



# ANTIQUA

**DOMENII**

**DE INTERES**

- Popoare și civilizații.
- Mari comandanți.
- Legende și mituri.
- Bătălii celebre.
- Monumente.
- Curiozități.



**ÎN ACEST  
NUMĂR:**

**Roma Antică**

**Caius Iulius**

**Vae Victis!**

**Bătălia de la  
Cannae**

**Colosseum-  
arena morții**

**Rome-Total War**

**Chercea -  
Pagini de viață**

Revista Cercului de Istorie „VAE VICTIS” – Școala „Nedelcu Chercea” Brăila

ANUL I, NR. 1, OCTOMBRIE 2009



Caius Iulius Caesar

# CUPRINS

## CUPRINS

|                                                           |           |
|-----------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Roma antică.....</b>                                   | <b>3</b>  |
| <b>Caius Iulius Caesar.....</b>                           | <b>7</b>  |
| <b>Bătălia de la Cannae.....</b>                          | <b>9</b>  |
| <b>Vae Victis !.....</b>                                  | <b>12</b> |
| <b>Colosseum - arena morții.....</b>                      | <b>16</b> |
| <b>Chercea - pagini de viață.....</b>                     | <b>18</b> |
| <b>Jocurile de societate în Evul Mediu.....</b>           | <b>20</b> |
| <b>Rome Total War - cronica unui „strategy game”.....</b> | <b>24</b> |
| <b>Aritmograf istoric.....</b>                            | <b>28</b> |
| <b>Umor.....</b>                                          | <b>30</b> |



# ROMA ANTICĂ

Potrivit tradiției, Roma a fost întemeiată în anul 753 î.Hr. de Romulus și Remus, însă cea mai veche așezare descoperită aici datează, potrivit materialelor arheologice, de prin secolul al X-lea î.Hr. De la sfârșitul secolului al VI-lea î.Hr., Roma a devenit centru politic al republicii sclavagiste romane, iar din secolul I î.Hr. al Imperiului roman. În anul 64, în timpul domniei lui Nero, o mare parte a orașului Roma a fost mistuită de incendiu. Reconstructă în timpul Flavilor, Roma a fost mărită, mai ales sub împărații Traian, Adrian și Caracalla. Mutarea capitalei imperiului la Constantinopol (330), împărțirea imperiului (395), căderea Imperiului Roman de Apus (476) și migrațiunea popoarelor au dus la decăderea orașului.

## REGALITATEA ȘI REPUBLICA

Imperiul roman a fost unul dintre cele mai puternice și mai mari state ale lumii antice. Cea mai veche perioadă din istoria Romei este cunoscută în istorie sub denumirea de „perioada regalității”, care ar fi durat, potrivit tradiției, aproximativ două secole și jumătate (753-509 î.Hr.). Organizarea socială a Romei în această perioadă era democrația militară; locuitorii Romei (populus romanus) erau împărțiți în trei triburi a câte zece curii, fiecare curie având câte zece ginți. Principalele instituții ale statului roman incipient erau adunarea bătrânilor (**senatus**), adunarea poporului pe curii (**comitia curiata**), care alegea pe toți magistrații și pe rege (**rex**). În cursul evoluției sale din această perioadă populația Romei s-a împărțit în **patricieni** (aristocrația gentilică) și **plebei** (reprezentanți ai triburilor aservite), amândouă categoriile fiind formate din oameni liberi. În secolul al VI-lea î.Hr. Roma a cunoscut o perioadă de dominație politică etruscă, care a influențat tradiția, instituțiile politice și arhitectura secolelor următoare.

La începutul secolului al VI-lea î.Hr. (potrivit tradiției romane în anul 509 î.Hr.), la Roma s-a instituit **REPUBLICA**, autoritatea regală fiind înlocuită prin aceea a doi magistrați, numiți la început **praetori**, iar apoi **consuli**, aleși dintre patricieni, de către adunarea poporului. Senatul, alcătuit din patricieni, a devenit organul suprem al puterii în republica romană, dând acesteia un caracter net aristocratic. În cursul unui îndelungat proces istoric (sec. VI-III î.Hr.) s-au efectuat importante reforme sociale, care au pus bazele organizării statului roman în forma cunoscută de istorie.



## CRONOLOGIE

- 850-800 î.Hr.: așezarea etruscilor în Italia.
- 753 î.Hr.: întemeierea Romei.
- 753-509 î.Hr.: regalitatea.
- 616-509 î.Hr.: ultimii 3 regi de origine etruscă.
- 494 î.Hr.: prima secesiunea a plebeilor; crearea tribunatului plebeilor.
- 450 î.Hr.: „Cele 12 Table”.
- 443 î.Hr.: instituirea primilor censozi.
- 367 î.Hr.: dreptul plebeilor de a fi aleși consuli.
- 356 î.Hr.: dreptul plebeilor de a fi aleși dictatori.
- 351 î.Hr.: censozi aleși din rândul plebeilor.
- 343-295 î.Hr.: războaiele cu samniții.
- 272 î.Hr.: supunerea cetății Tarent.
- 264-241 î.Hr.: primul război punic.
- 218-202 î.Hr.: al doilea război punic.
- 149-146 î.Hr.: al treilea război punic; provincia Africa.
- 146 î.Hr.: Grecia inclusă provinciei romane Macedonia.
- 134-132 î.Hr.: prima mare răscălă a sclavilor din Sicilia.
- 133 î.Hr.: tribunatul lui Tiberius Gracchus.
- 129 î.Hr.: provincia Asia.
- 123-121 î.Hr.: tribunatul lui Caius Gracchus.
- 122 î.Hr.: Galia Narbonensis – provincie romană.
- 91-88 î.Hr.: războiul cu aliații (socii).
- 88-44 î.Hr.: Burebista.
- 73-71 î.Hr.: răscălă condusă de Spartacus.
- 60 î.Hr.: primul triumvirat (Cezar, Pompei, Crassus).
- 58-50 î.Hr.: cucerirea Galiei de către Cezar.
- 49-45 î.Hr.: războiul civil între Pompei și Cezar.
- 44 î.Hr.: Cezar, dictator pe viață.
- 43 î.Hr.: al doilea triumvirat (Antoniu, Octavian, Lepidus).
- 31 î.Hr.: lupta de la Actium (Antoniu este învins).
- 30 î.Hr.: Egiptul - provincie romană.
- 27 î.Hr.: întemeierea Principatului.



Principalul conținut al istoriei interne a statului roman în perioada republicană timpurie îl constituie lupta plebeilor cu patricienii pentru pământ și pentru egalitate în drepturi politice. Lupta dintre patricieni și plebei încheiată în 287 î.Hr. a dus la importante modificări în structura socială a statului roman; populația liberă a Romei s-a împărțit în caste (**ordines**), în fruntea cărora era noua aristocrație (**nobilitas**), alcătuită din vârfurile patriciene și plebeiene.

### ROMA — STĂPÂNĂ ITALIEI

În a doua jumătate a secolului al V-lea î.Hr., Roma dispunând de o excelentă organizare militară, a inițiat o politică expansionistă în Latium, apoi în Italia. În urma războiului cu coaliția orașelor latine (340-338 î.Hr.), care i-a adus hegemonia în Latium și a războaielor cu samniți (343-341, 327-304 și 298-290 î.Hr.), Roma a cucerit întreaga Italie centrală de pe ambele versanți ai Apeninilor. Apoi, a ajuns în conflict cu orașele grecești din sudul Italiei. În urma războiului cu regele Epirului, **Pyrros** (280-275 î.Hr.), și a asediului Tarentului (272 î.Hr.), Roma a ocupat toată Italia de sud.

După ocuparea Italiei și organizarea ei din punct de vedere politic, social-economic și administrativ, interesele Romei s-au ciocnit de cele ale Cartaginei. Lupta pentru supremație în bazinul mediteranean a dus la cele trei războaie denumite, războaie punice (264-146 î.Hr.).

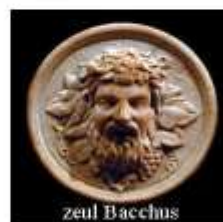
În urma **primului război punic**, Roma a obținut Sicilia, dar forța economică, politică și militară a Cartaginei rămânea aproape intactă. Prin urmare, în cursul celui de-al **doilea război punic** armata cartagineză, condusă de Hannibal, a invadat Italia, pricinuiind armatelor romane înfrângeri zdrobitoare la Lacul Trasimene și mai ales la Cannae. Dar tactica temporizatoare elaborată de generalul Fabius Cunctator, precum și campaniile din Spania și Africa conduse Publius Cornelius Scipio, au hotărât soarta războiului; Cartagina a suferit o grea înfrângere la Zama și a pierdut în favoarea Romei toate posesiunile de peste mări. Astfel în urma celui de-al doilea război punic Roma a obținut hegemonia în bazinul apusean al Mării Mediterane și și-a îndreptat atenția spre răsărit (unde ocupase Iliria) spre Peninsula Balcanică. În urma a trei războaie Macedonia a fost înfrântă și supusă. După înfrângerea unei mari răscoale antiromane

### CELE ȘAPTE COLINE ALE ROMEI

Esquilin  
Viminal  
Quirinal  
Aventin  
Palatin  
Caelius  
Capitolium

### ZEITĂȚI ROMANE

| NUME<br>LATIN  | REGIUNEA STĂPÂNITĂ<br>SAU CALITATEA<br>DOMINANTĂ |
|----------------|--------------------------------------------------|
| <i>Jupiter</i> | Stăpânul zeilor                                  |
| <i>Uranus</i>  | Cerul                                            |
| <i>Saturn</i>  | Timpul                                           |
| <i>Neptun</i>  | Marea și oceanul                                 |
| <i>Pluton</i>  | Infernul, regiunile<br>subpământene              |
| <i>Iunona</i>  | Căsătoria                                        |
| <i>Ceres</i>   | Vegetația                                        |
| <i>Vesta</i>   | Căminul                                          |
| <i>Minerva</i> | Înțelepciunea                                    |
| <i>Apollo</i>  | Artele                                           |
| <i>Diana</i>   | Vânătoarea                                       |
| <i>Marte</i>   | Războiul                                         |
| <i>Mercur</i>  | Comerțul                                         |
| <i>Vulcan</i>  | Focul, meșteșugurile                             |
| <i>Venus</i>   | Dragostea                                        |
| <i>Bachus</i>  | Vinul, beția, petrecerile                        |



zeul Bacchus



(149-148 î.Hr.) Macedonia a fost transformată în provincie romană, iar în 146 î.Hr., după înfrângerea răscoalei Ligii Aheene orașele grecești au fost subordonate provinciei romane Macedonia. În acest timp, Cartagina s-a refăcut din punct de vedere economic; un nou război, **al treilea război punic** (149-146 î.Hr.), provocat de romani, a avut drept rezultat **zdrobirea Cartaginei** (care a fost dărâmată iar posesiunile ei au fost incluse în provincia romană Africa).

După consolidarea stăpânirilor în provincia Balcanică și după zdrobirea Cartaginei, romanii au început ofensiva pentru cucerirea **teritoriilor asiatice**. În 129 î.Hr., Regatul Pergamului și posesiunile sale, a fost transformat în provincie romană; aceeași soartă a împărțit-o Bithynia în 75 î.Hr. În Asia Mică rămânea liber Regatul Pontului, care sub conducerea lui Mithridates al VI-lea Eupator a încheiat în jurul lui o vastă uniune politică îndreptată împotriva Romei. În urma a trei războaie Roma a înfrânt pe Mithridates, ocupând toate teritoriile stăpânite sau controlate de acesta. Profitând de puternica criză politică a statelor elenistice, romanii au înfrânt și au transformat în provincii romane statul Seleucizilor (Siria) (64-63 î.Hr.) și statul Ptolemeilor (Egiptul) (30 î.Hr.), Roma impunându-și astfel hegemonia și în bazinul răsăritean al Mării Mediteraneene.

În secolele II-I î.Hr., ca urma a transformării Romei într-un mare stat maritim, s-au dezvoltat comerțul, capitalul financiar și cămătăresc și a crescut rolul cavalerilor în viața politică și socială a statului. Spre sfârșitul secolului I î.Hr. Roma devenise unul dintre cele mai mari și mai puternice state ale lumii antice. Creșterea imensă a numărului de sclavi în urma războaielor de cucerire și introducerea pe scară largă a muncii acestora în producție au marcat generalizarea modului de producție sclavagist la Roma. Consecințele principale ale acestui fapt au fost: eliminarea treptată a producătorilor liberi, concentrarea pământului în mâinile aristocraților și formarea latifundiilor, precum și ascuțirea contradicțiilor sociale care au provocat o largă mișcare socială pentru înfăptuirea unei reforme agrare, condusă de **frații Caius și Tiberius Gracchus**.

