fionde, persino corde e cappi. Una varietà di copricapi diversi, dai turbanti appuntiti agli elmi di ferro, completava un quadro che gli antichi giudicavano variopinto ed esotico, o alieno e terribile, a seconda dei loro punti di vista. Molti uomini indossavano le brache e i greci, che non consideravano la praticità dell'indumento per gente abituata a cavalcare, li disprezzavano come effeminati.

I cavalieri erano particolarmente splendidi. La nobiltà persiana montava cavalli da guerra bardati, scegliendoli tra le migliori razze della fertile pianura della Media. Erano animali più robusti e potenti dei destrieri mediterranei. I cavalieri indossavano un'armatura che arrivava fino alle cosce, e la loro dotazione comprendeva un arco, una lancia e una spada. Quel giorno a Cunassa, le loro corazze bianche riflettevano il sole del tardo pomeriggio, che brillava sulle punte di migliaia di armi. Tre grandi satrapi (i governatori semi-indipendenti delle province dell'impero), ovvero Tissaferne, Gobria e Arbace, erano al comando delle divisioni dell'armata reale. Un quarto, Abrocoma, stava per sopraggiungere, ma Ciro aveva preso una strada più rapida lungo l'Eufrate, allo scopo di arrivare sul campo di battaglia prima che le truppe del satrapo potessero riunirsi all'esercito di Artaserse. Gli uomini di Ciro, forse 30 000 in tutto, erano in inferiorità numerica. Il pretendente al trono poteva contare su più di 14 000 fanti arruolati in Asia Minore, su 2500 paflagoni e su altre truppe a cavallo. Ma sebbene Ciro avesse sperato in un sostegno più robusto da parte dei nobili persiani, non sembrava particolarmente intimorito dalla superiorità delle forze di Artaserse, perché tra i suoi ranghi annoverava molti mercenari greci, i migliori soldati di quei tempi. Oltretutto, i suoi greci erano veterani di altre campagne – circostan-

za piuttosto rara in un'epoca di eserciti non professionisti – e parecchi di loro avevano combattuto nella recente guerra del Peloponneso. Le loro armi, la loro esperienza e le loro tattiche surclassavano quelle di qualunque rivale, compresa la celebre cavalleria persiana. Nessun destriero, per quanto aspramente incitato dal suo prode, avrebbe potuto avventarsi contro una falange irta di lance: un muro umano dove le aste delle prime tre linee, se brandite con forza e abilità, erano lunghe abbastanza per proiettarsi direttamente sul fronte di battaglia. Tutto quello che un cavaliere poteva fare era avvicinarsi il più possibile per scagliare un giavellotto, impresa tutt'altro che facile in un'era che non conosceva ancora le selle e le staffe.

Dato che la guerra sarebbe stata decisa da una sola battaglia, Ciro aveva assoldato i migliori combattenti del mondo allora conosciuto. I Diecimila – come furono soprannominati fin dall'antichità – contavano 10 600 opliti greci (fanteria pesante) e 2300 peltasti (fanteria leggera), la maggior parte di questi ultimi provenienti dai confini del mondo ellenico. Ciro, nello schierare le sue forze, collocò i greci all'ala destra, se stesso al centro, e il suo fidato vicecomandante persiano, Arieo, all'ala sinistra. Quest'ultimo, governatore della Frigia ellespontica, era suo zio (il fratello di sua madre) e, cosa ancora più importante, in grado di fornire facilmente sia uomini che denaro.

L'EQUIPAGGIAMENTO OPLITA

Gli opliti greci, che fungevano da fanteria pesante, erano solitamente armati con un elmo (disegnato in modi diversi, per coniugare protezione, vista, udito e aspetto marziale), un corset-

to di cuoio, un gonnellino protettivo, schinieri di bronzo per gli stinchi e, infine, un grande scudo ligneo ricoperto e bordato di bronzo, concavo e rotondo, del diametro di circa 90 centimetri (più della metà dell'altezza di un uomo, specialmente a quei tempi) e del peso di quasi 7 chilogrammi. Ciascun oplita era dotato di una lancia piuttosto lunga ma non altrettanto robusta, con una punta di ferro. Nel caso la lancia si spezzasse, poteva sempre ricorrere a una spada a lama corta. Era un equipaggiamento parecchio faticoso da portare in battaglia.

Peraltro non mancavano gli aggiustamenti personalizzati, e gli opliti di Cunassa presentavano un aspetto a dir poco eterogeneo. I corsetti di cuoio o di lino rinforzato, complice il caldo opprimente di Babilonia, apparivano molto più numerosi delle corazze di bronzo; gli schinieri erano caduti in disuso; gli scudi stavano diventando più piccoli e maneggevoli; c'erano elmi di ogni tipo (molti opliti indossavano persino un cappuccio conico di feltro noto come *pilos*), con una varietà incredibile di cimieri di crine di cavallo. Alcuni soldati esibivano scudi decorati con le insegne di famiglia o della propria città-stato, o con scritte che magnificavano il loro coraggio. C'erano diversi tipi di spada, da taglio e da punta, e molte lance recavano un chiodo infisso al piede (il cosiddetto «ammazzalucertole»), da usare in caso si spezzasse la punta dell'asta o, preferibilmente, per finire il nemico caduto ai loro piedi.

