



## FAMILIA GLADIATORIA

### DESCRIZIONE DELLE CARTE *EVENTUM*: LUCE SULLA *GLADIATURA*

#### GLOSSARIO LATINO

I termini in *corsivo* indicano parole in latino.

Si è scelto di mantenere il più possibile i termini in latino per riportare alla vita, anche nelle parole, i fasti di questo tempo ormai passato e per permettere ai giocatori di conoscere le esatte parole che sono state gridate dal podio imperiale o dalle sabbie del Colosseo. Per evitare eccessive complicazioni, tuttavia, si è scelto di non declinare i termini, così che non vi fossero eccessive difficoltà per i non conoscitori della lingua latina.

- *armatura*: insieme di equipaggiamenti offensivi e difensivi e delle tecniche schermistiche che contraddistinguono una classe di Gladiatoria;
- *auctoratus*: cittadino romano che rinuncia alla sua libertà divenendo Gladiatore;
- *captivus*: prigioniero di guerra;
- *comprobatio*: gradimento della folla per un combattimento di Gladiatori;
- *damnatus*: criminale condannato a divenire Gladiatore;
- *editor*: il magistrato o l'Imperatore che offre i giochi al popolo, assoldando Gladiatori di vari *ludus* e pagandoli di tasca propria;
- *familia Gladiatoria*: insieme dei Gladiatori di proprietà di un unico *lanista* e dei *ministri* impiegati nello stesso *ludus*;
- *forum*: la piazza, il mercato, il luogo degli affari, delle notizie e delle opportunità;
- *gladiator*: il Gladiatore, il protagonista dei combattimenti, eroe e vittima dell'arena;
- *lanista*: il proprietario e gestore di un *ludus* di Gladiatori;
- *ludus*: scuola caserma in cui vengono allenati i Gladiatori; in latino il termine indica sia la scuola caserma che i giochi sacri, che includevano non solo i combattimenti dei Gladiatori, ma anche le cacce alle fiere, le esecuzioni capitali e le corse di carri;
- *munus*: il termine significa "offerta" e rappresenta uno spettacolo di Gladiatori donato da un personaggio di spicco (*editor*) al popolo;
- *munera*: plurale di *munus*;
- *primus palus*: un Gladiatore così esperto da essere da esempio negli allenamenti agli altri Gladiatori del *ludus*, viene chiamato *primus palus* (letteralmente "primo palo") perché negli allenamenti stava probabilmente davanti ai compagni per mostrare le proprie tecniche;
- *pugna*: duello che i due Gladiatori combattono nell'arena (letteralmente *pugna* significa "battaglia");
- *rudis*: verga simbolo del potere impugnata anche dai centurioni delle Legioni, tradizionalmente un tralcio di vite;
- *servus*: uno schiavo;
- *stantes missi*: due Gladiatori dichiarati entrambi vincitori in un duello vengono dichiarati *stantes missi*, ovvero "lasciati andare in piedi";
- *tiro*: una recluta, Gladiatore di scarsa esperienza con pochi o nessun combattimento alle spalle;
- *veteranus*: un Gladiatore esperto, che ha già affrontato un buon numero di combattimenti e la cui fama inizia a diffondersi;
- *virtus* il valore, più letteralmente la qualità del *vir*, ovvero dell'uomo.

I numeri romani:

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

#### LE CARTE *EVENTUM*

In *MUNERA: FAMILIA GLADIATORIA* vengono utilizzate 45 carte *EVENTUM*. Alcune di esse sono di immediata comprensione e rappresentano avvenimenti facilmente intuibili anche al giorno d'oggi, altre sono invece meritevoli di un approfondimento. Queste ultime sono di seguito elencate e descritte al fine di offrirne una più immediata comprensione.





### **Figure dell'oltretomba**

Nell'arena vi erano dei figuranti che impersonavano dei personaggi del mito: Caronte ed Hermes Psicopompo, il trasportatore di anime. Costoro erano incaricati di assicurarsi che i Gladiatori condannati dal giudizio della folla fossero davvero morti: ferri roventi venivano infilzati nel corpo della vittima per verificarne il decesso e, qualora lo sconfitto sussultasse ancora, con una mazza veniva posta definitivamente fine alla sua agonia.

### **Ultima cena**

La sera che precedeva i combattimenti, il mecenate che ospitava i giochi era solito offrire una cena (in latino *cena libera*) in cui presentava i Gladiatori che si sarebbero battuti il giorno successivo. In occasione di questo evento la palestra aveva quindi la possibilità di mettere in mostra i propri campioni.

### **Gladiatori Equites**

Sempre presenti all'inizio di uno spettacolo di Gladiatori, gli *equites* traggono la loro origine dai fanti *celeres* (veloci), agile fanteria leggera in grado di combattere sia a cavallo che a piedi. Questi gladiatori iniziavano il duello affrontandosi a cavallo con le lance, ma lo concludevano scontrandosi appiedati con lama e scudo.

