

ANDRÉ GERAQUE KIFFER

**Uma simulação histórica de
batalhas terrestres
no século XVI**

Edição do Autor
Resende
2020

--- Kiffer, André Geraque.

Uma simulação histórica de batalhas terrestres no século XVI. André Geraque Kiffer.

Edição do Autor, Resende, 2020.

Bibliografia: 226 f. 75 il. 21 cm..

1. História. 2. Arte da Guerra. 3. Ciência da Guerra. 4. Jogos de Guerra. I. Autor. II. Título.

ISBN 978-65-00-07470-3

PRÓLOGO

Apoiado num resumo do fato histórico (guerra, campanha e/ou batalha), procuro analisar e destacar os fatores decisivos, antes de simular hipóteses “e se...” alternativas por meio de um jogo de tabuleiro. Na simulação se completam todas as possibilidades do propósito do estudo, quando o passado da história é analisado com base na teoria do presente e projetado para situações semelhantes no futuro. Até aqui publiquei as seguintes séries: “I. Simulação Histórica das Guerras dos Primeiros Impérios” em 2010; “VIII. Simulação Histórica da Primeira Guerra Mundial” em 2011; “II. Simulação Histórica das Guerras na Grécia Clássica” em 2012; “III. Simulação Histórica das Guerras Romanas” em 2016; e “IV. Simulação Histórica das Guerras na Era Medieval” em 2018. Planejo publicar as seguintes séries: “V. Simulação Histórica das Guerras na Era Moderna (1453 a 1774)”; “VI. Simulação Histórica das Guerras na Era das Revoluções (1775 a 1860)”; “VII. Simulação

Histórica das Guerras na Era Industrial (1861 a 1913)”; “IX. Simulação Histórica da Segunda Guerra Mundial”; e “X. Simulação Histórica da Guerra Fria (1917 a 1989)”. Então, fundamentado nessa visão abrangente da História Militar desde 1560 a.C., nas minhas graduações de bacharel em História em 2019 e de doutor em Ciências Militares em 2000, vou concluir o projeto ao criar e publicar uma teoria própria sobre a Arte e a Ciência da Guerra.

Palavras-chave: História. Arte da Guerra. Ciência da Guerra. Jogos de Guerra.

SUMÁRIO

BATALHAS TERRESTRES NO SÉCULO XVI.....	6
FORNOVO.....	17
CERIGNOLA.....	37
GARIGLIANO.....	55
RAVENA.....	70
NOVARA.....	93
CERESOLE.....	107
MARCIANO.....	125
MÜHLBERG.....	141
DREUX.....	160
COURTRAS.....	177
NIEUWPOORT.....	192
ANEXOS.....	220

BATALHAS TERRESTRES NO SÉCULO XVI

Nomes de pessoas e de lugares serão mantidos nos seus idiomas originais, a menos que exista uma forma aportuguesada necessária ao entendimento. Títulos ou termos técnicos em outros idiomas, quando não houver uma melhor tradução em português, serão mantidos e explicados na primeira vez em que aparecerem.



Fig 1: Arte e Ciência da Guerra no início da Era Moderna.

Como principais características desse período na **Guerra Terrestre** destacamos que a infantaria passou por desenvolvimentos profundos, evoluindo de uma força que empunhava espadas e alabardas para um arranjo mais flexível de arcabuzeiros,

piqueiros e outras tropas. Enquanto as armas de choque dos lansquenetes alemães e os mercenários suíços continuaram a dominar durante o início das Guerras Italianas, a partir da de 1521 demonstrou-se o poder das armas de fogo.

Os lansquenetes¹² foram uma importante força militar na Europa dos séculos XV e XVI. Consistindo predominantemente em piqueiros alemães, eles eram os mercenários universais da Europa moderna, às vezes lutando dos dois lados de um conflito. Vários milhares deles estiveram em serviço permanente para a Áustria entre 1486 e 1560, formando a maior parte do Exército Imperial (Sacro Império Romano).