Per conferire ai guerrieri greci un'aria ancora più impressionante, Ciro si era assicurato che un buon numero di loro – soprattutto quelli della prima linea – indossasse i mantelli rossi prediletti dagli opliti di Sparta. A parte questo, la confusione delle divise regnava sovrana. C'era però un aspetto che accomunava tutti gli opliti: avrebbero combattuto, per quanto possibile, in una falange, cioè in una formazione rettangola-

re saldamente chiusa in se stessa. Quando c'erano abbastanza soldati, gli opliti erano soliti costituire una falange di otto file. A Cunassa, i guerrieri greci ne formarono più di 1300, presentando al nemico un muro compatto di lance e scudi lungo oltre 1500 metri.

Lo scudo dell'oplita restava fermo nella sua mano sinistra, impugnato con forza grazie a un passante e a una maniglia al suo interno. Quando le circostanze lo permettevano, il peso dello scudo veniva bilanciato appoggiando il suo bordo superiore alla spalla sinistra. In fase di avanzata, lo scudo proteggeva la metà sinistra del corpo dell'oplita e quella destra del suo vicino; anche in combattimento, quando la necessità di brandire la lancia all'altezza della spalla faceva sì che lo scudo offrisse meno protezione al compagno accanto, era vitale per la falange restare più serrata possibile. Finché non si aprivano varchi, la sua prima linea era praticamente inespugnabile. Per questo motivo la falange oplita divenne uno degli schieramenti militari più imitati nella storia.

In un certo senso, l'*Anabasi* di Senofonte è la cronaca di un sorprendente successo: ogni volta che gli opliti greci si avventavano su un nemico, questo preferiva darsi alla fuga piuttosto che affrontarli. Qualche volta i peltasti venivano sconfitti, e l'armata, mentre era in marcia, poteva offrire il fianco ad attacchi non convenzionali. Ma quando si disponeva in formazione di battaglia, era pressoché invincibile; e più gli opliti conseguivano vittorie, più maturavano in esperienza e flessibilità tattica. I soldati greci trovarono il modo di adattarsi a ogni tipo di terreno e di avversario, dalle turbolente tribù delle zone montagnose alla cavalleria persiana. Sia in marcia che in battaglia, sperimentavano nuovi schemi di combattimento e di integrazione tra la fanteria leggera e quella pesante. Questa flessibilità era

grandemente favorita dalla struttura dell'armata. L'unità base dell'esercito era una compagnia di cento uomini, ciascuno dei quali poteva combattere da solo o in accordo con gli altri, a seconda delle necessità.

Gli uomini di Ciro erano soldati professionisti. Molti di loro avevano già vissuto e combattuto in Oriente, e sapevano che in quelle contrade le regole della guerra erano diverse. In una classica battaglia di greci contro greci, lo scopo finale sarebbe stato quello di imporre la propria supremazia, non di sterminare fisicamente l'avversario. A Cunassa, però, i mercenari di Ciro intuirono che le cose sarebbero andate in un altro modo.

LA GUERRA OPLITA

Nella Grecia del V secolo, la fanteria leggera era usata soprattutto per saccheggiare o distruggere le risorse agricole del nemico. Il suo valore strategico cominciò a mostrarsi (o a essere riscoperto) verso la fine del secolo, durante la guerra del Peloponneso, ma solo in quello successivo venne pienamente riconosciuto e adeguatamente sfruttato. Fino al IV secolo non c'erano molte truppe a cavallo: la topografia della Grecia non si prestava all'allevamento dei cavalli – al punto che il loro possesso era segno di grande ricchezza, come disporre di una Ferrari al giorno d'oggi –, tantomeno alla creazione di un vero e proprio corpo di cavalleria. A ciò si aggiunga che non si conoscevano ancora i ferri, le selle e le staffe, il che rendeva il cavalcare, soprattutto in battaglia, difficile e scomodo. Nel V secolo, i cavalieri erano impiegati più per scaramucce, per compiti di ricognizione e di protezione che come forza combat-

tente. Gli assedi erano ancora rari, complice la mancanza di una tecnologia adeguata. In Grecia, per almeno due secoli, le battaglie terrestri furono combattute quasi esclusivamente dagli opliti.

Il mantenimento della formazione a falange era così importante dal punto di vista tattico, che gli opliti preferivano di gran lunga combattere in pianura. Un terreno scosceso avrebbe potuto creare varchi tra le file, o complicare i movimenti della falange per la sua naturale tendenza a pendere verso destra (dato che ogni oplite cercava di riparare il suo lato esposto stringendosi al vicino), o ancora spingere alcuni uomini ad avanzare più in fretta di altri (come per poco non accadde a Cunassa). C'era poi il pericolo che un soldato potesse abbandonare la sua posizione, scatenando il panico tra i ranghi. Questo tuttavia accadeva di rado, grazie all'organizzazione interna della falange, dove i veterani con maggiore esperienza spalleggiavano e aiutavano i commilitoni più riluttanti o spaventati. Inoltre, nelle classiche battaglie greche, i compagni vicini all'oplite erano probabilmente suoi concittadini, o anche parenti stretti (visto che l'età dei soldati poteva andare dai diciotto ai sessant'anni), così che anche il disonore, il sentimento più invisato dai greci, giocava un ruolo di primo piano.