### **Le regole dell'arena**

Istituite da Augusto, queste leggi (in latino *leges Gladiatoriae*) normavano il combattimento Gladiatorio al fine di renderlo il più equilibrato e sicuro possibile: il Gladiatore doveva infatti portare l'avversario alla resa per fornire al pubblico e all'*editor* la possibilità di scegliere per la vita o la morte dello sconfitto. A vegliare sul rispetto di queste leggi vi era l'*arbiter*.

### **Morituri**

Se il Gladiatore veniva condannato dal giudizio della folla e dell'*editor*, ci si aspettava non solo che andasse incontro alla morte senza esitazioni e debolezze, ma che fosse lui stesso a darsi la morte con l'aiuto dell'avversario vincitore. La morte del Gladiatore altro non è infatti che un suicidio a cui il vincitore partecipa come semplice supporto, aiutando lo sconfitto a compiere il suo tragico gesto.

### **Scontri fra tifoserie**

Come negli odierni stadi di calcio, anche nelle arene dell'antichità vi erano tifoserie contrapposte che potevano rivolgere il loro supporto a questo o quel campione, ad una categoria di *armatura* o al *ludus* di una città. Se il clima si scaldava, il tifo poteva degenerare in scontro aperto, come accadde durante i giochi tenuti a Pompei nel 59 d.C.

### **Nessuna speranza**

*Sine missione* (senza salvezza) era la più letale di tutte le regole comportava l'annullamento della possibilità di *missio* (ovvero salvezza) per il perdente: in ogni duello di quello spettacolo quindi lo sconfitto veniva ucciso. I giochi di questo tipo divennero sempre più frequenti durante la decadenza dell'Impero, mentre all'apice della sua gloria solo il 10% circa dei Gladiatori sconfitti trovava la morte per il giudizio infausto della folla.

### **Suicidio**

Lungi dall'essere un atto di disperazione, il suicidio nel mondo antico era interpretato come l'estrema dimostrazione di indipendenza ed indomabilità, anche per gli aristocratici di rango più elevato (come ad esempio Bruto e Cassio, i cesaricidi). Non volendo sottoporre la propria morte al giudizio della folla, alcuni Gladiatori sceglievano fieramente di suicidarsi in un ultimo gesto di ribellione, ad amara dimostrazione di totale autonomia.

### **Sacramentum Gladiatorum**

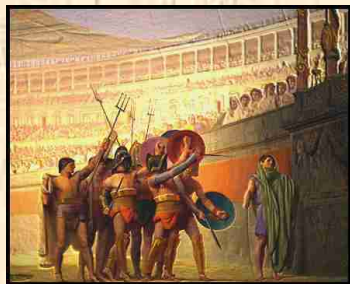
Il giuramento dei Gladiatori: "giuro di essere marchiato a fuoco, di essere avvinto in catene, di essere frustato con le verghe e di essere ucciso dalla spada". Un giuramento per il quale, una volta pronunciato, ogni Gladiatore diviene di fatto un volontario protagonista del tragico spettacolo dell'arena, indipendentemente dal modo in cui sia giunto a formulare tali parole.

### **Gladiatori Bustuarii**

I primi combattimenti di Gladiatori avvenivano davanti la pira funeraria per onorare un importante defunto con il sangue dei caduti. Il *bustum* è appunto il rogo funebre dello scomparso e con il nome di *Bustuarii* sono conosciuti i Gladiatori che si battevano davanti ad esso, al di fuori quindi del normale circuito delle arene.

### **Debitore insolvente**

Un modo per ripianare i propri debiti era quello di vendersi schiavo al proprio creditore. Se il creditore era un *lanista* ed il debitore un valido candidato, questo poteva divenire un Gladiatore.





### **Di chiare origini**

Talvolta stimati rampolli delle famiglie più in vista decidevano di scendere nell'arena per brama di gloria. Sicuramente i loro nomi passavano velocemente di bocca in bocca fra gli spettatori dell'arena.

### **Editor insoddisfatto**

Qualora un combattimento si risolvesse con troppa rapidità a favore di uno dei due combattenti, l'*editor* dei giochi poteva chiedere che il vincitore affrontasse immediatamente un nuovo sfidante e anche altri dopo il secondo, qualora il primo Gladiatore si rivelasse particolarmente abile.

### **Editor parsimonioso**

L'*editor* doveva sempre risarcire al *lanista* il valore economico di ogni suo gladiatore condannato dal giudizio della folla. Essendo esorbitanti i costi per ospitare uno spettacolo, l'*editor* poteva rivelarsi poco propenso a sostenere questa ulteriore spesa se non strettamente necessario. Per questo, sebbene fosse costume che l'*editor* ascoltasse la folla e si allineasse al suo giudizio, poteva capitare che decidesse di risparmiare un Gladiatore sconfitto e condannato dalla folla, al fine di evitare ulteriori gravose spese.

