

EDAD ROMANA: LIBIA

Por Magus iuvens@hotmail.com

INTRODUCCIÓN

El nombre latino de Libia, del griego Libyē, se refería en la antigüedad a las tierras al oeste del Nilo, correspondiéndose con el Magreb moderno, desde Marruecos por el oeste hasta las fronteras de Egipto en el este. En ocasiones incluso se utilizaba el nombre de “Libia” para referirse a todo el continente africano. Los pueblos que las habitaban eran ancestros de los bereberes modernos, que habían habitado en la zona durante milenios, trasladándose debido a los cambios climáticos. Durante el período helenístico, los bereberes eran conocidos como libios, un término tomado de los egipcios, que se referían esos pueblos como *libu*. Con el tiempo sirvió para diferenciar a los habitantes del norte de África, que serían conocidos como “libios” frente a los que habitaban al sur de Egipto, conocidos como “etíopes.” Por su parte, los antiguos egipcios llamaban Tjehenu a las tierras al oeste de su país, considerándolo el país de los espíritus.

Más concretamente con el tiempo Libia pasó a referirse al país situado inmediatamente al oeste de Egipto, entre Marmárica (Libia Inferior) y Cirenaica (Libia Superior). El Mar Libio o *Mare Libycum* era la parte del Mar Mediterráneo al sur de Creta, entre Cirene y Alejandría.

El siguiente suplemento, más allá de las confusiones de términos históricos, se centrará en los territorios de las provincias de Cirenaica, Tripolitania y el reino de Fazania, incluidos aproximadamente en los territorios reclamados por el país moderno de Libia.

TRIPOLITANIA

HISTORIA

Hace milenios existían muchos pueblos bereberes en la antigua Libia, siendo los más destacados los libu, mencionados durante el reinado del faraón Ramsés II, y cuyo nombre sería utilizado para designar el norte de África. Eran pastores nómadas, que criaban cabras, ovejas y otro tipo de ganado. Las antiguas fuentes egipcias describen a los hombres libios con largas melenas, trenzadas y con adornos de plumas y cuero, que posiblemente indicaban distinto tipo de posición y pertenencia tribal. Vestían con túnicas elaboradas con pieles teñidas y pintadas. Los hombres adultos lucían barbas trenzadas y utilizaban joyas para mostrar su riqueza. Las mujeres llevaban las mismas ropas que los hombres y entre sus armas se incluían arcos y flechas, hachas, lanzas y dagas. Con el tiempo los libios al oeste del lago Tritón se convirtieron en granjeros sedentarios, desarrollando sistemas de irrigación para aprovechar las aguas subterráneas y los ríos del desierto.

Los libios lucharon en ocasiones con los egipcios, e incluso crearon la dinastía XXII en Egipto en torno a la ciudad de Tanis. Entre los nombres de tribus que mencionan las fuentes escritas se menciona a adirmáquidas, giligames, amonios, atarantes, asbistas, marmáridas, ausquisas, nasamones, macas, lotófagos, garamantes, getulios, mauros y luvatas, así como otros muchos.

Durante el siglo VII a.C. comerciantes fenicios de Tiro y Sidón frecuentaban la costa libia, pero más allá de puestos comerciales para negociar con las tribus locales la aridez del terreno les desanimó a establecer asentamientos importantes. Sin embargo, en los siglos siguientes llegaron los cartagineses, que fundaron los *emporia* de Lepcis, Oea y Sabrata, que deseaban extender su influencia hacia el país de los garamantes, Cirenaica y Egipto, accediendo a las rutas comerciales que enlazaban con el sur del Sáhara. Tras varios conflictos entre griegos y cartagineses, ambas partes situaron en los altares Filenos, consagrados por el sacrificio de dos hermanos, los límites entre la eparquía cartaginesa de África y el país de los griegos cirenaicos. La región fue conocida como Tripolitania (“país de las tres ciudades”).

Las tres colonias africanas pagaban a Cartago elevados tributos de más de 9.000 kilos de plata al año. Estos tributos procedían de las riquezas que obtenían del comercio con el interior de África (fieras

para los anfiteatros, pieles, marfil, oro en polvo, piedras semipreciosas y esclavos) y por la explotación agrícola de las llanuras de la costa que desarrollaron los colonos cartagineses, y que permitieron el cultivo extenso de cereales y olivos, que también constituían parte del suministro agrícola de Cartago.

Tras la Segunda Guerra Púnica entre Roma y Cartago y la victoria del general romano Escipión en Zama (202 a.C.), las tres colonias quedaron liberadas de tributos, aunque siguieron sometidas a Cartago. Sin embargo, en el año 162 a.C. Massinisa, rey de Numidia y aliado de Roma, conquistó la región con el beneplácito de los romanos. En su posición como aliados de Roma, las ciudades no sufrieron los efectos de la Tercera Guerra Púnica, que terminó con la destrucción de Cartago (146 a.C.). Sin embargo, cuando el príncipe númida Yugurta declaró la guerra a Roma (111 a.C.) Lepcis firmó un tratado de amistad y alianza con los romanos suministrándoles toda la ayuda que necesitaban. Tras la derrota de los númidas, Roma abandonó la zona, y las tres ciudades alcanzaron la independencia. Ya desde la época de la dominación cartaginesa, Lepcis era el centro administrativo.

Durante las guerras civiles en Roma, las ciudades de Tripolitania se situaron en el bando del general Pompeyo, proporcionándole armas, soldados y plata. Julio César, vencedor de esa guerra, sometió la zona, que pasó a formar parte de la provincia proconsular de África e impuso una multa de tres millones de libras de aceite a los tripolitanos. Sin embargo, durante el reinado de Augusto, sucesor de César, las ciudades habían recuperado cierta autonomía y se les concedió el derecho de acuñar su propia moneda. Por otra parte, la presencia de los romanos también beneficiaba a los tripolitanos, proporcionándoles protección frente a las tribus libias del interior.

Desde el reinado de Augusto, Tripolitania pasó a integrarse progresivamente en el Imperio Romano. Los tripolitanos eran protegidos por la Legión III Augusta, que en ocasiones luchaba contra los garamantes, señores de la región de Fazania y contra las tribus libias rebeldes, que durante el siglo I en ocasiones alteraron la paz de la provincia. Hacia el 20 a.C. el procónsul Lucio Cornelio Balbo partió de Sabrata en una expedición triunfal que conquistó Garama, capital de los garamantes y convirtió Fazania en un reino cliente de Roma.

En el año 69, cuando el emperador Vespasiano accedió al trono, las ciudades de Lepcis y Oea se declararon la guerra. Los garamantes, cuya ayuda solicitaron los habitantes de Oea, saquearon el territorio de Lepcis. Sólo la intervención de Valerio Festo, legado de la legión, consiguió restablecer la paz. Los prisioneros garamantes fueron arrojados a las fieras en el anfiteatro de Lepcis y su capital Garama fue saqueada. En los años siguientes Roma convertiría las ciudades tripolitanas en municipios latinos y realizaría varias expediciones militares contra la tribu de los nasamones para pacificar el país.