Erano solo due le tattiche per affrontare una battaglia tra falangi: o ci si arrestava a circa un metro dal nemico per brandire le proprie armi, oppure si cozzava direttamente contro la massa avversaria. Ogni falange cercava di aggirare e impegnare l'altra senza sfilacciare la propria formazione. Nel caso di uno scontro diretto, i soldati della prima linea si spingevano letteralmente con i propri scudi contro gli avversari del fronte nemico, cercando di aprire un varco a colpi di spada o affondando le lance. In una battaglia oplita non era richiesta molta abilità: finché una delle due linee non cedeva, i combattenti non

avevano spazio per ingaggiare duelli personali. Era un sistema che rispecchiava la natura non professionistica dell'arte militare greca, dove i contadini avevano a disposizione ben poco tempo per addestrarsi.

In questo tipo di corpo a corpo, dove i soldati potevano ricorrere anche ai pugni e ai morsi, la sopravvivenza dipendeva non tanto dalla bravura con le armi, quanto da una dote più spontanea e intuitiva: la capacità di prevedere le mosse dell'avversario, così da poterle respingere e salvarsi la vita.

La corazza oplita non era così spessa da non poter essere penetrata da un affondo abbastanza forte, soprattutto se inflitto nei primi istanti dell'impatto, mentre l'imbottitura degli elmi era talmente scarsa che un colpo ben assestato portava spesso alla commozione cerebrale o addirittura alla morte. Di solito, tuttavia, un oplita esperto mirava alle parti più esposte dell'avversario, in particolare al volto, che sovente si trasformava in un'irricognoscibile maschera di sangue, o all'inguine, alla coscia e al collo, dove una ferita avrebbe messo fuori combattimento il soldato nemico e aperto una breccia nella sua falange.

Tirteo, il poeta spartano del VII secolo che non rinunciava a descrivere anche i dettagli più minuti di una battaglia oplita, ci ha lasciato un raccapricciante ricordo della morte di un guerriero anziano:

*Con il capo già bianco e la barba grigia, esala l'ultimo valoroso respiro
nella polvere, / afferrandosi i genitali insanguinati – vista orrenda e
offensiva allo sguardo / e il torso spogliato d'armatura.²*

2. Tirteo, frammento 10.23-7 West.

I passi tratti dai classici riportati nel testo sono resi in lingua italiana a cura del traduttore.
[N.d.R.]

L'antica medicina greca aveva più difetti che pregi. I medici sul campo di battaglia potevano tamponare le ferite leggere, ma erano impotenti di fronte alle lesioni più serie. Il destino di un ferito grave era nelle mani degli dei. Pur mutilati, gli uomini potevano anche sopravvivere qualche giorno, ma poi se ne andavano a causa delle infezioni che erano insorte nel frattempo, tra atroci sofferenze, oppure per via dello shock o della perdita di sangue.

Le falangi si avventavano l'una contro l'altra il più velocemente possibile, sforzandosi di tenere uniti i propri ranghi. Se la prima fila non si disgregava per la paura dopo l'urto con il nemico, i due schieramenti si scontravano a una velocità di circa 15 chilometri orari, con un terribile frastuono di scudi contro scudi, di lance contro clipei e armature, di aste parate e deviate. A questo fracasso inumano si aggiungevano le urla e le imprecazioni dei combattenti, e ben presto le grida dei feriti. Molto spesso il puro slancio di una falange bastava a distruggere lo schieramento rivale entro pochi minuti; altrimenti le due formazioni si ritrovavano avvinghiate l'una all'altra in uno spazio ristretto, dove era il corpo a corpo a fare la differenza.

Chiuso nel suo elmo di metallo – se ne era provvisto –, il singolo oplita, in preda all'ansia, non aveva una visione d'insieme della battaglia. Se si trovava in una fila intermedia della falange, poteva capire qualcosa solo dai movimenti dei suoi compagni. Ma come doveva interpretarli? Significavano che la sua parte stava vincendo, oppure il contrario? Se il panico avesse contagiato anche solo pochi uomini, la vittoria avrebbe potuto trasformarsi in disfatta. Il terrore dell'impatto contro la falange rivale faceva sì che i guerrieri più esperti occupassero non solo la prima linea, come ci si aspettava che facessero per ovvi motivi, ma anche l'ultima, da dove avrebbero potuto incitare le file intermedie, e

soprattutto i soldati meno coraggiosi, a scagliarsi risolutamente contro il nemico – e da dove avrebbero potuto sventare qualsiasi manovra di accerchiamento da parte degli avversari.

Il comandante di compagnia si piazzava spesso in posizione esposta all'estrema destra della prima fila. Fino al IV secolo, i generali professionisti si contavano sulle dita di una mano, come pure gli ufficiali a tempo pieno, che praticamente non esistevano. I comandanti venivano scelti all'inizio della campagna unicamente sulla base della loro esperienza. I responsabili delle truppe e i soldati più esperti occupavano la prima e l'ultima fila. I generali e gli altri ufficiali partecipavano direttamente alla battaglia, anziché limitarsi a dirigerla dalle retrovie, e la loro presenza esercitava un influsso benefico sul morale delle truppe. Una delle ragioni principali della dedizione assoluta dei soldati di Alessandro Magno al loro capo era proprio la sua costante presenza sul campo.

