

L'Histoire de Rome
comme si vous y étiez !

VINCENT BOQUEHO

L'Histoire de Rome
comme si vous y étiez !

ARMAND COLIN

Cartographie : Philippe Paraire

NOUS NOUS ENGAGEONS EN FAVEUR DE L'ENVIRONNEMENT :



Nos livres sont imprimés sur des papiers certifiés pour réduire notre impact sur l'environnement.



Le format de nos ouvrages est pensé afin d'optimiser l'utilisation du papier.



Depuis plus de 30 ans, nous imprimons 70 % de nos livres en France et 25 % en Europe et nous mettons tout en œuvre pour augmenter cet engagement auprès des imprimeurs français.



Nous limitons l'utilisation du plastique sur nos ouvrages (film sur les couvertures et les livres).

© Armand Colin, 2024

Armand Colin est une marque de Dunod Éditeur,
11 rue Paul-Bert, 92240 Malakoff

www.dunod.com

ISBN 978-2-200-63592-3

Sommaire

Partie I

L'époque archaïque, une civilisation en construction

Les Grecs mettent un coup de pied dans la botte italienne (750-616 av. J.-C.)	11
La monarchie étrusque pose les bases de la puissance romaine (616-509 av. J.-C.)	21
Les Latins reprennent leur destin en main (509-396 av. J.-C.)	33
Le temps des troubles (396-343 av. J.-C.)	41
Les débuts de l'expansion romaine (343-280 av. J.-C.)	51
Rome à la conquête de l'Italie (280-264 av. J.-C.)	59

Partie II

L'apogée de la République, la Méditerranée devient un lac romain

La lutte contre Carthage (264-202 av. J.-C.)	75
Rome à la conquête des trois continents (202-121 av. J.-C.)	91
L'époque de Marius : l'ascension des militaires (de 121 à 100 av. J.-C.)	109
L'époque de Sylla : l'âge des guerres civiles (de 100 à 78 av. J.-C.)	125
L'époque de Pompée : les dernières gloires de la République (de 78 à 58 av. J.-C.)	137
L'époque de César : un empereur avant l'heure (de 59 à 44 av. J.-C.)	151

L'époque d'Octave : de la République à l'Empire (de 44 à 27 av. J.-C.)	167
---	-----

Partie III

Les fastes du Haut-Empire, du pain et des jeux

La naissance d'un dieu (de 27 av. J.-C. à 30 ap. J.-C.)	187
La consolidation de l'Empire sous les julio-claudiens (de 30 à 69)	197
La dynastie des Flaviens : le temps de la maturité (de 69 à 96)	207
L'apogée de l'Empire sous les premiers Antonins (de 96 à 161)	219
La fin des Antonins et le début de la décadence (de 161 à 193)	233
Les Sévères : l'ultime sursaut avant le grand plongeon (de 193 à 235)	245
Le désastre de l'Anarchie militaire (de 235 à 284)	257

Partie IV

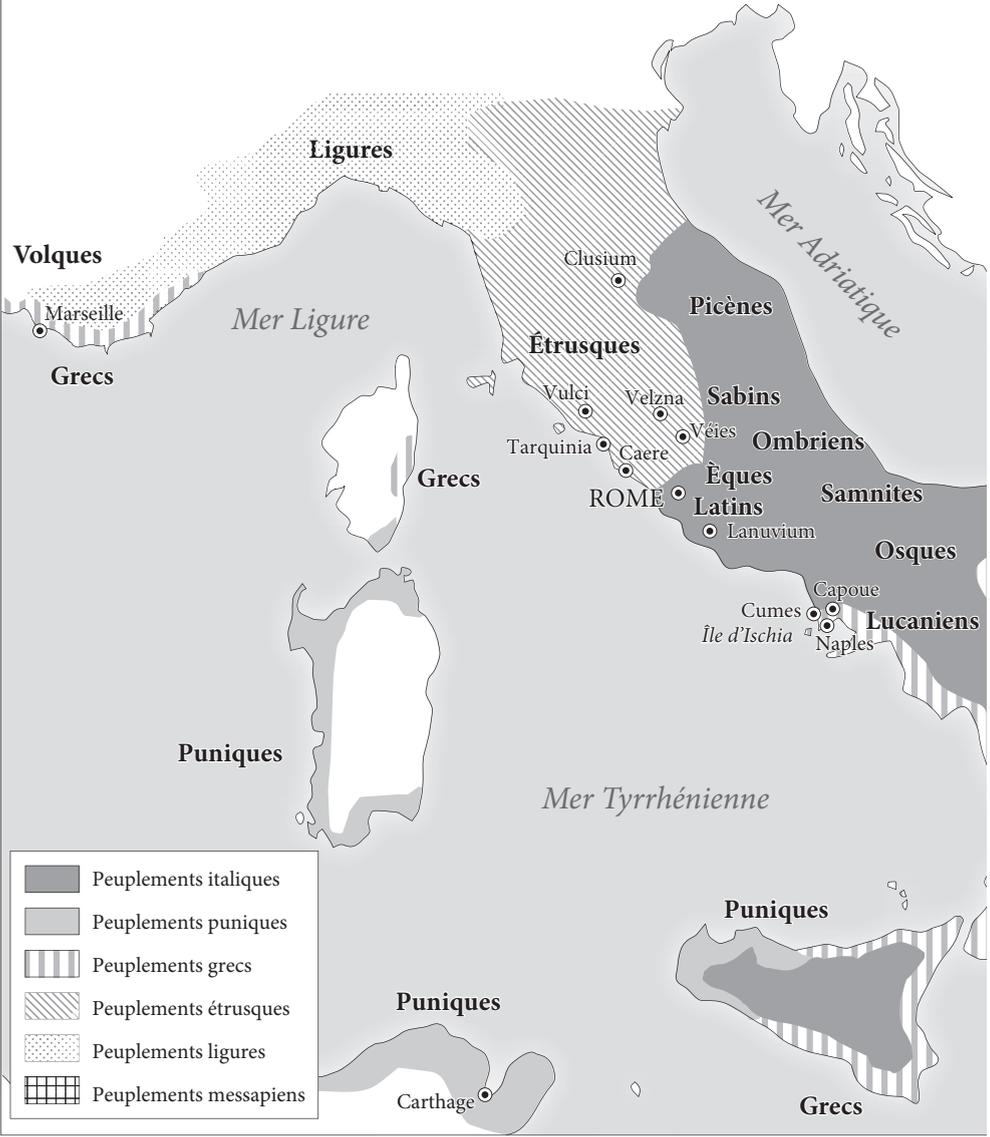
Les révolutions du Bas-Empire, un monde s'éteint, un autre s'éveille