Sua estrutura organizacional previa: um generalobrist (para mais de um regimento) ou generalfeldobrist (para mais de uma arma), um obrist (para um regimento com 3 a 5 mil soldados) ou feldobrist (coronel de campo para mais de uma

¹ RICHARDS, John. Warrior: Landsknecht Soldier 1486-1560. Oxford, England: Osprey, 2002.

² MILLER, Douglas. Men-at-Arms: The Landsknechts. Oxford, England: Osprey, 1976.

arma), um locumtenens (tenente-coronel), um schultheiss (major para lei e ordem), fähnlein (capitães para cada companhia com 300 a 500 soldados), oberster feldweibel (subtenentes para ordem de batalha), hurenweibel (sargentos regimentais), gemeinweibel (sargentos das companhias) e doppelsöldner (cabos).

Lansquenetes combatiam em um quadrado de piques que eles chamavam de gevierte Ordnung, com quarenta a sessenta homens de profundidade. Doppelsöldnern (atuais cabos) compunham as duas primeiras fileiras da formação, seguidos das bandeiras e dos piqueiros. Estes eram apoiados por alabardeiros, com espadachins à frente e na retaguarda para quebrarem as pernas e os piques adversários. Arcabuzeiros eram posicionados nos flancos.

O emprego de armas de fogo nas Guerras Italianas³ foi tão bem-sucedido que Niccolò Machiavelli, muitas vezes caracterizado como

³ TAYLOR, F.L.. The Art of War in Italy 1494-1529. Cambridge, England: University Press, 1921.

inimigo do uso do arcabuz, escreveu em seu tratado sobre “A Arte da Guerra” que todos os cidadãos de uma cidade deveriam saber como disparar uma arma.

Vários soldados espanhóis que participaram das Guerras Italianas emigraram para as Américas e se tornaram conquistadores. Entre os homens que participaram da conquista de Hernán Cortés no México, havia veteranos que instruíram outros sobre o uso de canhões.

A cavalaria pesada - a evolução final do cavaleiro medieval blindado - continuou sendo um dos principais jogadores nos campos de batalha das Guerras Italianas. Nestas, os gendarmes (homens de armas na Era Medieval) franceses eram geralmente bem-sucedidos contra tropas montadas pesadas de outros Estados, devido significativamente a seus excelentes cavalos. Entretanto eles se mostravam muito vulneráveis às formações de piqueiros. Os espanhóis, além de usarem cavalaria pesada, também usavam cavalaria leve (os ginetes).

A artilharia de campanha tornou-se parte indispensável de qualquer exército de primeira classe durante as Guerras Italianas. Durante a invasão da Itália, Carlos VIII empregou o primeiro trem de sítio verdadeiramente móvel: colubrinas e bombardas montadas em carruagens com rodas, que poderiam ser direcionadas contra uma fortaleza inimiga imediatamente após sua chegada.

Este arsenal para sítio, francês, trouxe várias inovações tecnológicas. O exército de Carlos puxou canhões com cavalos, em vez dos bois normalmente usados na época. Além disso, os canhões franceses, feitos usando os métodos para sinos de igreja em bronze, alcançaram uma leveza e mobilidade nunca antes vistas.

Talvez a melhoria mais importante que os franceses tenham feito para os canhões, no entanto, tenha sido a criação da bala (projétil) de ferro. Antes das Guerras Italianas, a artilharia disparava bolas de pedra que frequentemente se espatifavam com o impacto. A invenção do moinho de água permitiu que os fornos gerassem calor

suficiente para derreter o ferro e serem fundidos em balas de canhão. Com essa tecnologia, o exército de Carlos poderia arrasar, em questão de horas, castelos que anteriormente resistiam a cercos por meses e anos.

Grande parte dos combates durante as Guerras Italianas ocorreu durante sítios. As invasões sucessivas forçaram a Itália a adotar níveis crescentes de fortificação, usando novos desenvolvimentos como bastiões destacados em relação aos muros principais, os quais poderiam suportar melhor o fogo da artilharia sitiante. Essas inovações nas técnicas das fortificações atingiram seu auge com Dürer nos Países Baixos e Vauban na França.

