MVNERA

FAMILIA GLADIATORIA

DESCRIPTION DES CARTES EVENTUM : ECLAIRAGE SUR LA GLADIATURE

GLOSSAIRE

Les termes en *italique* désignent des mots latins.
Il a été décidé d'utiliser autant que possible des termes latins afin de restituer, jusque dans les mots, les fastes de cette époque désormais révolue, et pour permettre aux joueurs de connaître les paroles criées depuis le podium impérial ou le sable du Colisée.
Afin d'éviter toute complication ou confusion inutile pour les joueurs ne connaissant pas le latin, la déclinaison latine des mots n'est généralement pas employée.

- *Armatura* : (pl. *armaturae*) Terme désignant une classe de gladiateurs en fonction de leurs équipements offensifs et défensifs et de leurs techniques de combat.
- *Amphitheatrum* : Amphithéâtre. Grand édifice de forme ronde ou ovale, garni de gradins et destiné à accueillir les combats de gladiateurs et les combats d'animaux.
- *Auctoratus* : Citoyen romain qui s'engage pour devenir gladiateur, en renonçant à sa liberté.
- *Captivus* : Prisonnier de guerre.
- *Comprobatio* : Approbation du public pour un combat de gladiateurs.
- *Damnatus* : Criminel condamné à devenir gladiateur.
- *Doctor* : Instructeur des gladiateurs dans les *ludi*, généralement un ancien gladiateur ayant reçu la *rudis*.
- *Editor* : Editeur. Le magistrat ou l'empereur qui offre les jeux au peuple, en engageant des gladiateurs de divers *ludi* en les payant sur ses propres deniers.
- *Familia gladiatoria* : Troupe de gladiateurs appartenant à un *lanista*, comprenant non seulement les gladiateurs, mais aussi tous les employés du *ludus* (instructeurs, arbitres, médecins ...).
- *Forum* : La place, le marché, le lieu des affaires, des annonces publiques et des opportunités.
- *Gladiator* : (pl. *gladiatores*) Gladiateur. Le protagoniste des combats, héros et victime de l'arène.
- *Gladius* : Glaive. Terme à partir duquel a été forgé le mot *gladiator*. Le glaive des gladiateurs est beaucoup plus court que celui des légionnaires.
- *Lanista* : Laniste. Le propriétaire et gérant d'un *ludus* de gladiateurs ; véritable imprésario, il loue les services de ses combattants aux magistrats souhaitant organiser un *munus*.
- *Ludus* : (pl. *ludi*) Lieu où s'entraînent les gladiateurs. En latin, le mot indique soit l'école de gladiateurs, située dans une caserne, soit les jeux sacrés, qui comprenaient non seulement les combats de gladiateurs, mais aussi les chasses d'animaux sauvages, les exécutions capitales et les courses de chars.
- *Missio* : Congé, renvoi. Grâce accordée au gladiateur vaincu, qui est renvoyé (vivant).
- *Munus* : (pl. *munera*) Littéralement, le « don » ; il s'agit d'un spectacle de gladiateurs donné par un personnage de renom (*editor*) au peuple.
- *Palma* : La palme, branche de palmier remise comme récompense au gladiateur victorieux. Chaque victoire donne droit à une palme et un gladiateur compte ses victoires par le nombre de palmes reçues.
- *Palus* : Pieu fiché dans le sol, contre lequel les gladiateurs s'entraînent dans les écoles. Les gladiateurs peuvent le percuter avec le bouclier et s'exercer à le toucher avec précision avec leur glaive.
- *Pompa* : Cortège solennel des gladiateurs, au son des cors et des trompes, qui se rendent à l'amphithéâtre avec l'*editor*. Ce défilé, juste avant les combats, est l'occasion de présenter les armes des gladiateurs au public et d'indiquer, par des pancartes, le palmarès des meilleurs gladiateurs.
- *Primus palus* : (pl. *primi pali*) Un gladiateur si expérimenté qu'il sert de modèle lors des entraînements des gladiateurs du *ludus* était appelé *primus palus* (littéralement le « premier pieu ») car lors des entraînements, il se tenait probablement devant ses camarades pour démontrer les techniques. Echelon le plus haut de la gladiature.
- *Pugna* : Duel auquel se livrent les gladiateurs dans l'arène (littéralement, *pugna* signifie « bataille »).
- *Rudiarius* : Rudiaire, gladiateur libéré après avoir reçu la *rudis*.
- *Rudis* : Glaive de bois (bâton se terminant par une sorte de boule) utilisé à l'entraînement. Il est remis symboliquement au gladiateur lorsqu'on lui donne son congé, le libérant ainsi de son obligation de combattre. La *rudis* désigne aussi la longue baguette de bois des arbitres.
- *Servus* : Esclave.
- *Stantes missi* : Deux gladiateurs déclarés tous deux vainqueurs d'un duel sont déclarés *stantes missi*, c'est-à-dire « renvoyés debout ».
- *Tiro* : (pl. *tirones*) Débutant. Un gladiateur avec peu d'expérience et peu ou pas de combats à son actif
- *Veteranus* : (pl. *veterani*) Vétéran. Un gladiateur expérimenté, qui a déjà affronté bon nombre d'adversaires et dont la renommée commence à se répandre.
- *Virtus* : La valeur, et plus littéralement la qualité distinctive du *vir*, c'est-à-dire de l'homme.