Pe de altă parte, Roma va fi marcată de puternicele răscoale ale sclavilor din Sicilia și de răscoala condusă de Spartacus. În același timp s-au răscolat și aliații italici ai Romei care, deși înfrânți au obținut cetățenia romană. Mișcarea socială a Gracchilor, răscoalele sclavilor, războiul aliaților, complotul lui Catilina au fost semne ale crizei politice și sociale.

#### IMPERIUL

Încercând să rezolve criza, conducătorii armatei, ai cavaleriei și ai plebei, Pompei, Crassus și Cezar s-au unit formând **primul triumvirat** (60 î.Hr.). Lupta pentru putere a luat forme ascutite. După ce în 52 î.Hr. Pompei a fost ales consul fără coleg, instituind în fapt dictatura, Cezar a trecut Rubiconul (49 î.Hr.) în fruntea armatei cu care cucerise Galia, a ocupat întreaga Italie, l-a înfrânt pe Pompei și pe partizanii acestuia devenind conducător unic al statului roman. Senatul l-a numit pe Cezar dictator pe termen nelimitat, tribun pe viață și censor. Reformele înfăptuite de Cezar au netezit calea instaurării imperiului. Lupta pentru putere, care a



continuat și cu mai multă violență după **asasinarea lui Cezar** (44 î.Hr.) s-a sfârșit după un lung război civil cu instituirea Principatului de către Octavian Augustus (27 î.Hr.) în timpul căruia s-a întărit proprietatea funciară mijlocie și s-au dezvoltat meșteșugurile și comerțul. În secolul I î.Hr. și I d.Hr. și mai ales în perioada lui Augustus (numită și epoca de aur a artei și literaturii romane), cultura romană a atins apogeul. Cele mai remarcabile personalități ale epocii au fost oratorul Cicero, poezii Virgiliu, Horațiu, Ovidiu, istoricii Salustius, Cezar, Trogus Pompeius, Titus Livius, Tacitus, Suetonius, naturalistul Plinius cel Bătrân.

O caracteristică importantă a perioadei secolelor I și II d.Hr., a fost întărirea **procesului de romanizare** a provinciilor, unde locul vechilor rânduieli a fost luat de cultura și civilizația superioară a Romei și creșterea rolului provincialilor în viața imperiului. Traian (98-117), primul provincial devenit împărat, i-a înfrânt pe daci în două campanii sângeroase (101-102 și 105-106), transformând cea mai mare parte a Daciei în provincie romană.

În secolul al III-lea Imperiul Roman a intrat în criză; pe plan politic aceasta s-a manifestat prin dese schimbări de împărați în urma războaielor civile dintre pretendenți, prin slăbirea rolului aristocrației senatoriale și creșterea rolului politic al armatei, prin tendințele unor provincii de a se rupe de imperiu (Galia, Hispania, Britania și regatul Palmyrei) și prin rășcoale ale coloniilor și populațiilor supuse. În sec. al III-lea sunt remarcabile domniile împărașilor Septimius Sever, Aurelian și Dioclețian. În timpul lui Aurelian administrația romană a părăsit Dacia, sub presiunea goților și a dacilor liberi (271-275).

Constantin cel Mare (306-337) a continuat reformele sociale și politice ale lui Dioclețian: a împărțit imperiul în patru prefecturi (Galia, Italia, Iliria și Orientul), a mutat capitala la Constantinopol, (oraș clădit de el.) În anul 313 a dat Edictul de la Milano prin care acorda toleranță în favoarea creștinismului.

Dar, sfâșiat de luptele interne pentru putere, de creșterea luptei de clasă, de atacurile popoarelor din afară, Imperiul roman nu mai putea să revină la vechea lui strălucire. La sfârșitul sec. al IV-lea, **Theodosius** (379-395) a realizat împărțirea efectivă a marelui stat roman, după cei doi fii ai săi, Arcadius și Honorius, făcându-și apariția astfel: **Imperiul roman de apus** și **Imperiul roman de răsărit**.

În anul 410 Roma a fost ocupată și jefuită de vizigoții conduși de Alaric și în 455 de vandalii conduși de Genserik. În anul 476 ultimul împărat roman, **Romulus Augustulus**, a fost detronat de Odoacru, comandantul mercenarilor germani și pe teritoriul Italiei s-a constituit primul regat barbar. Imperiul roman de răsărit, adaptându-se dezvoltării istorice, s-a transformat, în urma unor procese complexe, într-un stat feudal cunoscut sub numele de **Imperiul Bizantin** și a continuat să existe până în secolul al XV-lea.

#### CEI ȘAPTE REGI AI ROMEI

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |



# Caius Iulius CAESAR



Marele general, om politic, scriitor și orator roman s-a născut la Roma, într-un cartier plebeian. Familia sa provenea din rândul aristocrației sărăcite. S-a afirmat de tânăr în armata romană, mai întâi în Asia unde tatăl său era guvernator. În cariera politică a urmat linia tatălui său, membru al taberei **popularilor** (partid ce încerca să realizeze unele reforme pentru poporul de rând). După preluarea puterii la Roma de către generalul Sylla (82 î.Hr.), liderul taberei **optimatilor** (bogaților), acesta i-a cerut lui Caesar să divorțeze. Refuzul acestuia a atras după sine condamnarea sa la moarte (preschimbată ulterior în exilare) și confiscarea averii soției sale. Revenit la Roma, după moartea lui Sylla, și-a reluat în anul 68 î.Hr. ascensiunea politică, obținând mai întâi funcția de chestor, apoi de **pontifex maximus** (preot suprem) și **guvernator al Hispaniei**. În scurt timp a ajuns lider al taberei popularilor, apoi s-a evidențiat prin victoriile împotriva rebelilor din Spania.

Pentru a feri Roma de ororile unui război civil a preferat să se alieze cu generalii Marcus Licinius Crassus și Pompeius Magnus, încheind în aceste condiții **primul triumvirat** din anul 60 î.Hr., prin care Republica Romană era împărțită între triumviri pentru a evita eventualele neînțelegeri. Anul următor (59 î.Hr.) a fost ales consul și a trecut la impunerea unor reforme economice și sociale potrivit intereselor triumvirilor. Una dintre acestea a fost cerută de Pompeius: distribuirea pământurilor către veteranii armatei sale și aprobarea politicii duse de acesta în Orient, în timpul războiului împotriva lui Mithridates al VI-lea Eupator. Din anul 58 î.Hr. este numit guvernator al provinciilor Gallia Cisalpină și Gallia Transalpină, pentru o perioadă de cinci ani. În această calitate a declanșat campania de cucerire a întregii Gallii (teritoriul de azi a Franței). În SE Galliei i-a înfrânt pe helveți, apoi a respins atacurile suebilor germanici conduși de Ariovist, a anexat zona Aquitaniei și i-a cucerit pe veneti. Sub comanda sa, pentru prima dată armata romană a pătruns pe teritoriul Germaniei și a debarcat în Britannia, fapte de arme ce au produs o puternică impresie la Roma. În 52 î.Hr. pe fondul unei puternice răscoale a galilor, l-a înfrânt în marea bătălie de la Alesia pe conducătorul acestora, avemul Vercingetorix.

Talentul militar al lui Caesar este ilustrat de descrierea făcută de istoricul Suetoniu în „**Viețile celor doisprezece cezari**”: „*Cezar era cel mai desăvârșit călăreț și militar, rezistând la eforturile cele mai mari. Parcurgea distanțe foarte lungi cu o ușeală de necrezut. E greu de spus dacă dădea dovadă de mai multă de prevedere sau de îndrăzneală în campaniile sale, niciodată nu-și ducea armata fără a cerceta mai înainte drumurile dacă nu cumva era primejdia vreunei capcane dușmane*”. La capătul războiului din Gallia (51 î.Hr.), genialul general și-a terminat opera cu caracter memorialistic „*Commentarii de bello Gallico*” (Însemnări despre războiul cu galii). Victoriile și ambiția sa politică, moartea lui Crassus în 52 î.Hr. și dorința lui Pompeius de a ocupa o poziție dominantă la Roma au determinat reizbucnirea războiului civil. Alături de armata sa (pe care a refuzat să o dizolve la cererea Senatului) Caesar a trecut râul Rubicon, granița dintre Italia și Gallia Cisalpină, prilej cu care a rostit celebra expresie: **Alea jacta est** (Zarul a fost aruncat) îndreptându-se împotriva Romei. După înfrângerea lui Pompei la **Pharsalos** (48 î.Hr.) și uciderea acestuia în Egipt de către Ptolemeu al XIV-lea, Caesar s-a deplasat la gurile Nilului, a ocupat Alexandria și s-a implicat în războiul civil dintre Ptolemeu și Cleopatra, de partea acesteia. Victorios la Alexandria, a instalat-o pe Cleopatra pe tronul Egiptului, apoi a pornit o expediție militară în Asia Mică, împotriva regelui Bosforului, Pharnaces, fiul lui Mithridates al VI-lea Eupator, care încerca să se elibereze de sub tutela Romei. La încheierea acestei expediții, trimitea Senatului celebrul raport alcătuit din numai trei cuvinte: **Veni, vidi, vici** (Am

venit, am văzut, am învins). În 45 î.Hr., a pus capăt războiului civil, după înfrângerea ultimelor centre de rezistență organizate de foștii partizani ai lui Pompei, în Africa de Nord și Spania. Practic în acel moment avea puterea unui monarh absolut, păstrând însă aparențele republicane: concentra în mână sa întreaga putere la Roma...îi fuseseră atribuite toate funcțiile de conducere importante: dictator pe viață, tribun pe viață, chestor, imperator (comandant suprem al armatei), Părinte al Patriei, pontifex maximus.

S-a înconjurat de oameni credincioși lui, pe care îi recompensa cu diverse magistraturi, mărinind în același timp și numărul senatorilor de la 600 la 900. Toate acestea anunțau, în fapt, sfârșitul Republicii Romane. Speriați de puterea pe care ajunsese să o dețină, câțiva senatori rămași fideli valorilor republicane au organizat un complot. La **15 martie 44 î.Hr.**, în preajma organizării unei mari campanii militare împotriva parților, Caesar este asasinat în mijlocul Senatului de un grup de republicani conduși de Marcus Iunius Brutus și Caius Cassius Longinus. Fiul său adoptiv, Octavianus, îi va continua gândirea politică, reușind după un alt sângeros război civil să instaureze Imperiul.

Mihai Toma

Predarea căpeteniei gale Vercingetorix



# BĂTĂLIA DE LA CANNAE



În **secolul al III-lea î.Hr.**, bazinul vestic al Mediteranei era disputat de Roma și Cartagina. Inevitabil, s-a ajuns la război. Comandantul militar al cartaginezilor, pe care romanii îi numeau puni, era Hamilcar Barcas. Generalul cartaginez avea trei fii: Hannibal, Hasdrubal și Mago, "puii de lei" (cum îi plăcea să-i numească), pe care i-a crescut în tabere militare, ca să devină moștenitorii planurilor sale, ai geniului său militar și ai urii sale. Înainte de a pleca în război, Hamilcar l-a pus pe Hannibal, care avea doar 9 ani, să jure pe altarul **zeului suprem Baal**, ură eternă numelui de roman. După moartea tatălui său, la doar 27 de ani, Hannibal a trecut la comanda armatei cartagineze.

## Victoriile "Chiorului"

În **anul 218 î.Hr.**, Hannibal a pornit împotriva Romei, în fruntea a 90.000 de pedestrași, 12.000 de călăreți și 37 de elefanți de luptă, luați mai mult pentru a-i impresiona pe gali decât pentru lupta propriu-zisă. Atacul l-a lansat din **Nova Cartagina**, oraș intermeiat de puni pe coasta de est a Spaniei. Trecerea Pirineilor a însemnat pierderea unor importante efective și a mai mult de jumătate din elefanți. Marea încercare a constituit-o însă trecerea Alpilor, Hannibal ajungând în peninsulă cu doar 40.000 de pedestrași, 10.000 de călăreți și câțiva elefanți. Pierderile au continuat în timpul trecerii mlaștinilor dintre râurile Serchio și Arno; în urma unei infecții, Hannibal și-a pierdut un ochi, ceea ce i-a atras porecla de "Chiorul". Ajuns în câmp deschis, Hannibal s-a dovedit a fi un adversar mai mult decât redutabil pentru legiunile romane. Rând pe rând, armatele romane trimise împotriva lui pentru "a-l pedepsi" au fost învinse la **Ticinus**, la **Trebia** și la **lacul Trasimenus**. Armata romană de la Trasimenus a fost însoțită de negustori de sclavi ce aveau deja pregătite piedici și lanțuri de picioare pentru prizonierii pe care sperau să-i captureze și să-i vândă pe piețele de sclavi, semn că romanii erau încă încrezători în forța legiunilor.