L'époque de Dioclétien : le renouveau politique (de 284 à 311)	277
L'époque de Constantin : le renouveau religieux (de 311 à 363)	293
L'époque de Théodose : le début des grandes invasions (de 364 à 394)	309
La chute de Rome (de 394 à 410)	321
Les premiers royaumes romano-germaniques (de 410 à 455)	337
La chute de l'Empire romain d'Occident (de 455 à 476)	353
Table des matières	367
Du même auteur	373

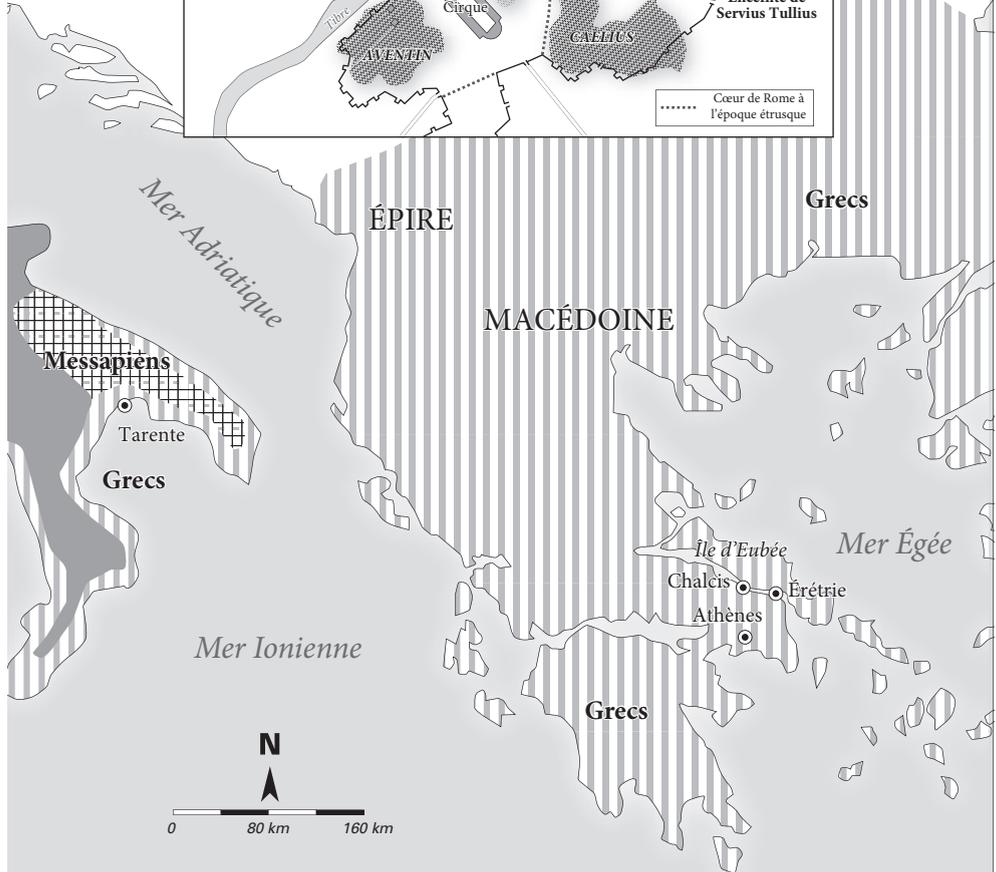
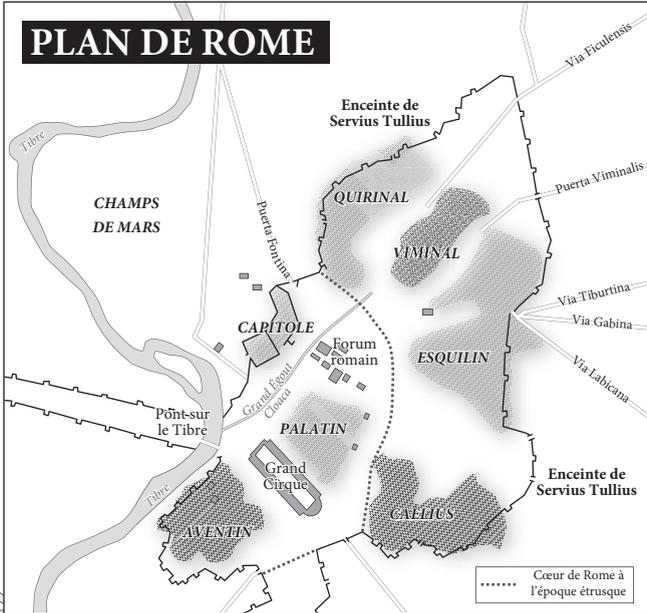
Partie I

L'époque archaïque,
une civilisation en construction

ROME ET SES VOISINS EN 500 AV. J.-C.



PLAN DE ROME



Les Grecs mettent un coup de pied dans la botte italienne (750-616 av. J.-C.)

Un colon grec aux portes du pays latin
(de Chalcis à Cumes, 750 av. J.-C.)

Afin de bien comprendre les fondements de l'aventure romaine, nous allons commencer notre histoire en plein cœur de la Grèce, plus exactement sur l'île d'Eubée qui borde la mer Égée. Vous vous appelez Chloé : cela signifie « verdure nouvelle » et c'est un nom qui vous est prédestiné. Vous allez contribuer, parmi d'autres, à l'émergence d'une civilisation nouvelle.

Vous habitez dans la ville de Chalcis, une cité en pleine croissance comme il en existe tant en cette époque de bouillonnements. Chaque année voit son lot de nouveaux temples pour le plaisir des dieux, de nouvelles villas pour le plaisir des hommes. Grâce à de talentueux poètes tels que le vieil Homère, vous êtes en train de redécouvrir le passé glorieux de vos ancêtres, celui qui remonte au temps d'Agamemnon et de la belle Hélène, et ça vous réussit : partout en Grèce naît l'idée que le peuple hellène est promis à un destin hors du commun. Chaque ville veut s'imposer comme la nouvelle Mycènes, et c'est une belle émulation qui emmène le pays dans une spirale ascendante ; mais c'est aussi une source de nombreux dangers.

Soyons honnêtes : vos modestes parcelles cultivées sont juste bonnes à faire pousser des cailloux. Il n'y a guère que les chèvres et les moutons qui acceptent de brouter les herbes sèches de vos contrées. Et avec l'augmentation démographique, vous n'avez

même plus la possibilité d'acquérir de nouvelles terres : elles sont toutes prises par vos voisins. On est en train de frôler l'asphyxie, et ça commence à devenir un problème pour l'alimentation de vos enfants.

