L’ANTIQUITÉ DONT VOUS ÊTES LE HÉROS – EN PAYS BARBARE, PARTIE 8 : LA BATAILLE DE TEUTOBOURG

Publié le 26/04/2021 - 15:04
L'Antiquité dont vous êtes le héros

De quelle façon le monde virtuel interprète-t-il les connaissances que nous avons de l’Antiquité ? Comment, au travers des « gameplay »[1] et des scénarios de fiction vidéo-ludique, le joueur s’imprègne-t-il des sociétés antiques au cœur desquelles l’action du jeu-vidéo le situe ? Souvent entre réalité historique et imaginaire fantasmé, Nicolas Ben Mustapha, étudiant-chercheur diplômé en histoire ancienne, nous invite à nous plonger dans ces mondes reconstitués.

I^{er} siècle de notre ère, alors que le règne d’Auguste touchait à sa fin, et que celui-ci imposait son imperium sur l’ensemble du bassin méditerranéen, la Germanie restait une zone de friction et de « non-droit » où Rome tentait vainement d’imposer ses vues impérialistes.

Cette chronique fait l’objet de la reconstitution visuelle d’une bataille historique dans le jeu *Rome Total War*. La bataille de *Teutobourg* est un élément clé de son scénario, qui permet de comprendre l’échec de Rome en Germanie et l’arrêt de sa politique expansionniste au Nord de l’Empire. Comment cet échec, qui demeure la grande tragédie du règne d’Auguste, est-il arrivé ?

Image : 

https://www.sega.fr/ La cinématique d’introduction de la campagne (*Rome Total War*) présente les Germains embusqués dans les bois lors du franchissement de ceux-ci par les colonnes romaines.

Les Germains n’avaient pu, à la façon des Gaulois qui s’étaient acclimatés au travestissement à la culture romaine, s’adonner aux us et coutumes de l’envahisseur latin. C’est sur ces bases que repose ce triste épisode de l’histoire militaire romaine. Le malheur fit que le commandement des territoires transrhénan fut confié dès l’an 9 à un juriste à l’orgueil démesuré et dont l’arrogance n’avait pas d’égal. P. Quinctilius Varus, que nous suivons au cours de la campagne de Germanie du jeu *Rome Total War*, un homme jugé médiocre, inapte au commandement qui s’était vu élevé aux charges de général de légion par le biais de sa parenté avec la famille impériale.

Image : 

https://www.sega.fr/ Les légions romaines se fraient un chemin au travers de la forêt de Teutobourg, lieu du massacre.

Trahi par la vraisemblance d'une conquête réussie là où résidaient en vérité des résistances cachées, Varus entreprit de calquer l'organisation de la province sur le modèle de l'Empire. Ayant le poids de lourdes redevances et étant soumis à une autorité arbitraire, les Germains se laissèrent tentés progressivement par l'idée d'une rébellion. Un complot se trama dans l'entourage de Varus. Le leader du mouvement insurrectionnel, Arminius, un jeune homme issu de la noblesse germanique mais éduqué à Rome, fit vanter le clairon de la révolte et sonna le glas de ce prélude de romanisation en territoire germain. Arminius était au service de Rome depuis 5 ans, après avoir suivi une éducation classique à Rome même, lorsqu'il encouragea les hostilités à l'égard de cet occupant encombrant. Il reçut de Varus le commandement de troupes auxiliaires.

C'est sur insistance d'Arminius (que le joueur peut côtoyer au cours de la campagne) que Varus passa l'été dans un camp proche de la Weser et c'est tardivement qu'il se mit en marche avec ses légions et les 9 corps auxiliaires qui les accompagnèrent, pour rallier ses quartiers d'hiver sur le Rhin. Arminius retarda le départ de Varus et de ses troupes afin d'en compliquer l'avancement. Bientôt, embourbé dans les sentiers difficiles et étroits des forêts de Germanie, Varus se jetait dans la gueule du loup. Par la suite, Arminius rapporta aux oreilles du général

l’éclatement d’une révolte fictive en pleine Germanie, qu’il fallait réprimer. Cette nouvelle contraint le commandant romain à se détourner du sentier connu, l’isolant et l’enfonçant toujours plus profondément au cœur du territoire germain. C’est ce moment-ci qu’attendirent Arminius et ses alliés afin de lui faire faux bond pour rallier les troupes germaines embusquées afin d’en prendre la tête.

Varus ne pu échapper au désastre. Comme le jeu le suggère, le mauvais temps, la pluie, la boue, et l’encombrement des convois et bagages empêchait les colonnes de légionnaires d’avancer convenablement. C’est ce qui doit pousser le joueur au cours de la campagne à adopter une stratégie viable afin de ne pas céder au harcèlement adverse. Historiquement, l’embuscade eu lieu dans la forêt de Teutobourg, aux confins de la Rhénanie du nord. La bataille dura trois jours et se solda par l’anéantissement de trois légions et la mort tragique du général Romain bien que le jeu permette de renverser la situation et d’écraser l’ennemi. En réalité, l’effet de surprise, combiné à la difficulté du terrain, à la gêne du climat, à la perte de morale des troupes rendit la défaite inéluctable pour Rome. L’inaptitude et l’imprudence de Varus suffirent à conduire les légions romaines au pire désastre militaire de l’ère augustéenne. L’échec de Varus couta la vie à 20 000 hommes et retira à Rome le fragile contrôle qu’elle avait difficilement imposé au cours des dernières décennies. La frontière du Rhin et par extension la Gaule étaient menacées, on retira les garnisons romaines de Germanie intérieure et celle-ci fut perdue.

Nicolas Ben Mustapha.

Vidéothèque

Stratégie en temps réel

Age of Empires: The Rise of Rome: Microsoft, 1998, jeu en multi-joueurs.

Rome: Total War: Activision, 2004, jeu en multi-joueurs.

Rome: Total War - Barbarian Invasion: Activision, 2004, jeu en multi-joueurs.

Total War: Rome II: Sega, 2011, jeu en multi-joueurs.