## Pregătirea mării confruntări.

Situația devenise critică. Roma nu-i mai putea opune punului decât o singură armată, la conducerea căreia au fost numiți cei doi consuli: **Lucius Aemilius Paullus** și **Caius Terentius Varro**, fiecare conducând armata câte o zi. Aristocratul Paullus considera că romanii trebuie să fie circumspecți, în timp ce plebeul Varro își dorea o confruntare cât mai grabnică.

Cele două armate s-au întâlnit la **CANNAE** la **2 august 216 î.Hr.** Înaintea bătăliei care urma să hotărască soarta Romei, ostașii romani au jurat că nu se vor teme de nimic, nu vor fugi de pe câmpul de bătălie, nu vor da înapoi nici un pas și nu-și vor părăsi formațiile decât pentru a lua arma altuia sau a-și relua propriile arme. Apropierea confruntării l-a bucurat pe Hannibal. Armata cartagineză nu mai avea provizii, iar hispanii erau gata să treacă de partea romanilor din cauza lipsurilor. Aprovizionarea era greoaie, mai ales că țărani din zonă își transportaseră grânele în orașele întărite, astfel încât Hannibal mai dispunea de provizii doar pentru câteva zile. Râul Aufidus, care curgea pe lângă ambele tabere, dădea prilej de ciocniri între soldații celor două armate potrivnice, veniți să ia apă.

Într-o luptă neorganizată, pentru zădărnicierea acțiunilor prădalnicilor cartaginezi, au murit cam 1.700 de puni, în timp ce din rândurile romanilor și a aliaților acestora au pierit nu mai mult de 100 de oameni. Hannibal nu s-a arătat prea îngrijorat din pricina acestei pierderi; el o consideră mai curând o momeală pentru impetuozitatea lui Varro. Cartaginezul cunoștea însușirile armatei romane la fel de bine ca și pe ale celei punice. Două treimi, din cei 76.000 soldați cît număra armata romană, erau alcătuite din

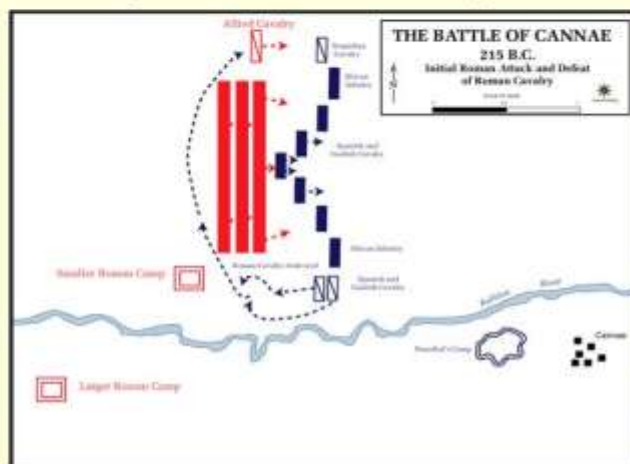
recruți și Hannibal spera ca bătălia să se dea în acele locuri, parcă anume făcute pentru o luptă de cavalerie în care călăreții săi erau de neînvins. În așteptarea bătăliei finale, și-a trimis cavaleria numidă să-i hărțuiască pe romani.

## Hasdrubal și dubla învăluire

Grăbit să obțină o victorie decisivă asupra cartaginezilor, Varro a dat ordin ca **trupele romane** să se așeze în poziție de luptă:

- Paulus urma să conducă cavaleria așezată în **aripa dreaptă** a armatei romane, lângă râul Aufidus, susținută de o linie de pedestrași.
- Varro comanda **aripa stângă** formată din cavaleria și pedestreimea aliaților.
- În **centru** se aflau legiunile romane conduse de Geminus Servilius.

De partea cealaltă, Hannibal i-a opus lui Paullus extraordinara cavalerie galică și hispanică



condusă de cumnatul său, Hasdrubal Gisconidul, principala forță a armatei cartagineze, iar lui Varro cavaleria numidă condusă de Maharbal și cei câțiva elefanți care-i rămăseseră. Centrul armatei cartagineze, o infanterie formată din gali, hispani și africani, era condusă de Hannibal și fratele său Mago. "Ai fi putut crede că armata aceasta de africani e într-o bună măsură romană, într-atât era de dotată cu armele capturate de la romani la Trebia și în mare parte la Trasimenus", afirma Titus Livius. Gali și hispanii stăneau groază atât prin statura lor uriașă cât și prin chipurile fioroase. În plus, efectul psihologic devastator asupra moralului trupelor romane

era sporit de urletele de luptă ale elefanților,celebrul **barritus**, și de coșurile cu vipere pe care punii le aruncau asupra romanilor de la înălțimea elefanților de luptă.Rohul principal în timpul bătăliei, i-a revenit lui Hasdrubal.În timp ce Maharbal a reușit să țină în loc trupele lui Paullus, Hasdrubal a reușit să pulverizeze practic cavaleria aliată condusă de incapabilul Varro.

În acel moment al bătăliei a intervenit geniul lui Hannibal. Centrul armatei cartagineze a început să se retragă, dându-le romanilor senzația că sunt pe cale să obțină victoria. În fapt, legiunile romane nu făceau altceva decât să intre într-un cerc care avea să se închidă în curând. În mod firesc, după victoria asupra aripii stângi romane, Hasdrubal ar fi trebuit să se arunce asupra legionarilor romani din centru, dar Hannibal i-a transmis ordinul să atace din spate trupele conduse de Paullus. Acestea n-au putut rezista iureșului declanșat de cavaleria lui Hasdrubal și africanii lui Maharbal. Prinse ca într-un clește, trupele romane au fost măcelărite. Abia când armata romană a pierdut și aripa dreaptă, impetuoasă cavalerie a lui Hasdrubal s-a întors în aripa din care plecase pentru a închide cercul morții în jurul puținilor supraviețuitori romani.

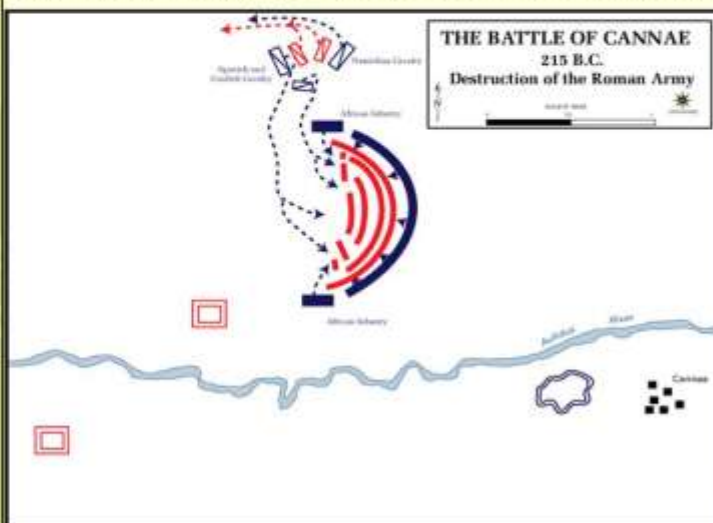
## Dezastrul roman

Oamenii lui Paulus au preferat să moară decât să fugă, iar învingătorii, îndârjiți de întârzierea victoriei, au măcelărit pe cei pe care nu-i puteau alunga. Paulus a murit lovit de o grindină de sulite, după ce fusese rănit de o piatră lansată de un prăstiaș. La Cannae, fuga a fost aproape imposibilă și crăuarea inexistentă. Poate niciodată o armată de asemenea proporții n-a fost distrusă atât de complet pe câmpul de bătălie, cu pierderi minime ale adversarului, ca cea romană de la Cannae.

Hannibal a pierdut 6.000 de oameni, două treimi fiind celți pe care i-a lovit primul atac al legiunilor, în timp ce din cei 76.000 de romani rânduți în ordine de bătaie, 70.000 au rămas pe câmpul de bătălie. Varro, însoțit de 50 de călăreți, a reușit să scape și să se refugieze în Venusia. În bătălia de la Cannae a fost nimicită floarea soldaților și ofițerilor confederației create de romani, a șaptea parte a

italicilor capabili să poarte arme. Romanii au pierdut în această bătălie un consul, doi chestori, 29 de tribuni militari, câțiva foști consuli, pretori sau edili și 80 de senatori ori foști senatori care se înrolaseră voluntar.

A doua zi după bătălie, punii au continuat măcelul în rândurile celor răniți. Mai mulți romani și-au îngropat capetele în țărână, murind sufocați. Din punctul de vedere al Romei, această înfrângere a pus capăt încrederii nețărâmurite pe care o avea în infanteria sa, și a trasat totodată liniile pe care tactica militară avea să le urmeze timp de douăzeci de secole.



### „Hannibal ante portas”

După dezastrul de la Cannae, preț de o lună, la Roma a domnit o spaimă cumplită. Pentru a se apăra de Hannibal, orașul nu mai dispunea decât de o garnizoană, și aceasta slăbită. Matroanele despletite implorau în templele capitoline statuile zeilor. Pentru a recâștiga bunăvoința divinităților, senatul a recurs la sacrificiile umane abandonate cu secole în urmă, arzând doi gali și doi greci. Orice bărbat în stare să poarte arme a fost încorporat sub însemnele orașului. S-au recrutat chiar și sclavi, promițându-li-se

libertatea, în cazul în care Roma ar fi obținut victoria. În orașul celor șapte coline peste tot se auzeau strigăte disperate: **„Hannibal e la porți!”**

### Dezamăgirea lui Maharbal

În urma victoriei de la Cannae, pe când Hannibal era felicitat, Maharbal, comandantul cavaleriei numide, a fost de părere că armata trebuie să plece fără întârziere spre Roma. Numidul s-a oferit să-și îndrume călăreții la Roma și să-i pregătească lui Hannibal o primire triumfală. În fața refuzului lui Hannibal, se zice că Maharbal ar fi exclamat: **„Nu e de mirare că zeii n-au înzestrat un om cu toate darurile... Hannibal, tu știi să învingi, dar nu știi să profiți de victorie!”**

Specialiștii în istoria Romei consideră că întârzierea lui Hannibal din acea zi a fost suficientă pentru că Roma și puterea romană să fie salvate. După entuziasmul inițial al victoriei de la Cannae, conducerea politică a Cartaginei i-a promis lui Hannibal 40.000 de oameni și 40 de elefanți. Ulterior, însă a respins cererile insistente ale generalului care solicita un sprijin mai hotărât, răspunzându-i că un general de talia lui nu are nevoie de ajutor, în măsura în care este într-adevăr învingător. Alături de indecizia lui Hannibal, această hotărâre a contribuit la salvarea Romei. **În următorii cinci ani**, Hannibal a cucerit mai multe orașe din peninsula, petrecându-și iernile la Capua pentru a permite trupelor să se refacă, și a obținut câteva victorii de mai mică importanță. Pe termen lung și fără sprijin din partea Cartaginei, Hannibal nu putea să iasă victorios... Roma mobilizase 25 de noi legiuni, totalizând 200.000 de oameni.

În anul 203 î.Hr. a fost rechemat în țară pentru a conduce rezistența împotriva romanilor care mutaseră războiul în nordul Africii. În **202 î.Hr.** a fost învins la **Zama** de generalul Scipio Africanul. Nevoit să se refugieze în Orient, la curtea lui Antiochos al III-lea al Siriei și apoi la Prusias al Bityniei, a continuat să unească împotriva romanilor și când aceștia au obținut predarea lui, în **183 î.Hr.**, a preferat să se otrăvească, spunând ironic: **„Hai să le redăm romanilor liniștea, dacă tot nu mai au răbdare să aștepte sfârșitul unui bătrân ca mine.”** Avea 67 de ani... Mormântul său se află la **Gebze**, în Turcia de azi.

CAPLEA Florin

# Vae Victis!

**I**n timpuri străvechi, din Peninsula Balcanică, au emigrat, luând diferite direcții, mai multe seminții ale unei familii comune.

Au emigrat **Elienii** care s-au așezat în Elada de azi și apoi s-au răsărit pe coastele Asiei Mici în răsărit și în Italia de sud și în Sicilia, în apus. După ei au emigrat **Italicii** care s-au așezat în Italia; apoi au emigrat și **Celții** care s-au așezat dincolo de Alpi, în Franța de azi și de acolo au trecut spre nord în Britania și Irlanda și spre sud în Spania, unde au început să supună triburile iberice. Numele de **Celți** era numele pe care și-l dădeau chiar ei, iar numele de **Gali** li l-au dat mai târziu Romanii. Seminția aceasta a Celților se deosebea și de Romani și de Greci, deși făceau parte toți din aceeași familie.

