

MAGNA

LIVRET DV MONDE



NAVITILIA

I. Légendes et histoire des origines de Magne	3
I.1 La légende d'Optimus et Gaius	3
I.2 Fondations de Magne	3
I.3 La séparation	3
I.4 La Magne des Rois (Ier-IIIe siècle)	3
I.4.1 Le Datium	3
I.4.2 La Trarie	4
I.4.3 Le monde brec	4
II. Les grandes familles Magnaines	6
II.1 Sartorius	6
II.2 Gaius	7
II.3 Optimus	8
II.4 Maximus	9
II.5 Verus	10
III. La République et les citoyens magniens (IV ^e - VIII ^e siècle)	11
III.1 Les conflits entre les patriciens et les plébéiens	11
III.1.1 Les patriciens au pouvoir	11
III.1.2 Le tribunat de la plèbe	11
III.1.3 Loi écrite et droit d'appel	11
III.1.4 L'accès des plébéiens à la magistrature	12
III.2 S.P.Q.M : les institutions du Peuple magnain	9
III.2.1 Les consuls et les autres magistrats	9
III.2.2 Le sénat	14
III.2.3 Le peuple et les comices	14
III.3 Etre citoyen dans un République aristocratique	15
III.3.1 La citoyenneté	15
III.3.2 Les ordres à Magne	15
III.3.3 La noblesse magnaine	16
III.3.4 La campagne électorale	16
III.4 Les Magnains et les dieux	17
III.4.1 Le Sacrifice	19
III.4.2 Les jeux magnains	19
III.4.3 La piété magnaine	19
IV. La République conquérante (IV ^e – VIII ^e siècle)	21
IV.1 L'émergence d'une puissance régionale (290-530)	21
IV.2 La Guerre contre la Brèce (530-600)	21
IV.3 Les Guerres Daltiennes (590-750)	21
IV.4 L'armée magnaine	22
IV.5 La force de mobilisation magnaine	22
IV.6 Une culture virile et militaire	23
IV.7 La prospérité de Magne	23
IV.8 Mutations sociales et culturelles	24
V. Annexes :	25
V.1 Grandes périodes :	25
V.2 Garde Prétorienne	25
V.3 Chemisa et Toge virile	25
V.3.1 La Toge Prétexte :	26
V.3.2 Toge virile	26
V.3.3 Pallium	26
V.3.4 Camisia	26
V.3.5 Tunique	26
V.4 Calendrier Magnain	26
V.5 CORRESPONDANCE	26

Pourquoi Magne et pas Rome ?

Si nous vous proposons de jouer dans un univers para historique, c'est qu'avec d'autres organisateurs de GN et autres murders diplomatiques, nous avons constaté que lorsque les joueurs jouaient dans un univers dont ils connaissaient l'histoire qui suit la période dans laquelle ils jouent, ils ne pouvaient s'empêcher de suivre la dite histoire.

Nous vous proposons donc de jouer dans un univers très proche de la Rome antique, mais à une période qui correspond à peu près à la fin de la République. Mais c'est à vous, les joueurs, qu'il appartient de changer ou non le cour de la destinée de Magne.

Références :

Pour écrire ce livret, l'auteur s'est appuyé en premier lieu sur l'excellent précis de Bernard Klein : « Histoire romaine » chez Librio. Il est également allé piocher sur <http://fr.wikipedia.org/>, sans oublier bien évidemment son magazine préféré : Vae Victis.

Les photos qui illustrent ce livret ont été prises par l'auteur au musée du Louvre.

Association NAUTILIA Île-de-France

MAGNA version 1.

Janvier 2007

I. LEGENDES ET HISTOIRE DES ORIGINES DE MAGNE

I.1 LA LEGENDE D'OPTIMUS ET GAIUS

La légende raconte que Jupiter s'éprit un jour d'une brecque : la belle Fannia, qui était l'épouse d'un simple berger. On raconte également que lorsque ce dernier était absent, Jupiter rendait visite à Fannia. Mais chaque fois, la belle repoussait les avances du bel inconnu.

Fou de rage, Jupiter se métamorphosa en un aigle majestueux, avant de s'envoler vers le pâturage du jeune pâtre. Une tempête alors se déchaîna. Tel un éclair, l'aigle fondit sur une brebis, et l'emmena vers les nuages. Une fois le reste de son troupeau à l'abri, le berger entreprit de l'escalade du Mont Olympe. Parvenu au sommet, il découvrit sa brebis sous les serres de l'aigle. Jupiter choisit ce moment pour reprendre son apparence, et déchaina sa foudre pour punir le mortel d'avoir osé fouler le sol sacré. Abandonné de tous, la belle Fannia, finit par céder aux avances du dieu, et lui donna deux jumeaux Optimus et Gaius.

I.2 FONDATIONS DE MAGNE

Des années plus tard, Fannia révéla à ses fils leurs origines. Les deux garçons se rendirent, par une nuit de fort orage, au temple de Jupiter en Brèce. Mais ils n'y trouvèrent rien. Lorsqu'ils rouvrirent les portes du temple pour en sortir, ils constatèrent qu'ils n'étaient plus en Brèce, mais dans un pays par de là, la mer. Une prophétie annonçait que seuls les fils de Jupiter pourraient ouvrir les portes du temple du Capitole. Lorsque les villageois virent les deux frères ouvrirent les portes, ils les reconnurent comme les fils du Dieu.

Optimus et Gaius décidèrent de s'installer à proximité du temple de leur père, et fondèrent la ville de Magne (en hommage au plus grand des dieux).

I.3 LA SEPARATION

Très vite, les deux frères se distinguèrent par leur différence de tempérament. Gaius était calme et réfléchi, alors qu'Optimus était impétueux et ambitieux. Le premier voulait développer les sciences et les arts, et le second la guerre et les conquêtes.

Deux partis se formèrent autour de chacun des frères. Pour éviter le conflit, les deux frères firent appel au devin Sartorius. Ce dernier prit un agneau et l'offrit en sacrifice aux Dieux, sur une des collines au sud de Magne. Il prédit que le premier

oiseau qui volerait au dessus de la ville désignerait l' élu des dieux : si c'était pendant le jour : Optimus et Gaius, la nuit.

Sartorius attendit pendant 3 jours et 3 nuits, et à la fin de la troisième nuit, une chouette vint survoler la colline, pourchassée par un aigle. C'est ainsi que Gaius devint le premier protecteur de Magne. Optimus choisit quant à lui l'exil, laissant derrière lui sa descendance.



« Pardonner une offense et c'est la porte ouverte à toutes » Publilius Syrus

I.4 LA MAGNE DES ROIS (IER-IIIIE SIECLE)

I.4.1 Le Datium

Magne appartient à la ligue des trente peuples datins dont elle partage la langue. Ils célèbrent un culte commun à Jupiter aux monts Betfains. Les villes du Datium s'organisent en cités¹, avec un roi ou des magistrats et un peuple de citoyens.

¹ Une cité est un Etat, formé d'une communauté organisée de citoyens. Celle-ci est établie sur un territoire dont le centre politique et religieux est une ville.

I.4.2 La Trarie

La Trarie était une région voisine de Magne. Au VIIe siècle, les Trasques unis dans une confédération de douze villes, étendirent leur domination vers le sud. Ils soumièrent Magne et une partie du Datium. Sous le règne des trois derniers rois trasques, Magne connût de grandes évolutions architecturales : construction de la muraille, des égouts, le sénat, des temples de type trasques... L'art de Magne est alors inspiré de l'art trasque, lui-même influencé par les Brecs. L'alphabet magnain a même été emprunté aux Trasques.

I.4.3 Le monde brec

Enfin Magne n'est pas loin de la mer, elle fut donc ouverte à l'influence directe des Brecs qui fondèrent là leurs premières colonies au début du VIIIe siècle.

La période trasque fut très faste pour les magnains. Magne avait déjà une organisation civile complexe, avec un sénat, une assemblée populaire et un roi qui cumule les pouvoirs religieux, militaires et politiques. Mais le dernier Roi Alerston, dit le Superbe (~l'orgueilleux), se serait montré tyrannique. La chute de la royauté fut la conséquence d'une affaire de mœurs dans la famille royale. Codatin et quelques aristocrates, dont Gaius Liberius, chassèrent Alerston en 290. Ils proclamèrent la Liberté et la République : ils deviendront les deux premiers Consuls de la République.



« L'homme sage en temps de paix prépare la guerre » Horace

II. LES GRANDES FAMILLES MAGNAINES

II.1 SARTORIUS

Description : C'est la Gens la plus dévote de tout Magne. Les Sartoriens sont prêtres de pères en fils, ce qui ne les empêche pas non plus de servir dans l'armée comme tous les autres citoyens de Magne. Ces derniers temps, de nouveaux dieux ont été intégrés au panthéon, et les Sartoriens sont conscients du besoin qu'ils ont de bien contrôler les évolutions de la religion.

Divinité protectrice : **Apollon**

Emblème : Un Loup

Couleur : Blanc (*albata*), couleur de la pureté.

Histoire : La légende raconte que les Sartoriens descendraient de Sartorius le devin. La légende raconte que le regard du berger Sartorius se serait posé sur Apollon, et l'aurait rendu aveugle. Pris de compassion pour le vieil homme, le dieu lui aurait accordé le don de divination et la protection du loup qui menaçait jusqu'alors ses brebis. C'est pourquoi, les sculptures représentant le devin lui associent toujours un loup.

La gens Sartorius, a toujours été très impliquée dans la religion magnaine. Les Vestales sont souvent des filles Sartoriennes, et voilà deux siècles que le Rex Sacrorum n'a pas été un de cette gens. La majorité des temples de Magne ont été construits avec leur aide. Ce qui constitue par la même leur principal revenu économique.

Relations avec les autres Gens :

Gaius : Les Sartoriens ont beaucoup de mal avec les idées des Gaiens. Ces derniers sont décadents, et n'ont plus rien à voir avec leur ancêtre légendaire. Les Gaiens ne comprennent pas leur intérêt pour la plèbe, et certains trouvent cela dangereux pour la cité.

Optimus : Les Sartoriens sont plutôt favorables à l'universalisme Optimiens, surtout du point de vue religieux. Cependant ils ne sont pas dupes quand à l'ambition qui dévorent ces derniers.

Maximus : Si les Sartoriens sont les gardiens spirituels de Magne, les Maximiens en sont les gardiens militaires. Même si les deux gens ne se comprennent pas toujours, elles se respectent énormément.