Heureusement il y a toujours la mer pour enrichir vos soupes en petits poissons frétilants : aujourd'hui on ne peut plus s'en sortir sans un bon bateau bien voilé ! Votre mari est devenu un navigateur hors pair, et c'est ce qui vous a permis de maintenir la tête hors de l'eau pendant toutes ces années.

Peu à peu, ses talents hauturiers lui ont permis de délaisser la pêche au profit d'une activité beaucoup plus lucrative : le commerce. Il a commencé par revendre vos broderies dans les îles voisines, puis il s'est rendu compte que c'était beaucoup plus avantageux de faire son négoce dans des pays plus lointains, là où vos tissus ne souffrent d'aucune concurrence de la part des autochtones. Il s'est mis à pousser au nord jusqu'au Bosphore, à l'est jusqu'à Chypre, et à l'ouest... Jusqu'à l'Italie.

Il a fait cela pendant quelques années, puis il s'est lassé de ne ramener que de vulgaires sacs de farine au prix de longs trajets. En bon Grec gorgé d'ambition, il en voulait plus ! C'est alors qu'il s'est inspiré de l'expérience des Phéniciens : ces navigateurs au long cours ont pour habitude d'utiliser des comptoirs pour augmenter les revenus de leur commerce d'un bout à l'autre de la Méditerranée. L'idée est simple : en fondant des établissements permanents en terre étrangère, on crée des endroits qui attirent les autochtones depuis l'intérieur des terres. Au lieu de commercer avec un simple village, on se retrouve à commercer avec un pays tout entier ! Autant dire que cela fait exploser les perspectives de bénéfiques...

Évidemment, le risque est de se faire dépouiller sur place par les indigènes qui sont bien plus nombreux. L'astuce est donc d'implanter son comptoir sur une petite île située juste en vis-à-vis de la côte. Avec des navires beaucoup plus performants que ceux des indigènes, on peut mettre les voiles avant que la situation ne s'envenime.

Votre mari a longtemps prospecté les côtes d'Italie avant de trouver chaussure à son pied : avec quelques camarades, il a jeté son dévolu sur l'île d'Ischia¹ qu'il a nommé Pithécusse. Tel fut le premier établissement hellène en Italie.

Depuis lors, votre mari fait un aller-retour entre Chalcis et Pithécusse chaque année. Vous le voyez peu, mais au moins cela fait vivre votre famille. On ne peut pas en dire autant de vos voisins qui se sont montrés moins dégourdis : tout le monde crie famine par chez vous et la révolte gronde. Les citoyens de Chalcis fourbissent leurs armes contre leurs puissants voisins d'Érétrie et vice versa : il n'y a simplement plus assez de champs pour deux cités aussi proches l'une de l'autre.

Ce problème ne concerne pas seulement l'île d'Eubée : c'est la Grèce dans son ensemble qui s'avère trop pauvre en terres arables. Partout, des guerres éclatent entre cités rivales, et les hommes ne cessent de perfectionner leurs techniques guerrières pour pouvoir prendre le dessus. Vous vivez dans la crainte permanente d'une attaque venue d'Érétrie ou d'ailleurs, et les absences de votre mari ne contribuent pas à vous reconforter. C'est pourquoi, un beau jour, vous finissez par prendre le taureau par les cornes : à quoi bon rester sur ces terres de perdition quand de vastes plaines arables vous tendent les bras en Italie ? Vous referez votre vie là-bas, dans ce pays étranger dont votre mari vous a tant conté les mérites.

En cette année 750 av. J.-C., c'est votre famille au grand complet qui fait ses bagages pour un voyage sans retour. De nombreux navires vous accompagnent : les autorités de Chalcis soutiennent cet exode afin de relâcher la pression sur les terres agricoles. Voilà pourquoi vous voguez vers l'ouest au sein d'une flotte tout entière.

Vous débarquez d'abord à Pithécusse mais vous comprenez rapidement que cette île montagneuse ne pourra pas nourrir tous les colons. C'est pourquoi vous décidez de fonder une ville nouvelle

1. Cette île ferme la baie de Naples du côté nord tandis que l'île de Capri en délimite l'extrémité sud.

sur le continent : elle s'appellera Cumes et sera promise à un brillant avenir. Vos cousins surentraînés par plusieurs années de guerres sauront y protéger votre nouvelle propriété !

Après le premier comptoir de l'île d'Ischia, voici qu'émerge la première colonie d'Italie : tout un symbole, et plus encore ! Car de cet endroit en plein développement, vous allez propager efficacement votre culture auprès des peuples limitrophes. Les Campaniens d'abord, mais aussi d'autres étrangers plus lointains tels que les Étrusques et les Latins. Ceux-ci habitent quelques petits villages sans prétention au nord de votre position. En cet instant, nul ne peut encore prévoir que cet endroit deviendra le cœur d'une nouvelle civilisation à part entière...

L'émergence de la civilisation étrusque (Caere, sud de l'Étrurie, 700 av. J.-C.)

Vous êtes une aristocrate de la bourgade étrusque de Cisra que les Latins nomment Caere. Vous possédez de nombreuses terres dans le voisinage et vous appartenez à l'oligarchie dirigeante de ce gros village peuplé. Vous avez l'habitude de porter de jolis tissus et de manger dans de la vaisselle bien décorée. Et pourtant... en ce jour de marché, sur les quais du port, vous ne savez plus où donner de la tête face aux marchandises exotiques qui croulent sur les étals. Les Grecs sont venus vous rendre visite et ils vous en mettent plein les yeux. Ils vous proposent des vases magnifiques qui viendront embellir votre salle d'apparat et renforcer, aux yeux de la plèbe, votre statut de dirigeante. Vous trouvez même un plat en argent qui doit valoir à lui tout seul une bonne dizaine de taureaux bien nourris ! Les Grecs vous amènent également des centaines d'amphores pleines à ras bord de vin et d'huile d'olive, deux denrées rares qui ont le vent en poupe dans vos contrées.

Quant à votre mari qui vous accompagne, il est davantage intéressé par les équipements militaires : les casques grecs de fer forgé semblent plus robustes que les vôtres qui sont en bronze, et leurs jambières, du même métal, constituent des protections

supplémentaires qui peuvent faire la différence entre la vie et la mort sur un champ de bataille. Pour éviter de se faire dévorer par les villages voisins, il faut toujours paraître plus puissant que les autres : c'est le principe de la dissuasion.