Erau înalți, bine legați la trup și purtau mustați și plete lungi spre deosebire de Romani și Greci care își rădeau de obicei capul și buza superioară. Părul lor era blond și îl vopseau roșu, ridicându-l în formă de moț deasupra capului. Purtau o tunică lungă și nădragi, acei celebri „bracae” pe care i-au adoptat, mai ales în armată, și unii dintre Romani. Le plăceau stoffele cu culori vii și mai ales le plăceau podoabele de bronz, argint și aur: coliere, brățări, inele cu care se împodobeau deopotriva și bărbați



și femei. Ca arme aveau un scut lung de lemn, o sabie la fel, făcută pentru tăiat, nu pentru împuns, și sulți. Erau curajoși, foarte temerari și în lupte singulare erau neîntrepuți. Istoricul roman **Sallustius** recunoaște că în vitejie acești Gali erau superiori Romanilor. Erau idealisti, de un idealism cavaleresc și romantic; le plăcea să vorbească frumos și erau plini de avânt, de un avânt irezistibil.

Pe lângă aceste frumoase însușiri, aveau și defecte mari. Erau dezordonați și nu le plăcea disciplina decât în timpul expedițiilor militare. Iubirea de ordine și de supunere, aceste calități „politice” proprii Romanilor, nu o aveau. De aceea nu au putut forma niciodată un stat puternic deși la un moment se întinseră peste o mare parte a lumii cunoscute. Se descurajau lesne și erau foarte schimbăcioși. Iubeau

mult luxul și mai ales aurul și aceasta fatală iubire de aur „aurisacra fames” i-a pierdut. Nu iubeau cultivarea pământului ca Latinii și disprețuiau agricultura că nedemnă de ei. Chiar când s-au așezat în roditoarele câmpii ale Lombardiei nu munceau pământul, ci preferau să trăiască prin pădurile de stejar cu turmele lor de porci din a căror carne se hrăneau. Le plăceau jocurile și petrecerile care mai totdeauna se isprăveau cu certuri sângeroase; neplăcându-le agricultura trăiau mai mult în orașe, și nici viața ordonată și supusă legilor, ca în orașele etrusce sau latine, nu le plăcea.

În afară de expedițiile militare când se supuneau unui conducător sau „brennus”, erau conduși, după cum vedem din istoria lor de mai târziu, de sfaturi de nobili care veneau la adunări însoțiți de toată clineala lor. Aceste adunări erau tumultuoase și de multe ori de la dueluri de vorbe ajungeau la dueluri de săbii.

Religia lor era o religie idealistă, mult mai idealistă ca a Grecilor și mai ales a Romanilor fiindcă credeau în nemurirea sufletului și în comunicările făcute de zei în preajma altarelor codrilor seculari de stejari. N-aveau temple, nici chipuri cioplite de zei. Dintre acești zei adorați în deosebi pe **Taranis-zeul fulgerului** un fel de Jupiter al

Romanilor. Apoi în afară de acest Taranis, mai adorau pe **Teutates** - zeul războiului și al morții, precum și pe **Lugus** - zeul comerțului. Acest lucru ne arată că aveau oarecare înclinare spre comerț sub formă de schimb de obiecte. Negustorii greci și romani, încă din timpuri mai vechi, făceau frumoase afaceri la ei procurându-le obiecte de lux și vinuri. Preoții lor erau **druizii**, care se amestecau și în afacerile politice având chiar dreptul de a excomunica. Erau și preotese **druide** foarte respectate și având toate „darul proorociei”. În afară de druizi tot ca un fel de castă preoțească erau și **barzii**, trubaduri de mai târziu. Barzii le cântau la petreceri și în expedițiile războinice faptele săvârșite de glorioșii lor strămoși, cum le cântau aezii Grecilor din timpurile homerice. Ca și Grecii străvechi, mulți din nobilii Gali se luptau de pe care de război și erau însoțiți de scutierii lor.

Acești Celți au stat ceva vreme în Franța, apoi pe vremea când Etruscii erau încă puternici iar Romanii începuseră și ei să crească în putere, au început, o parte din ei, să treacă Alpii în Italia. Au trecut întâi **Insubrii** și după ce au supus și pe Etrusci, s-au așezat în valea Padului, în Lombardia, formând o țară a lor cu capitala la **Mediolanum** (Milan). A venit apoi altă seminție celtică, aceea a **Cenomaniilor**, care iar i-au mai împins pe Etrusci mai jos și s-au așezat și ei tot în nordul Italiei formând o nouă țară cu orașe ca **Brixia** (Brescia) și **Verona**. A venit în urmă neamul **Boiilor** care și ei au mai cucerit o parte din Etruria, așezându-și capitala chiar în orașul etrusc Felsina și au împins



pe Etrusci în regiunea pe care au ocupat-o mereu de atunci, adică în Toscana de azi. Cei din urmă au venit **Gali Senoni** și au ocupat regiunea de lângă marea Adriatică, între Rimini și Ancona. Acești Gali Senoni erau comandanți de un **brenn**, căruia istoricul **Titus Livius**, de la care luăm aceste amănunte, îi zice **Brennus**, luându-i titlatura drept nume propriu. Așa îi vom zice și noi, fiindcă acest nume a intrat în uz.

Acest Brennus, deși era tânăr, avea tactul și moderația unui bătrân, dar ca orice fiu al națiunii lui, era setos de fapte strălucite și mai ales

bogății mari.

Și a pornit într-o bună dimineață să cucerească orașul **Clusium**, de care auzise că e un oraș plin de averi nesecate. Acestea se petreceau pe la **390 î.Hr** și Clusium nu mai era aceea ce fusese pe vremea marelui rege Porsenna. Era acum un oraș bogat, dar moleșit și fricos. Când au văzut pe temuții Gali, locuitorii orașului s-au închis între zidurile lor de apărare și au trimis soli după ajutor, la cine credeți? Au cerut ajutor tocmai de la Romanii aceia pe care pe vremuri regele lor îi spusese și unise cu o pace rușinoasă.

Romanii, la primirea acestei solii, s-au simțit în primul rând măguliți. Erau mândri și se credeau foarte puternici, norocul favorizându-i mereu și ajutându-i să meargă din cuceriri în cuceriri. De Gali auziseră doar din nume și îi credeau mai mult o bandă de tâlhari prădalnici. De aceea n-au trimis trupe la Clusium, ci numai o solie cu însărcinarea de a ordona Galilor să ridice numai de câțori asediul și să se retragă.

-Cine sunteți voi și în numele cui veniți?, i-a întrebat Brennus pe soli. Știți voi că eu nu primesc ordine decât de la zeii mei?

Și grăind astfel a privit cu o îngăduitoare curiozitate pe acești oameni mici de statură, dar cu chipuri îndrăznețe și trufase.

-Sântem Romani, a răspuns cu aroganță unul din soli. Sântem Romani și să te ferească zeii tăi de a da ochi cu noi ca dușmani!

Brennus a privit o clipă uimit de cutezătorul sol, apoi a izbucnit într-un râs hohotitor.

-Nu vă cunosc și nu vreau să vă cunosc nicodată.



*Lăsați-mă în pace și întorceți-vă acasă.*

Dar solii nu s-au întors și au rămas la Clusium. Ba, mai călcând și dreptul ginților, s-au înrolat în armată Clusiniilor și, unul dintre ei, în lupta ce a urmat, a ucis o căpetenie de-a Galilor. Aceasta era prea mult și Romanii, care se făceau cu moralitatea și iubirea lor de dreptate, departe de a săvârși o faptă vitejească, după cum credeau, săvârșiseră o faptă rușinoasă. Ce urmă de aci, dacă nu războiul și un război just de răzbunare?...

Brennus a fost însă și de astă dată plin de îngăduință, lucru neobișnuit mai ales la un barbar. El s-a mulțumit să trimită o delegație la Roma, cerând să i se predea solii care comiseră nelegiuirea de a fi călcat dreptul ginților.

*Am venit să vă cerem predarea solilor care s-au mântit cu o asemenea faptă,* au spus delegații lui Brennus către senatorii romani. *Conducătorul nostru se mulțumește doar cu atât și cred că și vouă vă convine să lăsați să fie pedepsiți niște oameni care prin fapta lor vă acoperă și pe voi de rușine!*

*-Da, să-i predăm!* au exclamat mulți dintre bătrânii senatorii călăuziți de simțul de onoare și mai ales de prudența oricărui om mai cu experiență. Dar cei mai tineri s-au opus și au început să vocifereze. La aceste vociferări s-a asociat și plebea și părerea cea înțeleaptă a fost respinsă.

Au hotărât, în aplauzele unei mulțimi pline de inconștientă trufie, au hotărât că numai să nu predea pe soli, ba încă i-au ales ca tribuni consulari.

*-Are dreptate vechiul proverb că pe cine vrea să-l piardă Jupiter, aceluia îi ia mai întâi mințile. Și noi suntem acum o ceată de nebuni care vom plăti scump hotărârea noastră,* a spus un senator bătrân și a avut dreptate.

Când s-au întors solii galilor, Brennus tocmai dăduse un ospăț în cinstea căpeteniilor oștirii și toți se ospătau într-o zgomotoasă veselie.

Era o seară frumoasă și senină de vară și afară, la o masă lungă și la lumina torțelor de brad, ședea Brennus și ceata fruntașilor gali. Pe mese fumegau cărnurile de boi și porci fripiți, iar în cupe scintea vinul tyrenian. Brennus era bine dispus și discuta zgomotos

cu ceilalți. Când s-a adus vestea hotărârii romanilor, o clipă a rămas ca încremenit. Apoi a pus să i se mai repete această veste și deodată o furie turbată l-a cuprins. Dând cu pumnul în masă, de s-au zguduit talerele și cupele pline cu vin, a răcnit sălbatic:

*-Asta întrece răbdarea chiar a celui mai fricos dintre fenicieni!...* Pe urmă a tăcut și a stat câțiva timp pe gânduri. Apoi s-a înseninat și a grăit cu glas mai blând.

*-Bine, se vede că așa au hotărât zeii! Se pare că această Romă are bogății mari. Numai cei bogați sunt obraznici și îngâmfăți, căci se bizuie pe aurul adunat. Ei bine, bravi ostași și sfinctici, vom merge asupra Romei și așa vrea să vadă dacă acești Romani vor fi tot atât de truși și nerușinați, când vor face cunoștință cu tășul săbiilor noastre!...*

Urlete zgomotoase de aprobare au acoperit ultimele cuvinte ale mândrului „brenn”.

*-Acum să vină Epodoric, bardul nostru favorit, și să ne cânte iar de faptele strălucite ale înaintașilor noștri, așa cum se obișnuiește la începutul oricărei noi expediții!*

A ordonat și bardul a venit.

Era un bătrân încă verde, frumos la chip și mândru la înfățișare. În mâini ținea o liră mică, pe care, după ce a strunit-o, a început un cântec lung, cu accente când vesele, când triste și languroase. Uneori cântecul părea că se însuflește, căpăta noi avânturi și notele lui deveneau din ce în ce mai vibrante și mai înflăcărâte. Cântărețul a invocat mai întâi pe Teutates, puternicul zeu al războiului și al morții care duce sufletele războinicilor căzuți pe câmpul de luptă în altă lume mai bună și mai demnă de ei, apoi a cântat faptele strălucite ale vechilor strămoși, ajungând cu povestirea lui la timpii mai apropiați.

După ce a celebrat faptele lor de arme, bardul s-a însuflețit din ce în ce, ochii lui păreau să arunce fulgerele unui foc divin și cu glas solemn și inspirat a

încheiat: „O, mare și puternic conducător de oști, o, tu glorios și neînvingător „brenn” bucură-te și fii mulțumit, căci o învelitoare profetică îți cânta azi zeii prin graiul meu. În codrul de stejari din Galia noastră s-a arătat la altarul de sub cel mai străvechi stejar, spiritul lui Hu-Gadan și a vestit că toată suflarea



celtică va avea în curând o menire mare. Neamul nostru, o, prea strălucite "brenn", va cuceri în curând mai toată lumea și se va umple de bogății nenumărate. Va pătrunde departe, despre spre răsărit în Asia cea cu o sută de orașe și va cuceri popoare mari și puternice. Va veni în curând vremea când neamul celtic va fi cel mai glorios și mai temut. Așa au prevestit zeii și așa va fi!"

Urale zgomotoase au acoperit sfârșitul cântării bardului.

Toți erau cuprinși de un delir frenetic, iar Brennus s-a ridicat de la locu-i și, îmbrățișând pe bard, i-a întins o cupă plină cu vin limpede.

-Bea iubite bard, în cinstea victoriei noastre și a celor ce vor urma! Bea și bucură-te de viitorul strălucit ce ne-au hărăzit zeii!