En el año 145 nació en Lepcis (conocida como Lepcis Magna desde el año 110 para distinguirla de Lepcis Parva en la costa cartaginesa) Lucio Septimio Severo, que se convertiría en el primer emperador africano en el año 193. Había visitado su ciudad natal durante su carrera senatorial, en el año 174, y ya como emperador realizaría una segunda visita en el año 202, en compañía de su familia. Durante su reinado puso en marcha el Limes Tripolitano, una frontera abierta para proteger la costa tripolitana y los campos de cereales y olivos de las tribus del interior así como controlar las rutas de caravanas. El territorio tripolitano fue ampliado hacia el sur con una serie de fuertes ocupados por la Legión III Augusta. No obstante, en el año 238 el emperador Gordiano III disolvió la legión, dejando las ciudades expuestas a las incursiones de las tribus nómadas. La *regio Tripolitana* adquirió mayor importancia y autonomía dentro de la provincia del África proconsular, que fue desmembrada en el año 303, durante el reinado del emperador Diocleciano, que creó la provincia de Tripolitania, con Lepcis Magna Salonina como capital.

El siglo IV comenzó con un seísmo que devastó las ciudades tripolitanas, que utilizaron las ruinas para construir murallas defensivas, y su población se redujo ante la presión de las tribus libias, que renovaban sus ataques ante la debilidad percibida de los romanos. Ante la intranquilidad de los tripolitanos, los lepcitanos entraron en conflicto con el emperador. Un nuevo seísmo en el año 365 aceleró el declive, acentuado por los continuados ataques de los austurienses, jinetes de camellos originarios del centro de Sírta, y que junto a los garamantes se convirtieron en la principal amenaza para los territorios romanos de Tripolitania y Cirenaica.

Cuando el cristianismo se convirtió en una religión aceptada a principios del siglo IV en el Imperio Romano, ya se encontraba arraigado en Tripolitania desde el siglo II, especialmente entre la

población de origen púnico, que se había resistido a la integración romana, y que todavía era bastante numerosa durante esta época.

La reducción de la población, unida a los enfrentamientos entre cristianos católicos y donatistas, debilitaron la provincia de Tripolitania. A mediados del siglo V el territorio comenzó a recibir desde el oeste los ataques de los vándalos, que en el año 439 habían conquistado Cartago, y que finalmente, en el año 455, añadieron Tripolitania a su reino, consolidando su dominio sobre África, y convirtiéndose en una amenaza para los territorios romanos durante las décadas siguientes.

HISTORIA VAMPÍRICA

LOS ORÍGENES

Los no muertos han habitado las costas del Mediterráneo desde hace milenios. Sin embargo, la ausencia de grandes concentraciones humanas y la naturaleza nómada de los libios, hicieron que la mayoría de los vampiros prefirieran otros destinos, como las florecientes civilizaciones de Egipto o Cartago. Las factorías fenicias en la costa libia eran utilizadas como parada estacional en los desplazamientos marítimos, pero ningún vampiro las reclamó de manera permanente.

La situación cambió durante el auge de Cartago, que convirtió las factorías comerciales en ciudades permanentes, y con los colonos cartagineses también llegaron algunos vampiros, especialmente Assamitas y Brujah. Osorcón, un Assamita, se convirtió en el líder de los vampiros cartagineses, dirigiendo a sus compañeros desde Lepcis (en aquel entonces Lebda). Osorcón poseía grandes conocimientos y ayudó a los colonos cartagineses a llevar Tripolitania a su esplendor económico, dirigiendo la construcción de canales y obras de riego y colaborando con sus compañeros para controlar rutas comerciales con el interior de África. De esta manera establecieron contacto con varios Gangrel nómadas, consiguiendo romper su desconfianza inicial para beneficiarse mutuamente mediante el comercio.

La prosperidad de Tripolitania, reflejada en los enormes tributos que pagaba anualmente, atrajeron a otros vampiros cartagineses. Osorcón era considerado el portavoz de la comunidad de los no muertos tripolitanos durante esta época, aunque realmente compartía el liderazgo con sus compañeros que lo habían acompañado en los inicios de las colonias.

LA LLEGADA DE ROMA

La guerra contra Roma acabó con este período de prosperidad de Tripolitania. Tras la Segunda Guerra Púnica, las ciudades tripolitanas dejaron de pagar tributos a Cartago, aunque Osorcón y sus compañeros continuaron enviando recursos a la gran ciudad. Ni siquiera cuando unas décadas después el rey de Numidia se apoderó de Tripolitania los vampiros de la zona rompieron sus lazos con Cartago.

La caída de Cartago en 146 a.C. trajo a varios refugiados a Tripolitania. Aunque Osorcón era un administrador carismático, la amenaza de los romanos aconsejaba un liderazgo más fuerte, y cedió voluntariamente su posición a Ídibal, un guerrero del clan Brujah. Ídibal fortificó las ciudades tripolitanas, y con la ayuda de otros compañeros de clan en el Norte de África terminó volviendo al reino de Numidia en contra de Roma tras la sublevación de Yugurta. Asimismo, estableció contacto con varios vampiros de Fazania, Cirenaica y Egipto, especialmente del clan Toreador, tratando de crear un frente común que hiciera frente al ascenso de Roma.

Fue en vano. Desde la ocupada Cartago, convertida en la provincia de África proconsular, una alianza de Lasombra y Malkavian se enfrentaron a la alianza de los vampiros nómadas y tripolitanos. Aprovechando la llegada de las legiones romanas para proteger las ciudades de Tripolitania, varios vampiros enviados desde Roma intentaron apoderarse de la zona, pero aunque fueron rechazados por los Brujah, no pudieron evitar que Tripolitania cayera bajo influencia romana.

Durante las décadas siguientes desde la provincia de África, los vampiros romanos continuaron enfrentándose a los cartagineses. Por su parte Ídibal siguió aprovechando todas las oportunidades que tenía para debilitar el poder de sus enemigos, y durante la guerra civil entre César y Pompeyo, apoyó a este último. Desgraciadamente terminó en el bando perdedor, y fue destruido poco después, apoderándose

de la ciudad de Lepcis el ambicioso Publio Calpurnio Numídico, del clan Lasombra, un veterano de la guerra contra Yugurta, que con una cuadrilla de vampiros romanos consiguió apoderarse de Tripolitania.

La victoria de los vampiros romanos provocó un éxodo de los vampiros cartagineses. Los que no fueron destruidos se refugiaron en Fazania y Cirenaica, o buscaron nuevos refugios lejos del alcance de los romanos.

Publio Calpurnio asentó el orden del Senado Eterno sobre Tripolitania y repartió los dominios entre sus aliados. Aunque fue proclamado Princeps, realmente se convirtió en el líder de un consejo de vampiros, como los Príncipes de Oea y Sabrata. Envío embajadas de buena voluntad a sus vecinos de Cirenaica, pero pronto se encontró con la amenaza de los garamantes.