Finalement, à vous deux, vous avez envie de tout acheter. Vous avez un peu d'or et beaucoup de blé, mais cela reste très insuffisant. Heureusement, vous possédez une denrée qui intéresse fortement les Grecs : les chevaux. C'est une marchandise qui est très difficile à transporter sur des bateaux. Pour ces colons qui habitent très loin de leur pays, vos cheptels prêts-à-monter sont une aubaine. Vous êtes en train de signer la tractation du siècle.

Signer... Voilà encore une découverte ! Les Grecs se servent de symboles étranges, dessinés sur des rouleaux jaunâtres, qui représentent le nom des intéressés, ainsi que la nature et le nombre des marchandises échangées. Quelle idée lumineuse ! Cela vous sera bien utile pour faciliter la gestion de votre village : avec son accroissement démographique, il devient de plus en plus difficile d'en mémoriser toutes les parcelles. L'écriture grecque vous servira de base : entre vos mains et celles de vos serviteurs, elle évoluera très vite jusqu'à acquérir ses propres codes. Vous êtes aux racines de l'écriture étrusque.

Exceptionnellement, il est décidé de passer par voie de terre pour convoier vos chevaux jusqu'à la ville de Cumes. Vous sautez sur l'occasion pour accompagner l'expédition. Vous n'aurez pas meilleure chance de découvrir à quoi ressemblent les champs et les maisons de ce peuple fascinant ! Et pour vous protéger des attaques des montagnards qui ne sont jamais très loin de couper les routes, le convoi sera escorté par toute une cohorte de guerriers, pour moitié grecs et pour moitié étrusques.

C'est l'occasion pour vous de découvrir certaines de leurs techniques militaires. Au niveau des passages propices aux embuscades, les Grecs n'hésitent pas à se coller les uns contre les autres de sorte à former un rempart de boucliers. Et pour conserver cette belle unité, ils marchent au pas cadencé, tel un seul homme. Quel spectacle que de voir l'individu s'effacer au profit de la phalange !

Dans les prochaines années, vous aurez le loisir d'en constater la pertinence sur un champ de bataille.

Lorsque vous parvenez en vue de Cumes, au bout d'un voyage sans incident, c'est à nouveau un choc qui dépasse tous les précédents. Vous découvrez subitement ce que les Grecs appellent une ville ! Vous ne vous attendiez pas du tout à cela : par chez vous les maisons ne sont guère que des cabanes qu'il faut sans cesse entretenir pour éviter qu'elles ne s'effondrent sous les intempéries. Tandis qu'ici, toutes les maisons du centre-ville sont en pierres, structurées en pâtés géométriques, délimités par des artères qu'ils appellent des rues et des avenues. Au cœur de cette *polis*, se trouve une vaste place qu'ils appellent une *agora*. C'est là que sont rassemblés les bâtiments les plus édifiants. Autant dire que leurs temples à colonnes ne vous laissent pas de marbre ! Les Grecs sont décidément des génies dans tous les domaines ; et de retour chez vous, vous ne serez pas en manque d'idée pour améliorer la majesté de votre demeure comme la puissance de votre village !

Le contact entre les Grecs et les Étrusques est en train de provoquer une floraison incroyablement féconde. Les apports de ces étrangers dans tous les domaines vont venir se greffer sur votre culture originelle² jusqu'à accoucher d'une nouvelle civilisation à part entière. Les Étrusques étaient un peuple comme tant d'autres avant l'arrivée des Grecs ; métamorphosés à leur contact, ils vont dominer une bonne part de l'Italie pendant les quatre cents prochaines années.

Au carrefour des deux civilisations (mont Palatin, 650 av. J.-C.)

À mi-chemin entre le pays étrusque et le pays grec se trouvent de larges plaines côtières habitées par un peuple discret : les Latins. Les bords du Tibre sont assurément les plus fertiles et accueillent le plus gros de la population. C'est là que vous possédez quelques

2. Il s'agit de la culture de Villanova.

terres où vous cultivez le blé avec l'aide de quatre bœufs bien robustes. Chaque jour vous devez faire un long trajet pour y accéder, car votre village ne se trouve pas dans la plaine : il est juché sur une petite colline qu'on appelle le mont Palatin. C'est une vieille tradition partagée par tous les Italiques. Il est beaucoup plus facile de se protéger des attaques ennemies en se plaçant en hauteur, et tant pis si cela vous fait marcher avec dix kilos sur le dos pour accéder à vos cultures ! La protection des greniers a toujours été votre priorité. Un seul pillage et vous disparaîtriez de la surface du monde après plusieurs mois de famine...

Votre quotidien a bien changé par rapport à celui de vos ancêtres, il y a seulement un siècle. Votre village se trouve sur la route à la fois terrestre et maritime qui relie deux civilisations en plein développement : celle des Étrusques, au nord et celle des Grecs, au sud. Les marchands de passage payent très cher le droit de se loger et de se nourrir par chez vous, ce qui vous fait de belles rentrées d'argent, au sens propre du terme : les Grecs se baladent avec des disques forgés dans ce métal précieux qu'ils appellent des drachmes. Ces ressources vous permettent d'atténuer la pénurie au cours des années maigres : si la moisson est mauvaise, vous pourrez toujours acheter de quoi vous nourrir auprès des peuples montagnards qui habitent les Apennins et qu'on appelle les Sabins.

Finalement, vos enfants sont en bien meilleure santé, ce qui les aide à passer plus facilement le cap dévastateur des premières années. Le pays latin est en pleine expansion démographique et votre village n'a cessé de s'agrandir le long des pentes du Palatin jusqu'à atteindre les limites des basses terres. Sur le mont de l'Aventin, situé juste en face, c'est exactement la même histoire : il s'y trouve un autre village qui a fini par rejoindre le vôtre. Finalement, l'ensemble de ces deux villages constitue aujourd'hui une agglomération unique qu'on appelle Rome³.

L'espace d'intersection entre les deux villages originels, plus difficile à défendre au beau milieu de la plaine, a plutôt tendance à

3. L'existence des deux villages originels sur les monts Aventin et Palatin a pu inspirer la légende de Romulus et Rémus.

servir de nécropole. On y constate l'influence concurrente des deux civilisations voisines : certains recourent à l'incinération à la manière étrusque tandis que d'autres préfèrent l'inhumation inspirée des pratiques grecques. Chacune a son intérêt propre : l'incinération occupe moins d'espace, mais nécessite une grande quantité de bois pour le bûcher. Dans les endroits où les forêts sont abondantes comme en Étrurie, les gens peuvent se permettre un tel investissement ; mais dans les îles grecques pelées par le Soleil, le bois est une denrée précieuse. Finalement, cela a fini par donner lieu à deux pratiques culturelles distinctes qui se trouvent rassemblées chez vous.

