

Il gigante nella battaglia

E' il 215 a.C., e nel bel mezzo della seconda guerra punica i sardi si ribellano contro i governatori romani della Sardegna.

Senza indugio, i cartaginesi, guidati da Asdrubale e Ampsicora danno man forte ai sardi, visto che da subito subiscono gravi e dolorose sconfitte da parte dei romani, guidati dall'ex console Tito Manlio che aveva sottomesso l'isola vent'anni prima.

Quella fu davvero una battaglia storica, avvincente (se mai la lotta possa essere tale) e intrisa nella memoria identitaria dell'antico popolo di Ichnussa.

Le due parti si sfidano vicino all'antica Kalaris, ovvero a *Decimum ab urbe Karali*, ovvero in una località che si trovava appena a dieci miglia romane da Karalis (l'attuale Decimomannu).

La battaglia ha inizio, gli accampamenti sono posti uno affianco all'altro. Quattro ore prima della lotta sanguinosa però, un soldato romano, di origini etrusche, chiamato Tarquinio Litio, intravede qualcosa dalla piccola torre d'avvistamento del proprio accampamento. Non erano i cartaginesi e non erano i romani.

Era uno strano oggetto di forma irregolare, che sembrava dominare una collinetta tutta ripida e quasi a forma conica. Tarquinio è davvero incuriosito, non si dà pace, vuole capire di che cosa si tratta e svelare il mistero prima che scoppi la lotta con il nemico. Chiama a sè tre compagni e discorre con loro di tattiche e possibili soluzioni: non vuole essere considerato un disertore (se mai li avesse scoperti il loro generale) ma nemmeno rinunciare al suo obiettivo.

Agisce di notte, con l'aiuto delle tenebre, che in Sardegna sono illuminate dalla luna, soprattutto durante le estati calde e avvolgenti. La notte è silenziosa, in lontananza gli armenti e i loro belati. La luna è innamorata del tramonto, sembra tuffarsi nelle acque del vicino golfo di Kalaris, dove le navi romane sono ormeggiate.

Tarquinio esce di soppiatto dall'accampamento mentre gli altri tre compagni gli fanno da guardia. Raggiunge la collinetta e arrivano anche i suoi compagni.

Si accorgono che sarà davvero difficile estrarre la statua dal terreno, è davvero

grande. Ha un elmo in testa e due grandi occhi che sembrano dei cerchi perfetti.

Provano a scavare con una dolabra ma nulla, la statuetta resiste, la terra sembra roccia sotto i loro sforzi da militari. Provano a utilizzare anche dei tronchi cavi, ma nulla, nessun risultato.

Allora i quattro, un po' esasperati, e anche un po' indispettiti dalla forza geologica della terra sarda, fanno un'ultima prova: con dei grossi bastoni premono ai lati della statua e persino con le loro spade continuano a smerigliare il terreno circostante. Le spade si rompono e pure la pazienza dei cinque romani inizia a vacillare.

Nel frattempo, la notte sta lasciando il posto all'alba.

Tornano nell'accampamento per prendere dell'acqua, bagnare il terreno vicino alla statua ed estrarre tutto. Ma...

Dalla collinetta vedono i cartaginesi che caricano contro di loro. Urla, corse, polvere, un nugolo di uomini inferociti si avvicina.

A quel punto, Tarquinio Litio dà ai due più forti del gruppetto (Marchino Iulio e Marco Antonio Prisco) delle grosse e raffinate lance, mentre lui dall'armatura estrae un coltello affilato e pericoloso. L'altro utilizza delle accette.

Inizia lo scontro. Feroce. Sanguinoso. Efferato.

Josto, figlio di Ampsicora, guida la carica contro i quattro, che devono utilizzare i loro scudi per proteggersi. Nel frattempo, Tito Manlio, ancora nell'accampamento, sente le grida e il clamore dei ferri fondersi con il rumore del mare.

La battaglia era iniziata.

Allora manda subito fuori la cavalleria per andare a soccorrere i quattro soldati, che però si erano difesi saldamente e avevano anche fatto cadere e ucciso Josto, mandando l'ala destra cartaginese nel caos. Quando arriva la cavalleria romana, le truppe puniche vengono completamente sbaragliate. Rimane solo l'ala sinistra, composta prevalentemente dai ribelli sardi, che però avevano armi fatte di ossidiana e ferro, fornitegli dai mercenari dell'esercito di Cartagine.

Purtoppo per loro, però, quando arriva la fanteria romana fa una strage.

Nell'accampamento punico, Asdrubale è catturato, e proprio lì, a Tarquinio fu concessa la cittadinanza romana, assieme anche all'ovazione.

Dopo la battaglia, i quattro soldati tornano alla statua.

Ma quando i romani vittoriosi si recano di nuovo nel sito dove si trova l'imponente statua di pietra, non la trovano più.

Poco prima della fine della battaglia, un *sardus* grande e possente, si era recato alla collina, dietro le linee nemiche, per liberare la statua.

Al giorno d'oggi, non si sa veramente cosa accadde a quella particolare scultura, ma si pensa che quel sardo si imbarcò assieme all'esercito cartaginese, dal porto della città di Tharros, da dove partì verso la Tunisia.

Una statua molto simile a quella appena raccontata però, oggi, si trova in un museo.

Si pensa che attorno ai campi di Decimomannu, ci siano invece due lastre nascoste sottoterra: una scritta in latino e l'altra in sardo. La prima commemora tutti quelli che sono caduti, sotto lo stendardo romano, la seconda invece ricorda tutti i cartaginesi e i sardi persi nello scontro.

Per 'Racconta una storia sarda' da Thomas Bartoli