Verus : Les Veriens sont la lèpre de Magne, et c'est une hérésie que de voir des plébéiens assumer des fonctions de magistrats.



II.2 GAIUS

Description : Les Gaiens sont des intellectuels, fervent amateur de sciences et d'arts, ils ont toujours eu une place prédominante au sénat. La plaidoirie est un art dont ils sont passés maîtres.

Architectes, philosophes, mathématiciens et médecins, ils ont toujours eu à cœur d'œuvrer pour le bien de Magne. Ils sont les fervents défenseurs de la République et de la Plèbe.

Cependant certains membres de la Gens, ont affiché des mœurs « brecs », ce qui ne plait pas à tout le monde...

Divinité protectrice : **Minerve**

Emblème : La Chouette (symbole de Minerve)

Couleur : Dorée (*aureada*)

Histoire : D'après la légende, les Gaiens doivent leur statut, à l'intervention de l'animal sacré de Minerve. En reconnaissance de quoi, ils ont fait construire un temple à la déesse sur le Capitole, juste à côté de celui de Jupiter.

En 290, Gaius Liborius renverse le tyran. Depuis lors, ses descendants ont toujours occupé des places de choix au sénat. Ils sont à l'origine de nombreuses lois, et dernièrement leur soutien pour la plèbe leur a valu d'essuyer de nombreuses critiques.

Relations avec les autres gens :

Sartorius : Les Gaiens respectent les Sartoriens, mais ne trouvent rien de plus ennuyeux que de les écouter sermonner. Heureusement que le Sénat n'est pas sous l'influence des Sartoriens car Magne n'en serait pas là aujourd'hui.

Optimus : Ce sont leurs adversaires politiques, les plus virulents et les plus dangereux. Depuis toujours, les deux familles se démarquent l'une de l'autre. Les Optimiens sont des impérialistes, qui détruiraient tous les fondements de la civilisation que les Gaiens ont mis cinq siècles à bâtir. Ils seraient prêts à exterminer les populations au nom de Magne, souillant par la même les rêves des Gaiens.

Maximus : Il est difficile de ne pas reconnaître le mérite de cette famille. Les Gaiens ont un profond respect pour les Maximiens, et sont sûr de trouver en eux les défenseurs de la République. Ils ont parfois cependant du mal à comprendre leur austérité.

Verus : Les Gaiens ont toujours voulu accorder une place importante aux plébéiens. C'est pourquoi ils ont soutenu les Veriens. Maintenant que ces

derniers siègent, certains Gaiens se demandent s'ils n'ont pas ouvert la boîte de pandore. Les autres apprécient sans mesures les orgies organisées par la famille Verus.



II.3 OPTIMUS

Description : L'ambition, pour un Optimien n'est pas un défaut, mais bien une qualité. Ils sont les meilleurs en tout. Ils arrivent même à rivaliser militairement avec les Maximiens.

Les Optimiens aiment à être au cœur de toutes les attentions. De cette gens sont issus les meilleurs auriges du cirque magniens, qui courent naturellement sous la couleur bleue.

Ils se considèrent comme l'élite des patriciens, et n'hésitent pas à faire valoir leur héritage divin. Ce qui les amène souvent à se croire aux dessus des lois.

Divinité protectrice : **Jupiter**

Emblème : L'Aigle

Couleur : Bleu (*veneta*), car le bleu est également la couleur des patriciens.

Histoire : La légende ne leur est pas favorable, ce qui laisse dans le cœur des Optimiens un sentiment de revanche et d'injustice à l'égard des Gaiens. Ils sont les inventeurs de l'impérialisme (qui vient d'imperium), et rêve d'asseoir l'un des leur sur un trône pour en faire un empereur qui illuminera le monde connu. Ils sont les initiateurs de la majorité des campagnes de colonisations, et ont placé leurs parents et clients au poste de gouverneur des nouvelles provinces magnaines.

Relations avec les autres gens :

Sartorius : Les Sartoriens sont les meilleurs alliés des Optimiens. Car ils ne se laissent pas influencés par les folles idées des Gaiens et qu'ils partagent la vision universalistes des Optimiens. A chacun sa place : les Sartoriens dans les temples et les Optimiens sur le trône.

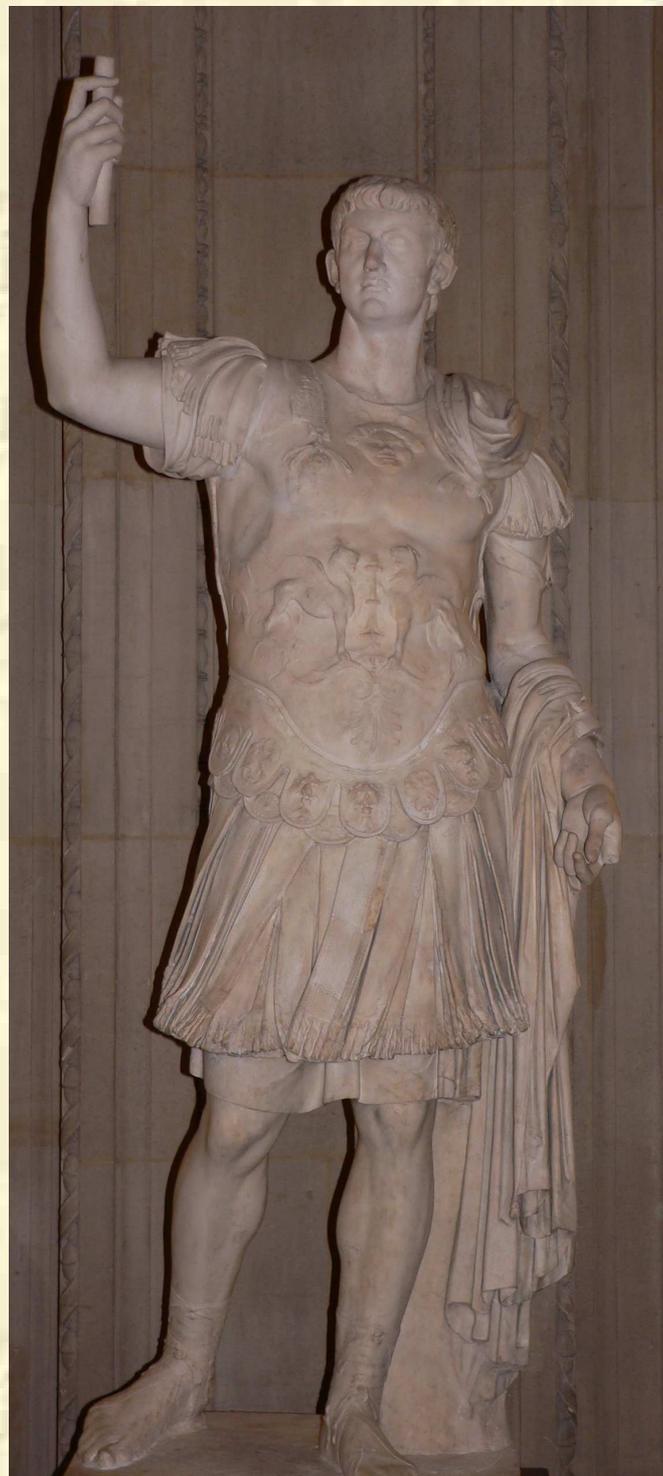
Gaius : C'est simple les Optimiens ont toujours détestés les Gaiens. Dans leur propre version de la légende, l'aigle de leur divin père rattrape la chouette et la tue. Certains Optimiens rêvent secrètement de ce moment, où les Gaiens ne seront plus.

Les Gaiens sont le frein, qui empêche Magne d'atteindre la puissance et la gloire.

Maximus : « Le berger a besoin de chiens pour garder ses brebis. » Les pauvres Maximiens font d'excellents combattants, et c'est important pour Magne, mais ils n'ont pas le génie et l'esprit d'initiative qui font les grands généraux. « Nul n'est parfait, s'il n'est divin ».

Verus : Chacun à une place dans la société magnaine, et les Veriens ne devraient pas siéger,

leur place est avec la plèbe. Ces nouveaux riches, n'ont pas de légitimité parmi les patriciens. Ils valent à peine mieux que des esclaves.



II.4 MAXIMUS

Description : La famille Maximus entretient, depuis longtemps, une grande tradition militaire. Ils incarnent l'honneur et l'excellence. Les enfants mâles de la famille sont préparés dès leurs premières années à l'art de la guerre, pour la défense de Magne. Mais à la différence des Optimiens, les Maximiens placent l'honneur avant la gloire. C'est pour cela qu'on trouve qu'une faible proportion de magistrats Maximiens.

Une fois, leur carrière militaire terminée, les Maximiens se retirent dans leur domaine pour y cultiver la terre, et voir grandir les enfants de leurs enfants.

Les Maximiens sont extrêmement liés à leur famille, à la terre et au sens de l'honneur.

Divinité protectrice : **Mars**

Emblème : Le Lion

Couleur : Rouge (*russata*), car le rouge est également la couleur de l'armée.

Histoire : Magne n'a pas oublié Maximus le sauveur de Magne, en 600. Les Maximiens incarnent depuis les défenseurs de la République, face aux tyrans.

Il est à noter que depuis sa création, la garde prétorienne a toujours eu un Maximien parmi ses préfets.

Relations avec les autres gens :

Sartorius : Les Maximiens sont très pieux. C'est pourquoi ils ont du respect pour cette Gens, qui est entièrement dévoué à leurs services.

Gaius : Même s'ils ne les comprennent pas toujours, les Maximiens apprécient les Gaiens pour leur dévouement à la République. Il est à noter qu'autrefois la famille de Maximus était un client d'un Gaïen.

Optimus : Les Maximiens ne sont pas à l'aise avec les Optimiens. Ces derniers manquent quelque peu d'humilité, et ne sont pas assez à l'écoute de leurs hommes.

Verus : Les Maximiens n'ont rien contre les plébéiens, étant souvent eux-mêmes issue de mariage mixte (patricien/plébéien), mais les Vériens manifestent un trop grand intérêt pour les sesterces aux goûts des Maximiens.



II.5 VERUS

Description : Les Veriens ont su saisir les opportunités qui leur étaient offertes. Ils ont très vite compris les goûts des patriciens pour le luxe, les spectacles... Ils n'ont finalement fait que ramasser ce que les patriciens ne voulaient pas.

