

ROME A LA CONQUETE DU MONDE

- Introduction :

Dans l'antiquité, il n'y avait pas de vastes Etats au sens moderne du terme ; il n'y avait que des Cités-Etats, c'est-à-dire des cités indépendantes, gérant un territoire environnant plus ou moins important, en gros de la surface d'un département français, parfois moins vaste. Ces Cités-Etats ne cherchaient pas à s'emparer des autres. Elles se faisaient parfois la guerre, mais le conflit n'aboutissait jamais à l'annexion du territoire voisin.

Alors pourquoi Rome a-t-elle peu à peu conquis l'intégralité du monde connu de l'antiquité ?

A partir du IV^e S. av. J.C., la mentalité du Romain change. La défaite n'est plus pour lui une éventualité envisageable. Rome a une nouvelle façon de faire la guerre, incompréhensible pour les autres nations, et qui a transformé les soldats en conquérants. Elle ne joue plus le jeu de la guerre traditionnelle.

- La guerre traditionnelle :

La guerre traditionnelle est un mode de compétition entre les cités voisines. Le premier prétexte est bon : une vache volée, une moisson pillée ... La déclaration de guerre se fait selon un rituel minutieux, semblable de part et d'autre : un prêtre du peuple offensé va jeter un javelot dans le territoire de l'ennemi pour le provoquer. Trente jours plus tard, les hostilités commencent. Après quelques combats à l'écart des villes et villages, l'un des deux adversaires se reconnaît vaincu, et chacun rentre chez soi. Evidemment, pour que le système fonctionne, il faut que les deux adversaires soient beaux joueurs et acceptent la défaite lorsqu'elle survient selon les règles...

- La guerre moderne :

Est-ce l'invasion gauloise (-394) ou quelque autre cause inconnue ? Les Romains à partir du IV^e S. av. J.C., deviennent mauvais joueurs et refusent de se reconnaître vaincus : ils continuent la guerre jusqu'à leur propre victoire. A l'affrontement bon enfant des guerres tribales, ils font succéder la terrible guerre moderne qui est une guerre sans merci, à l'issue de laquelle les vaincus perdent leur liberté et ne combattront plus jamais. Les cités défaites disparaissent, assimilées à Rome.

C'est ainsi que Rome parviendra, malgré des défaites passagères, à faire plier ses ennemis successifs .

- De la paix à la guerre :

L'armée et la guerre sont une même chose : il n'y a d'armée romaine que lorsque la cité est en guerre. Rome ignore le service militaire en temps de paix et l'armée permanente. Lorsque la paix règne, il n'y a pas le moindre soldat sur le territoire romain.

Pour passer de la paix à la guerre, on procède comme pour entrer sur un territoire étranger, en passant par une porte : quand le Sénat a décidé qu'on se battra, le consul en personne ouvre les portes du temple de Janus, dieu à double visage, dieu des passages, et il appelle à la guerre. Le drapeau rouge flotte sur la citadelle. Ordre est donné aux mobilisables de se retrouver dans les 30 jours. Les mobilisables sont les hommes libres, propriétaires, qui paient l'impôt, âgés de 17 à 46 ans. On fait un choix parmi les hommes pour former les légions (6000 hommes par légion).

Le soldat prête serment d'obéissance. A Rome il existe plusieurs serments. Celui du soldat est terrible, c'est un *sacramentum* : seule la mort peut l'en délier, ou la fin de la guerre. Devenir soldat, c'est appartenir à une autre communauté dont les règles de vie sont différentes de celles de la vie civile. Le *sacramentum* soumet le soldat au général, mais le libère des interdits de la vie civile : il peut tuer et blesser d'autres hommes sans être souillé de leur sang. C'est pourquoi il n'est pas habillé du vêtement civil par excellence, la toge, ni de vêtements clairs : il est revêtu d'une tunique rouge sombre où le sang ne se voit pas. Le général porte en outre un large manteau rouge, le *paludamentum*.

- La discipline :

Les soldats romains sont tenus par une discipline terrible. Ils sont entièrement soumis à leur général qui a droit de vie et de mort sur eux. Ils n'agissent que sur ordre : pendant la bataille, les enseignes de chaque manipule transmettent les ordres du commandement. Au camp, la discipline ne se relâche pas : aucune autre loi que les ordres du général, et la tradition, plus dure encore. Par exemple, si un soldat s'endort pendant une garde de nuit, il est condamné à la bastonnade : chaque soldat le

frappe pour avoir mis la vie de chacun en danger, et personne ne lui souhaite d'en réchapper, car que deviendrait-il ? Il lui est interdit de revenir dans sa patrie et personne de sa famille ne se risquerait à l'accueillir.

Cette discipline repose autant sur la violence que sur le sentiment de l'honneur : un soldat romain ne supporte pas la honte. Voilà pourquoi on voit des hommes se faire tuer en défendant une position, malgré la supériorité des ennemis, car ils refusent de quitter leur poste par crainte du châtimeur, et ils préfèrent mourir plutôt que d'être déshonorés aux yeux de tous.

S'il se montre courageux, le soldat en contrepartie reçoit des éloges et des récompenses publiques, des objets de valeur, du butin. Les généraux doivent veiller à récompenser leurs soldats car la gloire est pour eux si essentielle, que s'ils se considèrent injustement lésés, ils peuvent aller jusqu'à désertir ou trahir.

CHRONOLOGIE DES CONQUETES :

- 488-486 : guerre contre les Vosques
- 458 : guerre contre les Eques
- 406-395 : guerre contre les Etrusques
- 343-341 : 1° guerre samnite
- 340-338 : guerre contre les Latins
- 328-312 : 2° guerre samnite
- 310-304 : 3) guerre samnite
- 281-272 : guerre contre Tarente et Pyrrhus
- 264-241 : 1° guerre punique : Sicile, Corse et Sardaigne.
- 219 : Gaule Cisalpine
- 218-202 : 2° guerre punique
- 197 : conquête de l'Espagne
- 181 : suite conquête de l'Espagne
- 154-139 : Espagne et Lusitanie
- 149-146 : 3° guerre punique : l'Afrique
- 148-146 : la Grèce
- 129 : Asie
- 121 : Gaule Transalpine (=Narbonnaise)
- 103 : Phrygie
- 101 : Cilicie
- 74 : Cyrénaïque, Bithynie
- 67 : Crète
- 64 : Syrie, Pont
- 58 : Chypre
- 51 : Gaule
- 45 : Illyricum, Africa nova
- 30 : Egypte
- 25 : Galatie
- + 6 : Judée
- + 10 : Pannonie Sup. et Inf. ; Mésie Sup. et Inf.
- +17 : Cappadoce
- + 43 : Lycie, Pamphlie, Bretagne, Maurétanies
- + 46 : Thrace, Dacies
- +90 : Rétie, Norique
- + 106 : Arabie