L'influence grecque se retrouve aussi dans le paysage avec l'essor de deux plantes assez nouvelles qui sont très appréciées : la vigne et l'olivier. Le vin grec est une révélation pour quiconque a la chance d'en siroter. Certains se sont mis dans l'idée d'aménager de véritables espaces viticoles aux dépens de leurs anciens champs d'orge. Le vin est en train de s'imposer comme le nouveau nectar des gens bien nés.

Quant à l'huile d'olive, importée par les navigateurs venus de Cumès ou d'ailleurs, elle dépasse de loin en qualité votre huile de lin traditionnelle. Les oliveraies commencent déjà à se multiplier çà et là en vue d'amorcer une production locale. En l'espace de quelques décennies, c'est toute la physionomie du Latium qui est en train de se métamorphoser.

Finalement, même si vous êtes plus proche du pays étrusque que du pays grec, c'est surtout l'influence hellène qui est en train de transformer votre espace culturel. Vos descendants sauront se souvenir que tout est parti de ces premiers colons venus d'Eubée. C'est pourquoi ils en viendront à placer la fondation de Rome en 753 av. J.-C. qui correspond plus ou moins à leur arrivée en Italie.

Voici le récit mythologique de cette fondation qui fut élaboré quatre siècles plus tard et qui conserve de manière symbolique la mémoire de ces premiers âges : Tout commence au jour où le dieu Mars tombe amoureux d'une jeune latine nommée Rhea Silvia, lointaine descendante du Grec Énée qui se réfugia en Italie après la guerre de Troie. Il lui fait deux fils jumeaux : Rémus et Romulus.

C'est un sacrilège puisque Rhea est une vestale dont le devoir religieux était de rester vierge toute sa vie : c'est pourquoi son oncle Amilius la fait emmurer vivante avant d'ordonner que ses deux bébés soient jetés dans le Tibre.

Cependant son serviteur n'a pas le courage d'accomplir cette tâche et il se contente de les déposer sur les berges du fleuve. Les deux nourrissons sont alors recueillis par une louve qui vient les déposer dans la grotte du Lupercal située au pied du mont Palatin. Elle les allaite jusqu'à ce qu'un berger passant par-là les recueille à son tour et les élève avec sa femme comme ses propres enfants.

Devenus grands, Rémus et Romulus décident de fonder une ville, mais ils se disputent pour savoir qui lui laissera son nom. Alors les deux frères se postent sur deux collines voisines, Rémus sur l'Aventin et Romulus sur le Palatin : le premier qui observera le vol d'un vautour obtiendra le rôle de fondateur.

C'est Rémus qui remporte ces augures en voyant six vautours, mais juste après Romulus en voit douze, ce qui ne fait qu'embrouiller encore un peu plus les jumeaux. Comme Romulus entreprend de tracer tout seul le sillon sacré qui représente les limites de la ville à construire, Rémus conteste son droit en franchissant ouvertement la ligne. Alors Romulus tue son frère pour lui faire payer son affront : ainsi naît la ville de Rome.

Très vite, la ville nouvelle devient un lieu de refuge pour tous les vagabonds et les esclaves en fuite, mais cela tend à créer un déséquilibre démographique avec une surreprésentation des hommes. Romulus décide alors de voler des femmes auprès des Sabins qui peuplent les villages voisins, mais l'enlèvement des Sabines provoque une révolte de la part des villages spoliés et une guerre très dure oppose alors ces deux peuples. Romulus parvient à s'emparer d'une cité rivale, mais peu après c'est Rome elle-même qui est envahie par ses ennemis. Finalement la situation est plus indécise que jamais, et ce sont les Sabines devenues les épouses des Romains qui parviennent à imposer le retour à la paix.

La ville de Rome peut enfin connaître une belle croissance démographique grâce à ces différents apports. Romulus passe ensuite le

reste de sa vie à guerroyer contre les Étrusques qui se montrent de plus en plus menaçants. Avec l'aide des Sabins, il parviendra à les retenir jusqu'à sa mort.

Ce récit légendaire a le mérite d'évoquer certains éléments marquants de la réalité historique : l'héritage grec très assumé, l'existence des deux villages originels qui finissent par fusionner, la relation à la fois fructueuse et conflictuelle avec les Sabins, et la menace croissante des Étrusques qui finiront par prendre le dessus. On peut y ajouter un constat : celui d'une société profondément virile et patriarcale pour qui le meurtre et le rapt peuvent être des causes justes.

Cette propension guerrière trouve ses racines dans les deux civilisations voisines : celle des Grecs bien sûr, mais aussi celle des Étrusques. Ce sont eux qui vont faire de Rome une puissance militaire de premier plan.

La monarchie étrusque pose les bases de la puissance romaine (616-509 av. J.-C.)

L'ascension des Étrusques (de Tarquinia à Rome, 616 av. J.-C.)

En tant que jeune homme lié à la famille royale de Tarquinia, vous n'êtes vraiment pas à plaindre. Vous êtes l'un des principaux bénéficiaires du formidable épanouissement de la civilisation étrusque à votre époque. Vous passez la moitié de votre temps allongé sur une banquette à manger et converser avec des invités de marque qui vous font des courbettes. L'autre moitié du temps est consacrée à votre éducation. Vous devez apprendre à manier l'épée et le javelot, à porter correctement votre bouclier et à monter dignement un étalon. Vous devez aussi apprendre à écrire et à compter, une activité autrement plus ennuyeuse. Sans compter les cours interminables de votre précepteur au sujet de la géopolitique et des techniques diplomatiques. Vous détestez tous ces mots en « ique », mais vous êtes bien obligé d'en passer par là : un jour ou l'autre, vous risquez fort de devoir les mettre en pratique.

En l'espace d'un siècle, l'Étrurie est devenue méconnaissable. Dopés par le commerce et par les nouvelles techniques venues du pays grec, certains bourgs particulièrement bien situés se sont mis à grossir démesurément. Ils ont pris l'ascendant sur les villages voisins, acquérant de nouvelles terres jusqu'à devenir de véritables cités-États. Puis les choses se sont corsées lorsque les territoires de ces cités se sont rejoints : les guerres ont pris des dimensions spectaculaires avec l'affrontement de véritables armées. Un peu partout, les fantassins regroupés en phalanges s'affrontent

tandis que les chars, lancés à pleine vitesse, se chargent d'affaiblir les flancs. On se croirait transporté en plein territoire grec où les cités-États se livrent à de semblables conflits, mais sur un terrain plus ouvert, donc plus difficile à protéger. Partout les villes se sont entourées d'épais remparts destinés à compenser cette plus grande vulnérabilité.