Ce sont des individus pas toujours à l'aise dans leur nouveau statut, commette souvent des maladroites d'étiquette.

Cependant, ils ont été à la bonne école de l'éloquence, et bon nombre se font les avocats des plébéiens en détresse. Ils sont très forts pour observer et apprendre très vite.

Ils sont en outre réputés pour les événements qu'ils organisent. Que ce soit leurs écoles de gladiateurs, leurs auriges (qui défient les bleus), ou leurs orgies dignes des dieux de l'Olympe.

De mauvaises langues, prétendraient que certaines écoles de gladiateurs de la Gens, entraîneraient également des assassins loués ensuite aux autres grandes familles.

Divinité protectrice : **Bacchus**

Emblème : La méduse

Couleur : Vert (*prasina*), la couleur de la plèbe.

Histoire : Ancien marchand d'esclave, le tribun Verus obtint sa première victoire en 650, avec la publication par écrit des lois rédigées par une commission spéciale, les décemvirs. Plus tard la pression de plèbe et le soutien de la famille Gaius, permirent l'accession d'un fils de Verus, à la charge de Prêtreur.

La gens Verus est donc la première famille plébéienne à accéder à la magistrature supérieure.

Mais les Veriens ne s'arrêteront pas là, et réclameront bientôt le consulat pour la plèbe.

Relations avec les autres Gens :

Sartorius : Ce sont des intégristes, qui se cachent derrière leurs rituels et leurs traditions. Certainement les adversaires les plus coriaces des Veriens, ils sont sans pitié avec la plèbe.

Gaius : Voilà bien une Gens de personnes éclairés. Que Minerve les protège, car ce sont les alliés les plus sûrs et les mécènes les plus appréciés.

Optimus : Ils sont méprisants, hautains et suffisants. Mais les Veriens sont patients...

Maximus : Ce sont des soldats qui mettent un peu trop leur honneur en avant, de tel sorte qu'on ne les voit guère ni aux jeux, ni aux orgies... dommage !



III. LA REPUBLIQUE ET LES CITOYENS MAGNIENS (IV^E - VIII^E SIECLE)

III.1 LES CONFLITS ENTRE LES PATRICIENS ET LES PLEBEIENS

III.1.1 Les patriciens au pouvoir

La chute de la royauté à Magne s'est traduite par la transmission des pouvoirs du roi à des magistrats élus annuellement par le peuple : la République (*res publica*) est en effet littéralement la « chose du peuple ». Le peuple magnain (*populus*) comprend deux catégories de citoyens : les patriciens et les plébéiens. Les patriciens sont les descendants des *patres*, les membres du sénat de l'époque royale auxquels s'adjoignent encore quelques familles dans les premiers siècles de la république. Chaque famille forme une *gens*² qui comprend aussi un grand nombre de dépendants, les clients, lesquels cultivent les terres des patriciens. L'autre partie de la population magnaine est formée des plébéiens, autrefois exclus de l'exercice du pouvoir. Ces plébéiens sont les citoyens qui n'appartiennent pas au patriciat : ce sont, pour la plupart, de petits propriétaires qui cultivent eux-mêmes leurs terres, les autres vivants à Magne de l'artisanat.

Aux débuts de la République, les patriciens monopolisaient les magistratures, notamment le consulat, et les magistratures supérieures. Ils prétendaient aussi (et certains prétendent encore) être les seuls à maîtriser le droit, et à pouvoir exécuter les rites religieux. Les revendications des plébéiens, surtout des Veriens, cherchèrent à limiter les abus du pouvoir des patriciens avant de réclamer l'accès aux magistratures. A ces conflits politiques vinrent s'ajouter des tensions économiques :

problèmes d'endettement et d'esclavage, de disette, de manque de terres.

III.1.2 Le tribunat de la plèbe

Même s'ils n'exercent pas le pouvoir, les plébéiens sont des citoyens, donc des soldats. Ils sont indispensables à la cité qui est en guerre perpétuelle. Aussi, en cas de conflit avec les patriciens, les plébéiens font une sorte de grève, appelées « sécessions ». A la suite du premier de ces conflits, les plébéiens décidèrent de créer leurs propres institutions : les édiles de la plèbe, pour les questions de ravitaillement, et les tribuns de la plèbe, pour se protéger des abus du pouvoir. Les tribuns peuvent bloquer les décisions d'un magistrat et ont le droit de punir d'une amende et même de mort. Ils bénéficient d'une protection religieuse, la « sacro-sainteté » : quiconque porte la main sur eux est déclaré *sacer*, c'est-à-dire propriété des dieux, maudit en quelque sorte. Ediles et tribuns de la plèbe sont élus par une assemblée, appelée le *concilium plebis* (la « réunion de la plèbe »), qui ne rassemble que les seuls plébéiens. Cette assemblée peut voter des décisions, appelées « plébiscites », qui sont des lois valables pour la plèbe. La plèbe possède aussi son propre temple, dédié à Cérès, Bacchus et Livera : cette triade est comme la réplique plébéienne de la triade du Capitole (Jupiter, Junon et Minerve). Il y a donc en quelque sorte deux séries d'institutions parallèles, celle de la plèbe et celle du peuple.

III.1.3 Loi écrite et droit d'appel

Les plébéiens menés par le tribun Verus, obtinrent une première victoire en 650, avec la publication par écrit des lois rédigées par une commission spéciale, les décemvirs. Cet ensemble forme la loi des XII tables exposées sur le forum. Le simple fait de les publier permit de poser une limite au pouvoir des magistrats. Au même moment, le droit d'appel (la *provocatio*) fut confirmé : aucun magistrat ne peut plus punir un citoyen de Magne sans qu'il puisse faire appel au peuple pour le juger. Ce droit est exercé par l'intermédiaire d'un des tribuns de la plèbe, dont le banc est placé significativement tout près de la prison des condamnés à mort : un tribun peut opposer son veto à toute exécution. A ce jour ce droit n'est applicable que dans l'enceinte de la cité magnaine, mais les Veriens et les Gaiens travaillèrent ensemble à la rendre applicable hors de Magne. Loi écrite et droit d'appel sont les aspects essentiels de la Liberté pour les simples citoyens, plus encore que l'exercice des droits politiques.

² Famille au sens large qui comprend tous ceux qui portent le même gentilice (le nom de famille)

III.1.4 L'accès des plébéiens à la magistrature

Les patriciens (surtout les Sartoriens) refusent aux plébéiens l'accès au consulat pour des motifs religieux : les consuls, en tant que successeurs des rois, détiennent en effet le droit d'auspices. Selon eux, ce droit ne peut se transmettre qu'aux patriciens. Mais la pression de plèbe et le soutien de la famille Gaius, ont permis l'accession pour un tribun de la famille Verus, à la charge de Prêtreur. La gens Verus est donc la première famille plébéienne à accéder à la magistrature supérieure. Son patriarche Gracus Verus bénéficie en effet d'un incroyable soutien populaire et d'une fortune colossale. Il va de soit que les Veriens ne s'arrêteront pas là, et réclameront bientôt le consulat pour le peuple (c'est-à-dire pour eux).

III.2 S.P.Q.M : LES INSTITUTIONS DU PEUPLE MAGNAIN

Depuis l'arrivée des familles plébéiennes (principalement les Veriens) au sein de l'élite magnaine, un équilibre satisfaisant s'est instauré entre les trois pouvoirs complémentaires : les magistrats, le sénat et le peuple. La République semble être unifiée.

III.2.1 Les consuls et les autres magistrats

Les principaux magistrats à Magne sont les deux consuls. En effet, les consuls succèdent au roi dans tous ses pouvoirs, à l'exception de certaines compétences religieuses, dévolues à un prêtre dénommé *rex sacrorum*, « roi des rites sacrés ». Ils exercent un pouvoir très fort, l'*imperium* : il s'agit du pouvoir de commander et punir les citoyens, à l'intérieur de Magne (*imperium domi* = « à la maison ») et à l'extérieur (*imperium militiae*). Le costume du consul et tout l'apparat solennel qui l'entoure sont l'héritage du roi trasque. Il porte la toge prétexte, qui est une toge à bande pourpre et chaque consul est précédé de douze licteurs qui portent les douze faisceaux, composés de baguettes entourant une hache. Les baguettes symbolisent le droit de punir, la hache celui de faire appliquer la peine de mort. Tout un personnel de hérauts (*praecones*) et d'appariteurs (*viatores*) l'escorte et fait le vide autour de lui quand il s'avance. Lorsqu'il exerce ses fonctions judiciaires, il prend place sur un tribunal surélevé. Son attitude, ses gestes, l'expression de son visage doivent traduire toute la solennité et le caractère terrible du pouvoir qu'il exerce. L'autre face du pouvoir auspices,

c'est-à-dire de consulter Jupiter dont l'approbation est nécessaire pour être investi de l'*imperium*, pour partir à la guerre ou pour toute action politique, comme le vote d'une loi. Enfin les consuls sont les magistrats « éponymes » de Magne : ils donnent leur nom à l'année.

Pour les aristocrates, la Liberté est la limitation de ce pouvoir « royal ». Il s'agit en effet d'empêcher quiconque d'exercer, seul, un pouvoir aussi fort sa vie entière et par l'effet de l'hérédité. La Liberté, de ce point de vue, consiste à limiter à une année le pouvoir suprême (l'annalité), à instaurer l'égalité de pouvoir des deux consuls (la collégialité) et l'élection par le peuple. Ces trois critères définissent la notion de magistrature. Seule la dictature échappe à ces critères, mais elle est rarement exercée.

Ceux qui n'exercent pas le pouvoir ont voulu se protéger des abus possibles par le droit d'appel et le tribunat de la plèbe. De là découle un autre point essentiel qui est la nette distinction entre les domaines civil et militaire. L'*imperium* s'exerce en effet différemment à l'intérieur de la Ville et à l'extérieur. Dans la Ville, l'*imperium domi* est limité par le droit d'appel au peuple : les faisceaux des consuls n'y comportent donc pas de hache. L'espace de la ville est un espace civil et paisible, où les citoyens portent la toge blanche. A l'extérieur de la Ville, les consuls exercent l'*imperium militiae* (militaire) qui leur permet de commander l'armée. Ils y conservent le droit de punir de mort les citoyens (civils) sans possibilité d'appel. Mais dès que le consul rentre à Magne, il perd son *imperium militiae*. De même, les soldats ne peuvent entrer en armes à l'intérieur de Magne, sauf à l'occasion d'un triomphe (la garde prétorienne déroge à cette règle).