Los vampiros exiliados tenían aliados entre los vampiros que habitaban entre las tribus nómadas del desierto, y con su ayuda levantaron al reino de los garamantes en pie de guerra. Los romanos reaccionaron enviando a sus legiones, y a su vez los Príncipes de Tripolitania reclutaron aliados entre varios Gangrel que recientemente habían sido aceptados en el orden del Senado Eterno. Estos guerreros Gangrel, dirigidos por el antiguo Arnobio Rufo, consiguieron rechazar a los Gangrel nómadas que acompañaban a los garamantes y a cambio también pasaron a controlar las rutas comerciales que se adentraban en el desierto. Los vampiros tripolitanos, aunque con reticencia, aceptaron el trato a cambio de protección.

ASCENSO Y CAÍDA

El reinado del Princeps Publio Calpurnio de Lepcis Magna fue un período de prosperidad para los vampiros tripolitanos. En general los Gangrel controlaban las rutas comerciales del desierto, mientras los Toreador asumían el control de las rutas marítimas. Los Lasombra habían reclamado para sí el ejército y la administración, mientras los Malkavian parasitaban los templos religiosos. Sin embargo, más allá del linaje, cualquier vampiro ambicioso podía hacerse fácilmente con facetas de poder.

El reinado de Publio Calpurnio acabó bruscamente durante las guerras sucesorias que finalmente llevaron al emperador Septimio Severo al poder. Aunque el Princeps de Lepcis Magna había apoyado al emperador africano, los enfrentamientos entre Lasombra y Ventrue romanos trajeron a Tripolitania a una visitante inesperada. Antonia Sepia, del clan Ventrue, sobornó a Arnobio Rufo y a los Gangrel, que prácticamente le abrieron las puertas de Tripolitania. Publio Calpurnio fue derrocado y asesinado, y Antonia Sepia asumió el poder, acompañada de su prole.

Antonia supo ganarse a sus vecinos mediante la diplomacia. Las numerosas reformas del emperador Septimio Severo en Tripolitania y las numerosas obras en las ciudades, fueron canalizadas por la Princeps de Lepcis Magna. Quienes se oponían a su dominio, a menudo veían su influencia mermada y quienes se convertían en sus aliados resultaban engrandecidos. Por otra parte sus aliados Gangrel no se mostraban muy decididos a la hora de proteger a los opositores de los ataques de los vampiros garamantes, y aunque con gran reticencia, el reinado de la nueva Princeps fue aceptado.

El reinado de Antonia Sepia terminó tan abruptamente como había comenzado, con un terremoto en el año 306, que la destruyó en el interior de su refugio. Uno de sus chiquillos, Lucio Galo, ocupó el poder con la ayuda de Arnobio Rufo, el verdadero poder detrás del trono. Arnobio eliminó a varios Ventrue más veteranos e influyentes que se negaron a reconocerlo como Princeps de Lepcis Magna.

Sin embargo, el orden de los vampiros tripolitanos había cambiado. El Princeps ya no contaba con la influencia en el Senado Eterno de su predecesora. En el año 313 se formó un consejo de notables entre los vampiros de Tripolitania, entre los que destacaron los Príncipes de Lepcis Magna, Oea y Sabrata, así como antiguos poderosos con grandes intereses en el comercio de la región, como Arnobio Rufo en representación de los Gangrel. Por primera vez fue aceptado un representante de los vampiros cristianos, el Obispo Lucas de Sabrata, del clan Lasombra, uno de los chiquillos de Publio Calpurnio.

El consejo de los vampiros tripolitanos se mantuvo durante las décadas siguientes, pero un nuevo terremoto en 365 alteró de nuevo el orden vigente. Este terremoto provocó más destrozos que el anterior, acabando con varios vampiros y poniendo a otros en letargo. Arnobio Rufo asumió entonces de forma directa el poder, pero las ciudades tripolitanas se encontraban en un período de decadencia y declive. Cada vez más vampiros las abandonaban en busca de otros dominios más prósperos y los Príncipes tenían cada vez menos poder efectivo. Durante este período el Obispo Lucas dirigió la formación de un nuevo

consejo, formado por los vampiros cristianos. Arnobio Rufo se enfrentó a él, convertido en el líder de los vampiros paganos supervivientes. Ambas facciones se enfrentaron hasta la llegada de los invasores vándalos, entre los que se encontraban varios Lasombra ansiosos de conquistar nuevos dominios. El Obispo Lucas y Arnobio Rufo fueron destruidos en el año 455 y los vampiros tripolitanos supervivientes huyeron o consiguieron adaptarse al nuevo orden.

LEPCIS MAGNA

La ciudad de Lepcis (o Leptis) Magna se encuentra en una ubicación bien elegida, que fue responsable de su desarrollo y prosperidad durante siglos, especialmente tras el acceso del emperador Septimio Severo al poder, que nació en esta ciudad y se preocupó de darle un aspecto de capital imperial. La ciudad fue construida en línea recta en fases de manzanas de casas rectangulares delimitadas por las calles principales, paralelas a la Via Triunfal, la mayor de todas. Esta *Neapolis* o “ciudad nueva” fue construida en torno a los siglos III – II a.C.

Liberada de la dominación cartaginesa pasó a la tutela nómada, lo que le permitió vivir un período de prosperidad hasta convertirse en una ciudad libre (*Civitas libera et immunis*) durante el reinado del emperador Augusto, convirtiéndose en uno de los principales puertos de la costa africana. Fue incorporada formalmente a la provincia de Africa proconsular durante el reinado de Tiberio y mediante la alianza y amistad con Roma adquirió el nombre de Colonia Ulpia Traiana Augusta Fidelis Lepcis Magna durante el reinado de Trajano, así como la condición de municipio.

Las reformas del emperador Severo, iniciadas a finales del siglo II provocaron el crecimiento de Lepcis, pero con el declive del comercio en el siglo III la ciudad comenzó a declinar, y a mediados del siglo IV, incluso antes de la devastación del terremoto de y tsunami del año 365 varias partes de la ciudad fueron abandonadas. La crisis fue empeorada por la corrupción del gobernador Romano, que exigió sobornos para proteger la ciudad durante las incursiones de los nómadas. Las quejas de los habitantes de Lepcis al emperador Valentiniano I llevaron a Romano a sobornar a los jueces y que los lepcitanos fuesen castigados por “lanzar acusaciones falsas,” aunque posteriormente la culpabilidad de Romano fue demostrada y Lepcis rehabilitada. La ciudad disfrutó de un breve renacimiento durante el reinado de Teodosio I.

Tras la conquista de los vándalos a mediados del siglo V, las murallas de Lepcis fueron demolidas para disuadir a la población de que intentara rebelarse. Desgraciadamente, semejante acto dejó la ciudad desprotegida frente a las incursiones de las tribus del desierto.

EL ESTADIASMO Y EL PUERTO

El estadiasmo o *Stadiasmus Maris Magni* es una especie de puerto de estilo griego construido en la época del emperador Augusto, y cuya imagen descubren los marineros al acercarse: “Lepcis la blanca detrás de su barrera de islotes.” Estos edificios portuarios están recubiertos de cal o construidos en piedra caliza, pero a partir del siglo II se construye con mármoles de diversos colores.