Apoi, ridicând cupa de aur, s-a adresat căpeteniilor:

-În cinstea voastră, viteji tovarăși de luptă. Aflați că Romei!... Înainte doar, și zeii să ne ajute!...

-La Roma!... La Roma!... și strigătele războinicilor s-au contopit într-un huiet detunător care a răsunat până departe, umplând de spaimă pe clusinii care vegheau pe zidurile lor.

-La Roma!... La Roma!...

Și a doua zi, când zorii de vară rumeneau culmile, șaptezeci de mii de gali au pornit spre cetatea care-i jignise, sfidându-i cu atâta cutezanță. Mergeau setoși de răzbunare și de pradă și pe unde treceau lăsa în urmă numai cenușă și case fumegânde.

(va urma)

NEGOIȚĂ Cosmin





Se spune că în urmă cu câteva sute de ani, unul dintre papii de la Roma, a primit o delegație de soli, la Vatican, iar la plecare le-a dăruit o urnă plină cu pământ. Văzând dezamăgirea de pe chipurile lor, papa a luat puțină pământ și a strâns-o în pumnul drept; printre degete s-au scurs atunci câteva picături de sânge... Era pământ din arena Colosseumului...

Chiar dacă este o legendă, tabloul de mai sus ilustrează realitatea: în incinta imensului amfiteatru din Roma, au pierit sute de mii de oameni și numeroase animale, sub ochii unui public pasionat, în cadrul unor spectacole de o cruzime înspăimântătoare.

Istoria Colosseumului începe în anul 72 î.Hr. în vremea împăratului Flavius Vespasian, o dată cu porunca acestuia de a se construi o arenă imensă pentru a recrea și a binedispune cetățenii din Cetatea Eternă. Principala dificultate însă o constituia lacul din apropierea locului ales pentru construcție; acesta fusese construit cu ceva timp înainte de Nero (tiranul care dăduse foc Romei) iar acum trebuia secat. Dar, terenul a rămas îmbibat cu apă și până în ziua de astăzi, experții nu și-au putut explica cum au reușit arhitecții romani să implanteze un astfel de gigant într-un loc atât de puțin favorabil.

Lucrările de construcție au durat opt ani până în anul 80 d.Hr. când a fost inaugurat de împăratul Titus, urmașul lui Vespasian. Ca dimensiuni, amfiteatrul de formă eliptică, avea axa mare de 188 m, axa mică de 156 m și înălțimea de 48 m. Arena centrală, de mărimea unui teren de fotbal, era înconjurată de 80 de rânduri de gradene de marmură și granit, în care puteau lua loc, după aprecierile romanilor, între 80.000 și 100.000 de spectatori. Totuși, se pare, că cifra este exagerată, capacitatea reală fiind de **aproximativ 50.000 de locuri**. Zidul exterior și culoarele principale erau din blocuri de piatră, prinse între ele cu cârlige de fier. Interiorul era realizat, parte din piatră, parte din beton, totul fiind îmbrăcat în cărămizi.

Lemnul a fost rareori utilizat și în general, în cantități mici, cu excepția arenei care avea podeaua din scânduri, fapt ce amplifică zgomotele luptelor. Trapele amenajate

în dușumea, permitea comunicarea cu instalațiile de la subsol, unde se găseau canalele de evacuare a mizeriei, cuștile animalelor, armureria, etc...

De jur împrejurul amfiteatrului, cele 80 de arcade de la parter reprezentau intrările pentru public. Două dintre ele, aflate la extremitățile axei mici, erau interzise spectatorilor de



rând, deoarece duceau la două sectoare foarte apropiate de arenă, motiv pentru care erau destinate, unul împăratului și suitei sale, altul ambasadivilor și oaspeților de rang înalt. Restul locurilor din preajma arenei, erau destinate senatorilor, comandanților militari și funcționarilor imperiali. În spatele lor, urmau 24 de rânduri pentru patricieni și tribuni, apoi 16 rânduri pentru plebei, iar după ele venea „galeria”, rândurile cele mai de sus unde stăteau femeile.

Festivitățile inaugurale au durat nici mai mult, nici mai puțin de o săptămână de zile. La început, s-au înfruntat în arenă fiarele: elefanți împotriva rinocerilor, bivoli sălbatici împotriva urșilor, lei împotriva panterelor. Apoi a venit rândul oamenilor să se lupte cu animalele, iar în cele din urmă **gladiatorii** s-au încăierat între ei, pe viață și pe moarte. Cinci mii de fiare au pierit în cursul celor peste trei luni de „jocuri” neîntrerupte, iar numărul victimelor omenești nu se cunoaște pentru simplul fapt că nimeni nu s-a oboșit să-l înregistreze.

Se zice că până și Titus a plâns la sfârșit, de dezgust față de „distracția” pe care o oferise concetățenilor săi.

Abia în secolul al V-lea, **împăratul Honorius a interzis luptele** între oameni în cadrul „jocurilor”, dar în incinta Colosseumului, animalele au continuat să fie masacrate încă mai bine de o sută de ani. Rezultatul a fost cutremurător: nimicirea celei mai mari părți din fauna unor zone întinse (elefanți au dispărut din Africa de Nord, hipopotamii din Nubia și lei din Mesopotamia).

După aproape patru secole de la fondarea sa, măreția **Amfiteatrului Flavilor** (cum era cunoscut în epocă) a început să apună. Mai multe cutremure de pământ au provocat fisuri imense și prăbușirea mai multor gradene, pentru că în 1355, un cataclism major să prăbușească o parte din ziduri. Cu acordul papilor, monumentul a devenit canieră de piatră, apoi piață și mai târziu depozit pentru praful de pușcă.

În ciuda acestor vicisitudini, măreția Colosseumului a rămas nealterată. Marele scriitor Stendhal, povestește că, la bătrânețe, Michelangelo vagabonda printre ruinele sale pentru a-și putea da seama, prin comparație, de calitățile și defectele propriului său proiect, după care fusese clădit domul catedralei San Pietro. Astăzi, vechiul amfiteatru, a devenit unul din simbolurile Romei, continuând să amintească oamenilor că în el și-au jertfit viețile pe altarul **zeului Pluto**, stăpânul morții, sute de mii de oameni.



## - CHERCEA - pagini de viață



În catalogul personalităților brăilene, Nedelcu Chercea ocupă un loc aparte prin ceea ce a realizat, și prin modul propriu de a fi făcut ceea ce a trebuit făcut, pentru a rămâne în istoria locului și-n conștiința celor care l-au cunoscut și a celor care au venit după el.

Cel care a fost un mare om de afaceri și pe măsură ctitor, filantrop și altruist, s-a născut la **7 iulie 1857** în familia morarului Petre Chercea, de loc din comuna Viziru, a avut trei surori și doi frați. Urmându-și țelul, tatăl lui a construit o moară de vânt pe Islaz (de menționat că orașul Brăila în perioada respectivă avea dimensiuni mult mai mici și teritoriul de dincolo de barierele orașului era desemnat cu termenul de Islaz). Aici, pe Islaz, s-au dezvoltat treptat așezări și în timp, zona din jurul orașului a dat naștere comunelor: Pisc, Brăilița, Nedelcu Chercea (fostă Vatra-Veche), Radu-Negru, care mai târziu au devenit comune, comune suburbane și apoi cartiere ale municipiului Brăila.

Aici și-a trăit Nedelcu Chercea copilăria "prin prejurul familiei, păzeam puii și bobocii" iar de pe la 10 ani, a urmat cursurile unei școli care a funcționat lângă moară, vreme de aproape doi ani, nici până la vârsta de 12 ani" ne spune autorul manuscrisului și probabil aceasta a fost toată învățătura primită de cel ce a devenit un mare om de afaceri, în afara învățăturii

primite de la viață.

Probabil, pe la 1869 a fost dat ucenic la "stăpân", pentru a învăța meseria de lemnar „care

se căuta pe atunci pentru că era lipsită de meșteri". A fost trei ani ucenic, între 1869-1872 și un an calfă, în 1872. Cu banii strânși în această perioadă și-a cumpărat unele scule necesare meseriei și pe la 16 ani a început să lucreze în Brăila, în zona numită Zona Poporului (astăzi Piața-Mare) până la 21 de ani, deci până în 1877.

În timpul războiului pentru independență a fost încadrat căprar (caporal) în garda națională. După un an a fost înaintat în grad, și datorită faptului că avea un frate voluntar în război și pentru că, probabil, avea deprinderile și aptitudinile necesare. În acești doi ani a primit salariu pe care l-a folosit pentru a-și ajuta familia și „chiar am măritat două surori” ceea ce ne face să înțelegem că le-a ajutat să-și completeze zestrea necesară unui început de viață nouă. A lucrat în continuare alături de membrii familiei, „făceam pluguri de lemn pentru țărani și căruțe, păzeam pe la temniță”, până în 1881, când s-a desființat garda națională.

În această perioadă a cumpărat în Piața Poporului un teren, și a construit un depozit cu cei 3.500 lei pe care îi economisise până atunci. Tot acum a primit de la părinți, o parte din moștenirea ce i se cuvenea, „aceștia mi-au dat partea ce au crezut” și a început să facă negoț cu lemne de construcții.

În 1883, când avea 26 de ani, s-a căsătorit cu Ana, iar tatăl fetei i-a dat zestre acesteia aproape 400 de galbeni. Nedelcu Chercea a avut trei fete. Priveica, (a încetat din viață la 4 ani), Stana, născută în 1889 și Elena, născută în 1891. Căsătoria cu Ana „a fost bună și am trăit împreună cincizeci de ani”, până în 1933, când aceasta a decedat. După căsătorie a cumpărat o moară de mălai, pentru care a plătit 750 lei și un vapor nou, cu motor cu abur, pe care a dat 800 galbeni. Acest vapor încă îl mai păstra proprietarul „ca amintire, la fabrica de cuie” în anul 1937.

Aducerea Dobrogei între granițele statului român, a deschis în perioada următoare, noi perspective pentru întreprinzătorii particulari, în condițiile în care acest ținut trebuia populat și cuprins în pulsul normal al vieții social-economice a statului român. „Venea multă lume din țară și din Basarabia” și aici pe pământ dobrogean, la Medgidia, Nedelcu Chercea ne spune că a construit o moară, lângă gară. A lucrat în plin, „ziua și noaptea, pentru că se făcuseră bucatele” și a plătit datoriile pe care le contractase anterior. După 8 ani, pe la 1902, a fost nevoit să plece din Medgidia, la Brăila, pentru că afacerea nu mai era prosperă și-și



Clădirea din Piața Mare

atrăsese dușmănia unor concurenți pentru că „lucram mai bine decât ei”.



Clopotnița Bisericii „Sf. Arhangheli”

La Brăila, a construit o nouă moară, în Piața Poporului și cu 800 de galbeni a mai cumpărat un teren în zonă. Aici a pus bazele unei întreprinderi de decorticat orezul și după aproape 8 ani, deci prin 1910, a transferat întreprinderea în zona docurilor, pe strada

Malului nr. 3, deoarece spațiul din Piața Poporului nu mai corespundea, „fiind mici încăperile”.

Afacerile sale au prosperat și s-au înmulțit continuu, în condițiile în care acesta a fost un om practic, orientat și receptiv la cererile pieței. Astfel, considerând că o bună investiție ar fi fost construirea unei întreprinderi de cuie, (erau doar cinci asemenea întreprinderi în țară). Pe lângă producția de cuie, Nedelcu Chercea a deschis și un atelier de lanțuri, sârmă țincuită și sârmă ghimpată. În timpul primului război mondial, a importat o mare cantitate de sârmă din Germania, dar vaporul care transporta sârma a fost rechiziționat la Constantinopol. Cele 44 vagoane cu sârmă au reușit să ajungă la Brăila după intervenția personală a patronului la Constantinopol. Sârma a vândut-o foarte convenabil, fiind singurul cu asemenea marfă în condiții de război (10 bani/kg.).

Nedelcu Chercea a urmărit permanent prosperitatea afacerilor sale, dar a fost în egală măsură preocupat și pentru a face bine semenilor săi, și mai ales să contribuie la realizarea unor importante edificii necesare oamenilor alături de care a trăit.

Astfel, între 1917-1919 a construit paraclisierul de la biserica din Vatra-Veche. A renovat din temelii biserica Sfinții Arhangheli din Brăila și i-a construit clopotnița. Pentru această lucrare s-au cheltuit 2 milioane de lei. Printre operele sale de binefacere se numără și o școală primară cu tot mobilierul în Ghecet (com. Smârdan-jud. Tulcea), dotarea unei săli de cursuri la Liceul de fete, cu tot mobilierul (azi Colegiul Național „Gheorghe Munteanu Murgoci”), donarea unei clădiri de pe strada Regală nr. 36, pentru amenajarea unui dispensar și dotarea cu mobilierul necesar.