D'autres magistratures sont héritées du temps des rois. Outre les édiles et les tribuns de la plèbe, il s'agit des questeurs, des édiles curules, des préteurs et des censeurs. Contrairement aux consuls, ils ont des tâches spécialisées et n'ont pas le pouvoir de l'*imperium* des préteurs est inférieur à celui des consuls. Les censeurs sont chargés de recenser les citoyens et de dresser la liste officielle des sénateurs, l'album sénatorial. C'est la raison pour laquelle la censure est devenue une magistrature très prestigieuse que seuls d'anciens consuls peuvent revêtir. Lorsque les guerres menées par Magne se dérouleront sur des théâtres d'opération lointains, l'habitude sera prise de prolonger d'une ou de plusieurs années l'*imperium* d'un consul (ou d'un préteur) : il prend alors le titre de proconsul (ou de propréteur) et n'a que des compétences militaires. Enfin, des lois fixent les règles concernant l'âge et les intervalles entre deux magistratures.

Les magistrats magnains dans l'ordre du *cursus honorum* théorique :

Magistrats (nombre)	Conditions et mode de désignation	Pouvoirs et fonctions
Dictateur Un seul, avec un maître de la cavalerie.	Avoir été consul. Nommé par un consul sur ordre du sénat, pour six mois au maximum.	24 faisceaux et 24 licteurs. <i>Imperium (domi et militiae)</i> supérieur à tous les magistrats. Dirige l'Etat et commande l'armée.
Censeur Deux	Avoir été consul. Etre âgé de 44 ans au moins. Elus par les comices centuriates, tous les cinq ans, pour dix-huit mois. Pour l'instant il n'y a jamais eu de censeurs plébéiens.	Pas de faisceaux. <i>Polestas</i> (seulement pouvoir civil). Recensement des citoyens, liste des sénateurs (<i>lectio</i>) et des chevaliers, gestion des biens et des travaux publics.
Consuls Deux	Avoir été préteur. Etre âgé de 42 ans au moins. Elus par les comices centuriates pour un an.	12 faisceaux et 12 licteurs. <i>Imperium (domi et militiae)</i> . Dirigent l'Etat et commandent l'armée. Droit de convoquer le peuple et le Sénat, de proposer des lois.
Prêteurs Huit	Normalement avoir été questeur. Etre âgé de 39 ans au moins. Elus par les comices centuriates pour un an.	2 faisceaux à Magne (pour les prêteurs chargés de la justice) ; 6 faisceaux dans les provinces. <i>Imperium domi et militiae</i> . Peuvent remplacer les consuls à Magne en leur absence.
Ediles Quatre (deux édiles de la plèbe et deux édiles curules)	Normalement avoir été questeur. Etre âgé de 36 ans au moins. Elus par les comices tributes pour un an.	Pas de faisceaux. <i>Potestas</i> . Surveillance des marchés, approvisionnement, entretien des rues, organisation des jeux.
Tribuns de la plèbe Dix	Etre plébéien. Peuvent être élus directement sans avoir été questeurs (mais ils le sont généralement). Elus par les comices tributes pour un an.	<i>Potestas</i> , sacro-sainteté. Pouvoir de s'opposer à toute décision d'un magistrat ou du sénat (<i>veto</i> , <i>intercessio</i>) Droit de convoquer la plèbe (en fait les comices tributes) et de proposer des plébiscites qui ont force de loi ; d'infliger des amendes et la peine de mort. Défense des citoyens (<i>jus auxilii</i>)
Questeurs Dix	Dix ans de service militaire ; être chevalier. Etre âgé de 30 ans au moins. Elus par les comices tributes pour un an.	Pas de faisceaux. A Magne, gestion du Trésor public, des archives, adjoints des consuls (deux par consul). Un questeur dans chaque province.



« Ceux qui sont à la tête des états devraient être les seuls à avoir le privilège du mensonge » Platon

III.2.2 Le sénat

Le sénat est un héritage de l'époque royale : c'était le conseil du roi composé des *patres* (les pères des familles « patriciennes »), c'est-à-dire l'aristocratie magnaine. Sous la République, c'est une assemblée de 300 membres. Il est composé des anciens magistrats. La liste officielle en est dressée tous les cinq ans par les censeurs qui peuvent en exclure les membres qu'ils jugent indignes.

Le sénat ne peut se réunir que dans un espace religieusement inauguré, un *templum*³ ; il dispose sur le forum d'un bâtiment spécial appelé la curie mais peut se réunir dans un temple, par exemple dans celui de Jupiter au Capitole.

Le sénat a des compétences multiples. Il autorise les nouveaux cultes, l'édification des temples ou décide des mesures religieuses à prendre en cas de crise. Il contrôle les finances de l'Etat et vote les sommes allouées aux magistrats qui doivent ensuite rendre des comptes. Il reçoit ou envoie les ambassades : il est donc responsable des affaires extérieures, même si un traité doit être approuvé par un vote du peuple. La force du sénat est d'être une assemblée permanente qui est composée des anciens magistrats, donc de l'aristocratie de Magne. Il dispose ainsi d'une très grande autorité, l'*auctoritas*. Il doit être consulté par les magistrats pour toute affaire importante et ses avis, décrets ou *sénatus-sultes*, une fois votés, ont un grand poids et presque force de loi.

III.2.3 Le peuple et les comices

Le troisième pouvoir à Magne est exercé par l'ensemble des citoyens qui forment le peuple, le *populus*. Convoqué par un magistrat, le peuple se

réunit en assemblées appelées comices pour les élections des magistrats et le vote des lois. Il existe deux types de comices, les comices tributes et les comices centuriates, dans lesquels les citoyens sont répartis différemment.

En effet, chaque citoyen est recensé de deux manières par les censeurs. Il est inscrit dans l'une des trente-cinq tribus, selon son *origo*, c'est-à-dire la région dont sa famille est originaire. Les noms d'un citoyen comportent toujours la mention de sa tribu. Chacune des tribus correspond à une partie du territoire magnain : quatre d'entre elles, dites urbaines, regroupent les citoyens de la ville de Magne, les trente et une autres, dites rustiques, les citoyens répartis sur le reste du territoire. Le citoyen est, d'autre part, classé, selon sa fortune, dans l'une des cinq classes et l'une des cent quatre-vingt-quinze centuries pour déterminer ses obligations fiscales et militaires. La première classe regroupe les propriétaires les plus riches ; les plus modestes sont répartis dans les quatre autres classes par degré de fortune. Les plus pauvres sont « hors classe » et ceux qui n'ont rien du tout, les « prolétaires », sont regroupés dans une seule centurie. La première classe comprend un peu plus de la moitié des centuries : dix-huit centuries de citoyens capables de payer un cheval et son équipement, les « chevaliers », et quatre-vingts centuries de fantassins.

Cette double répartition des citoyens est très importante pour comprendre le mécanisme de vote. Le droit de vote aux comices peut être exercé par tout citoyen, mais les votes sont comptés par tribu ou par centurie, qui comptent chacune pour une voix. Dans le cadre des comices tributes, il faut que dix-huit tribus sur trente cinq votent dans le même sens pour qu'une loi soit votée. Or, certaines tribus comportent un très grand nombre de citoyens, par exemple les quatre tribus urbaines, et d'autres beaucoup moins. Dans le cadre des comices centuriates, l'inégalité est plus flagrante encore : il suffit que la première classe vote dans le même sens pour atteindre la majorité puisqu'elle comporte quatre-vingt-dix-huit centuries sur cent quatre-vingt-quinze. Il est rarement nécessaire de faire voter les centuries des classes inférieures, sauf en cas de désaccord entre les plus riches, puisque le vote s'interrompt dès que la majorité est atteinte. Les Magnains estiment que l'influence politique doit être proportionnée à la participation à l'effort collectif : les plus riches ont plus de poids dans les comices, mais ils paient aussi plus d'impôts et servent plus souvent dans l'armée ; les très pauvres n'ont pratiquement aucun poids, mais ne paient pas d'impôts et ne servent pas dans l'armée.

Les comices tributes sont convoqués ordinairement sur le forum, dans un lieu appelé le *comitium*, aménagé en face du sénat. Ils ont surtout pour fonction de voter des lois, notamment celles

³ Inauguré : prendre les augures, acte nécessaire pour consacrer religieusement un lieu. Un *templum* est un espace inauguré, de forme rectangulaire et orienté selon les directions cardinales (nord-sud). Le mot « temple » désigne la demeure (*aedes* en latin) d'un dieu. La curie est un *templum* mais pas un temple (*aedes*)

proposées par les tribuns de la plèbe. Les comices centuriates ne peuvent se réunir qu'en dehors du pomérium, car leur organisation est liée à l'armée. Un enclos, appelé les *saepa*, est aménagé à cet effet sur le champ de Mars. Leur rôle principal est d'élire les magistrats qui exercent un *imperium* (consuls et préteurs) ainsi que les censeurs. Ils votent également les lois. Ils jugent les citoyens passibles de mort (justice en général limitée à la haute trahison)

Le peuple réuni en comices exerce donc deux pouvoirs essentiels : l'élection des magistrats et le vote des lois. En ce sens, on peut dire que la République est une forme de démocratie. La formule qui désigne Magne, lorsqu'elle agit en tant qu'Etat, et « *senatus populusque Magnus* » (S.P.Q.M.), « le sénat et le peuple magnain ». Cependant, ce sont les magistrats qui ont le rôle actif : ils sont les seuls à pouvoir proposer une loi. Les comices ne délibèrent pas : ils ne peuvent que répondre par oui ou par non. Cependant, celui qui propose la loi doit la faire afficher vingt-quatre jours à l'avance, la présenter au sénat et peut convoquer au forum une assemblée informelle (qu'on appelle *contio*) pour l'expliquer et la justifier.

III.3 ETRE CITOYEN DANS UN REPUBLIQUE ARISTOCRATIQUE

Les citoyens magnains bénéficient tous de la protection de la loi et de droits civils (mariages, propriété, transactions commerciales) mais n'exercent pas les mêmes droits politiques.