No desenvolvimento das batalhas simuladas utilizaremos as regras, os mapas, as cartas de comando e os dados (fator aleatório) do jogo **“Command & Colors”**⁴ da GMT Games e as peças

⁴ WARGAME. Command & Colors. Richard Borg. Hanford, California: GMT Games, 2012.

do “**Pavia: Climax of the Italian Wars**”⁵ da Decision Games.

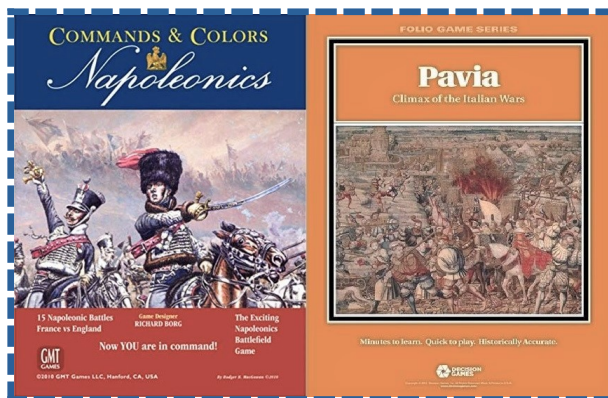


Fig 2: Jogos de tabuleiro.

As traduções dos termos dos jogos, as abreviaturas, cartas de comando, regras e tabelas estão disponíveis nos **Anexos** ao final do livro, oferecendo uma consulta rápida para o esclarecimento e o acompanhamento das simulações de todas as batalhas. As identificações das peças (unidades e chefes) serão apresentadas nas figuras.

As peças e situações de maior destaque e de interesse para nossas hipóteses simuladas, à

⁵ WARGAME. Pavia: Climax of the Italian Wars. Bakersfield, California: Decision Games, 2012.

primeira vez que ocorrerem, receberão uma breve citação histórica, pois nossa preocupação será mais em abordar os aspectos dos chefes, unidades militares, sistemas de armas, táticas e técnicas, as quais caracterizem modelos atemporais, válidos em outras situações no tempo.

Em algumas batalhas as fontes bibliográficas disponíveis possuem lacunas nas organizações e manobras históricas. Nestes casos vou preencher estas lacunas da forma mais verossímil possível, cruzando e/ou mesclando referências, estabelecendo uma média nos números, e assim atender às necessidades da minha hipótese a ser estudada.

Para efeito de localização das peças e ações as referências Centro, Esquerda e Direita correspondem ao lado do tabuleiro que estiver sendo considerado na jogada, ou seja, o das brancas da Liga na parte de baixo ou das pretas da França na parte de cima. O Norte geográfico aponta para a parte de cima do tabuleiro.

Durante a análise e a simulação das guerras, campanhas e batalhas, quando for aplicável, faremos uso dos nossos conceitos sobre a Arte e a Ciência da Guerra combinada com o jogo de **Xadrez**⁶.

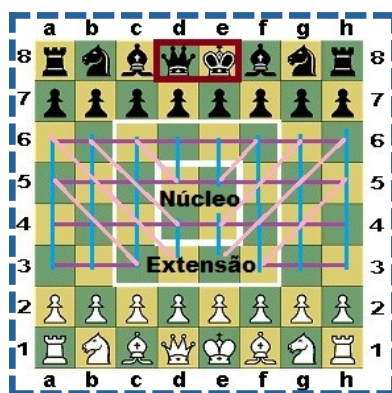


Fig 3: Arte & Ciência da Guerra e o Xadrez.

Portanto, lembremos que na fase de **Abertura** cada jogador deve desenvolver suas peças para alcançar dois objetivos principais: estar pronto para jogar com todas as suas forças em conjunto e combinadas; e, segundo, interferir no desenvolvimento do oponente(s). Se suas peças não puderem ocupar o quadrado central (núcleo

⁶ KIFFER, André Geraque. O Estudo das Guerras e os Jogos de Xadrez. Rio de Janeiro: Clube de Autores, 2014.