În perioada construirii paraclisierului din Vatra-Veche au fost pregătite peste 600.000 de cărămizi și



alte materiale de construcție pentru ridicarea bisericii „Sfântul Mina” și a școlii „Nedelcu Chercea”. Până în 1928 s-au

construit biserica și școala, grădiniță de copii, locuința directorului școlii, casa eparhială a bisericii, primăria cu 6 săli (astăzi dispensar în cartier, lângă școală) și dispensarul cu două camere, o sală de așteptare, sală de consultație și medicație. A contribuit cu o mare sumă de bani, cu materiale de construcții și cu lucrători plătiți la ridicarea Mănăstirii Tudor Vladimirescu din județul Galați.

O prezentare a creștinului și filantropului Nedelcu Chercea a relizat-o cu ani în urmă și măicuța Veronica, fosta stareță a mănăstirii Vladimirești în volumul I autobiografic „Viața măicuței Veronica”. Măicuța l-a cunoscut personal prin 1944 și i-a cerut ajutorul pentru realizarea mănăstirii. Reținut la început, Nedelcu Chercea a contribuit substanțial la realizarea și finalizarea lucrărilor. De altfel în curtea acestui locaș de cult a fost înmormântat după ce a părăsit această lume, în **martie 1946**. După mai mulți ani, a fost deshumat și înmormântat, prin grija preotului Vasile Frăpila, în cripta bisericii „Sfântul Mina”, alături de locul unde odihnește somnul de veci, cea care a fost Ana, soția sa, iar în fiecare an, la 9 septembrie, de ziua Sfinților Ioachim și Ana, are loc aici slujba lor de pomenire.

(fragment preluat din „Monografia Școlii „Nedelcu Chercea”, Brăila, 1997)



Școala „Nedelcu Chercea” - 2002



## JOCURILE DE SOCIETATE ÎN EVUL MEDIU

Ce jocuri distractive existau în Evul Mediu?...Iată o întrebare la care e ușor de răspuns, fiindcă romanele cavalești, epopeele și cronicile acestei epoci ne oferă, în această privință, o mulțime de amănunte.



### Zarurile

Dintre jocurile practicate în castelele sau orașele medievale, zarurile se bucurau de un mare succes. Mari seniori ori simpli cavaleri, burghezi sau meseriași, bogați și săraci, cu toții jucau zaruri. De când anume?...Este greu de spus. Oricum, în anul 1268, când Etienne Boileau și-a redactat „Cartea meșteșugurilor”, el vorbește și despre „dèciers”, cei care confecționau zaruri. Acestea erau fabricate din lemn, din os, din corn și chiar din fildeș. Regulamentul breslei era deosebit de riguros, meseriașii legându-se prin jurământ să nu fabrice zaruri măsluite.

Jocul acesta se practica pretutindeni, și mai ales în taverne, unde participanții pierdeau uneori și hainele de pe ei. Principii jucau și ei... Joinville (cronicar francez din sec. IX) istorisește cum, pe corabia ce-l ducea din Egipt la Accra pe cei doi frați ai regelui Ludovic al-IX-lea, prinții Charles d'Anjou și Alfons de Poitiers, aceștia erau atât de înfierbântați de joc încât nu l-au văzut apărând pe suveran. Monarhul s-a înfuriat și a înhățat zarurile azvârlindu-le în mare, cu masa cu tot. În anul 1254, Ludovic a interzis acest joc, amenințând cu grele pedepse pe toți aceia care îl practicau. Probabil că ordonanța regală n-a fost respectată, fiindcă regele a fost nevoit s-o reinnoiască în mai multe rânduri.

### Jocul de table

Un alt divertisment era jocul de table, mult mai complicat decât cel din zilele noastre; se practica pe o

masă, cu ajutorul unor jetoane, al zarurilor și al unor pionii. Jocul făcea multă vâlvă în castele. Unele manuscrise din acea vreme conțin chiar probleme teoretice ridicate de partidele de table. În muzeele din Angers și din Cluny se află niște frumoase jetoane folosite la acest joc.

### Șahul

Se pare că și șahul era foarte apreciat; după toate probabilitățile, el s-ar fi răspândit în Franța în secolul IX, fiind preluat din Orient dacă ne gândim la piesele de șah primite de regele Carol cel Mare de la califul Harun al Rașid. Piesele erau confecționate din lemn ori din cristal. Joinville ne relatează că Ludovic al-IX-lea, pe vremea când se afla în Orientul Apropiat, în Cruciada a-VII-a, a primit un joc de șah, ale cărui piese au fost lucrate din cristal, cu încrustații de aur. Este puțin probabil ca regele să fi apreciat acest cadou, deoarece, printr-o ordonanță din 1254, a interzis șahul punându-l pe aceeași treaptă cu jocul cu zaruri. În schimb, autoritățile ecleziastice au intervenit pentru a-l ocroti. Unele manuscrise din acea epocă conțin miniaturi reprezentând partide de șah sau probleme specifice lui.

### „De-a calul de bataie”

Când vremea era frumoasă, tinerii nobili se distrau în livada castelului, iar țărani... în sat. Jocul „de-a calul de bataie”, care pare a fi dispărut cu totul în zilele noastre, este foarte vechi, originea sa fiind legată de investitura cavalerilor.

După ce era investit, proaspătul cavaler trebuia să atace, călare, o țintă și să o doboare dintr-o singură lovitură. Ținta, „calul de bataie”, un manechin confecționat din răchită, acoperit cu o platoșă și împodobit cu bănuși, era fixată în vârful unei prăjini. Cavalerul trebuia să străpungă cu o singură lovitură de spadă, platoșa manechinului și să-l smulgă de pe prăjină.

Cu vremea, jocul s-a transformat și a început să fie practicat de mai toată lumea, castelani și țărani.

Manechinul, fixat pe un suport foarte mobil, a luat forma unui bust, având un braț prevăzut cu o lance din



lemn. Jucătorul, înarmat cu o lance, se repezea asupra manechinului, încercând să-l răstoarne dintr-o singură lovitură. Era nevoie de multă dibăcie, deoarece, dacă lovitura nu era destul de precisă și de puternică, manechinul se rotea în jurul suportului, lovind cu lancea pe neîndemânaticul „cavaler”, spre marea bucurie a asistenței. Acela care reușea să se ferească de loviturile manechinului și să-l doboare era proclamat câștigător și felicitat de asistență; după slujba religioasă de seară, el deschidea balul din piața burgului.

### Choule... strămoșul rugbyului

**Castelanul** era acela care avea dreptul să decidă dacă supușii săi țărani puteau sau nu practica jocul cu mingea, numit „choule”. În acest sport, un fel de strămoș al fotbalului ori al rugbyului, se folosea o minge mare, confecționată dintr-o vezică de porc ori de bou, învelită în piele sau postav și umflată cu aer sau umplută cu câlți de cânepă. Uneori se foloseau și mingi de lemn. Era un joc pe echipe. Numărul participanților varia mult, fiecare echipă putând număra de la 20 până la 200 jucători!

Mingea trebuia prinsă și păstrată. Terenul de joc nu avea margini; uneori se dădeau veritabile bătălii, care se desfășurau pe aria mai multor sate (dat fiind că jucătorul putea lua mingea cu el). Unele partide se prelungeau până la căderea nopții. Era permisă orice fel de lovitură: cu capul, cu piciorul, cu pumnul ori cu bățătorul. Însuși preotul satului îi conducea câteodată pe enoriașii săi și nu se sfia să prindă și să păstreze mingea.

**Seniorul de Gouberville**, ale cărui relatări constituie izvoare prețioase pentru istoria secolului XVI, povestește că, odată, a participat și el la o asemenea partidă. La un moment dat, a primit o astfel de lovitură încât și-a pierdut cunoștința pe teren. A fost transportat



acasă și i-au trebuit mai multe săptămâni să își revină. Jocul s-a practicat în Franța cu începere din secolul XIII și era foarte popular însă, odată cu dispariția



orânduiri feudale, și-a pierdut din faimă. A mai fost totuși practicat într-o serie de regiuni ca Bretania, Normandia, Artois și chiar în Île-de-France până la mijlocul secolului XIX.

### Popice

Tot în Franța, în evul mediu se jucau și popice, popicarii fiind numeroși și foarte pătimiși. Din această cauză, în 1369, regele **Carol al-V-lea** a semnat o ordonanță prin care interzicea acest joc la Paris. O dovadă a popularității acestor întreceri sunt numeroasele contracte privind organizarea partidelor de popice în locuri anume prevăzute, așa cum rezultă din acte găsite în arhivele celor mai mulți dintre notarii vremii.

### Jocul cu racheta sau...tenisul de astăzi

O altă activitate distractivă, rezervată mai ales nobilimii și orășenilor era **jocul cu racheta**, strămoșul tenisului de azi. Este greu de stabilit când a apărut în Franța. Exercițiul fizic care constă în a trimite o minge de la unul la altul, pare a fi foarte vechi. Homer îl amintește în „Odissea” sa. Și romanii îl cunoșteau; probabil că prin intermediul lor a fost introdus în Franța. La început, mingea era lovită cu palma, pentru ca, mai apoi, începând din secolul XIV, jucătorii să folosească o rachetă. După lungimea mânerului rachetei existau două feluri de tenis. Racheta cu mâner lung era folosită pentru jocul pe teren neîngrădit. Cu cealaltă se juca pe un loc închis, înconjurat de ziduri, de unde și necesitatea unor terenuri speciale. Mingiile folosite erau de două feluri: unele foarte dure și altele mai moi care săreau mai puțin.

Jocul era practicat și de marii seniori, ba chiar și de unii monarhi. Un cronicar scria în anul 1355 că





**regele Ioan II cel Bun** (1350-1364), era foarte pasionat după acest sport. Partenerilor săi mai norocoși la joc le oferea cadouri prețioase. Un alt monarh, **Carol al -V-lea**, avea un teren de tenis chiar în incinta Palatului Luvru.

Cu un veac și jumătate mai târziu, acest joc va fi indirect răspunzător de moartea lui **Carol al-VIII-lea** (1483-1498). Sâmbătă, 7 aprilie 1498, regele aflat la Amboise, a trecut prin apartamentul soției sale, Ana, invitând-o să asiste, împreună cu el, la o partidă ce se juca la parterul castelului. Pentru a se ajunge acolo se trecea printr-o galerie numită Hacquelebac. Dând să traverseze această galerie, Carol s-a izbit zdravăn cu capul de pragul ușii. Lovitura l-a făcut să se clatine, dar și -a continuat totuși drumul. Puțin mai târziu s-a prăbușit brusc, murind la scurtă vreme după aceea. Congestie cerebrală sau fractură a craniului, provocată de șoc?... Nu s-a aflat niciodată.

Acest tragic accident nu i-a făcut însă pe monarhi să renunțe la acest joc. **Carol al-IX-lea**, de pildă, îi dedica multe ore, când Villeroy venea în fața lui cu hârtiile la semnat suveranul îi spunea:

*-Semneaza dumneata pentru minel...și se ducea grabit către terenul de joc.*

Tenisul nu era o distracție rezervată numai suveranilor. Studenții și școlarii, de exemplu îl practicau cu atâta patimă încât autoritățile s-au văzut silite, uneori să intervină. În anul 1390, statutele Colegiului Noirmoutier (unul dintre micile colegii așezate în jurul Sorbonei) stipulau ca școlarii n-au voie să joace decât cu autorizația profesorilor și cu angajamentul de a nu face prea multă gălăgie, pentru a nu-i împiedica pe ceilalți să studieze.

Jocul a cunoscut cea mai mare vogă în sec. XVI, când pretutindeni, atât la Paris cât și în provincie, au fost construite numeroase speciale, destinate acestei distracții. La Paris unde terenurile centrale se găseau mai anevoie, a înflorit o adevărată speculă. În loc de locuințe, antreprenori rapaci înălțau mai degrabă asemenea săli, pe care le închiriau jucătorilor. Un cronicar contemporan, **Pierre L'Etoile**, a denunțat cu vehemență această atitudine scandaloasă. Popularitatea jocului a scăzut însă sensibil în a doua jumătate a secolului XVII. Multe săli de tenis au fost transformate în săli de spectacol, lucru ușor de realizat, deoarece constructorii prevăzuseră de-lungul

pereților galerii pentru public.

### Biliardul

Totuși dacă regii **Henric al-IV-lea** (1589-1610) și **Ludovic al-XIII-lea** (1610-1613) încă mai practicau cu pasiune tenisul, ceva mai târziu, **Ludovic al-XIV-lea** (1643-1715) i-a dat lovitură de grație, preferând biliardul. Bineînțeles că nobilii l-au imitat pe monarh.