Un oplita delle prime due o tre file non aveva meno da temere. Certo, vedeva meglio dei compagni alle sue spalle, ma quello che gli si parava davanti era un'altra falange in assetto da combattimento, i cui guerrieri erano ben determinati a ucciderlo. Doveva farsi forza e andare all'assalto del nemico, per quanto sembrasse invincibile. A volte, mentre osservavano gli avversari, un terribile silenzio cadeva sui ranghi – un silenzio che poteva diffondersi all'intero schieramento e minare la fiducia in un istante. Il peana ripetuto come un mantra appena prima della carica serviva a distrarre da tale inquietudine. Un altro rimedio era l'alcol: tutte le armate avevano scorte di vino (o le raziavano nel corso della spedizione), e gli ufficiali erano autorizzati a distribuirlo, diluito al modo greco, poco prima della battaglia. Il sacrificio propiziatorio – lo spargimento sacrale del sangue che prefigurava il massacro che sarebbe seguito – poteva anche

promettere la vittoria, ma non serviva ad alleviare la paura.

Le tattiche di guerriglia degli opliti plasmarono la concezione greca del coraggio: come sostiene il generale ateniese Lachete nell'omonimo dialogo di Platone, un uomo è coraggioso se sta fermo in battaglia.³ Anche se nel dialogo Socrate afferma che si tratta di una definizione assolutamente inadeguata, questa idea di coraggio si radicò in profondità nella mentalità dei greci, al punto da spingerli a considerare il combattimento a distanza (con la fionda, l'arco o persino il giavellotto) alla stregua di un atto di vigliaccheria. Il drammaturgo Euripide, che amava i paradossi, si fece beffe di Eracle, l'eroe coraggioso per eccellenza, con queste parole:

Non ha mai tenuto uno scudo sul braccio sinistro, e non è mai venuto a portata di lancia. Era dotato di un arco, l'arma dei vigliacchi, ed era sempre pronto alla fuga. L'arco non testimonia il coraggio di un uomo: un uomo coraggioso è quello che, senza battere ciglio, mantiene il suo posto nei ranghi mentre una lancia gli viene incontro.⁴

In modo elitario, i greci davano per scontato che fosse l'aristocrazia, la sola in grado di pagarsi l'intero equipaggiamento da oplita, la classe sociale che doveva dimostrare coraggio, mentre le truppe leggere, reclutate fra i meno abbienti o i non greci, avrebbero dovuto accontentarsi delle armi dei codardi. Ma i greci delle classi superiori erano condizionati anche da un insieme di fattori culturali che enfatizzavano il maschilismo e il patriottismo, ignorando totalmente la brutalità e la violenza della guerra. Secondo questo schema, contava solo la vittoria, e

3. Platone, *Lachete*, 190e.

4. Euripide, *Eracle*, 159-64.

la vittoria sembrava facile. Alla prova dei fatti, tuttavia, la realtà si rivelava spaventosamente differente.

Non era raro che una falange si disintegrasse ancora prima di aver subito perdite significative, ma se entrambi gli schieramenti sopravvivevano al primo scontro più o meno intatti, allora gli opliti si spingevano l'un l'altro con gli scudi – quelli che non si erano frantumati nel cozzo – usando il proprio peso, se le file erano abbastanza serrate, come in una mischia terrificante, puntando i piedi mentre allungavano le spade verso il nemico. Molte lance si spezzavano al momento dell'urto; il che era precisamente quel che permetteva alle due falangi di trovarsi a distanza ravvicinata. Serviva un istante, ma poteva essere fatale, per estrarre la spada o cambiare la presa sull'asta, in modo da poterne usare l'estremità inferiore come arma. A volte il movimento avanti e indietro degenerava in una lotta confusa. La vista era annebbiata dalla polvere e dal sudore, e questo aumentava la paura. Le due linee frontali erano così vicine che non solo si poteva avvertire l'odore del sangue, degli escrementi e del terrore, ma anche l'aglio, la cipolla e il vino nell'alito altrui, e un colpo andato a segno era spesso premiato da un fiotto di sangue sul viso e le braccia dell'aggressore.

Qua e là, gli uomini delle falangi cadevano a terra e le linee ondeggiavano, provocando scontri feroci nei punti più deboli, fino a che una delle due parti traeva un vantaggio sufficiente da questi piccoli successi tattici per spingere l'avversario alla ritirata. Eroismo e codardia erano incoraggiati dalla convinzione che più la battaglia sarebbe stata breve, meno soldati sarebbero caduti. Era importante vincere il primo scontro (almeno fino al IV secolo), al punto tale che le truppe di riserva non venivano contemplate, e le mischie si risolvevano in un breve incubo a occhi aperti. Una battaglia fra opliti amplificava al massimo

le emozioni umane; era un getto improvviso e devastante di adrenalina, seguito dalla gioia della vittoria o dal terrore della fuga, con la consapevolezza che i vincitori non ti avrebbero fatto scappare facilmente. Questo è un tipo di battaglia del tutto sconosciuto nel mondo delle nostre guerre a distanza, combattute via computer. Oggi ci avviciniamo ai nostri simili «solo a *cocktail parties* oppure in uno stadio», come ha scritto elegantemente John Keegan nel suo *Il volto della battaglia*.⁵