Les cris du public:

- *Adhibete !* : « Appliquez-vous ! », pour inciter les gladiateurs à se battre avec plus d'ardeur.
- *Habet, hoc habet* : « Il en a pris ! Cette fois, il en a pris ! », lorsqu'un gladiateur est blessé par son adversaire.
- *Iugula !* : « Egorge-le ! », pour demander la mort d'un gladiateur vaincu.
- *Mitte !* : « Renvoie-le ! », pour demander la grâce d'un gladiateur vaincu qui a bien combattu.
- *Ure !* : « Brûle-le », pour demander l'emploi du fer rouge afin de stimuler un gladiateur peu combatif.
- *Verbera !* : « Fouette-le ! », pour demander l'emploi du fouet afin de stimuler un gladiateur peu combatif.

Les chiffres romains:

I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

LES CARTES *EVENTUM*

MUNERA : FAMILIA GLADIATORIA utilise 40 cartes *EVENTUM*. Si certaines sont aisément compréhensibles et ne nécessitent pas d'explications particulières, la plupart méritent des éclaircissements. Ces cartes sont donc décrites ci-dessous afin de mieux comprendre les événements mis en jeu.

Personnages d'outre-tombe
Dans l'arène, des figurants incarnaient des personnages mythologiques : Charon et Hermès psychopompe, le conducteur des âmes. Ils étaient chargés de s'assurer que les gladiateurs condamnés par le jugement du public étaient vraiment morts : des fers rouges étaient appliqués sur le corps de la victime pour en vérifier le décès et, si le vaincu bougeait encore, une masse était utilisée pour mettre fin à son agonie.

Dernier banquet
La soirée qui précédait les combats, l'*editor* qui offrait les jeux organisait généralement un banquet public (latin, *cena libera*) durant lequel il présentait les gladiateurs qui devaient s'affronter le lendemain. A l'occasion de cet événement, le *ludus* avait donc la possibilité de montrer ses champions.

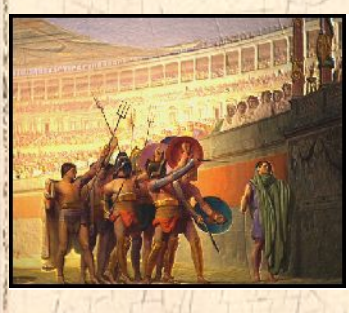
Gladiateurs *Equites*
Toujours présents au début d'un spectacle de gladiateurs, les *equites* tiraient leur origine des *Celeres* (« les rapides »), une unité militaire agile, capable de combattre soit à cheval, soit à pied. Ces gladiateurs commençaient à s'affronter à cheval à la lance, et terminaient le duel à pied avec glaive et bouclier.