Para paliar la ausencia de un auténtico puerto, el promontorio sobre el que se alza la ciudad fue modificado al nordeste y el este, con fuertes diques de albañilería de más de 10 m de espesor y 150 m de longitud. En el siglo I se construyó un templo en el malecón dedicado al emperador Domiciano por Tiberio Claudio Sestio, un vanidoso cargo público local.

Durante la visita del emperador Septimio Severo en el año 202 se emprendieron reformas en el puerto, incrementando su capacidad y equipamiento, procurando evitar los períodos en que se enfangaba. Se añadió un espigón con un faro. Los islotes fueron unidos mediante dos malecones y se creó una gran bahía artificial de unos 1.200 metros, bien equipada con plataformas, pórticos y almacenes.

EL MERCADO

Annobal Tapapio Rufo, hijo de Himilcón, un ciudadano inmensamente rico y que ocupaba la magistratura cartaginesa de sufete, y posteriormente varios sacerdocios romanos, inició a finales del siglo I a.C. una serie de ambiciosas obras.

La primera de estas obras fue el mercado de Lepcis Magna o macellum, terminado hacia el año 8 a.C. Se trata de un espacio cerrado con soportales, en cuyo interior se instalan los tabiques de las tiendas o

los mostradores en hileras. Los arquitectos también dispusieron una serie regular de mesas de venta y dos grandes quioscos circulares.

El acceso al mercado se realiza a través de dos puertas abovedadas en el sur, presididas por el caduceo de Mercurio, dios del comercio.

EL TEATRO

El teatro de Lepcis Magna fue construido poco después que el mercado, terminado en los años 1-2 d.C., en el espacio de una antigua necrópolis. Este gran teatro es el mayor de los teatros romanos de África después del de la vecina Sabrata y el más antiguo del continente. En su parte baja fue excavado en la roca y se apoya sobre un montículo artificial de tierra.

El teatro fue inaugurado por Annobal Rufo, y su generosidad fue recordada en una tabla en latín y púnico. En el centro inmediato del teatro se situó un templo consagrado a Ceres Tyche (Fortuna). En la decoración del teatro también se incluyeron estatuas de otros dioses como Liber Pater –Dionisos, Hércules y Apolo, así como del emperador Augusto.

El teatro de Lepcis Magna no sólo servía para ofrecer espectáculos lúdicos, sino también para proporcionar un espacio a eventos civiles y religiosos, como las reuniones de la asamblea popular y las ceremonias dedicadas al culto del emperador y los dioses.

EL CALCÍDICO

Inaugurado por una cofradía religiosa en el año 11, el *chalcidicum* es un templo dedicado al culto del emperador Augusto y de la diosa Venus. Consiste en una larga columnata de piedra caliza elevada sobre una escalinata que conduce a un podio. Aparte de estar dedicado al culto religioso también era un lugar comercial en torno a sus pórticos.

LOS TEMPLOS DEL FORO

Como parte de la construcción del Foro romano, Annobal Rufo hizo levantar dos templos principales al estilo itálico consagrados a los dioses protectores de la ciudad: Shadrapa-Liber Pater-Dionisos y Milk'ashtart-Hércules, que posteriormente fue dedicado al culto de Roma (Júpiter-Juno-Minerva) y Augusto, y otro templo de Hércules fue construido al norte del Foro.

Hacia el año 70 comenzó a construirse en el sudoeste del Foro un pequeño templo dedicado a la diosa Cibele.

La construcción de los templos convirtió la plaza rectangular del Foro en una plaza trapezoidal. Los tres templos son similares, construidos sobre escalinatas y podios.

EL ANFITEATRO

En el año 56 se inauguró en Lepcis Magna un modesto anfiteatro para unas 16.000 personas, a partir del vaciado de una colina que había servido de cantera. Situado a un kilómetro escaso de la ciudad, mantenía los espectáculos al margen de la vida de los ciudadanos. En su interior se encuentra un altar de piedra dedicado a la diosa Némesis, diosa tutelar de los anfiteatros.

Como centro comercial de animales exóticos, posiblemente los espectáculos con animales salvajes eran relativamente frecuentes en Lepcis Magna, junto con combates de gladiadores y ejecuciones de prisioneros.

LA CANALIZACIÓN DE AGUA

Lepcis disponía de manantiales de agua dulce además de cisternas para acumular el agua de la lluvia. Sin embargo, el desarrollo demográfico y la adopción del estilo de vida romano, en el que las termas eran imprescindibles, provocaron la necesidad de mejorar el abastecimiento.

A mediados del siglo II Quinto Servilio Cándido, de la importante familia de los Servilios corrió con los gastos de búsqueda, captación, bombeo y canalización de nuevas fuentes de agua, asegurando su suministro permanente mediante un acueducto conectado con la ciudad mediante conductos subterráneos, tomando el agua del río Cinips, que desembocaba a unos 20 km de Lepcis.

Gracias a las mejoras en la canalización, desde el siglo II en Lepcis se multiplican las fuentes decoradas de mármol.

LAS TERMAS DE ADRIANO

Inauguradas en el año 137, hacia el final del reinado del emperador Adriano, con la ayuda de Quinto Servilio Cándido, es el mayor exponente de la abundancia de agua y de mármol en Lepcis durante el siglo II. Se aprovechó un gran recodo al borde del último recodo de un río y se construyó una amplia palestra oval, dejando al sur las salas caldeadas. En el lado opuesto a las termas se construyó un gimnasio bordeado de columnas.

El plano de las termas es el típico de las termas de época imperial, con una simetría total de las salas frías, templadas y calientes. En el norte se construyeron varias estancias dedicadas a vestuarios, salas de ejercicio y reuniones, favoreciendo la vida social y cultural. En el patio se construyó una gran piscina. La ornamentación de mármol de los edificios sería renovada en siglos posteriores. Los nombres de varios ciudadanos destacados de Lepcis figurarían en las sucesivas reparaciones y ampliaciones, como Tiberio Plautio Lupo o Marcio Rusoniano. También figurarían las estatuas de sucesivos emperadores, especialmente Septimio Severo y Caracalla, y en el pórtico meridional se situaron capillas dedicadas a Liber Pater y Hércules.

EL CIRCO

A principios del reinado del emperador Marco Aurelio se inauguró el circo de Lepcis, si bien la ciudad ya contaba con espacios para estos espectáculos. Desplegando su ruedo de ciento cincuenta metros está adosado a la colina del anfiteatro, lo que permite pasar directamente de un edificio al otro. Un puente salva el espacio monumental y termina en un túnel excavado en la colina. El principal responsable de los gastos de la ornamentación religiosa fue Marco Junio Crescente.

EL ARCO DE SEPTIMIO SEVERO

Tras la llegada del emperador Septimio Severo al poder, sus conciudadanos de Lepcis le dedicaron un monumental arco de triunfo, que complementaba las estatuas de su familia. También se proyectó un nuevo “barrio de Severo”.

El arco de Severo se encuentra en la entrada principal de Lepcis. Es un monumento exagerado de mármol, que rompe las reglas de racionalidad y armonía de la arquitectura romana. Se encuentra profusamente adornado de bajorrelieves ornamentales e históricos, celebrando las virtudes imperiales, la concordia de los emperadores y la piedad, así como una procesión triunfal que conmemora una victoria del emperador sobre los partos y el retorno victorioso a Lepcis.