Il panico – così chiamato perché lo si attribuiva al dio Pan – poteva dilagare con una velocità incredibile, e la rottura della prima fila si trasformava immediatamente in una rotta precipitosa. Gli uomini voltavano le spalle al nemico e fuggivano, abbandonando i loro scudi ingombranti, e lo scontro era perduto. La paura tramutava lo schieramento geometrico della falange in un'orda di individui terrorizzati, ciascuno dei quali doveva scegliere il momento adatto in cui girarsi e scappare, pensando soltanto a salvarsi la pelle. Era quasi impossibile che gli sconfitti potessero ritirarsi in modo disciplinato, e chi inciampava nella rotta rischiava di morire calpestato o trafitto da un «ammazzalucertole». Eppure, nonostante tutto, ben di rado le perdite erano pesanti. I vincitori potevano aspettarsi di lasciare sul campo circa il 5 per cento degli effettivi, e i perdenti più o meno il 15 (di cui la metà durante la fuga). Ma questi semplici calcoli ignoravano l'orrore dei corpi straziati, dei vincitori e dei vinti coperti di sangue, e delle pose grottesche dei cadaveri. Come scrisse Senofonte nell'*Agesilao*, «una volta finito lo scontro, tutto quel che rimaneva era la terra intrisa di sangue, con i corpi di amici e

5. John Keegan, *The Face of Battle: A Study of Agincourt, Waterloo, and the Somme*, Jonathan Cape, London 1976, pp. 168-9 (trad. it. a c. di F. Saba Sardi, *Il volto della battaglia. Azincourt, Waterloo, la Somme*, il Saggiatore, Milano 2010).

nemici aggrovigliati tra loro, gli scudi infranti, le lance spezzate e le spade sguainate – alcune a terra, altre infilzate nei cadaveri dei nemici, altre ancora in mano ai caduti». ⁶

Se ben addestrati, gli opliti vittoriosi non inseguivano il nemico a grande distanza, per timore di disperdersi e cadere in qualche trappola. Le truppe leggere e la cavalleria si occupavano dell'inseguimento, per evitare un secondo assalto; uccidevano quanti più fuggitivi possibile, anche quelli che, in preda al terrore, si fingevano morti, e radunavano i prigionieri. Finché erano a tiro, l'unica ancora di salvezza per coloro che scappavano era quella di mantenere una parvenza di disciplina, allontanandosi a piccoli gruppi. La fuga era favorita dall'abitudine dei vincitori di spogliare i morti e i morenti delle loro corazze; una condotta che rallentava l'inseguimento.

Le battaglie tra falangi erano in un certo modo formali, quasi rituali – o ancora meglio, come ha osservato J.E. Lendon, «la guerra fra opliti greci si svolgeva a cavallo fra alcune regole condivise e l'astuto disprezzo delle stesse». ⁷ Tuttavia le perdite rimanevano basse, perché l'obiettivo non era l'eliminazione totale dell'avversario, ma la conquista del campo di battaglia e specialmente dei corpi dei nemici, da esibire come trofei. Ciò non vuol dire che talvolta non si verificassero eccidi spaventosi, ma di solito si tendeva a evitarlo. Gli sconfitti chiedevano il permesso di raccogliere i propri morti per la sepoltura, il che equivaleva ad accettare la vittoria altrui. Poi la parte soccombente si riuniva per radunare e identificare i cadaveri, che nella calura mediterranea si decomponivano molto in fretta. Ai vincitori

6. Senofonte, *Agesilao*, 2.14. Il passo si riferisce alla battaglia di Coronea.

7. J.E. Lendon, *Soldiers and Ghosts: A History of Battle in Classical Antiquity*, Yale University Press, New Haven-London 2005, p. 83 (trad. it. a c. di C. Caneva, *Le ombre dei guerrieri. Strategie e battaglie nell'età antica*, UTET, Torino 2006).

restava il campo di battaglia insanguinato, dove erigevano un «trofeo» (in greco *tropaion*, parola che ha la stessa radice del verbo «voltarsi») nel punto in cui il nemico aveva fatto dietrofront ed era fuggito. Il trofeo era abitualmente un tronco d'albero a cui si appendevano le armi nemiche. Per deridere gli sconfitti e simbolizzare il magico trasferimento della loro forza ai vincitori, i tronchi assomigliavano a manichini armati. L'innalzamento del trofeo era accompagnato da preghiere propiziatorie per le battaglie future e da un sacrificio di ringraziamento.

Poi, fino a che le dinamiche politiche non cambiavano ancora, la città-stato vittoriosa sopravanzava quella nemica nella gerarchia dell'onore; un riconoscimento che la favoriva nei rapporti diplomatici e commerciali con gli sconfitti. Questo sistema discendeva dall'antica cultura omerica, i cui combattivi eroi erano stati sostituiti dalle città-stato. A parte gli inevitabili scontri di frontiera, una delle cause di guerra più comuni era l'offesa a una città di rango più elevato da parte di una di rango inferiore. Un simile approccio rituale ai conflitti armati durò finché i soldati-contadini delle città-stato furono disposti a difendere la loro terra da soli, e finché gli eserciti organizzati furono visti con sospetto, quali possibili strumenti di tirannia. I mercenari – soldati professionisti come quelli assoldati da Ciro o da qualche aspirante tiranno greco – erano meno condizionati da tali regole e restrizioni.

CUNASSA

Due giorni prima della battaglia, Ciro e le sue truppe avevano lasciato nelle retrovie migliaia di attendenti civili – responsabili per gli animali, i bagagli e i generi di conforto per i soldati – e

in ordine di combattimento, preceduti dalla cavalleria, si erano avvicinati alla grande trincea che Artaserse aveva approntato come prima linea di difesa. La trincea si allungava in direzione nordest per circa 65 chilometri, dall'Eufrate verso il Tigri, fino alle rovine del muro difensivo eretto agli inizi del VI secolo da Nabucodonosor II di Babilonia, quando il suo dominio era sotto la minaccia dei medi del nordest.