Les règles de l'arène
Instaurées par Auguste, ces lois (en latin, *leges Gladiatoriae*) réglementaient l'organisation des combats de gladiateurs qui devaient être équilibrés. Le gladiateur devait forcer son adversaire à la reddition pour permettre au public et à l'*editor* de décider du sort du vaincu, la vie ou la mort. L'*arbiter* veillait au respect de ces règles.

Morituri
Lorsqu'un gladiateur était condamné par le jugement du public et de l'*editor*, on attendait de lui non seulement qu'il aille au devant de la mort sans hésitation ni faiblesse, mais également qu'il y participe activement. La mort du gladiateur est en effet un suicide accompagné, auquel participe le vainqueur pour aider le vaincu à accomplir son geste tragique.

Affrontement entre supporters
Les arènes de l'Antiquité avaient aussi leurs supporters dont les différents groupes encourageaient tel champion, telle *armatura* ou tel *ludus* d'une ville. Si les tensions s'exacerbaient, cela pouvait dégénérer en affrontement, comme cela se passa lors des jeux organisés à Pompéi en 59 après J.-C.

Aucun espoir
Sine missione (sans grâce) était la règle la plus létale car elle prévoyait l'annulation de la possibilité de *missio* (c.-à-d. de grâce) pour le perdant : à chaque duel du spectacle, le perdant était mis à mort. Les jeux de ce type devinrent beaucoup plus fréquents durant la période tardive de l'Empire, tandis qu'à son apogée seulement 10% des gladiateurs vaincus trouvaient la mort suite au jugement du public.



Suicide
Loin d'être un acte de désespoir, le suicide était interprété dans l'Antiquité comme la démonstration extrême d'indépendance et de liberté, y compris chez les patriciens (comme par exemple Brutus et Cassius, les césaricides). Ne voulant pas soumettre leur propre mort au jugement du public, certains gladiateurs choisissaient fièrement de se suicider dans un ultime geste de défi et d'amère démonstration de leur totale indépendance.

Sacramentum gladiatorum
Uri vinciri verberari ferroque necari . Le serment des gladiateurs : je jure de me laisser « brûlé, enchaîné, frappé et tué par le fer ». Un serment qui, une fois prononcé, faisait de chaque gladiateur, quelle que soit son origine, un acteur volontaire du spectacle tragique de l'arène.

Gladiateurs *Bustuarii*
Les premiers combats de gladiateurs se déroulaient devant les bûchers funéraires pour honorer un défunt important avec le sang des morts. Le *bustum* est le bûcher funéraire du disparu et les gladiateurs qui s'y affrontaient devant, en dehors du circuit normal des arènes, portaient le nom de *Bustuarii*.

Débiteur insolvable
Une façon de régler ses dettes était de se vendre comme esclave à son créancier. Si ce dernier était un *lanista* et le débiteur un candidat valable, le débiteur pouvait devenir un gladiateur.

De noble origine
Les rejetons estimés des familles les plus prestigieuses décidaient parfois de descendre dans l'arène par soif de gloire. Leurs noms devaient alors circuler très rapidement sur les gradins de l'amphithéâtre.

***Editor* mécontent**
Quand un combat se concluait trop rapidement en faveur d'un des deux gladiateurs, l'*editor* des jeux pouvait demander à ce que le vainqueur affronte immédiatement un nouvel adversaire et d'autres ensuite, après le second duel, au cas où ce gladiateur se révélait particulièrement habile.

***Editor* parcimonieux**
L'*editor* devait toujours dédommager le *lanista* de la valeur économique de chaque gladiateur mis à mort suite au jugement du public. L'organisation d'un spectacle coûtant extrêmement cher, l'*editor* pouvait se montrer peu enclin à accepter une nouvelle dépense s'il ne la jugeait pas nécessaire. Même s'il était d'usage que l'*editor* suive le jugement du public, il pouvait donc arriver qu'il décide d'épargner un gladiateur vaincu et condamné par le public, afin d'éviter une nouvelle dépense.

Gladiateur polyvalent
Un gladiateur pouvait parfois se montrer si doué qu'il était en mesure d'apprendre les techniques de plusieurs *armaturae* afin de participer aux duels dans des classes différentes.