III.3.1 La citoyenneté

La pleine citoyenneté est réservée à l'homme adulte (plus de 17 ans) et marié. Les enfants sont en effet sous la tutelle du père et les filles passent de celle de leur père à celle de leur époux. Comme dans les cités brecques, la citoyenneté s'acquiert par la naissance quand un enfant est fils de citoyens mariés légalement : il est alors dit ingénu (de naissance libre). L'originalité de Magne par rapport aux Brecques est d'accorder assez facilement la citoyenneté. En effet, les esclaves dans les règles par un maître magnain deviennent automatiquement citoyens. La citoyenneté peut être aussi octroyée à des étrangers (des « pérégrins », selon le terme magnain), individuellement ou même collectivement quand Magne décide d'annexer un territoire. Cette citoyenneté acquise peut être incomplète, par exemple sans le droit de vote (*sine suffragio*). L'ingénuité reste une condition nécessaire pour exercer la plupart des fonctions

publiques : les affranchis et les étrangers naturalisés en sont donc exclus.

S'il est propriétaire, les devoirs du citoyen sont nombreux et prenants. Tout citoyen est mobilisable de 17 ans à 60 ans, même si les levées se font généralement parmi les *juniores* de 17 ans à 46 ans plutôt que parmi les *seniores*. Comme Magne n'a jusqu'à présent connu aucune année de paix, peu échappent au service militaire. Le nombre de campagnes annuelles auxquelles un citoyen est astreint est limité à seize.

L'exercice du droit de vote aux comices prend également beaucoup de temps. Il faut se déplacer plusieurs fois à Magne, car les votes de loi et les élections n'ont pas lieu en même temps. Les procédures de vote sont longues et compliquées. Il est évident que seuls les plus riches, ou ceux qui résident à Magne, sont à même de venir régulièrement.



« Le désir de sécurité accompagne toute noble et grande entreprise. » Tacite

III.3.2 Les ordres à Magne

Tous les citoyens sont électeurs mais ils ne sont pas tous éligibles, car les fonctions les plus importantes sont de fait et de droit réservées aux plus honorables et aux plus riches. Or, à Magne, la hiérarchie sociale est déterminée par l'exercice des fonctions publiques qualifiées d'« honores » (*honores*).

Parmi les citoyens les plus riches, les censeurs choisissent ceux qu'ils jugent dignes d'être inscrits dans les centuries de chevaliers. Ce nom vient du fait qu'ils servaient à l'origine dans la cavalerie. Pour être chevalier, il faut en outre posséder une fortune minimale de 400000 sesterces et être de naissance libre. Il s'agit d'un groupe de quelques milliers de citoyens qui forme l'ordre équestre. Les officiers supérieurs de l'armée et les membres des jurys sont choisis parmi eux. Seul un chevalier peut être élu aux magistratures. Une fois élu magistrat, en général comme questeur, il devient sénateur après sa sortie de charge et appartient désormais à l'ordre sénatorial, le plus élevé en dignité. A l'intérieur du groupe des sénateurs, il existe encore une hiérarchie déterminée selon les magistratures revêtues et les consulaires (anciens consuls), puis les anciens préteurs et ainsi de suite jusqu'aux sénateurs les plus récents. L'ordre de prise de parole au sénat suit ce classement. Les consulaires, parce qu'ils ont exercé le pouvoir suprême, forment le groupe dirigeant de la République. Comme il n'y a que deux consuls par an, ils ne sont que quelques dizaines.

III.3.3 La noblesse magnaine

L'appartenance à l'ordre équestre et à l'ordre sénatorial n'est pas héréditaire, mais un fils de chevalier ou un fils de sénateur a des chances sérieuses de suivre les pas de son père. La notion d'hérédité n'est cependant pas absente à Magne. En effet, les patriciens le sont de naissance et tout descendant de patricien, surtout s'il est consulaire, est considéré comme noble. C'est pourquoi les Veriens lorgnent de plus en plus sur la charge de consul afin « d'anoblir » leur famille.

Le premier d'une famille à avoir été consul est appelé « homme nouveau ». Une famille noble se distingue des autres familles par le grand nombre d'« images » des ancêtres qu'elle fait défiler lors des funérailles.

La compétition des consulaires est rude car tout dépend de l'élection. Certaines familles

disparaissent des fastes consulaires⁴, provisoirement ou sur plusieurs générations, d'autres dominent la scène pendant un temps. Actuellement quatre familles patriciennes (Maximii, Optimii, Gaii et Sartorii) dominent la scène. Mais les Vériers ont fait depuis peu leur apparition sur la scène politique, et semblent bien déterminés à s'y installer durablement.

III.3.4 La campagne électorale

Pour ceux qui aspirent à faire carrière de magistrat, si possible jusqu'au consulat, la citoyenneté est un « métier » à temps plein. Il leur faut d'abord faire dix ans de service militaire, et pour chaque magistrature, il faut faire une campagne électorale. Chaque chef de famille a son réseau de clients⁵ à qui il doit soutien et protection comme « patron » en échange de leur fidélité. Le soutien d'autres sénateurs, des chevaliers et des autres citoyens riches, qualifiés d'« amis » et dont le poids déterminant dans les comices centuriates, est indispensable. La maison d'un sénateur, sa *domus*, doit être ouverte : chaque matin, le maître reçoit dans son *atrium* ses clients et amis qui viennent lui faire leur *salutatio*. Lui-même rend visite à quelqu'un de plus influent. Après cela, il descend au forum accompagné par le maximum d'amis et d'obligés. Il lui faut rendre des services, écrire des billets de recommandation ou de remerciement, recevoir le soir pour des banquets, siéger régulièrement au sénat et surtout participer aux procès comme juge, témoin, accusateur ou avocat. Le régime républicain est aristocratique (gouvernement des meilleurs) : il accorde une place prédominante à l'élite de la société (nobles, sénateurs, chevaliers), même s'il a tendance à devenir oligarchique (gouvernement par un petit nombre). La grande affaire des Magnains est alors la guerre, qui est aussi le principal sujet politique.

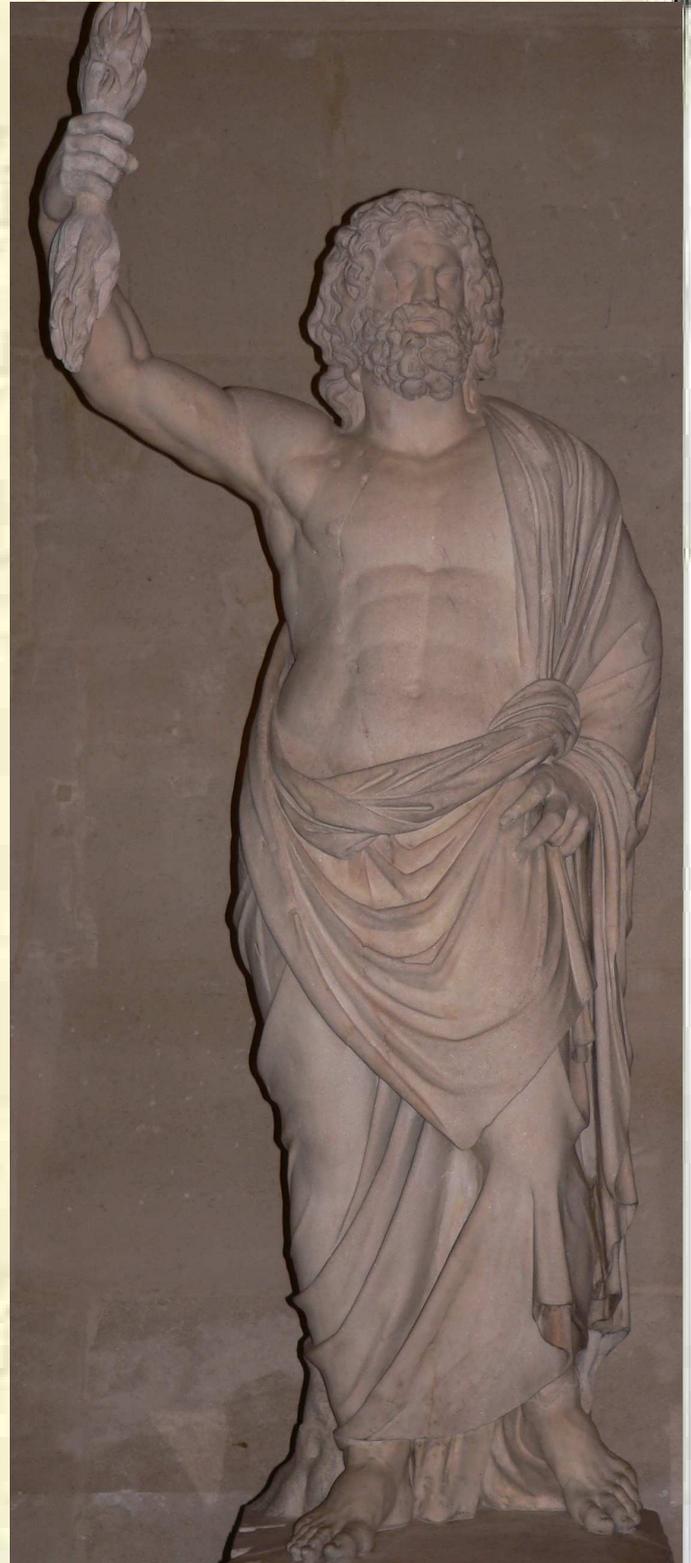
⁴ Liste des consuls, année par année. Les fastes sont le calendrier officiel magnain.

⁵ La plupart des clients sont les affranchis d'un maître, mais ce sont aussi tous les gens à qui il a rendu un service, par exemple comme avocat qui se dit aussi « patron ». Certains grands personnages ont des rois ou des peuples entiers dans leur clientèle.

L'ambition de tout aristocrate est d'être élu consul, de mener une guerre victorieuse et de mériter un triomphe. Les victoires apparaissent tout de même comme le fruit d'une entreprise collective, commune à tous les citoyens magnains. Malgré les inégalités sociales, les nobles et les sénateurs en général sont tenus à un certain type de comportement : austérité des mœurs, frugalité, modestie du train de vie et respect à l'égard des simples citoyens, qui sont soldats et électeurs. La grande majorité des citoyens magnains est formée de paysans propriétaires exploitant leurs terres. La fortune des sénateurs est sans doute bien supérieure, mais l'écart n'est pas encore considérable.