Ciro si aspettava che il nemico lo attendesse alla trincea, invece riuscì a superarla senza incontrare resistenza, fatto che interpretò come segno di debolezza da parte del fratello. Forse Artaserse non voleva ingaggiare battaglia. Lottimismo di Ciro si diffuse tra i ranghi, e la disciplina si allentò man mano che le truppe sfilavano attraverso lo stretto passaggio fra il fiume e la profonda trincea, aspettando di essere raggiunte dalle salmerie per poi proseguire verso sud lungo la riva dell'Eufrate.

Due giorni dopo, un nobile persiano dello stato maggiore di Ciro arrivò al galoppo su un cavallo schiumante, per avvertire che Artaserse si stava avvicinando con una gigantesca armata. Ciro balzò giù dal carro, si armò e montò in sella al suo destriero, Pasakas, mentre le sue truppe, che si allungavano in colonna per molti chilometri lungo la pianura, acceleravano il passo per raggiungere la prima linea. Guardavano a sud, con i greci sull'ala destra, molto vicino all'Eufrate, agli ordini del loro comandante, il rinnegato Clearco di Sparta. Nella calura, tra la polvere e la confusione, ci vollero ore prima che i soldati terminassero di schierarsi.

Finalmente il frastuono dei preparativi si ridusse a un mormorio soffuso, solo per trasformarsi di nuovo in un'assordante cacofonia quando il nemico cominciò ad avvicinarsi, perché nel caldo del deserto gli uomini erano soliti aspettare l'ultimo momento per calarsi nelle pesanti e scomode armature. Ma pri-

ma di indossarle soddisfecero i loro bisogni fisiologici fra lazzi militareschi, per non rischiare di doverlo fare con la corazza addosso; e per diminuire la possibilità che la paura causasse loro una diarrea involontaria. Infine, gli attendenti, che avevano portato armi e corazze dai carri e avevano aiutato gli opliti a vestirsi, si ritirarono dalla linea di battaglia, e i soldati si trovarono soli. Le loro speranze di ottenere una facile vittoria lasciarono il posto a una paura improvvisa, che almeno ebbe l'effetto di diminuire il senso di spossatezza. Con l'arrivo del pomeriggio una nuvola di polvere cominciò a oscurare il cielo verso sud, e presto l'intera pianura formicolò di uomini in lontananza.

Mentre l'armata di Artaserse si avvicinava, i greci si accorsero che il nemico era preceduto da letali carri falcati, le cui lame taglienti sporgevano non solo dai lati dell'asse, ma anche da sotto il telaio, così da non offrire scampo. Questi carri erano una recente invenzione persiana, messa a punto allo scopo di fare letteralmente a pezzi le falangi opliti. Un silenzio agghiacciante accompagnò quella terribile visione. I persiani non urlavano né inveivano, ma marciavano a passo regolare e con molta più disciplina di quanto si aspettassero i greci. I sacerdoti magi al seguito dell'esercito avevano vaticinato la vittoria al re, e sia lui che i suoi seguaci ne erano convinti. Le truppe di Artaserse erano tanto più numerose che la loro ala destra arrivava fin oltre quella sinistra di Ciro. Un rapido riposizionamento della divisione di Arieo portò la sua ala sinistra a fronteggiare l'ala destra del nemico, ma a file meno serrate.

Per quel che riguardava il pretendente al trono, la battaglia era poco più che un regolamento di conti personale, massicciamente moltiplicato, tra lui e suo fratello: una volta eliminato Artaserse, i volubili satrapi probabilmente si sarebbero adeguati; o almeno non avrebbero fomentato rivolte prima che il nuovo

re non fosse riuscito a consolidare la sua posizione. Ciro arrivò a cavallo e ordinò a Clearco di scagliare un attacco contro il centro dell'armata persiana, nel punto in cui si trovava suo fratello. Ma Clearco era convinto di non dover lasciare il fiume, esponendosi al rischio di farsi circondare – una manovra che sarebbe diventata critica in un'avanzata obliqua come quella che Ciro aveva in mente –, e si rifiutò di obbedire all'ordine del suo superiore. Senza scomodare interpretazioni malevole, dobbiamo credere che lo spartano sapesse quanto i greci fossero importanti per le ambizioni di Ciro, e riteneva di potersi permettere la disobbedienza. Inoltre, da vecchio soldato, non amava i cambiamenti di tattica all'ultimo minuto. Ciro sapeva che Artaserse si sarebbe trovato nello schieramento centrale, perché tale era la posizione dei sovrani persiani in battaglia, ed era consapevole che i greci costituivano le sue forze migliori. Il suo piano iniziale prevedeva che gli opliti dovessero distruggere l'ala sinistra persiana, per poi aggirare il centro dello schieramento nemico e prenderlo alle spalle.

La parola d'ordine del giorno, «Zeus salvatore», e la risposta, «Vittoria», furono tramesse ai ranghi greci, così che anche nella confusione della battaglia gli amici potessero distinguersi dai nemici. Gli opliti formarono le file e attesero, dapprima in posizione di riposo, con le armi a terra. Poi i comandanti di compagnia urlarono i consueti ordini: «Su gli scudi! Distanziatevi! Su le spade!». Quando i nemici erano a meno di un chilometro di distanza, i greci intonarono al suono di una tromba il loro *iopaian* – il peana, sacro al dio Apollo protettore degli uomini, destinato a infondere coraggio e cameratismo – e iniziarono ad avanzare, con l'appoggio di un migliaio di cavalieri paflagoni. Cominciarono a ritmo di marcia, ma le file della falange presero a distanziarsi troppo, e quelli che erano più indietro accelerarono.

no il passo per raggiungere gli altri e non lasciare spazi vuoti.