EL FORO NUEVO

El fórum novum Severianum es el principal añadido a Lepcis durante el reinado del emperador Severiano. Este foro dispone de una basílica, la plaza del Ninfeo y una vía bien conectada con el puerto. Fue construido al norte de las termas de Adriano, un espacio marginal. Este foro unió de forma continua el foro antiguo con el puerto. Las obras fueron comenzadas en el año 209 y se terminaron en el 216, durante el reinado de Caracalla.

El Foro de Severo fue construido a semejanza del Foro de Trajano en Roma, con dos pisos, adaptándolo al espacio disponible. En un extremo tradicional se encuentra un conjunto de tiendas. El Ninfeo es la confluencia de la Vía Colonnata con otras calles de la ciudad. El pavimento del foro es de mármol y cierra con su pórtico un espacio de 100 x 60 m.

Sin relegar al olvido el Foro Antiguo, el Foro de Severo se convirtió en el nuevo centro político oficial. En él se celebraron numerosos homenajes a los emperadores, gobernadores y personajes insignes, que dejaron numerosas inscripciones y estatuas.

En el Foro de Severo también se levantó un templo dedicado a la Concordia y al culto a la dinastía imperial, de dimensiones relativamente modestas pero compensado por la altura del podio y la escalinata.

La gran vía porticada., construida al estilo de las ciudades orientales de Siria y Asia Menor está flanqueada por 125 columnas

OTRAS CIUDADES

OEA

En sus orígenes Oea (o Wy't) fue construida como un puesto comercial fenicio en el siglo VII, aunque existen indicios de que anteriormente pudo haber existido una aldea libia en el lugar. Los fenicios, y los cartagineses fueron atraídos al lugar por su puerto natural, flanqueado en el oeste por una pequeña península defendible, sobre la que establecieron la colonia. El asentamiento fue conquistado por los griegos de Cirene, que a su vez fue reconquistado por los cartagineses.

A mediados del siglo II a.C. Oea había pasado a la influencia nómada, con el beneplácito de los romanos, que posteriormente la incluyeron en la Regio Syrtica (posteriormente Regio Tripolitana). Los romanos construyeron una ciudad siguiendo el modelo romano, entre cuyos monumentos destacan un arco triunfal dedicado al emperador Marco Aurelio y a Lucio Vero, construido en el año 163. El arco se encontraba en una intersección de las dos vías principales de una ciudad ortogonal. Cerca del arco se construyó un templo dedicado al Genio de la Colonia (183-185) adjunto al foro cercano. También había unas termas monumentales.

La mayoría de los habitantes de Oea continuaron utilizando el lenguaje púnico (mezclado con el libio) hasta finales del siglo III, aunque el latín era el lenguaje oficial utilizado por la élite. La religión cristiana coexistió con las religiones paganas hasta el siglo IV, cuando el cristianismo fue aceptado por el conjunto de los habitantes de la ciudad.

Aunque quizás la más pequeña de las tres ciudades de Tripolitania, Oea continuó siendo ocupada ininterrumpidamente hasta nuestros días, dando lugar a Trípoli, la capital actual de Libia.

SABRATA

Como ocurrió en Oea, el asentamiento de Sabrata estuvo precedido por una ocupación temporal. El asentamiento fue ubicado a un centenar de metros de la costa, en una cala poco profunda. La primera ciudad púnica fue construida hacia el siglo V a.C. en una disposición este-oeste, con calles estrechas y tortuosas. La ciudad prosperó con el comercio con los griegos, y adquirió un aspecto helenizante. La renovación arquitectónica fue favorecida por un terremoto en el siglo I a.C. Durante esta época fueron construidos varios templos, dedicados a Shadrapa-Liber Pater, Serapis (el gran dios de Alejandría) e Isis (protectora de los marinos). A finales del siglo I también se eliminó el tofete, un santuario púnico dedicado a los sacrificios a Tanit y Baal Hammon, debido al declive de los dioses púnicos frente a la romanización.

La ciudad romana surgió tras otro violento seísmo durante el reinado del emperador Nerón. Sin embargo, la ciudad pronto fue restaurada, remodelándose el foro y alcanzando un período de esplendor durante el siglo II, cuando se construyeron varios monumentos dedicados a Marco Aurelio y Lucio Vero, entre ellos un templo, ampliándose el centro de la ciudad. La población excedente se trasladó a una ciudad satélite junto a la costa. En los nuevos barrios se construyó un templo dedicado a Hércules.

En el año 190 se construyó el teatro romano de Sabrata, el mayor de África, y un anfiteatro. Como en Lepcis también se realizaron remodelaciones en el puerto, recubriendo las rocas de la antigua cala con piedra y cemento.

En el año 306 Sabrata fue afectada por un terremoto que se extendió por la costa tripolitana, que destruyó una parte del templo de Liber Pater, aunque sería reconstruido en las décadas siguientes. Los materiales de los edificios destruidos fueron aprovechados para la construcción de una muralla para protegerse de las incursiones de los libios nómadas.

El terremoto del año 365 agudizó el declive de la ciudad. En esta ocasión la destrucción fue total y los sacerdotes cristianos impidieron la reconstrucción de los antiguos templos. El teatro ardió en un incendio y su espacio fue ocupado por viviendas particulares. Sólo se reconstruyó la curia, donde se encontraba la asamblea de los cien decuriones de la ciudad, así como la basílica judicial. En lugar de los

templos se construyó un complejo religioso de dos basílicas, con un baptisterio y cementerio. La basílica judicial sería reclamada por los cristianos y convertida en una iglesia.

Los vándalos conquistaron Sabrata en el año 445 y expulsaron al obispo Vicis, obligando a muchos cristianos católicos a practicar sus ritos en las catacumbas, aunque ya hacía más de un siglo que el cristianismo era una religión aceptada en el Imperio Romano.

LA ADMINISTRACIÓN DE TRIPOLITANIA

De las ciudades púnicas se había heredado en Tripolitania la figura de los **sufetes**, los magistrados más importantes, residiendo dos en cada ciudad. En época imperial los sufetes fueron sustituidos (con la excepción temporal de Lepcis) por duunviros que cumplían las mismas funciones. Los **mahazim** (en época romana ediles) tenían encomendadas la vigilancia de los mercados y el cobro de multas e impuestos.

Los poderes judicial, administrativo y financiero de la provincia senatorial de Africa se concentraban al principio en manos del **procónsul** que residía en Cartago, y cuya paga anual era muy codiciada. No obstante durante el reinado de Calígula en el siglo I d.C., se nombró la figura del legado de la Legión III Augusta, suprimiéndose el poder militar del procónsul. La duración del mandato del procónsul por lo general era anual, aunque en ocasiones sobrepasaban los tres años. Los procónsules actuaban en las ciudades tripolitanas con la colaboración de legados y los procónsules se reservaban la decisión final en temas judiciales y penales.

Los consejos y asambleas municipales de las ciudades a menudo otorgaban honores a los procónsules al término de sus mandatos, o presentaban quejas o acusaciones en Roma debido a su mala gestión.