Les dirigeants étrusques ne sont pas pour autant des brutes sanguinaires qui sacrifient leur population sans le moindre état d'âme. Le maintien de la paix est leur principale priorité car elle est indispensable au bon fonctionnement de l'économie. C'est pourquoi le volet diplomatique est tout aussi essentiel.

La première façon d'apaiser les tensions est de rappeler ce qui unit l'ensemble du pays étrusque : la langue et l'écriture, les us et les coutumes, les croyances et la religion. Pour cela, des cérémonies à caractère religieux ont lieu tous les ans dans l'arrière-pays, en un endroit sacré devenu une sorte de sanctuaire fédérateur. C'est un peu l'équivalent du site d'Olympie où les Grecs oublient le temps des jeux qu'ils sont ennemis.

L'autre méthode, plus efficace encore, consiste à recourir à des alliances matrimoniales. Tel prince sera marié à une princesse d'une autre cité, en vue de faire baisser les tensions. Aujourd'hui ce sont de véritables couples royaux qui dirigent les grandes cités, et l'épouse n'est souvent pas la dernière à mettre son grain de sel dans la politique de son État. Sans compter les cousins et les cousines, les neveux et les nièces, les beaux-frères et les belles-sœurs... Il y a de quoi satisfaire toutes les cités rivales en se mariant à tour de bras !

Finalement, cela crée une sorte de superstructure au-dessus des cités-États, qu'on peut assimiler à une dodécapole : douze villes indépendantes et volontiers rivales mais unies par leurs gènes et par leur culture commune. Telle est la réalité de la géopolitique étrusque, et il faut beaucoup de doigté pour en tirer correctement les fils.

Depuis quelque temps, vous lorgnez de plus en plus sur les terres étrangères. Le pays étrusque étant déjà entièrement conquis par les douze cités, il ne reste plus qu'à s'agrandir aux dépens des Italiques

qui habitent au nord dans la plaine du Pô et au sud sur la côte du Latium. En particulier, il existe une ville latine plus grosse que les autres qui mérite toute votre attention : Rome.

Cela fait un moment qu'elle se fait attaquer tous les quatre matins par les cités étrusques voisines, notamment Caere et Véies. Cette dernière ne se trouve qu'à quinze kilomètres de Rome et elle a très envie de s'approprier les belles plaines du Tibre. Les Romains perdent peu à peu du terrain face à un ennemi supérieur en nombre. La chute de Rome est inéluctable et ses habitants en ont conscience : ils ont cruellement besoin d'une aide providentielle.

Le roi de Tarquinia comprend qu'il y a là un beau coup à jouer. Il vous envoie là-bas pour épouser une princesse romaine et devenir l'héritier légitime du trône. Les Romains sont bien obligés d'accepter : ils perdront leur pouvoir au profit d'un Étrusque mais ils bénéficieront d'une étroite alliance avec la ville de Tarquinia. À l'avenir, Véies et Caere y réfléchiront par deux fois avant d'attaquer Rome !

C'est ainsi que vous faites vos valises pour déménager dans le pays latin. Tout se passe comme prévu : à la mort du roi de Rome en 616 av. J.-C.¹, vous récupérez le trône à votre profit, ce qui marque les débuts de la monarchie étrusque dans la ville. Et comme vous venez de Tarquinia, vos sujets se souviendront de vous sous le nom de Tarquin, en toute simplicité.

Sous votre gouverne, Rome va demeurer une cité indépendante, et les liens familiaux garantiront un commerce fructueux avec la ville de Tarquinia. Celle-ci vient de prendre l'ascendant sur ses rivales grâce à cette manœuvre digne d'un grand architecte.

Finalement, tout le monde est gagnant dans cette affaire : les Étrusques vont pouvoir consolider leur expansion vers le sud de l'Italie jusqu'aux portes du pays grec, et les Romains vont bénéficier de toutes les connaissances que vous avez acquises au cours

1. Faute d'écrits contemporains, les dates et les événements restent très incertains pendant toute la période archaïque.

de votre éducation. Vous allez contribuer à faire de Rome une puissance de premier plan.

Les joies naissantes de la vie urbaine (Rome, 550 av. J.-C.)

Que Rome a changé en l'espace de quelques décennies ! Âgée de 70 ans, vous avez vu la ville se transformer progressivement sous l'action des rois étrusques. Enfant, vous marchiez encore dans des rues bourbeuses qui évoquaient davantage l'ambiance d'un gros village plutôt qu'une vraie cité. C'était un parcours du combattant pour visiter vos cousins sur l'Aventin depuis votre maison du Palatin : il fallait traverser une plaine effrayante où des habitations de fortune côtoyaient de vieilles tombes abandonnées sombrant dans les eaux du marécage. Les chemins étaient inondés en hiver et les moustiques pullulaient en été. Les gens y attrapaient parfois des fièvres qui pouvaient leur être fatales.

Tout ceci n'est plus qu'un mauvais souvenir : les Étrusques ont entrepris de drainer les eaux des basses terres en créant un réseau de fossés tournés vers le Tibre. Les marais ayant disparu, les moustiques se sont tus et les fièvres malignes ont disparu comme par magie. Aussitôt, la plaine a connu une croissance démographique spectaculaire. Habiter dans les basses terres permet d'accéder beaucoup plus facilement aux champs et aux étals des marchands-pêcheurs qui s'égrènent le long du Tibre. C'est aussi là que passe la grand-route côtière qui connecte le pays grec au pays étrusque. Un pont en bois a été construit sur le Tibre, faisant de Rome un point de passage incontournable. Depuis lors, les marchands-voyageurs constituent une manne essentielle à l'économie romaine.