Questo aumento della velocità divenne contagioso. Presto presero tutti a correre, urlando e percuotendo gli scudi con le aste delle lance, nel tentativo non solo di intimidire gli avversari, ma di esorcizzare la propria paura per l'imminente cozzo frontale. Tuttavia, ancora prima di arrivare a 150 metri dal nemico – il punto più pericoloso, già a tiro degli arcieri, anche se a quella distanza le frecce non avevano molta capacità di penetrazione – gran parte dell'ala sinistra persiana, al comando di Tissaferne, cedette all'improvviso. Gli aurighi abbandonarono i carri e fuggirono, i cavalieri fecero dietrofront, i fanti gettarono le armi e se la diedero a gambe. I greci, pesantemente armati, li inseguirono per un po', forse più lontano di quanto avrebbero dovuto, attratti dal miraggio di un sostanzioso bottino, massacrando i feriti rimasti a terra dal passaggio dei cavalieri paflagoni mentre incalzavano il nemico. Solo due greci ricevettero ferite lievi: uno fu contuso da un carro fuori controllo, e l'altro venne sfiorato da una freccia.

A questo punto, Tissaferne radunò parte dei suoi cavalieri e lanciò una carica lungo la riva del fiume contro i peltasti. Le truppe leggere greche portavano solo un giavellotto o un arco, una spada corta e un piccolo scudo a mezzaluna detto *pelta* (che dava loro il nome, proprio come gli opliti prendevano il nome dal loro scudo, l'*hoplon*). I peltasti non avevano scampo, e il loro comandante ordinò di aprire le file e lasciar passare i cavalieri. Al passaggio di Tissaferne, i soldati greci fecero di tutto per rallentarlo, nel tentativo di infliggergli il maggior danno possibile.

Al centro e sulla sinistra, Ciro ordinò alle sue truppe di avanzare più lentamente, aspettando di capire quali tattiche avrebbe adottato suo fratello. Era compiaciuto del successo greco sull'ala destra, e alcuni dei suoi cortigiani meno prudenti lo incorag-

giavano a pensare che la vittoria e il trono di Persia fossero già a portata di mano. Tuttavia, mentre i greci erano lontani dal centro dello schieramento, la cavalleria di Artaserse si lanciò in avanti, seguita dagli Immortali e dal resto della fanteria, allo scopo di circondare il fianco destro di Ciro, rimasto esposto dopo l'avanzata degli opliti. Ciro dovette affrettarsi a escogitare una contromisura adeguata. Fece spiegare lo stendardo reale con l'aquila ad ali aperte, e guidò gli elementi migliori della sua cavalleria in una carica temeraria contro il fratello. Gli uomini del pretendente si fecero largo fra la cavalleria avversaria, ma si dispersero, e quando Ciro penetrò nel cuore delle linee nemiche, aveva con sé ben poche guardie del corpo.

Come spesso succede in guerra, quel che accadde in seguito è pura speculazione: i racconti che ci restano sono pieni di pregiudizi, nessuno degli autori era presente. Tutto ciò che sappiamo è che la battaglia divenne una mischia confusa. È possibile che sia stato lo stesso Ciro a uccidere il comandante della guardia personale di Artaserse e a trafiggere l'armatura del fratello, benché questo scontro parentale sappia un po' troppo di leggenda omerica per essere credibile. Comunque, è fuor di dubbio che Artaserse rimase ferito, e le sue guardie serrarono i ranghi per trasportarlo verso una collina dei dintorni. Anche Ciro, tuttavia, rimase ferito alla tempia. Sanguinando copiosamente, si accasciò e bagnò di sangue la maschera protettiva di feltro del suo cavallo, un oggetto che sarà poi mostrato in trionfo ad Artaserse. Stordito e sfiancato dalla ferita, Ciro scivolò a terra e perse il cavallo. Barcollando per il campo di battaglia con sempre meno soldati al seguito, per un po' non fu riconosciuto dai nemici, perché la forza del giavelotto che lo aveva colpito alla tempia aveva anche fatto cadere la sua tiara reale. Finalmente uno degli uomini delle salmerie persiane, interpretando il vile

ruolo di Paride nei confronti del nobile Achille rappresentato da Ciro, lo abbatté con un colpo di spada dietro il ginocchio. Già indebolito dall'emorragia, il fratello di Artaserse morì nel giro di pochi istanti, confondendo il suo sangue con la sabbia del deserto.

La morte del pretendente al trono significava la disfatta, qualsiasi cosa stesse avvenendo sul campo di battaglia. Senza dubbio era questo il motivo per cui Clearco aveva consigliato a Ciro di tenersi lontano dalla mischia, ma il giovane persiano, con la sua tipica impetuosità, aveva respinto il consiglio con queste parole: «Eccomi alla portata di un regno. Dovrei forse mostrarmi vile, e indegno della corona?». ⁸ Del resto, la propaganda persiana non faceva altro che magnificare il valore dei propri sovrani in battaglia. Con il senno di poi, la decisione di Clearco di non attaccare il centro di Artaserse potrebbe essere stata un errore. Nonostante l'enorme numero di combattenti, in fin dei conti si trattava di una disputa tra due fratelli. L'azione di Ciro fu certo avventata, ma la cautela di Clearco si rivelò disastrosa.