A la cabeza de la administración financiera de África se encontraba el **procurator provinciae Africae**, un funcionario del orden ecuestre, que se encargaba de la recaudación de impuestos y tributos. También era responsable de la supervisión de las propiedades imperiales. No obstante, a partir del siglo III, para una gestión más eficaz se crearon más puestos de procuradores imperiales. No obstante, hasta la época de la dinastía de los Severos, los emperadores no dispusieron de muchas propiedades en la provincia, y la administración financiera pasó a Lepcis Magna. En Tripolitania también había un procurador especial encargado de la adquisición del aceite.

La elevación de Tripolitania a la categoría de provincia por parte del emperador Diocleciano convirtió a Lepcis en la capital natural de la misma, debido a su desarrollo y crecimiento demográfico, siendo considerada la principal ciudad púnica y romana de África después de Cartago.

CULTOS RELIGIOSOS

La libertad de la que disfrutaron las ciudades tripolitanas favoreció que en la zona se conservaran tradiciones y costumbres púnicas. De todas formas en Lepcis (más ligada que Oea y Sabrata a Roma) se muestra una adhesión más temprana y manifiesta a los ideales del Imperio Romano. De hecho en Lepcis se instauró el culto al emperador Augusto antes que en ningún otro lugar de África, hacia el año 8 a.C. Ídibal, hijo de Ari, y Abdelquart, hijo de Annobal, se convirtieron en los primeros flamines o sacerdotes.

Los dioses púnicos Shadraba y Milk'ashtart, siguieron siendo los dioses de Lepcis Magna, asimilados a Liber Pater (Dionisos) y Hércules. Los cultos a Augusto y Roma (Júpiter-Juno-Minerva) encajaron en la tradición púnica.

En Oea los dioses púnicos recibieron los atributos de Apolo y Atenea, mientras en Sabrata recibían culto Serapis, Isis, Liber Pater y Hércules, siendo Liber Pater el más venerado. Los templos de Sabrata sobrevivieron más que en ningún otro lugar de Tripolitania, hasta el fin del paganismo.

Sin embargo, no tuvieron tanta suerte Tanit y Baal Hammon, dioses tutelares de Cartago, y su culto sólo permaneció hasta el siglo I d.C. Los dioses cartagineses recibían culto en torno a altares de sacrificios o tofetes. Baal Hammon con el paso del tiempo se confundió con el culto de Saturno y el del egipcio Amón.

Sabrata recibió de Alejandría a varios dioses egipcios, especialmente Serapis, Isis y Amón. Posiblemente debido a la importancia del comercio de animales, el culto al dios egipcio Bes, domador de leones, también adquirió cierta relevancia.

Los sacerdotes púnicos o zubei, se convirtieron en los latinos flamines. El sacerdocio tenía asociado prestigio social, y en las ciudades tripolitanas esos cargos eran ocupados por familias influyentes, como los Tapapios de Lepcis en el siglo I d.C.

Los flámenes menores ocupaban la posición más baja, mientras que los flámenes perpetuos constituían la posición más elevada del sacerdocio. La posición de flamen perpetuo permitía representar a las ciudades en el consejo provincial de Cartago, así como presidir los consejos municipales. Esta posición también proporcionaba impulso en la carrera política y era el honor máximo al que podía aspirar un ciudadano de a pie en Tripolitania. A partir del siglo III disfrutaron de poderes civiles cada vez mayores, convertidos en sacerdotes que velaban por el mantenimiento de edificios religiosos y civiles, haciéndose cargo de la reparación de los edificios públicos.

EL CRISTIANISMO

La provincia de África fue uno de los primeros centros de expansión del cristianismo en el Imperio Romano. La nueva religión fue aceptada especialmente entre la población púnico-romana, en gran parte marginada por las élites. A mediados del siglo II las comunidades cristianas de África ya eran numerosas y dinámicas. Aunque eran minoría, desde los primeros tiempos los cristianos africanos adoptaron una actitud beligerante en la expansión de su fe, entrando en conflicto con el poder imperial.

Tertuliano, un sacerdote de Cartago de finales del siglo II, cercano a la élite municipal, lucha por el reconocimiento oficial del cristianismo en el Imperio, marcando con su intransigencia el cristianismo africano, rechazando la convivencia con el paganismo. Su rechazo de las ceremonias oficiales y del servicio militar, especialmente durante períodos en los que el reclutamiento era una necesidad, provocaba severas sanciones que incluían la pena de muerte. Pronto comenzaron a aparecer numerosos mártires, en un contexto de resistencia y recuerdo. Ante las derrotas y calamidades que afectaban al Imperio Romano, la “impiedad” de los cristianos fue considerada motivo de culpabilidad.

La persecución del emperador Decio (249-251) fue la primera gran persecución contra los cristianos de África. Una nueva persecución se produjo en el año 257 bajo el reinado de Valeriano, exiliando a todos los obispos y clérigos que se negaban a participar en los sacrificios del estado. Hubo varias ejecuciones, entre ellas la del Obispo Cipriano de Cartago y la persecución continuó hasta el año 260. El emperador Diocleciano reinició las persecuciones en África en los años 303-304, aunque resultaron menos intensas que en otras épocas.

Con la tolerancia y aceptación del cristianismo por parte del emperador Constantino en el año 313 la Iglesia de África se encontraba dividida por controversias y herejías: católicos y donatistas se enfrentaban no sólo dialécticamente, sino también con violencia. Un edicto de Constantino del año 318 confiscó las iglesias de los donatistas, entregándolas a los católicos, pero su influencia seguía siendo poderosa, hasta el punto que los obispos donatistas celebraron un concilio en Cartago en el año 327. Los intentos de conciliación fracasaron. En el año 399 se proclamó oficialmente el cierre de los templos paganos que quedaban en las provincias africanas, pero los enfrentamientos entre católicos y donatistas continuaban siendo un problema. Durante este período destaca la figura de Agustín de Hipona, que desde la diócesis de Cartago realizó una intensa labor pastoral y literaria escribiendo contra paganos y herejes. Durante el siglo IV la creencia en el donatismo y otras herejías como el pelagianismo fue sancionado con la muerte, pero la llegada de los vándalos, que creían en la herejía arriana, añadió una nueva facción, que se impuso sobre los cristianos africanos.

Estructuralmente, los cristianos africanos reconocían la autoridad de los Arzobispos de Cartago. Las ciudades de Tripolitania: Lepcis, Oea y Sabrata, contaban cada una con su propio Obispo.

EL DONATISMO

Durante las persecuciones del siglo III varios cristianos renunciaron a su fe o entregaron sus escrituras sagradas, por lo que fueron llamados “traditores.” Surgió entonces una corriente rigorista que afirmaba que la Iglesia debía ser de santos, no de pecadores, y rechazaban la validez de los sacramentos

ofrecidos por los traidores. En el año 311 el Obispo Cecilio de Cartago fue nombrado por Felix, un traidor, por lo que sus opositores nombraron Obispo a Mayorino, que fue sucedido por Donato. Dos años después el Papa Miltiades condenaba a los donatistas, pero éstos todavía disponían de gran poder e influencia en África, negándose a aceptar a sacerdotes y obispos traidores. En el siglo V Agustín de Hipona se opuso al donatismo, afirmando que la santidad del sacramento era válida al margen de quien lo administrara.