III.4 LES MAGNAINS ET LES DIEUX

A Magne, religion pouvoir et politique sont indissociables. Comme on l'a vu, tout acte public nécessite un acte religieux. La religion y concerne donc la collectivité tout entière. Le culte a pour objectif de s'assurer la victoire. Les nombreux rites sont sous la responsabilité des magistrats et prêtres de Magne. Ces derniers sont regroupés en collèges ou en « compagnies » (appelées « sodalités »). Ils sont recrutés d'abord par cooptation, puis par l'élection par les comices tributes pour les quatre grands collèges, suivant une procédure compliquée. Ils sont choisis parmi les citoyens les plus éminents, souvent des sénateurs, tous patriciens (jusqu'à présent). Les prêtres magnains sont des hommes comme les autres. Il n'y a pas de caste entièrement consacrée au culte d'un dieu : même les Vestales n'exercent leur sacerdoce, qui les contraint à la virginité, que pendant trente ans. En fait, tous les citoyens magnains sont en quelque sorte prêtres, puisque chaque père de famille est tenu d'assurer les cultes familiaux. Les prêtres des quatre collèges majeurs sont essentiellement chargés d'assister ou de conseiller les magistrats dans leurs actes religieux. Ceux des sodalités n'ont pour rôle que d'exécuter certains rites, souvent très anciens, une ou deux fois dans l'année. Cependant la ferveur des membres de la famille Sartorius est légendaire, ce qui fait que nombre d'entre eux, occupe des places dominantes des différents collèges.



Les principaux collèges de prêtres magnains :

Collèges	Composition	Rôle(s)
Le collège des pontifes	- Neuf pontifes dont le grand pontife qui préside le collège ;	- Conseiller les magistrats, le sénat et les autres prêtres sur les règles des rites à accomplir. - Etablir le calendrier religieux.
	- Le <i>rex sacrorum</i> (roi des rites sacrés) et son épouse, la <i>regina sacrorum</i> ;	- Surveiller les temples et autres lieux sacrés (autels, bois sacrés, nécropoles etc.)
	- Trois flamines majeurs, de Jupiter, Mars et Quirinus et leurs épouses, les flaminiques ;	- Exécuter certains rites ou être présent à certaines cérémonies.
	- Douze flamines mineurs ;	
	- Six Vestales, présidées par la grande Vestale.	- S'occuper de l'entretien du foyer public de Vesta.
Le collège des augures	- Neuf augures	- Assister les magistrats pour la prise des auspices. - Exécuter les rites nécessaires pour inaugurer un <i>templum</i> (= un espace sacré orienté selon les quatre directions cardinales).
Le collège des Dix, chargé des rites (<i>decemviri sacris faciundis</i>)	- Dix prêtres	- Garder et consulter, sur ordre du sénat, les Livres sibyllins (recueil d'oracles d'une prophétesse d'apollon appelée la Sibylle). - S'occuper en général des cultes d'origines étrangères.
Le collège des Trois, chargé des banquets (<i>septemviri epulonum</i>)	- Sept prêtres	- Organiser les banquets sacrés et les jeux publics.
Les saliens	- Vingt-quatre prêtres, en deux « compagnies » : les douze saliens du Balatin et les douze saliens du Guirinal	- Exécuter les danses guerrières ouvrant et fermant la saison de la guerre (19 mars et 19 octobre), en l'honneur de Mars. Les saliens portent des lances et des boucliers sacrés de Mars dont l'un est tombé miraculeusement du ciel.
Les fétiaux	Vingt, agissant par deux	- Annoncer les décisions diplomatiques du sénat et exécuter les rites nécessaires à la déclaration de guerre (pour qu'elle soit « juste ») et à la conclusion des traités.
Les lupériques	Vingt-quatre en deux compagnies	- Exécuter les rites des lupercales du 15 février : sacrifice d'un bouc et d'un chien ; course autour du Balatin vêtus d'un pagne en peau de bouc ; ils frappent de leur fouet hommes, femmes, bétail, le sol, les maisons afin d'en éliminer les souillures.
Les frères arvales	Douze	Exécuter les rites en l'honneur de Dea Dia au mois de mai.

Les dieux des Magnains sont innombrables ; dieux célestes, dieux infernaux, dieux liés aux activités humaines, aux lieux (les Pénates pour la maison, les Lares pour le foyer domestique, les carrefours ou le terroir...), divinités propres à chaque personne vivante (le Génie de chacun) ou morte (les dieux

Mânes). Pour qu'un dieu soit magnain et bénéficie d'un culte public, il faut qu'il soit reconnu officiellement. Les Magnains lui consacrent alors toujours un lieu avec au moins un autel, parfois une demeure (*aedes*). Ce lieu devient *sacer*, « consacré », c'est-à-dire sa propriété inaliénable.

Les magistrats qui partent en guerre font souvent le vœu d'ériger un temple à une divinité s'ils obtiennent la victoire : de nombreux temples sont ainsi élevés à Magne. Enfin, le sénat peut décider d'installer un nouveau dieu à Magne comme Esculape venu de Brece, à la suite d'une épidémie, ou Cybèle venue d'Orient.

III.4.1 Le Sacrifice

Elever un temple ou un autel ne suffit pas. Il faut aussi consacrer au dieu au moins un jour de « fête » dans l'année pour célébrer son culte. Le rite essentiel est le sacrifice. Il prend généralement la forme d'une offrande d'une ou de plusieurs victimes animales, mâles pour les dieux masculins, femelles pour les dieux féminins, blanches pour les dieux célestes, sombres pour les dieux d'en bas. Ce sacrifice s'accompagne d'offrande de vin et d'encens, de prières et de formules précises à prononcer. La victime est partagée entre le dieu qui reçoit les entrailles brûlées sur l'autel et les hommes qui consomment la viande, sauf pour les dieux infernaux et les dieux Mânes. En ce cas, la victime est entièrement brûlée pour le dieu : c'est l'holocauste.

III.4.2 Les jeux magnains

Parfois, culte prend la forme de grandes fêtes (les *ludi* : les « jeux »). Les jeux sont des réjouissances collectives partagées par les dieux et les citoyens : ils comprennent des spectacles, des sacrifices et une procession des statues des dieux (la *pompe*) qui assistent aux jeux dans leur loge. Les spectacles les plus anciens sont les courses de chars au Grand Cirque (*circenses*). Plus tard sont apparus les jeux scéniques, les chasses d'animaux sauvages (*venationes*), les jeux de gladiateurs (les *munera*). Ces derniers étaient initialement privés et offerts au cours des funérailles des nobles, mais sont

maintenant entrés dans le programme de certains jeux en l'honneur des dieux. Les jeux les plus importants sont célébrés en l'honneur de Jupiter, Apollon, Cybèle, Cérès et Flore.

III.4.3 La piété magnaine

La piété consiste à veiller à ce que les rites institués soient scrupuleusement accomplis et le calendrier religieux respecté. Elle n'est donc pas une affaire de croyance mais de pratique. Chacun est libre de penser ce qu'il veut des dieux, du moment qu'il accomplit ses devoirs religieux dans le cadre de ses fonctions publiques, ou tout simplement comme père de famille. Il arrive parfois que les dieux se manifestent d'eux-mêmes par des signes divers, bizarres ou effrayants, que les Magnains appellent des « prodiges » (coups de foudre, pluies de pierres, statues qui suent, naissances d'animaux monstrueux, ou tout simplement défaites...). Sur ordre du sénat, il faut alors interpréter ce signe, savoir quel dieu, connu ou encore inconnu, est mécontent et pourquoi. Généralement, la cause réside dans une faute, un oubli ou une négligence commis dans un rite : il suffit alors de le recommencer. Parfois, il est nécessaire d'instituer un nouveau culte.

Comme la religion a une incidence directe sur la vie publique, les Magnains ont tendance à l'utiliser contre leurs adversaires politiques. Il suffit, en effet, qu'un augure observe un signe défavorable pour qu'une réunion des comices soit annulée ou bien que des rites n'aient pas été accomplis selon les règles pour qu'une élection soit invalidée.

Les Magnains se sont déjà trouvés confrontés à d'autres dieux, d'autres types de relation à la divinité comme les cultes initiatiques, dits cultes à « mystères » de *myste* qui signifie « initié ». Il s'agit par exemple des adeptes du culte initiatique de Bacchus...



Principaux dieux magnains :

Divinités magnaines	Equivalent grec	Attributions, fonctions, champs d'activité et protections particulières
Apollon	Apollon	Guérison, prophéties, mise en ordre, victoire.
Bellone		Guerre, relations avec l'étranger.
Castor et Pollux	Castor et Pollux	Guerre. Cavaliers. Aristocrates
Cérès	Déméter	Croissance des végétaux (céréales). Matrones (femmes mariées).
Diane	Artemis	Procréation, forêts, nature sauvage. Femmes.
Esculape	Asclépios	Guérison. Médecins et malades.
Faunus	Pan	Marges des terres cultivées.
Flore		Floraison
Grande Mère	Cybèle	Fertilité, maîtrise de la nature sauvage. Magne et les Magnains comme « Troyens ».
Hercule	Héraklès	Succès dans les entreprises risquées. Hommes entreprenants, négociants.
Janus		Commencements, passages.
Junon	Héra	Accouchements. Magne et les Magnains. Les femmes.
Jupiter Capitolin	Zeus	Souveraineté. Magne et les Magnains.
Bacchus	Dionysos	Germination. Passage des enfants à l'âge adulte (prise de la toge virile)
Mars	Arès	Guerre. L'armée
Minerve	Athéna	Techniques. Magne, les Magnains, artisans.
Neptune	Poséidon	Mer et eaux souterraines, guerres sur mer. Marins et marchands qui naviguent.
Palès	Pan	Santé des troupeaux. Bergers et bouviers. Fête le 21 avril.
Quirinus		Activités civiques. Le peuple magnain
Saturne	Cronos	Son temple abrite le trésor public de Magne.
Vénus	Aphrodite	Amour, victoire. Couples, Magne comme mère d'Enée.
Vesta	Hestia	Feu du foyer. Magne et les Magnains
Vulcain	Héphaïstos	Feu, forge.

IV. LA REPUBLIQUE CONQUERANTE (IVE – VIII SIECLE)

La guerre est une situation normale dans le monde antique, en particulier dans le monde des cités. Magne ne fait pas exception à la règle. Ce qui est exceptionnel c'est la colonisation durable.

IV.1 L'EMERGENCE D'UNE PUISSANCE REGIONALE (290-530)

Jusqu'au milieu du V^e siècle, Magne n'est qu'une cité parmi d'autres. Elle a cependant l'avantage d'appartenir à la ligue des trente peuples datins qu'elle parvient progressivement à contrôler. Magne annexe alors l'ensemble des cités voisines, avant de se tourner vers l'orient et la Brèce.