Ar fi greșit să se creadă însă că masa de biliard n -ar fi apărut în Franța decât în vremea lui Ludovic al-XIV-lea; este însă drept că moda biliardului se datorează pasiunii pe care Regele Soare o avea pentru acest joc. Regele era un jucător destul de bun. I se întâmpla însă să și piardă. Când suveranul greșea, curtenii erau stingheriți. Cine putea fi atât de îndrăzneț și nătâng în același timp să afirme că Majestatea Sa nu era destul de dibaci?

Regele își avea partenerii săi favoriți printre care se număra și Michel de Chamillart, ministru de război între 1701-1708. Gurile rele afirmau că acesta și-ar fi câștigat înalta demnitate deoarece îl scotea mai tot timpul pe rege câștigător. Imitându-l pe Ludovic al-XIV-lea, toți nobilii aveau săli de biliard atât în locuințele de la oraș, cât și în cele de la țară. Sala era plasată lângă marele salon ori lângă sufragerie.

În cursul secolului al-XVIII-lea asistăm la o adevărată democratizare a jocurilor. Marele cafenele, atât de populare în secolul luminilor, ofereau clientelei lor o sală de joc specială. Nenumărate gravuri ni-i înfățișează pe jucători un jurul unei mese, luminată de mai multe lustre prinse în tavan, studiind o lovitură contestată. Mai târziu, vor fi fondate „academii” de biliard pentru a-i reuni pe susținătorii acestui joc. Asemenea asociații există încă și azi, atât în provincie cât și la Paris.

### Jocul de cărți

Se pare că a ajuns în Europa, din India și China. Există dovezi că încă din **1329** în **Germania** la Wurtzburg, se jucau cărți. De aici s-a răspândit în Italia, în Spania și apoi în Franța.

**Cea mai veche mențiune** despre o partidă de cărți o aflăm dintr-un registru de socoteli al lui Carol al-VI-lea. În anul 1392, regele dispunea să se plătească pictorului său Charles Grignonnet, o sumă frumușică





pentru confecționarea a trei perechi de cărți de joc.

Ele erau executate de mână, asemenea miniaturilor. Denumirea figurilor a fost preluată din galeria împăraților, a eroilor și a femeilor virtuose. Încet, încet, cele patru culori (pică, cupă, caro și treflă) precum și figurile au început să se încetățenească. La Hire, însoțitorul Ioanei D'Arc a devenit imaginea valetului de cupă, pentru ca ulterior să se pretindă chiar că, una dintre regine, ar fi simbolizat-o pe Ioana D'Arc.

### „Laterna magică”

Mult mai târziu în sec. XVIII asistăm la apanția unui divertisment care va avea mult succes: „laterna

magică”. Este vorba de niște desene, pictate pe sticlă, și apoi proiectate pe pânză cu ajutorul unei „lanterne”. Cine și-ar fi putut imagina, atunci când acest instrument „magic” a început să se răspândească, că el va fi precursorul cinematografului?



Ștefan Mihaela

O piramidă antică, mai mare decât orice altă piramidă din lume, chiar și decât cele din plinul Egiptului, se spune că ar exista în apropierea orașului Xi'an. Aceasta ar fi fost complet acoperită de vegetație, devenind de-a lungul timpului, ceea ce o făcea atât de puțin observată. Legenda de-a lungul veacurilor, Piramida Albă o descoperă însă o realitate odată cu descoperirea de zenoare a arheologului rus Marșin Yakovenco.

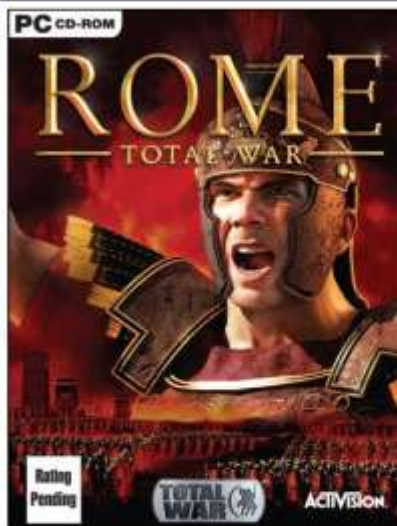
Primele mențiuni despre Piramida Albă au apărut în Occident în anul 1940, atunci când pilotul britanic James Gausmann a relatat prezența probabilă a acestuia lângă orașul Xi'an. Accesul arheologilor occidentali a fost însă restricționat pentru o mare parte de timp, dar atunci când restricțiile au fost ridicate, aceștia au scos la iveală numeroase monumente antice. Marea Piramidă Albă nu se afla însă printre ele iar arheologii începeau deja să se gândească la un mit fără acoperire reală. Cercetătorul rus, Marșin Yakovenco, a reușit însă să identifice piramida care se afla de-a lungul anilor chiar sub ochii specialiștilor.

Este vorba de Muntele Liangshan, aflat la circa 80 de kilometri de orașul Xi'an. În aparență, Marea Piramidă Albă chiar seamănă cu un munte, deci doar un ochi experimentat putând face diferența dintre o formă naturală de relief și una creată de mâna omului. Există o evidentă contribuție a omului în așezarea pietrelor acestui munte. Rezultă că Muntele Liangshan este în realitate o colosală construcție pierdută de aproape un mileniu și jumătate... Marea Piramidă Albă”, afirma Marșin Yakovenco.

Legenda piramidei a luat naștere în anul 684 d.Hr., atunci când al doilea împărat al dinastiei Tang, Gaozong, a fost înmormântat în uriașul monument. Soția sa, împărăteasa Wu, a continuat să domnească până în anul 705 d.Hr., la moartea sa fiind îngropată alături de împăratul Gaozong. Este de altfel, singurul monument din China în care doi monarhi sunt înmormântați împreună. Cercetătorii afirma că deși numeroase piramide și monumente străvechi au fost scoase la iveală până în prezent, peste 90% dintre cele care există în realitate nu au fost încă descoperite.

surse: [www.fistories-mysteries.com](http://www.fistories-mysteries.com)





### Context istoric

În anul 270 î.Hr. Republica Romană atinge un stadiu critic în dezvoltarea sa ca nouă putere politică și militară în zona Mării Mediterane. La nord, galii și germanii își adună trupele barbare pentru a prăda provinciile republicii; în sud vest, Cartagina se folosește de puterea ei economică pentru a-și pregăti mașina de război, iar la sud est, polisurile grecești încearcă să-și revină din colaps și să recupereze gloria pierdută în războaiele civile. Senatul Romei se bazează pe cele trei mari familii romane, Julii, Brutii, și Scipii pentru a proteja teritoriile romane și a impune legea și ordinea romană lumii necivilizate.

Cât de dificil este să construiești un imperiu? Cum îți împarți forțele limitate între armate de cucerire, apărare și ocupare a unui teritoriu? Cum menții tratatele de pace și comerț când tendințele tale expansioniste sunt evidente? Cum previi războaiele în teritoriile noi cucerite în timp ce îți impui taxele și cultura proprie? Cum răspunzi la chemarea Senatului când armatele proprii sunt deja împărțite pe mai multe fronturi și liniile de aprovizionare sunt întinse la maxim?

Rome: Total War s-a dovedit a fi o combinație aproape perfectă de strategie turn based corectă din punct de vedere istoric, cu bătălii tactice în timp real, de proporții epice. La fel ca și predecesorii săi, Rome: Total War are două tipuri distincte de **gameplay**.

Primul se referă de strategia **turn based** care se desfășoară pe harta lumii, unde ne dezvoltăm orașele, mutăm armatele, stabilim relații diplomatice și comerciale, ne spionăm sau asasinăm oponentii, în timp ce al doilea tip este reprezentat de **bătăliile tactice real time**, unde rezultatul depinde adesea mai mult de deciziile jucătorului decât de numărul trupelor sale.

Campania **single player** începe cu un prolog care ține loc și de **tutorial**, în care ne va fi prezentată interfața, precum și noțiunile de bază ale mutării armatelor, ale luptei, și ale managementului la nivel de oraș și imperiu. Help-ul poate fi apelat pentru a explica o anumită fereastră sau funcție a meniurilor din joc. Chiar dacă nu ai jucat Shogun sau Medieval Total War, tutorialul vă va pune pe picioare într-un timp foarte scurt având în vedere numărul și complexitatea acțiunilor ce pot interprins în joc. După ce am terminat tutorialul, putem să începem campania imperială cu una dintre facțiunile romane. Toate cele trei familii romane au culori diferite, și chiar dacă unitățile și clădirile sunt identice, stilul de joc diferă imens de la una la alta:

-**Julii** trebuie să obțină superioritate terestră asupra barbarilor din nord, bazându-se mai mult pe superioritatea unităților și a posibilităților tactice decât pe numărul armatelor, pentru că posibilitățile financiare sunt destul de limitate datorită comerțului slab în zona în care vor acționa.

-**Scipii** se bazează pe comerțul naval dintre Europa și Africa pentru a lupta împotriva Cartaginei care este foarte avansată din punct de vedere al comerțului și al tehnologiei militare, având la dispoziție cea mai înfricoșătoare armă din joc: elefanții.

-Probabil cea mai ușoară sarcină este cea a familiei **Brutii**, care se confruntă cu orașele grecești și națiunile subdezvoltate din est. Chiar dacă grecii au unități de infanterie foarte eficiente și o flotă puternică, slăbiciunea lor constă în teritoriul fracționat și slabele unități de cavalerie și arcași.

-A patra facțiune romană, ne jucabilă, **Senatul** sau **S.P.Q.R.** are o singură provincie - Latium, cu orașul aferent: Roma, și deși nu deține practic nici un fel de putere economică sau militară este fără doar și poate cea mai importantă putere politică din joc. Senatul decide politica externă a celor trei mari familii romane foarte în detaliu, pornind de la misiunile în care trebuie să încheiem o alianță sau să stabilim relații de comerț cu o anumită națiune, și până la deciderea orașelor ce trebuie asediate sau a porturilor pe care trebuie să punem blocadă. Dacă ducem la bun sfârșit misiunile Senatului, în afară de recompensă materială, membrii familiei noastre au o șansă mai mare să fie aleși în difentele posturi din Senat, posturi care oferă bineînțeles influență. Putem să alegem să nu ne angajăm în aceste misiuni, dar dacă vom ignora ordinele Senatului de prea multe ori, ne vor fi oferite amenințări în loc de recompense pentru a ne motiva.

Membrii familiei sunt foarte importanți în Rome: Total War, pentru că numai ei servesc pe post de generali sau guvernatori. Un anumit individ este practic descris de patru atribute: **command-ul** (abilitatea sa de lider militar), **management-ul**, **influence-ul** (influența politică) și **vârsta**. **Command-ul** este foarte important pentru un general, oferind bonusuri la moralul trupelor pe care le conduce în luptă și, dacă alegem să rezolvăm o bătălie automat, rezultatul depinde imens de acest atribut. **Management-ul** este evident atributul principal pentru un guvernator, influențând rata de creștere a populației dintr-un oraș, precum și câștigurile din comerț, agricultură, resurse, și taxe. **Influence-ul** definește abilitatea politicianului, având un impact major asupra relațiilor diplomatice și ordinea dintr-un oraș, fiind în special important pentru liderul facțiunii.

Vârsta este mereu un motiv de îngrijorare și în timp ce tinerețea oferă putere și o avansare rapidă în atribute, pe măsură ce caracterele îmbătrânesc acest lucru va avea un efect negativ asupra *skill*-urilor (îndemânărilor), și totul se va finaliza prin moarte. Atributele caracterelor sunt influențate de *trait*-uri (trăsături), care sunt calități sau defecte prezente la naștere, sau acumulate prin experiențele de viață. De exemplu un general care fuge de pe câmpul de luptă într-un moment de slăbiciune va căpăta *trait*-ul de laș, fapt ce va avea repercusiuni negative asupra moraliului trupelor ce luptă sub comanda sa. La polul opus, un general care a câștigat o serie de bătălii în ciuda situațiilor nefavorabile, că de exemplu inferioritate numerică, va căpăta *trait*-ul de comandant legendar. Există o mulțime de *trait*-uri posibile, începând cu pasiunea pentru alcool, cruzimea în luptă, sau teamă de ziduri fortificate. În afară de *trait*-uri, membrii familiei au și *retinues* (suite) ce pot fi compuse din consilieri militari, bodyguards, geografi, matematicieni, cămini de vânătoare, etc. Acestea oferă bonusuri la comandă, șansă de a supraviețui unui atentat, raza vizuală mai mare pe harta lumii, s.a.m.d. Spre diferență de *trait*-uri, suitele pot fi mutate de la un personaj la altul, în funcție de necesități, și acest lucru se dovedește extrem de util spre sfârșitul vieții unui anumit membru al familiei pentru a nu pierde tot ce a acumulat acesta de-a lungul vieții.