Forse, però, il fattore che fece la differenza non fu la titubanza del comandante spartano, ma l'astuzia della sua controparte persiana. Dopo la battaglia, Tissaferne salì di rango e fu colmato di onori. Perché il re avrebbe infatti premiato così generosamente l'unico ufficiale i cui uomini avevano combattuto male? Tissaferne aveva trascorso almeno quindici anni in Asia Minore, a stretto contatto con i greci: conosceva benissimo la pericolosità degli opliti. Se si considera che in un'altra occasione, solo pochi anni più tardi, durante la campagna del re spartano Agesilao in Asia, furono necessari solo due carri falcati e 400 cavalieri persiani per mettere in rotta 700 opliti greci, è difficile pensare

8. Plutarco, *Artaserse*, 8.2.

che Tissaferne volesse davvero ripiegare così prontamente.

In realtà, si trattò di una finta. I persiani non si diedero alla fuga, semplicemente finsero di farlo per indurre i greci a inseguirli, così da allontanarli dal centro dello schieramento persiano. Tissaferne sapeva che gli opliti erano sicuri di sconfiggere le truppe leggere nemiche, se appena avessero resistito ai carri e agli arcieri; così li ingannò simulando una rotta completa. Il persiano era consapevole che sarebbe toccato ai peltasti e alla cavalleria di scagliarsi all'inseguimento, mentre gli opliti si sarebbero subito voltati per assaltare alle spalle il centro di Artaserse: ecco perché si gettò all'attacco dei peltasti. La sua esperienza gli suggeriva che spesso i soldati si fanno prendere dalla sete di sangue quando vedono le schiene dei nemici in fuga; di conseguenza, lasciò agli opliti l'illusione della vittoria sull'ala sinistra di Artaserse, visto che non avevano saputo trattenersi dall'inseguimento. In breve, la tattica di Tissaferne neutralizzò i nemici più pericolosi del suo sovrano.

Artaserse fu curato da un medico greco, Ctesia di Cnido, che avrebbe poi raccontato nella sua *Storia di Persia* (andata in gran parte perduta) la sua versione della battaglia e i suoi esiti. Peraltro, il Gran Re non era stato ferito in modo grave. Gli fu portata notizia della morte del fratello, e poco dopo lui stesso tornò sul campo di battaglia per verificare di persona. Artaserse ordinò di tagliare la testa e la mano destra di Ciro, e di imparlarle ed esporle alla vista delle truppe, così che capissero a chi dovevano la loro fedeltà. Lui, e solo lui, era il Gran Re.

Nel frattempo, anche l'ala sinistra di Ciro, al comando di Arieo, stava affrontando una situazione difficile. L'attenzione delle sue truppe era stata abilmente distratta, dal momento che rischiavano costantemente di essere sopraffatte dalla linea più lunga dei persiani; e se all'inizio si erano difese come meglio

potevano – lo stesso Arieo era rimasto ferito negli scontri – la notizia della morte di Ciro arrivò a demoralizzarle, spingendole a fuggire verso la stazione di posta dove avevano trascorso la notte precedente. A quel punto si scatenò una lotta disperata tra i carriaggi dei greci. I coraggiosi attendenti degli opliti impugnarono tutte le armi che riuscirono a raccogliere e presero a difendersi dalla marea montante dei persiani, cercando di salvare se stessi e almeno parte dei rifornimenti e del loro seguito, tra cui una delle concubine di Ciro, una donna di Mileto che era scappata nuda dai soldati nemici che l'avevano catturata. Nonostante il loro eroismo, fu tutto inutile, e una grande quantità di scorte alimentari finì nelle mani degli avversari. Né una sorte più benigna toccò all'altra concubina greca di Ciro, una bellissima donna della Focide di nome Aspasia, la cui capacità di sopportare le carezze del persiano verrà in seguito celebrata dalla tarda letteratura ellenica.⁹ A conti fatti, ebbe i suoi problemi anche con Artaserse, che spesso la costringeva a indossare le vesti del suo eunuco prediletto dopo che era passato a miglior vita.

La morte di Ciro sancì il trionfo del re, anche se il problema dei greci non era ancora stato risolto. Tissaferne e la sua cavalleria si riunirono agli uomini che stavano saccheggiando le salmerie di Ciro e assieme tornarono a sud, nella luce del crepuscolo, per fronteggiare di nuovo gli opliti. Quando Tissaferne e i suoi si avvicinarono, i greci si schierarono in formazione di combattimento, stavolta con il fiume alla loro sinistra, e si lanciarono all'attacco, come avevano già fatto, apparentemente con successo, nel primo pomeriggio. Ancora una volta, i persiani fuggirono di fronte a questi temibili stranieri, e ancora una volta i greci si gettarono all'inseguimento. L'oscurità della sera,

9. Per esempio in Claudio Eliano, *Storia varia*, 12.1.

tuttavia, mise fine agli scontri: di regola sia i greci che i persiani non amavano combattere di notte. I primi non sapevano ancora che Ciro era morto; anzi, erano convinti di avere vinto la battaglia. Stanchi e affamati, con la pelle irritata dalla polvere e dal sudore che si erano insinuati nelle corazze, tornarono al loro campo saccheggiato.