IV.2 LA GUERRE CONTRE LA BRECE (530-600)

La puissance croissante de Magne et son indépendance, va progressivement inquiéter les Brecs et les rois successeurs de l'empereur Cassandre. Mais l'empire brec est divisé, et Magne va se consolider avant d'écraser ses anciens colonisateurs lors d'une bataille mémorable, qui fit la gloire d'un jeune général : Maximus.

La Brèce deviendra très vite un état client puis allié. Laissant ensuite la possibilité aux magnains de regarder vers l'Occident.

IV.3 LES GUERRES DALTIENNES (590-750)

Magne se tourna donc vers la Dalte. Les nombreuses peuplades qui la composent, empêchèrent Magne de la pacifier en une seule fois. Plusieurs campagnes furent même parfois menées de front. C'est durant cette période que la famille Optimii, vit ses membres s'illustrer à la tête des légions.



IV.4 L'ARMÉE MAGNAINE

Au III^e siècle, l'armée magnaine était recrutée parmi les citoyens riches, capables de payer leur équipement. Il n'y avait alors qu'une seule « légion », une unité lourde comparable à la phalange brecque ou tacédonienne. Elle comportait 6 000 hommes, répartis en soixante centuries, armés de boucliers ronds de bronze et de lances longues d'arrêt (l'*hasta*). Les citoyens les plus pauvres fournissaient l'infanterie légère et les plus riches la cavalerie. Cette phalange fut dédoublée en deux légions au IV^e siècle.

A la fin du V^e siècle, l'armée magnaine se transforma. Elle fut constituée de quatre légions plus légères (deux par consul). L'armée fut plus nombreuse et recrutée parmi les citoyens moins aisés, à laquelle s'ajoutent les contingents d'alliés. La légion a un effectif de 4200 fantassins : 3000 soldats armés lourdement, 1200 vélites armés à la légère et 300 cavaliers. Elle fut également subdivisée en soixante manipules. Chaque manipule comprend deux centuries de soixante hommes chacune et devint l'unité tactique fondamentale, avec son enseigne qui est l'instrument de liaison et de commandement. L'intérêt de cette nouvelle organisation tactique de la légion dite « manipulaire » est sa grande souplesse par rapport à la phalange. Sur le terrain, les troupes forment trois lignes : chaque manipule est séparé de son voisin par un intervalle permettant des assauts et des retraites alternés de chaque ligne. Apparût ensuite une nouvelle unité : la cohorte, composée de trois manipules (six centuries). Cette unité plus importante est capable d'exécuter des opérations autonomes. L'armement du légionnaire évolue aussi. Il est constitué d'un bouclier long, rectangulaire ou ovale (le *scutum*), d'une lance de jet (le *pilum*) et d'une épée courte (le *gladius*). La longue lance disparaît. L'armement défensif continue d'être différent selon les classes censitaires : cottes de mailles pour les plus riches, plaques pectorales pour les pauvres.

Les Magnains ont montré leur capacité à évoluer et adapter tactique et armement face aux différents adversaires qu'ils ont à combattre. Ils sont passés maîtres dans l'art de siège. Leur capacité à fabriquer une artillerie de siège, à élever des fortifications autour d'une ville assiégée et à édifier rapidement un camp fortifié pour leurs légions contribue sans nul doute à expliquer leur supériorité sur les autres peuples. Cependant cela n'explique pas tout, et il est vrai que les magnains n'hésitent

pas à emprunter telle arme ou telle organisation à ses adversaires.

IV.5 LA FORCE DE MOBILISATION MAGNAINE

En fait, la supériorité militaire est d'abord une question de ressources, humaines et matérielles. Or Magne a toujours aligné un nombre important de soldats dans ses guerres. Cette capacité s'explique par deux phénomènes : l'augmentation du nombre de citoyens magnains et l'intégration des vaincus dans l'armée magnaine. Pendant les deux siècles où elle n'est qu'une puissance régionale, Magne combat au sein de la confédération datine. A partir du V^e siècle, les Magnains intègrent dans leur corps civique une partie de leurs voisins vaincus : ils annexent leurs territoires et y créent de nouvelles tribus. Magne agrandit ainsi son territoire propre, l'*ager magnus*, et du même coup le nombre de ses citoyens mobilisables. Cette capacité à étendre la citoyenneté les différencie des brecques.

Cependant, Magne n'annexa que ses voisins proches. Elle préfère généralement imposer aux vaincus un traité (un *foeudus*) : ils deviennent ainsi ses alliés, dits « fédérés » ou fiscales. Certains sont spécialisés dans la cavalerie, d'autres dans la marine, comme les cités brecques du Sud. Magne s'est ainsi constitué une énorme réserve mobilisable d'environ 600 000 hommes. Avec les citoyens magnains, cela fait donc 900 000 hommes. Evidemment, Magne ne mobilise qu'une partie de ces hommes pour une guerre, et n'a pas toujours l'avantage numérique sur le champ de bataille. C'est même rarement le cas. L'avantage principal pour Magne est, en fait, de pouvoir surmonter un désastre, même lorsque les pertes sont énormes ou de combattre dans plusieurs secteurs d'opération à la fois. On voit bien que la supériorité de Magne est étroitement liée à des facteurs originaux qui la distinguent des autres cités : sa conception « ouverte » de la citoyenneté et sa politique à l'égard des cités et des peuples voisins, à qui elle laisse leur autonomie tout en les intégrant à son système militaire.



IV.6 UNE CULTURE VIRILE ET MILITAIRE

Les Magnains se distinguent encore par l'importance des valeurs guerrières dans leur société et leurs mentalités. Magne a conservé l'idéal grec du citoyen soldat. Son armée garde un caractère civique et une cohésion sans doute supérieurs à une armée de mercenaires qui formaient l'essentiel des armées hellénistiques. Cependant, lorsque les guerres s'éloignent de Magne, certains citoyens deviennent pratiquement des soldats de métier.

Les Magnains valorisent à un point extrême le courage viril (la *virtus*) et la discipline. Peine de mort (pour désertion ou fuite devant l'ennemi), bastonnade, coups de verges ou amendes punissent les fautes des soldats. Inversement, les soldats obtiennent des récompenses honorifiques. Les simples soldats peuvent recevoir des plaques appelées « phalères », des colliers et des bracelets ; les officiers sont honorés de couronnes diverses, selon l'exploit récompensé. Cette culture virile et militaire se constate aussi dans l'acharnement des Magnains à ne jamais reconnaître une défaite et à combattre jusqu'à la victoire : un traité avec l'ennemi ne se conçoit que s'il est vaincu. L'aristocratie magnaine en est aussi imprégnée. L'éducation des jeunes aristocrates comprend une intense préparation physique et technique. Pour faire une carrière politique, il faut dix années de service militaire et avoir fait preuve de courage et d'aptitude au commandement. La gloire d'un homme et d'une famille réside dans les commandements militaires et les victoires : un homme illustre (*vir illustris*) est un homme de guerre et si possible un triomphateur (*vir triumphalis*). Cette gloire militaire est rappelée lors des funérailles, fait l'objet d'inscriptions sur les temples votifs édifiés par les généraux vainqueurs ou est commémorée par les monuments

honorifiques qui se multiplient à Magne sous la forme de statues, de colonnes puis d'arc de triomphe.

La guerre est, enfin, une grande source de profits, sous la forme de butin et des prisonniers réduits en esclavage. Depuis le VI^e siècle, des tonnes d'or et d'argent, des milliers d'objets précieux et d'œuvres d'art sont emportés à Magne, fruits de nombreux pillage. Les revenus tirés de la guerre et des impôts sur les vaincus sont tels que les citoyens sont depuis exemptés du *tributum*, l'impôt foncier.

Ainsi l'ampleur des effectifs mobilisables, le consensus autour des vertus militaires, les intérêts conjugués de l'aristocratie et des simples citoyens font de Magne une machine de guerre redoutablement efficace, plus encore que les qualités, certes indéniables, de l'organisation de son armée, de son armement ou du « génie » éventuel de ses chefs.

IV.7 LA PROSPERITE DE MAGNE

Magne a connu depuis trois siècles une prospérité croissante. La guerre permanente et la conquête de provinces ont également contribué à ces changements importants dans la société et l'économie qui se traduisent à la fin du VII^e siècle par des tensions et des crises.

Le Datium est une des régions les plus peuplées et les plus urbanisées du monde connu. La population urbaine de Magne s'est accrût dans des proportions gigantesques. Cette croissance est due à l'immigration de citoyens, d'étrangers et d'esclaves. Magne est devenue une ville géante, une « mégapole » et une ville cosmopolite qui concurrence Cassandrie.

La société et l'économie se sont diversifiées. Les grands propriétaires fonciers privilégient les activités spéculatives : la culture de la vigne et

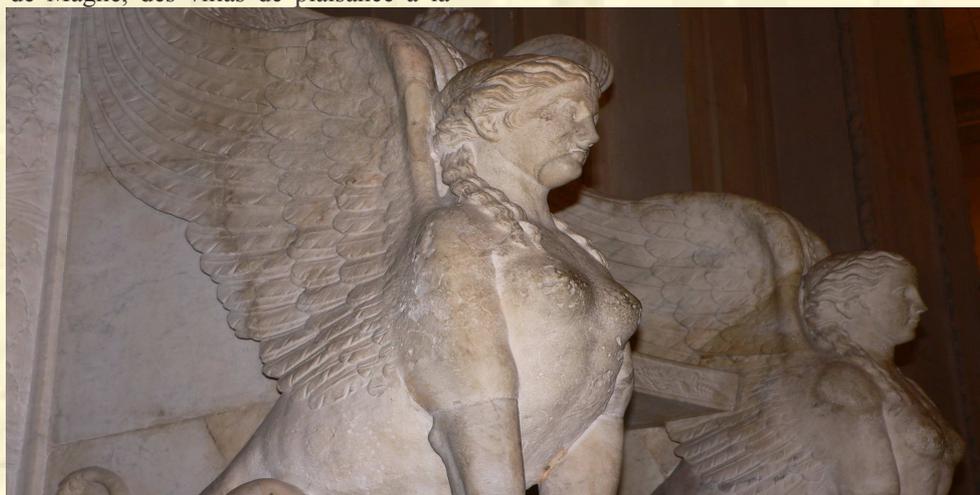
l'élevage s'étendent au détriment des cultures céréalières. Leurs domaines sont organisés autour d'une ou de plusieurs *villae* (fermes) et le travail est assuré par des troupes de nombreux esclaves. Le vin italien s'exporte de plus en plus, par exemple en Dalte, et concurrence les vins brecs. Les activités artisanales et commerciales se développent, en particulier dans le port principal de Magne. La céramique datienne est fabriquée en masse et s'exporte sous forme de petite vaisselle ou d'amphores. Magne crée au VI^e siècle son propre système monétaire de bronze (as et sesterce) et d'argent (denier), mais il devient ensuite le système dominant. Certains Magnains, souvent des Veriens, se spécialisent dans l'affermage des impôts (les « publicains ») et des travaux publics, le commerce ou la banque. Au VII^e siècle, Magne est devenue le centre de l'économie d'échanges du monde connu : la ville se transforme rapidement avec la construction d'immenses entrepôts et d'aqueducs. Les grandes familles rivalisent pour élever des temples (surtout les Sartoriens), des portiques et des basiliques sur le forum ou le champ de Mars. Les sénateurs eux-mêmes s'enrichissent, même si la loi leur interdit, en principe, de faire du commerce maritime. Ils étendent leurs domaines fonciers, profitent des guerres et des gouvernements des provinces, parfois exploitées de manière éhontée.