În practică ne vom afla aproape mereu în criză de generali și guvernatori capabili, și chiar dacă ne putem comanda manual trupele în lupta eficient, lipsa bonusului la morală, și a abilității de a recupera unitățile dezeratoare pot fi decisive în situațiile limită. De asemenea, în lipsa unui guvernator nu putem controla pe deplin orașele, având la dispoziție doar o setare generală a politicii ce va fi urmată de către **management-ul automat**. Spre finalul jocului, lipsa guvernatorilor se va face simțită și mai mult, pentru că va trebui să menținem sub control o mulțime de teritorii proaspăt cucerite ce se afla la mare distanță de capitală. Dacă vrem să ne concentrăm mai mult pe partea militară și ne deranjează micro managementul putem să activăm managerul automat pe toate provinciile, dar acest lucru nu funcționează în practică decât pe dificultatea ușoară. Familia unei facțiuni crește în numărul de membri prin naștere, căsătorie și adopție. Un caracter masculin va avea mai mulți descendenți dacă se plimba mai mult pe harta lumii, deci un general va avea mai mulți copii decât un guvernator. Acest lucru este foarte important, pentru că prin naștere este singurul mod prin care veți dobândi caractere de 16 ani, care vor moșteni câteva din atributele tatălui.

Spre deosebire de membrii familiei, putem să recrutăm câți diplomați, asasini și spioni dorim, și bineînțeles ne permitem. Aceste tipuri de unități joacă un rol important în clădirea imperiului, în funcție de calea pe care o alegem pentru a ne atinge obiectivele. **Diplomați** sunt necesari orice cale am alege, pentru că depindem de *influence*-ul lor pentru a crea noi alianțe, relații comerciale, pentru a cere tribut, etc. **Asasini** și **spies** depind de *skill*-ul lor de subterfugiu pentru a duce la bun sfârșit misiunile, iar în cazul în care dau greș sunt capturați și uciși. Spionii sunt foarte importanți pentru o campanie militară, pentru a vedea exact ce tip de unități are inamicul și în ce număr într-o anumită armată sau garnizoana de oraș, și dacă reușesc să se infiltreze acel oraș ne pot deschide porțile zidului din interior dacă alegem să luăm cu asalt orașul. De asemenea spionii sunt utili în propriile orașe pentru a menține ordinea, fiind pe post de poliție secretă. La fel ca orice alt caracter, diplomați, asasini și spionii îmbătrânesc, își pierd abilitățile și, într-un final, mor. Astfel este necesar să ne interesăm în permanență de starea acestor unități ca și în cazul generalilor și al guvernatorilor, și, dacă este nevoie, să recrutăm și să antrenăm noi unități prin misiuni ușoare, crescând treptat dificultatea.

**Campania „Single Player”** ne va purta prin toate stagiile istorice ale republicii romane, plecând de la luptă pentru supraviețuire, și până la stadiul în care deținem supremația absolută asupra lumii civilizate și terminând cu tranziția la imperiu. În comparație cu majoritatea jocurilor de strategie, Rome: Total War ne prezintă mereu noi provocări și probleme, fiind la fel de dificil spre finalul jocului, în ciuda faptului că am asimilat mai mult de jumătate din harta lumii. Dificultatea în a menține un imperiu unaș pe linia de plutire este poate mai mare decât faza inițială în care trebuie să ne apărăm independența în fața vecinilor mai mari. Și dacă la începutul jocului celelalte facțiuni romane sunt singurii aliați pe care ne putem baza, Senatul va ajunge într-un final să se teamă de tendințele expansioniste ale facțiunii noastre. Când susținerea publică va fi destul de mare pentru a ne permite să cucerim Roma să devenim imperator, Senatul ne va declara inamici ai adevăratei ordini romane, și celelalte două familii vor încerca să ne elimine de pe hartă. Aceasta este cea mai dificilă parte din campanie, pentru că ne confruntăm cu oponenți extrem de bogați și cu armatele romane care sunt cele mai complexe și



complete în alcătuire și tactici. După ce terminăm campania cu una dintre familiile romane, putem să începem un nou joc cu una din multele facțiuni jucabile, care includ Britannia, Cartagina, Galii, Grecia, Egipt, etc.

Ca un plus de realizare, harta lumii este 3D mai plăcută la vedere și mai ușor de interpretat. Comerțul este reprezentat de caravane care călătoresc de-a lungul drumurilor între orașe și de nave care se plimbă de-a lungul rutelor comerciale dintre porturi. De exemplu, acum este ușor de constatat că în cazul unui asediu sau în cazul unei blocade asupra unui port tot comerțul terestru, respectiv naval este oprit, fiind de altfel o tactică extrem de eficientă în a-ți slăbi inamicii, financiar, înainte de a porni efectiv la luptă. Relieful de pe harta lumii nu este doar decorativ, el având o



importanță strategică deosebită. De exemplu, ne putem piti o armată în pădure pentru a prinde în ambuscadă trupele inamice ce trec prin apropiere, sau putem să construim forturi lângă punctele naturale de sugrumare a căilor de comunicații, cum ar fi podurile sau trecătorile montane. Este important să atacăm poziția inamicului dintr-o anumită direcție, fiind întotdeauna de preferat să pornim din punctul cel mai înalt de pe hartă, sau să ne apropiem dintr-o pădure în cazul în care oponentul dispune de mai mulți arcași că noi. De asemenea, în cazul în care suntem în dezavantaj din punct de vedere numeric, sunt de preferat podurile sau orice altă hartă în care inamicul nu-și poate desfășura eficient toate forțele. Din păcate, în Rome: Total War nu putem să punem în aplicare tactici de gherilă, deoarece bătăliile sunt pe timp limitat, și în cazul în care nu eliminăm toate trupele care se află în apărare rezultatul este considerat înfrângere, și asta va avea un efect negativ asupra reputației generalului propriu.

Unitățile câștigă experiență din lupte, și bonusurile oferite sunt destul de substanțiale pentru a justifica efortul de a le ține în viață. După bătălie, ne putem reface legiunile care au suferit pierderi umane în orașele proprii, și să le reechipăm cu arme și armuri mai bune dacă am construit upgrade-ul pentru **armory**. Trebuie avut în vedere că dacă o companie pierde prea mulți oameni și aceștia sunt înlocuiți cu recruți proaspeți, compania pierde din nivelul de experiență. Datorită faptului că trupele nu îmbătrânesc și nu mor niciodată este indicat să păstrăm armate compuse din soldați de elită pentru toate acțiunile ofensive, pentru că în majoritatea cazurilor garnizoanele din orașele ce vrem să le cucerim sunt compuse din unități neexperimentate, și astfel obținem un avantaj decisiv.



În cazul celui de-al doilea tip de gamplay, și anume în **bătăliile real time**, nivelul de detaliu cu care sunt redată unitățile este cu adevărat spectaculos, având în vedere scara la care se dau bătăliile. Mii de unități se pot confrunta în același timp pe o hartă, și motorul jocului este capabil să ne ofere fără dificultate o vedere de la înălțime asupra situației generale, dar în același timp putem să ne apropiem destul de mult pentru a vedea cum se descurcă fiecare unitate în luptă. Animațiile sunt destul de variate și naturale și în ciuda numărului uriaș de unități de pe hartă, fiecare se comporta diferit în funcție de situația în care se afla. Este o adevărată plăcere să urmărim cavaleria în timpul unui **charge**, ridicând nori de praf în aer, dărâmand rânduri întregi de infanterie, să zburând din șea dacă se lovesc de formații compacte cum ar fi falangă sau formația "țeastoasă" a romanilor. Călăreții vor încerca să sară peste unitățile care le stau în cale pentru a ajunge

la ținta pe care le-am comandat-o. Proiectilul de catapultă poate să strivească mai multe unități, și să le arunce la câțiva metri de la punctul de impact. Vole-ul de săgeți al arcașilor este impresionant nu numai vizual, ci și auditiv, pentru că putem să auzim corzile arcunilor când sunt eliberate din tensiune, săgețile ce taie aerul în zbor, și sunetul de impact al acestora cu diferite materiale. De asemenea voleele de săgeți cu foc sună diferit față de cele normale, însă unitățile ce mor cuprinse în flăcări sunt animate un pic simplist și irealist. Sunetele sunt foarte clare și veridice, și putem să diferențiem armele ce sunt folosite într-o confruntare, dacă scuturile cu care se parează sunt din metal sau lemn, între marșul cavaleriei și al infanteriei.

Generalul ține un discurs înainte de fiecare luptă, care depinde de reputația sa, de avantajul numeric al uneia din părțile combatante, de puterea militară a națiilor la nivel mondial, etc, făcând chiar glume pe seama pilozității excesive a barbarilor sau pe seama nivelului lor cultural, și trupele răspund la finalul discursului prin urale și lovindu-și armele. Muzica depinde de context, atât pe harta lumii cât și în bătălii, și deși un pic repetitivă recuperează prin calitate, complementând excelent partea vizuală și ajutând la derularea jocului.

Atenția pentru detalii este cu adevărat impresionantă, și întreaga experiență este de-a dreptul uimitoare. Este ușor de înțeles de ce motorul (engine-ul) jocului a fost ales de History Channel pentru a reprezenta câteva confruntări celebre din istorie în **emisiunea "Decisive Battles"**. Noul engine 3D nu are doar importanța artistică, ci influențează în mod direct gameplay-ul. Trebuie să ne poziționăm arcași cu grijă pentru ca săgețile nu fac discriminări între trupele noastre și cele inamice, și în același timp trebuie să aproximăm traiectoria proiectilelor dacă vrem de exemplu să tragem peste zidurile orașului sau peste anumite forme de relief. De asemenea acum este ușor de intuit că un atac în forța la vale este mult mai eficient, pe când ordinul de a urca o pantă abruptă în fugă ne va epuiza trupele. Zidul compact de sulite al falangei grecești ne va face să ne atacăm din față, iar formația aproape complet atacurile cu eficiența lor va scădea în luptă dacă deasupra capului prea mult timp.

Asediile orașelor tind să bătăliile pe câmp deschis, unde unitate necesară pentru obținerea termene foarte repede. În cazul într-un meci de șah în care puncte slabe în apărarea zidurilor suferite până la intrarea în oraș. La luptă pentru supremația zidurilor, creeze breșă în apărare, infanteria rapid decât cavaleria, care este urbane în spații strâmte, și evident nu se poate sui pe zidurile fortificate sau în turnurile de asalt.

Cu toate acestea, cavaleria are rolul ei și în cazul asediilor, în principal folosindu-se de viteza superioară pentru a tăia calea de retragere a învinsului pentru a maximiza pierderile suferite de acesta sau pentru a înconjura cetatea și a ajunge în spatele atacatorului prins în spațiile strâmte, prin care se chinuie să intre în oraș. Ar fi imposibil să enumerăm aici toate tacticile și manevrele militare posibile în joc, și majoritatea sunt foarte intuitive și vă vor fi prezentate și explicate în detaliu de către **consilierul militar virtual** dacă activați această opțiune din meniul jocului.

Rome: Total War este fără îndoială cel mai avansat, complet și realist joc de strategie prezent la ora actuală pe piață (excluzând noul EMPIRE: Total War). Indiferent dacă căutați să vă umpleți timpul cu o campanie single player ce vă oferă săptămâni dacă nu chiar luni de experiențe și provocări noi, sau doar vă interesează bătăliile cinematice și realiste la scara epică în multiplayer, acest joc oferă cu adevărat valoare și rejucabilitate, lucru ce nu se poate spune despre prea multe jocuri din această perioadă.



răzgândim dacă vrem să-l romană **"testudo"** va ignora săgeți, deși trupele vor obosi și îi ținem cu scutul greu ridicat

fie mai interesante decât cavaleria este de obicei singură victoriei și bătăliile tind să se unui asediu jocul se transformă atacatorul încearcă să găsească și să minimizeze pierderile început, unitățile de arcași duc o și dacă atacatorul reușește să va specula acea intrare mult mai evident stânjenită de luptele

POPA Marian



# COLECTIVUL REDAȚIONAL

MATEI Adelina cl.a-V-a  
NEGOIȚĂ Cosmin cl.a-V-a  
LAZĂR Alexandru cl.a-V-a  
DUDĂU Rică Marian cl.a-VI-a  
POPA Marian cl.a-VII-a  
ȘTEFAN Mihaela cl.a-VII-a  
TOMA Mihai cl.a-VIII-a  
CAPLEA Florin cl.a-VIII-a  
NEAGU AnaMaria cl.a-V-a

**Coordonator cerc/revistă & tehnoredactare**  
**prof.TECUCEANU Daniel**