“político, estratégico ou tático” do tabuleiro), tente colocá-las no quadrado estendido.

A partir daí, na fase de **Meio do Jogo** você precisa manter-se seguro nos espaços do seu núcleo e considerar seu plano de guerra, particularmente visando as vias (linhas, colunas e diagonais do tabuleiro) abertas à medida que a estrutura de peões evolui. Você vai atacar o rei oponente (selecionar uma via, concentrar e invadir) ou vai dominar o centro e empurrar (avançar numa frente ampla) a linha oponente de volta? Ou talvez você possa pressionar a rainha com seus bispos (mover através de vias e espaços laterais ou nos flancos)? Tudo isto com o objetivo de capturar o Rei no **Fim do Jogo**.

Portanto, comparando com o jogo de Xadrez, tanto as jogadas das peças brancas (os Valois) quanto as das peças pretas ou laranjas (os Habsburgo) serão uma sucessão das seguintes fases e ações: na **Abertura do Jogo**, proteger os reis (centros de gravidade de seus respectivos dispositivos) e iniciar o controle do centro tático do

tabuleiro; no **Meio do Jogo, em seu Segundo Quarto**, desenvolver as forças até a linha central do tabuleiro e impedir penetrações em nosso dispositivo; no **Meio do Jogo, em seu Terceiro Quarto**, desdobrar nossas forças além da linha central e diminuir o espaço do oponente; no **Fim do Jogo**, pressionar o dispositivo do oponente e terminar com seu rei.

GUERRAS ITALIANAS, 1494 A 1559⁷

Muitas vezes referidas como as Grandes Guerras da Itália e, às vezes, as Guerras Habsburgo-Valois, foram uma longa série de guerras travadas na Itália durante o Renascimento.

A península italiana, economicamente avançada, mas politicamente dividida entre vários estados, tornou-se o principal campo de batalha da supremacia europeia.

Os conflitos envolveram as principais potências da Itália e da Europa, em uma série de eventos que

⁷ MALLETT, Michael and SHAW, Christine. The Italian Wars: 1494–1559. Harlow, England: Pearson Education, 2012.

se seguiram ao final dos 40 anos de paz de Lodi, acordados em 1454.



Fig 4: Guerras Italianas.

BATALHA DE FORNOVO (6 DE JULHO DE 1495)⁸, primeira grande batalha das Guerras Italianas. Em 22 de fevereiro de 1495, Carlos VIII, com seu chefe militar Luís II de la Trémoille, entrou em Nápoles após uma rápida campanha na Itália.

Em 31 de março em Veneza, foi proclamada uma Santa Liga; os signatários foram a República

⁸ NICOLLE, David. Campaign: Fornovo 1495, France's Bloody Fighting Retreat. Oxford, England: Osprey Publishing, 1996.

de Veneza, o Ducado de Milão, os Estados Papais, os Reinos da Espanha e da Inglaterra, e o Sacro Império Romano-Germânico. A Liga contratou um veterano condottiere (chefe de mercenários), Francesco de Gonzaga marquês de Mântua, para reunir um exército e expulsar os franceses da península.

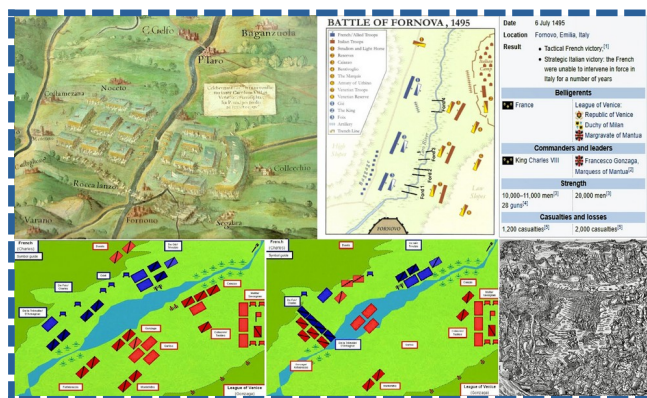


Fig 5: Tabuleiro histórico.