### **Gladiatore versatile**

Molto raramente poteva capitare che un Gladiatore si dimostrasse particolarmente versatile ad apprendere le tecniche di più armature, riuscendo a battersi in diversi duelli con diverse classi.

### **Le spoglie del campione**

Una volta che un Gladiatore moriva nell'arena, dal suo corpo veniva prelevato il sangue, ritenuto un potente unguento rinvigorente e tutto quanto gli era appartenuto diveniva un prezioso amuleto, rivenduto a caro prezzo a tifosi disperati e persone in cerca di talismani.

### **Libellus gladiatorum**

Vero e proprio annuncio pubblicitario, il *libellus gladiatorum* era un elenco dei Gladiatori ed una descrizione degli spettacoli offerti in un *munus* imminente. Questi annunci venivano pubblicati e diffusi, spesso scrivendoli sui muri delle città che ospitavano lo spettacolo.



### **Matrimoni con lupae**

La presenza di *lupae* all'interno del *ludus* poteva portare all'unione stabile di qualcuna di esse con un singolo Gladiatore. Sicuramente la creazione di una famiglia poteva portare nuova determinazione alla sopravvivenza dell'atleta in combattimento.

### **Sacrificio a Nemesis**

*Nemesis*, figlia di Oceano e della Notte, è la divinità dell'arena, a cui i Gladiatori si rivolgevano in cerca di favore.

### **Palma e corona**

Una gloriosa vittoria era talvolta accompagnata da un dono in denaro da parte dell'*editor*, che onorava il Gladiatore vincitore anche con premi simbolici quali il ramo di palma e la corona di alloro, a dimostrazione manifesta della sua bravura.



### **Libertà conquistata**

Un Gladiatore poteva conquistarsi la libertà nell'arena se riusciva a dimostrare il suo valore. In quel caso l'*editor* dei giochi poteva premiarlo con la libertà vestendolo del *pileus*, ovvero un copricapo di pelle o di tela che presso i romani aveva il valore simbolico di libertà, dato che se ne vestivano i liberti al momento della loro uscita dallo stato servile.

### **Pollice presso**

Il gesto del pollice presso è quello con cui si indicava al vincitore di risparmiare lo sconfitto. Il gesto era fatto premendo la mano a pugno chiuso, ad indicare di trattenere la forza e non sferrare il colpo.

### **Pollice verso**

Il pollice verso era il gesto della condanna a morte e veniva effettuato volgendo la mano aperta verso lo sconfitto, come un lama puntata verso di lui, ad indicare al vincitore di affondare il colpo.



### **Parata inaugurale**

I giochi erano preceduti da una sfilata (in latino *pompa*) in cui l'*editor* era seguito dai Gladiatori riccamente equipaggiati che si mostravano al pubblico per palesare l'importanza e la munificenza del magistrato.

### **Porta sanavivaria**

Questo era il nome della porta attraverso la quale uscivano dall'arena i Gladiatori in vita.

### **Velaria**

Una struttura di teli supportati da pali che veniva posta sulla sommità dell'arena con lo scopo di proteggere gli spettatori dai raggi solari nelle ore più calde della giornata. Nel Colosseo a manovrare queste vere e proprie vele vi era un distaccamento di marinai della flotta.

### **Rivolta**

La rivolta di Spartaco fu un episodio traumatico per la società romana. Fuggito con un manipolo di gladiatori, il fuggiasco organizzò una vera e propria armata di schiavi in rivolta che per tre anni misero a ferro e fuoco l'Italia meridionale infliggendo severe sconfitte agli eserciti romani, prima di essere annientati. Da quel momento in poi la sorveglianza sui gladiatori divenne molto più rigida.

### **Campagna vittoriosa**

Le vittorie nelle campagne militari permettevano ai romani di catturare un gran numero di schiavi. Molti di questi erano guerrieri professionisti sconfitti in battaglia, materiale perfetto per divenire splendidi gladiatori.



### **L'Imperatore svuota le carceri**

Nel corso dei più grandi spettacoli trovavano la morte migliaia di combattenti ogni giorno. Per sopperire alla voracità dell'arena talvolta gli imperatori consegnarono i prigionieri delle carceri alle palestre, affinché sostituissero i gladiatori caduti.

### **Antichi nemici**

Attorno all'Impero vi erano numerosi popoli che erano talvolta contrapposti fra di loro per rivalità antiche. Solo una ferrea disciplina poteva costringere gli atleti della stessa palestra a mettere da parte gli odi ed i rancori della vita precedente il loro giuramento.



**CREDITS: *Munera: Familia Gladiatoria* è un prodotto ALBEPAVO**

**[www.albepavo.com](http://www.albepavo.com)**