Aujourd'hui le mont Palatin demeure plus que jamais le centre de la ville, mais c'est comme si sa population avait débordé le long de ses flancs, non seulement vers l'Aventin mais aussi vers une autre colline qu'on appelle le Capitole. Vos rois en ont fait le sanctuaire religieux de la cité. Ils ont entrepris la construction d'un temple gigantesque dédié à une triade divine, Jupiter qui gouverne la

terre et le ciel, Junon sa sœur et épouse qui assure la fécondité des femmes, et Minerve qui est aux sources de l'intelligence sous toutes ses formes. Les architectes étrusques et latins se sont directement inspirés du style grec en multipliant les colonnades. Elles délimitent un large péristyle à l'intérieur duquel se trouve le naos inaccessible. L'indéniable majesté du bâtiment y attire toute une foule de pèlerins qui viennent y demander les faveurs des dieux par quelques offrandes. C'est tout un clergé qui est en train de se développer grâce à la profusion de ces cadeaux. Aujourd'hui ce quartier est en plein essor : de nombreux Romains s'y installent dans l'espoir de capter l'aura bénéfique de cette colline sacrée.

La plaine qui sépare le Palatin du Capitole s'avère toutefois plus difficile à drainer que celle qui mène à l'Aventin. Vos rois ont donc entrepris la construction d'une gigantesque canalisation en pierre qui réceptionne les cours d'eau dès leur source, au pied du Quirinal et de l'Esquilin, pour les conduire directement vers le Tibre sans qu'ils se répandent en chemin. L'ouvrage a été partiellement enterré pour ne pas gêner le processus d'urbanisation et il a été conçu pour récupérer les eaux usées au passage. On l'appelle le Cloaca Maxima. L'utilité sanitaire de cet égout conduira à en construire beaucoup d'autres à l'avenir.

Le cœur économique de la ville est en train de glisser peu à peu du côté de ce vaste espace qui sépare le Palatin du Capitole. Cependant, vos rois étrusques n'ont pas l'intention de laisser leur ville se déployer anarchiquement. À leurs yeux, une cité est comme un jardin qu'il faut débroussailler régulièrement pour que les plantes puissent s'y épanouir. Partout ils mettent en place des rues bien droites pour canaliser les nouvelles habitations. Dans cette obsession d'un urbanisme bien maîtrisé, on sent tout l'héritage des Grecs et plus encore. Les Étrusques sont devenus de véritables génies dans ce domaine : l'élève a dépassé le maître. Aujourd'hui ce sont les Romains qui, à leur tour, sont en train d'hériter de toutes ces connaissances.

Vos rois ont aplani un large espace rectangulaire au-dessus du Cloaca Maxima en y interdisant toute forme de construction. Il est

réservé aux échoppes des marchands et permet de mieux contrôler le commerce dans la cité. Cette place de marché gigantesque s'inspire directement des agoras grecques : on l'appelle le Forum romain.

Ces échanges volumineux de richesses tendent à attirer les aristocrates fortunés qui érigent volontiers leurs villas à proximité, mais cela attire aussi les ennemis de Rome. L'un des premiers réflexes de Tarquin fut d'amorcer l'érection d'une muraille précédée d'un fossé entourant complètement la ville, comme dans les grandes cités étrusques. Ce travail de titan a pris de nombreuses années, mais l'effort en valait la chandelle : aujourd'hui l'enceinte est en passe d'être achevée et tout le monde s'en trouve beaucoup plus rassuré.

Tandis que vous déposez une offrande au temple capitolin pour la bonne santé de vos enfants, vous mesurez tout le chemin parcouru au cours de votre vie. Lorsque vous vous retournez pour admirer la ville de ces hauteurs, vous ne reconnaissez plus grand-chose du paysage de votre enfance. La nature hostile et brouillonne a laissé place à l'ordre de la civilisation. Les chemins de terre sont devenus des rues pavées, les vieilles cabanes se sont transformées en de belles maisons de pierres et de tuiles. L'ancienne peur liée aux attaques récurrentes des Sabins et des Étrusques a laissé place à une sérénité propice à la croissance économique. Bien sûr cela a un prix. Tout le monde travaille très dur du matin jusqu'au soir, sans compter le service militaire que les hommes doivent à la cité. « Si tu veux la paix, prépare la guerre »² : tel est déjà l'adage. Les voisins doivent être régulièrement informés de la nouvelle puissance romaine afin de leur passer l'envie de vous attaquer.

Ces contraintes militaires exigeantes vont se révéler fatales à la royauté étrusque : en dépit des progrès accomplis dans de nombreux domaines, la population, exaspérée, finira par se rebeller contre le système en place. Les temps de la domination étrusque en terre latine sont comptés.

2. *Si vis pacem, para bellum*, est un adage que l'on attribue à Végète dans son *Epitoma rei militaris* datant du Bas-Empire romain.

Les patriciens sonnent le signal de la révolte (Rome, 509 av. J.-C.)

Pour comprendre l'enchaînement des événements qui va conduire à l'expulsion des rois étrusques, nous allons maintenant gagner les plus hautes sphères de la société romaine. Vous êtes l'une des personnalités les plus influentes de Rome puisque vous avez la fonction de sénateur. L'origine de cette institution prestigieuse est antérieure à l'arrivée des Étrusques, et c'est pourquoi nous allons faire un petit saut en arrière pour expliquer tout cela dans le bon ordre.

Traditionnellement, il faut savoir que la société romaine est structurée autour d'une valeur essentielle : la famille. Chez les riches propriétaires terriens, le « *paterfamilias* » est la clé de voûte d'un immense réseau d'individus qui rassemble les enfants et les petits-enfants, les oncles et les cousins. Le nom de famille est le socle identitaire de tout Romain digne de considération, et on le porte avec fierté. Tous les membres d'une même famille ont le devoir de s'entraider face aux tentatives d'expansion des autres maisons.

Avant l'arrivée des Étrusques, les chefs de ces différentes familles avaient pour coutume de se réunir à intervalles réguliers pour prendre des décisions de bien commun. Il s'agissait par exemple de lever une armée contre une cité voisine ou de lever des fonds pour construire un pont. Cette assemblée allait devenir l'embryon du sénat romain.

Seules les familles les plus riches avaient la chance de pouvoir participer à ce processus politique : les autres n'avaient d'autre choix que de prêter allégeance à l'une d'entre elles pour éviter de se faire dévorer par leurs voisins. C'est ainsi que chaque *paterfamilias*, outre son propre réseau familial, s'est mis à contrôler un vaste réseau de clientèle parfois jusqu'à l'autre bout de la ville. Petit à petit, tous les Romains ont fini par se rattacher à l'une de ces grandes familles, assurant ainsi leur représentativité au sein du sénat.

Les sénateurs ont joué un grand rôle dans l'avènement du premier roi étrusque : conscients qu'ils ne pouvaient plus faire le poids face

aux assauts des cités voisines, ils ont accepté de perdre un peu de leur pouvoir en échange d'une alliance indéfectible avec la ville de Tarquinia. Depuis cette date, les sénateurs n'ont plus qu'un rôle de conseillers auprès du roi étrusque.