IV.8 MUTATIONS SOCIALES ET CULTURELLES

L'enrichissement s'accompagne d'un raffinement de la vie quotidienne qui atteint un degré extrême chez les aristocrates, aussi bien dans l'agencement des demeures urbaines (*domus*), des jardins dans la périphérie de Magne, des villas de plaisance à la

campagne ou au bord de la mer que dans l'art de la table ou le mobilier. Les mœurs changent. L'amour devient un art chanté par les poètes, sur le mode sentimental, moqueur, polisson ou plus... Tout en restant condamné ou moqué, l'adultère est courant chez les hommes et les femmes gagnent une liberté jamais vue auparavant. La prostitution, tant féminine que masculine, s'étend. Les mœurs dites « brecques » se répandent dans l'aristocratie magnaine. Ces évolutions sont en effet attribuées à l'influence des Brecs, surtout au sein de la famille Gaii. Mais d'autres (principalement les Sartoriens) s'indignent du luxe importé d'Orient et de la décadence des mœurs qui en découle. Le vieil idéal de l'austérité des mœurs est bien loin. Toutefois, le luxe, le raffinement, les mœurs libres n'empêchent pas d'être par exemple de grands généraux et des meneurs d'hommes. En effet, les Magnains font une nette séparation entre le *negotium*, c'est-à-dire le temps de guerre ou de la politique qui exige retenue, dureté et sérieux et l'*otium*, le temps du repos qui, dans le cadre privé, autorise relâchement, légèreté et frivolité, du moment que les plaisirs ne déteignent pas sur le comportement public.

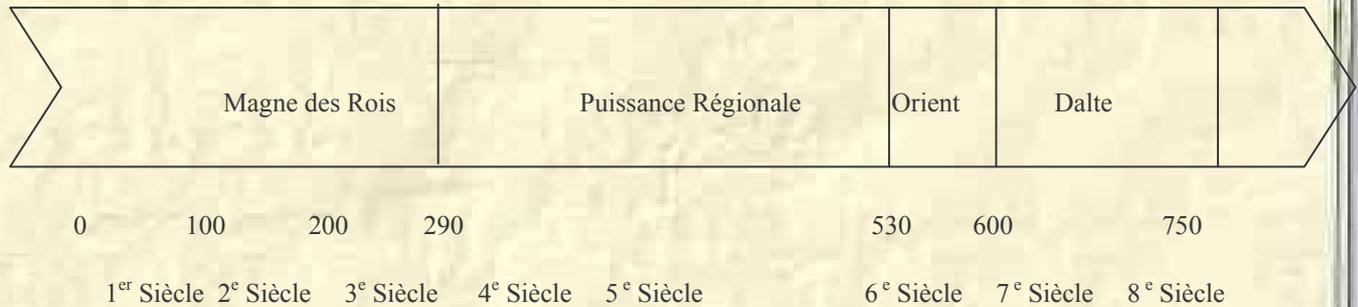
L'influence culturelle brecque est en fait très ancienne à Magne. Elle s'est d'abord répandue par l'intermédiaire des Trasques, puis des cités du Datium sud, enfin elle est venue directement de Brèce ou d'Orient. La littérature datine apparaît comme dépendante de l'hellénisme. Les auteurs datins adaptent des tragédies ou des comédies brecques. Les aristocrates magnains parlent le brec et bon nombre d'entre eux séjournent en Brèce pour leur étude. Ils sont fiers d'être reconnus pour leurs talents oratoires et littéraires, surtout lorsqu'il s'agit de décrire une campagne militaire.



« Seuls les morts ont vu la fin de la guerre » Platon

V. ANNEXES :

V.1 GRANDES PERIODES :



V.2 GARDE PRÉTORIENNE

Emblème : Le Scorpion

Couleur : Pourpre (*purpura*)

A sa tête : les deux préfets du prétoire

La garde prétorienne est une unité de l'armée magnaine constituée de soldats d'élite recruté exclusivement dans le Datium. Elles tirent leur origine du petit groupe d'hommes dont s'entouraient les magistrats républicains connus sous le nom de préteurs et leur nom du camp des légions magnaines où était dressée la tente du commandant de la légion, le prétoire (latin : *prætorium*), quand ils partaient en campagne. C'est l'une des unités militaires les plus célèbres de l'histoire magnaine.

Les consuls étaient d'ordinaire protégés par les licteurs, qui s'installaient également près de leurs tentes à l'armée. Mais en 610 le consul Maximus Aelius créé officiellement la garde prétorienne et ses neufs cohortes (*cohors prætoria*). Il en confie une partie du commandement à son frère. Dès lors il y a toujours eu un Maximus parmi les deux préfets du prétoire.

Elles constituaient la garde rapprochée du consul. Le préfet du Prétoire est toujours un chevalier, et cette fonction est la plus haute de l'ordre équestre. En cas de bataille, les cohortes prétoriennes interviennent comme une ultime réserve.

La solde d'un prétorien est trois fois et demie celle d'un légionnaire, augmentée d'éventuelles primes

de donativum, octroyées par les nouveaux consuls. C'est une prime équivalente à plusieurs années de solde Craints et redoutés de la population et du Sénat, les prétoriens ne jouissent à Magne d'aucune sympathie.

La garde a entièrement installé ses quartiers à l'intérieur de la Ville. Leur camp est situé sur le mont Cabanal, hors de Magne.

Mais Magne dispose également de cohortes urbaines pour défendre la ville et assurer la police.

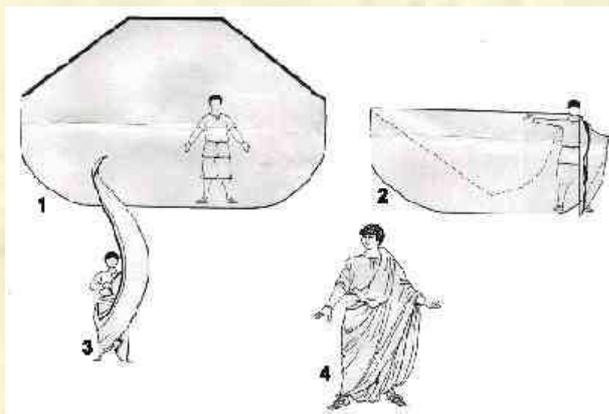
V.3 CHEMISA ET TOGE VIRILE

La toge (*toga*) est le vêtement des citoyens de Magne; elle s'est diffusée à l'aristocratie du monde datinisé. C'est avant tout un costume d'apparat, lourd et encombrant.

A Magne. La tunique magnaine descend au niveau du genou pour les hommes, et sur les chevilles pour les femmes.

La toge semble être le seul vêtement des anciens Magnains. Elle semble être d'origine trasque.

Elle a un diamètre de 6 mètres, et nécessite l'aide de domestiques pour être drapée.



V.4 CALENDRIER MAGNAIN

- I - Martius (*mars*) : 31 jours,
- II - Aprilis (*avril*) : 29 jours,
- III - Maius (*mai*) : 31 jours,
- IV - Iunius (*juin*) : 29 jours,
- V - Quintilis (*juillet*) : 31 jours,
- VI - Sextilis (*août*) : 29 jours,
- VII - September (*septembre*) : 29 jours,
- VIII - October (*octobre*) : 31 jours,
- IX - November (*novembre*) : 29 jours,
- X - December (*décembre*) : 29 jours,
- XI - **Ianuarius** (*janvier*) : 29 jours,
- XII - **Februarius** (*février*) : 28 jours

V.3.1 La Toge Prétexte :

La toge des magistrats et des enfants est bordée d'une bande de couleur (marron pour les enfants, noir pour les sénateurs et pourpre pour les consuls et les préfets du prétoire). Les adolescents quittent la toge prétexte après seize ans, au profit de la toge virile.

V.3.2 Toge virile

Toge blanche, objet d'un rite de passage pour les adolescents magnains : offrande à Juventas, lors des fêtes religieuses Liberalia au printemps. Elle ne sert que comme vêtement cérémoniel de magistrature au Sénat, ou sombre, comme vêtement de deuil.

V.3.3 Pallium

Le pallium est le manteau drapé, plus léger, maintenu par une fibule à l'épaule droite, il ressemble à une cape enveloppante.

V.3.4 Camisia

Tunique d'intérieur (chemise). Pour mieux faire valoir leur appartenance ou leur fidélité à une Gens, les Magnains portent sous la toge la chemisa de la couleur de la dite Gens. Cependant les légionnaires portent tous le rouge à l'exception de la garde prétorienne qui porte le pourpre (violet). Les militaires qui appartiennent à une des cinq grandes Gens portent souvent une écharpe de la couleur de leur Gens ou l'emblème de la famille.

V.3.5 Tunique

Elle est enfilée sur la *camisia*, et peut-être pourvue de manches cousues.

V.5 CORRESPONDANCE

- Rome : Magne
- Latium : Datium
- Betfe : Albe
- Etrurie, Etrusque : Trarie, Trasque
- Grecque : Brecque
- Tarquin : Alerston
- Macédonien : Tacédonien
- Alexandre : Cassandre
- Mont Palatin : Baladin
- Mont Quirinal : Cabanal
- Les Alpes : les Alnes
- Daltie, Daltes : la Gaule Celtique, les Celtes