Les dépouilles du champion
Lorsqu'un gladiateur trouvait la mort dans l'arène, on prélevait sur son cadavre son sang, auquel on attribuait des vertus revigorantes, et tous ses effets personnels devenaient de précieuses amulettes, revendus à prix d'or à ses supporters désespérés et aux personnes recherchant des talismans.

Libellus gladiatorum
Véritable publicité, le *libellus gladiatorum* fournissait le programme du prochain *munus* en indiquant la liste des gladiateurs et la description des spectacles offerts. Ces bulletins étaient copiés et distribués, tandis que des affiches étaient peintes sur les murs de la ville qui accueillait le spectacle.

Mariages avec les *lupae*
La présence de *lupae* à l'intérieur du *ludus* pouvait conduire à une union stable entre une *lupa* et un gladiateur. La fondation d'une famille constituait certainement une nouvelle motivation pour survivre aux combats.

Sacrifice à *Nemesis*
Nemesis, fille d'Océan et de la Nuit, était la divinité de l'arène, honorée par les gladiateurs qui se tournaient vers elle pour obtenir ses faveurs.

Palme et couronne
Une victoire glorieuse était parfois accompagnée d'un don en argent de la part de l'*editor*, qui honorait également le gladiateur vainqueur de la palme et de la couronne de lauriers, récompenses de la victoire.

Liberté gagnée
Un gladiateur pouvait gagner sa liberté dans l'arène s'il réussissait à faire preuve de sa valeur. L'*editor* des jeux pouvait le récompenser en lui accordant la liberté en le coiffant du *pileus*, un bonnet de cuir ou de tissu qui symbolisait chez les Romains la liberté, car les esclaves qu'on affranchissait en étaient coiffés.

Pouce pressé
Le geste du pouce pressé était celui par lequel on indiquait au vainqueur d'épargner le vaincu. Le geste était fait en fermant le poing, pour indiquer au vainqueur de retenir son bras et de ne pas porter le coup.

Pouce tendu
Le pouce tendu était le geste de la condamnation à mort et était effectué en dirigeant la main ouverte vers le vaincu, comme une lame pointée vers lui, pour indiquer au vainqueur de porter le coup.

Défilé d'ouverture
Les jeux étaient précédés d'un défilé (latin, *pompa*) où l'*editor* était suivi des gladiateurs richement équipés qui se montraient au public pour montrer l'importance et la générosité du magistrat.

Porta *sanavivaria*
C'est la porte par laquelle les gladiateurs en vie sortaient de l'arène.

Velaria
Une structure de toiles supportée par une charpente était placée au sommet de l'arène afin de protéger les spectateurs des rayons du soleil aux heures les plus chaudes de la journée. Au Colisée, un détachement de marins de la flotte était affecté aux manœuvres de cette structure constituée de véritables voiles.

Révolte
La révolte de Spartacus fut un épisode traumatisant pour la société romaine. Enfui avec une bande de gladiateurs, Spartacus constitua une véritable armée d'esclaves en révolte qui mit à feu et à sang le sud de l'Italie pendant trois années en infligeant de lourdes défaites aux armées romaines, avant d'être finalement écrasée. Suite à cela, la surveillance des gladiateurs fut renforcée.

Campagne victorieuse
Les victoires dans les campagnes militaires permettaient aux Romains de revenir avec un grand nombre d'esclaves. La plupart était des guerriers vaincus au cours des batailles, un matériau parfait pour former d'excellents gladiateurs.

L'empereur vide les prisons
Durant les plus grands spectacles, des milliers de combattants trouvaient la mort. Pour satisfaire la voracité de l'arène, les empereurs livraient parfois les prisonniers aux *ludi*, afin de remplacer les gladiateurs morts.

Anciens ennemis
L'Empire était entouré de nombreux peuples qui s'opposaient parfois entre eux en raison de rivalités anciennes. Seule une discipline de fer pouvait contraindre les athlètes d'un même *ludus* à mettre de côté les haines et les rancœurs de leur vie d'avant leur serment de gladiateur.

CREDITS: *Munera: Familia Gladiatoria* by ALBEPAVO
Proofreader: Rodolphe "messire" Duhil, Rafaël Theunis
French translation: Rodolphe "messire" Duhil

www.albepavo.com