Dans un premier temps, ce nouveau système a plutôt bien fonctionné : le roi avait tout intérêt à s'appuyer sur le réseau préexistant des grandes familles pour faire tourner correctement l'économie de la cité. Mais peu à peu, la croissance économique a eu des effets pervers : elle a attiré tout un tas de gens venus de l'extérieur qui se sont installés sans prêter allégeance aux grandes familles. Affaiblis par la royauté, les patriciens n'ont pas réussi à les intégrer dans leur réseau de clientèle. Les nouveaux venus ne sont donc pas représentés au sénat. Ainsi est apparue une nouvelle catégorie de population : la plèbe.

Cette nouvelle communauté non répertoriée échappait au prélèvement des impôts et à la levée des troupes. Or le roi avait besoin de tout le monde dans les guerres contre ses innombrables ennemis. Il lui fallut donc inventer quelque chose de nouveau qui lui permette d'agir par-delà les familles patriciennes. Ainsi fut créé un nouveau découpage administratif intégrant indifféremment les patriciens et les plébéiens : ce fut la naissance des premières centuries.

Contrairement à la division traditionnelle qui se basait sur les noms de famille et leur réseau de clientèle, il fut procédé à une organisation basée uniquement sur l'âge et la fortune de chacun. Et pour cela, on eut recours au tout premier recensement général de la population romaine. Tous les biens de chaque foyer furent soigneusement comptabilisés : les terres et les bêtes, mais aussi les objets précieux et les biens immobiliers. Le nombre de membres dans chaque foyer et leur âge respectif fut également noté. Ainsi put-on répartir correctement tous les individus mâles entre les différentes centuries.

Aujourd'hui les centuries les plus prestigieuses regroupent ceux qui ont les moyens de monter à cheval : c'est pourquoi on les appelle les « chevaliers ». Ils doivent payer un impôt plus élevé à l'État, mais en contrepartie, ils sont davantage préservés sur

les champs de bataille. Les personnes moins fortunées sont affectées aux centuries de fantassins elles-mêmes séparées en plusieurs classes. La première classe regroupe ceux qui ont les moyens de se doter d'un équipement complet : lance, épée, casque, bouclier, cuirasse et jambières. Ils forment les phalanges d'élite. Les plus pauvres ne sont munis que de frondes. Méprisés de tous, ils ne sont pas plus utiles sur un champ de bataille que dans l'économie de la cité. Enfin, l'âge sépare les gens en deux catégories : de 17 à 45 ans, on est bon pour partir à la guerre ; au-delà, on est affecté à la garde de la ville.

Ce nouveau système permet de caler l'investissement militaire au plus près des capacités de la société, mais il a aussi un effet pervers qui a le don d'agacer les sénateurs. Il contribue en effet à briser les anciens réseaux de clientèle des grandes familles. Les gens sont catégorisés en fonction de leurs moyens et non plus en fonction de leurs parrains. Pour un *paterfamilias* tel que vous, il n'existe plus de moyen de pression, la fidélité de vos clients n'est plus acquise.

Le roi justifie ces mesures en arguant qu'elles permettent de lutter contre la corruption. Il n'hésite pas à comparer les traditions romaines à un vieux système mafieux qui n'est plus adapté aux besoins d'une ville en pleine croissance. Quel culot ! Vous n'êtes pas dupe. Par ces mesures, le roi entend surtout briser l'emprise du sénat pour accroître son propre pouvoir.

Autant dire que l'ambiance est à la surchauffe lors des réunions sénatoriales ! L'envie vous démange de renverser le roi pour restaurer l'ancien système, mais ce n'est pas si simple. Fidèles à leurs traditions, vos dirigeants étrusques ont scellé progressivement des alliances matrimoniales avec de nouvelles cités : outre Tarquinia, ils ont obtenu le soutien de Vulci et de Clusium. Si vous vous révoltez, c'est toute une partie du monde étrusque qui vous tombera dessus à bras raccourcis.

Patience, le temps joue en votre faveur. La population romaine est de plus en plus exaspérée par les expéditions militaires à répétition destinées à conquérir de nouvelles terres. Elles ont permis à Rome d'augmenter son emprise sur les petites villes du voisinage, mais

à quel prix ? On ne compte plus le nombre de mères dévastées qui pleurent un fils tombé au combat, ni le nombre de mutilés de guerre. Le petit peuple partage aujourd'hui la colère des riches patriciens, bien que pour des raisons différentes.

Le deuxième signe précurseur de la révolution à venir tient dans un début d'affaiblissement du monde étrusque. Son expansion colossale, terrestre et maritime, a fini par irriter tous ses voisins, notamment deux peuples qui n'ont pas l'habitude de se laisser marcher sur les pieds : les Grecs du sud de l'Italie et les Carthaginois d'Afrique du Nord.

Aujourd'hui c'est une véritable foire d'empoigne qui secoue les eaux de la mer Tyrrhénienne. Tout le monde veut s'arroger le monopole du commerce entre les comptoirs de l'Italie et de l'Espagne, de la Gaule et de l'Afrique. Les Carthaginois n'hésitent plus à adopter des méthodes musclées en menant des raids sur les cités côtières, et l'insécurité est plus grande que jamais dès qu'on franchit les murailles romaines.

Les Grecs du sud de l'Italie se montrent tout aussi hostiles. Depuis que les Étrusques ont pris le contrôle de l'opulente Capoue située en face de Cumes, les aires d'influence se chevauchent, ce qui crée des étincelles. Pour briser cet étau, les Grecs n'hésitent plus à soutenir militairement les autochtones qui se révoltent contre leurs dirigeants étrusques. Ceux-ci n'arrivent plus à se porter sur tous les fronts à la fois. Dispersés depuis la plaine du Pô jusqu'aux confins de la Campanie, ils ont eu les yeux plus gros que le ventre et ils vont le payer cher.

C'est le moment ou jamais de sonner le signal de la révolution romaine ! Avec quelques amis sénateurs, vous parvenez à associer de nombreux centurions à votre projet. Grâce à eux, vous allez pouvoir balayer l'élite étrusque d'une simple pichenette.

En cette année 509 av. J.-C., vous marchez sur le palais pour le putsch du siècle. La garde rapprochée du roi est très vite dépassée, ce qui le contraint à renoncer au trône et à partir en exil. Ainsi tombe le dernier Tarquin qui sera surnommé le Superbe pour souligner la démesure de son orgueil.