Los enfrentamientos entre donatistas y católicos provocaron disturbios en el norte de África, que se exacerbaban cuando el emperador Constantino dio su apoyo a los católicos. Los intentos diplomáticos de buscar una conciliación fracasaron. Los gobernadores de África confiscaron las propiedades de los donatistas e incluso condenaron a quienes participaban en los disturbios. Sin embargo, la persecución de los donatistas resultó tan encarnizada que algunos obispos católicos elevaron sus protestas. Las iglesias donatistas sobrevivieron en gran parte en las zonas rurales, fuera de las grandes ciudades, y sobrevivieron a la caída del Imperio Romano.

EL COMERCIO DE FIERAS

La demanda de animales para los espectáculos del Imperio Romano provocó la extinción de los elefantes en el Norte de África en el siglo IV, así como la desaparición de los leones de lugares donde algunos autores decían que eran tan numerosos como para asediar las aldeas. Los espectáculos romanos modificaron en gran medida la fauna del continente africano. Las cacerías, aunque no proporcionaran animales vivos, se convirtieron progresivamente en una tradición de las élites romanas.

Sin embargo, cuando se trataba de proporcionar animales para las necesidades de los espectáculos entraba en juego un oficio peligroso dotado de un arsenal de trampas diversas. Leones y panteras eran capturados en hoyos disimulados. En ocasiones se vertía vino en los abrevaderos para “amansar” a las fieras. La captura de cachorros también era frecuente y peligrosa.

Pero además de las capturas episódicas en ocasiones se realizaban expediciones organizadas con la ayuda de la población local. Los animales eran acosados y dirigidos hacia cercados de ramas reforzadas con redes; el fuego se utilizaba para evitar que las fieras retrocedieran o saltaran con demasiada violencia contra la cerca. Más tarde las diferentes especies de avestruces, antílopes y fieras eran seleccionadas y repartidas en jaulas de madera reforzadas con metal, que eran cargadas en carretas de bueyes hasta un puerto. Si bien el embarque de algunas especies no suponía un problema, era mucho más complicado subir elefantes ante el miedo al agua profunda, y a menudo tenían que ser arrastrados con cuerdas.

Los magistrados romanos de la época de la República romana que ofrecían una “caza” en el anfiteatro recurrían a los buenos oficios de los gobernadores de África o Asia, que a su vez recurrían a mercaderes o indígenas expertos en la captura de animales, siendo la principal preocupación de los gobernadores hacer llegar la valiosa carga hasta Roma.

Durante el Imperio Romano la captura y el transporte de animales dejaron de estar exclusivamente en manos privadas. Las legiones acantonadas suministraban mano de obra barata, con unidades exentas del servicio ordinario. Las ciudades de las provincias debían ocuparse del albergue y mantenimiento de los animales transportados a lo largo de su recorrido, para evitar que perecieran debido a un viaje sin descanso. Esta especie de impuesto a veces se convertía en una carga desproporcionada para los recursos de los municipios, que en ocasiones acudían a los emperadores para evitar abusos.

En Roma se crearon las casas de fieras, indispensables para los espectáculos de los emperadores, pues no bastaba que los cargamentos llegaran a tiempo, sino que no se vieran diezmados, pues era habitual que los animales capturados no soportaran bien los trayectos, por no hablar de los cambios de clima y los peligros de enfermedades. Los elefantes eran trasladados a Roma por vía fluvial a unos parques especiales situados en Árdea, mientras que la casa de fieras de Laurentum acogía una fauna muy numerosa y diversa. Se estima que en tiempos del emperador Augusto se presentaron en quince años unos 3.500 animales, entre ellos 400 tigres, 260 leones, 600 panteras y todo tipo de especies: focas, osos, águilas, etc. Naturalmente su mantenimiento y doma eran muy costosos y requerían toda una administración, por lo que los emperadores a menudo ofrecían sus animales como regalo a particulares.

África fue un territorio favorecido para el comercio de fieras, reservándose leones y elefantes en exclusiva para el emperador. Pero además en los juegos africanos las “venatio”, combates entre venatores

y fieras se habían convertido en ritos. Las ejecuciones por medio de fieras también formaban parte de los rituales locales en honor del dios Saturno, heredero del púnico Baal Hammon. Como los sacrificios humanos habían sido prohibidos por Roma, la condena a las fieras permitía ofrecer al dios la sangre que reclamaba; bastaba con disfrazar a los condenados de sacerdotes de Saturno y consagrarlos al dios antes de arrojarlos a las fieras. De esta manera lo que era un intermedio lúdico en Roma, en Cartago se convertía en una ceremonia púnica. En los spoliarum de los anfiteatros africanos se han encontrado maldiciones que pedían la desgracia para los cazadores. Por otra parte los combates con fieras no eran anónimos pues los animales llevaban nombres como Leander, Crudelis u Homicida. Este espectáculo alcanzó su auge a mediados del siglo III.

En África había necesidad de animales y medios para satisfacerla. Los anfiteatros dieron vida a un comercio próspero en manos de sociedades como los Pensatii, Synematii, Tauriscii y principalmente los Teleginii. Estas sociedades, relacionadas con criadores y domadores de caballos, poseían colecciones de fieras que obtenían mediante el intercambio con las tribus nómadas por productos manufacturados o abalorios. Los organizadores de los juegos no sólo adquirían animales, sino que también alquilaban los “cazadores” expertos que necesitaban.

CIRENAICA

HISTORIA

El territorio de Cirenaica, que corresponde a la parte oriental de Libia, se extiende desde Catabatmos al este y hasta los altares de los hermanos Filenos en época romana. En la antigüedad el territorio era una especie de isla en el desierto libio, pero en contacto con Grecia por mar, a través de un itinerario que tenía una etapa intermedia en la isla de Creta. Las tradiciones y epopeyas míticas sitúan en la zona los naufragios y peregrinaciones de héroes griegos y supervivientes de la guerra de Troya. Estos mitos y los restos arqueológicos muestran que los griegos mantenían un contacto frecuente con el territorio antes de la fundación de Cirene, ya desde el siglo XIV a.C.

Cirene fue la primera ciudad griega fundada en la costa libia por colonos procedentes de la isla de Thera. A la cabeza de estos colonos se encontraba un hombre llamado Aristóteles, designado por el oráculo de Apolo de Delfos para liderar la expedición colonizadora, en torno al año 631 a.C. La empresa tenía como objetivo reducir la numerosa población de la isla y resolver los conflictos internos. Tras su viaje desembarcaron en Aziris, un lugar demasiado duro, y aconsejados por la tribu libia de los giligames, dos años después los colonos griegos se instalaron en una región más fértil entre dos colinas y un valle recorrido por dos ríos: fue allí donde se fundó Cirene y Aristóteles fue proclamado rey tomando el nombre libio de Batos. Según el historiador Herodoto, los giligames pretendían alejar a los griegos de su territorio y los asentaron en el territorio de sus rivales, los asbistas. Por fortuna, griegos y libios pronto establecieron relaciones de buena vecindad, al menos durante un tiempo.