Em maio Gonzaga passou a ameaçar as guarnições que Carlos havia deixado para suas comunicações com a França. Em 20 de maio Carlos partiu de Nápoles com rumo à França. Em 4 de julho os franceses chegaram à vila de Fornovo e encontraram sua passagem bloqueada pelo exército principal da Liga (Veneza-Milão-Mântua).

Dois dias depois Carlos decidiu oferecer batalha pois estava em falta de provisões.

Pela Fig 5 podemos acompanhar o desenrolar da batalha histórica. O plano de Gonzaga era fixar a frente francesa enquanto flanqueava com sua cavalaria, e uma vez obtido este êxito, avançaria com sua infantaria.



Fig 6: Sistemas de armas.

O terreno favorecia o defensor francês, pois havia chovido e as margens do rio estavam escorregadias. Por outro lado os atacantes da Liga não teriam que enfrentar a artilharia francesa, pois sua pólvora estava molhada.

Da análise da descrição histórica podemos inferir o seguinte aspecto que influenciará nossa

simulação: apesar da dificuldade, enfrentada pela cavalaria aliada da Liga, para vencer as margens escorregadias do rio Taro, o plano ia bem até ser comprometido pela indisciplina da tropa de stratioti (cavalaria ligeira formada por mercenários dos Bálcãs) que dispersou para assaltar o trem de bagagens no campo francês.



Fig 7: Tabuleiro simulado (Ordem de Batalha).

Portanto, nesta simulação da batalha de Fornovo vamos fazer a seguinte alteração no plano de ataque do exército da Liga: avançar em toda a frente, infantaria e cavalaria combinadas, porém acelerar mais o movimento a leste, com a Divisão

Milão reforçada pela Reserva; e após obtido sucesso nesta ala, cair sobre a Divisão Foix no centro do exército francês.

Terreno (Fig 8): por causa das chuvas, os cinco hexágonos (hexes) centrais do rio Taro não podem ser abordados por nenhuma tropa; a cavalaria pode atravessá-lo nos vaus ou nos hexes laterais do rio, nestes últimos interrompendo seu movimento até o próximo turno; e a infantaria só pode cruzar o rio nos três vaus.

SIMULAÇÃO DA BATALHA DE FORNOVO

Primeiro Turno / “Abertura do Jogo”

Acompanhe pela Fig 8.

Fase das Cartas de Comando

Cada lado sorteia 5, as quais serão empenhadas durante as fases dos turnos do jogo.

Fase de Movimento

A iniciativa está com Francesco de Gonzaga (1466-1519), comandante deste exército da Liga, que teve uma carreira como condottiere em Veneza de 1489 a 1498. Foi descrito como excepcionalmente corajoso e o melhor cavaleiro da

Itália. Nesta simulação, tendo em vista o esforço maior a leste e a importância de saber o momento certo de empregar toda a Reserva, Gonzaga posiciona-se deste lado da sua linha de batalha.

Pela carta “Order Three Units Center” a Divisão Mântua avança um hex – 250 metros – na direção do vau central sobre o rio Taro. Pela carta “Line Command” as infantarias da Divisão Milão e da Reserva avançam um hex. Pela carta “Order Mounted” as cavalias destes 2 corpos alinham no flanco Direito.

Carlos VIII (1470-1498) foi rei da França desde 1483 até sua morte. Sua saúde era frágil. Seus contemporâneos o consideravam agradável, porém tolo e inadequado para os negócios do Estado. Nesta batalha contou com a consultoria de La Trémoille para o comando deste exército da França.

Pelas cartas “Inspired Right Leadership” e “Order Three Units Center” as Divisões Gié e Foix avançam para combater a travessia do rio nos seus setores.