Para asegurar los contactos por mar y el comercio los colonos de Cirene construyeron a unos quince kilómetros un puerto entre finales del siglo VII y principios del siglo VI a.C., que posteriormente recibiría el nombre de Apolonia.

Poco después de la fundación de Cirene en el 625 a.C. se fundó Teuquira, en el litoral, y a principios del siglo VI se fundó Evespérides. Por último, a mediados del siglo VI a.C. llegó una nueva oleada de colonos griegos y el rey Batos II, les prometió tierras que fueron arrebatadas a los libios. Los indígenas recurrieron a la ayuda del faraón Apries de Egipto, pero en la batalla que entablaron hacia el año 570 a.C. los griegos resultaron vencedores. Sin embargo, las disputas entre los cireneos y los nuevos colonos llevaron hacia el 560 a.C. a la fundación de Barca por los disidentes, entre los que se contaban los hermanos del rey Arcésilas II.

Al cabo de un tiempo cireneos y libios alcanzaron cierta estabilidad. Los libios proporcionaron caballos y bueyes, así como una planta medicinal y afrodisíaca llamada silfio. A cambio los cireneos les proporcionaban los productos manufacturados que necesitaban. De la misma forma que la región de Tripolitania recibió su nombre de las tres grandes ciudades costeras fundadas por los cartagineses Cirene también recibió el nombre de Pentápolis por las cinco ciudades fundadas por los griegos.

Las disputas entre Cirene y Barca fueron interrumpidas por la invasión persa de Egipto, que se apoderó de Barca a finales del siglo VI a.C. No obstante, los reyes de Cirene consiguieron mantenerse en el poder otros dos siglos. La solidez de los monarcas, que a menudo emparentaron con los faraones egipcios, les permitió extender sus dominios a costa de los indígenas libios, descoordinados y sin objetivos comunes, que fueron empujados hacia el desierto.

El reinado de Arcésilas IV de Cirene resulto especialmente tiránico, hasta el punto que el poeta Píndaro aconsejó al rey que buscara la conciliación con su pueblo. El último monarca cireneo fue asesinado hacia el 440 a.C., tras una sublevación fomentada por las divergencias y rivalidades políticas. Tras su caída se proclamó una república democrática, aunque sus comienzos no fueron fáciles. Cientos de aristócratas fueron asesinados y los supervivientes huyeron. Hacia el año 401 a.C. los exiliados de Cirene se aliaron con mercenarios extranjeros y regresaron, y la lucha fue tan encarnizada que finalmente los cireneos decidieron reconciliarse entre sí. Los aristócratas exiliados fueron rehabilitados y las sentencias de exilio revocadas.

Cirene se sometió voluntariamente a Alejandro Magno hacia el 331 a.C.; tras su muerte y las disputas de sus sucesores pasó al dominio del general Tolomeo, que se había apoderado de Egipto e instauró su propia dinastía. Sin embargo, los cireneos no se sometieron pacíficamente a Tolomeo, protagonizando varias revueltas, que fueron apaciguadas cuando el yerno del faraón, Magas, fue enviado como gobernador a Cirenaica, adquiriendo una gran autonomía. Treinta años después de su designación, Magas se proclamó rey y rompió relaciones con Tolomeo II, que no serían restablecidas hasta el año 246 a.C. cuando Berenice, hija de Magas, contrajo matrimonio con Tolomeo III, restaurando la unidad de Cirene con Egipto.

La muerte de Magas dejó Cirenaica dividida entre varias facciones, entre los monárquicos partidarios de Egipto y los republicanos que deseaban restaurar la democracia y su autonomía. Para restablecer la paz social se apeló a dos filósofos y legisladores arcadios, Ecdelos y Demófanes, que organizaron la ciudad de forma que mantenía su autonomía dentro del reino de Egipto. Esta situación, salvo algunas tensiones, se mantuvo hasta el año 96 a.C., cuando Tolomeo Apión, hijo del faraón Tolomeo VII, dejó la Cirenaica en herencia a Roma.

Los romanos respetaron las tradiciones e instituciones de Cirenaica, manteniéndola en el mundo griego y uniéndola en el año 74 a.C. a la vecina isla de Creta para formar una provincia única gobernada por un procónsul elegido por el senado. La romanización fue gradual y prudente, hasta el punto que los cireneos podían elegir entre la ley romana y la local.

La presencia de una numerosa población judía comenzó a generar tensiones que estallaron en una primera revuelta en el año 73, durante la primera guerra entre Roma y los judíos y finalmente una gran sublevación en el año 115, que provocó graves fracturas políticas y sociales. El emperador Trajano reprimió la revuelta con severidad y su sucesor Adriano llevó a cabo las labores de reconstrucción, que habían provocado un despoblamiento que precisó la fundación de nuevas colonias. Caucalí, entre Berenice (Evespérides) y Teuquirá, fue rebautizada como Adrianópolis, convirtiendo de esta manera la Pentápolis en Hexápolis. Adriano también consolidó a Cirene como la principal de las ciudades cirenaicas, convirtiéndola en centro del culto imperial y sede del gobernador de la provincia.

Uno de los principales productos de exportación de la Cirenaica había sido el silfio, y la extinción de esta planta, junto con la competencia comercial de Cartago, Lepcis y Alejandría provocarían un progresivo declive económico que no obstante no se percibiría hasta mediados del siglo III. Adrianópolis, fundada apenas un siglo antes, se encontraba en su ocaso, y el terremoto del año 262 agravó la situación. El emperador Claudio II el Gótico reconstruyó Cirene dándole el nombre de Claudiópolis, aunque su nombre sería efímero, como la reconstrucción. Durante el reinado del emperador Diocleciano Cirenaica fue dividida en dos distritos: Libia Superior o Pentápolis y Libia Inferior o Sicca. La capital de la Libia Superior fue trasladada a Tolemaida y la capital de la Libia Inferior fue trasladada al puerto de Paraetonium.

El año 365 fue crítico para Cirenaica, pues un nuevo terremoto hizo temblar la tierra, devastando el territorio, lo que aceleró su abandono. No obstante, apenas unos años después se intentó su reconstrucción, especialmente mediante la iniciativa privada, aunque se centró sobre todo en la ciudad de Tolemaida. A principios del siglo V varias sequías e incursiones nómadas que provocaron el abandono de

las ciudades. El cristianismo se implantó con fuerza y la vieja aristocracia se trasladó al campo, sobreviviendo de forma autárquica.

HISTORIA VAMPÍRICA

EL REINO DE CIRENE

La colonización griega de Cirenaica no pasó desapercibida para los vampiros, si bien no viajarían hasta la Pentápolis hasta después del surgimiento de las ciudades griegas. Calímaco, un joven Toreador de Creta, vio en las nuevas colonias, una oportunidad lejos de la influencia de su abusivo sire. Una vez en Cirenaica, convirtió Cirene en su dominio personal, y comenzó a crear una progenie para controlar otros asentamientos.

Para disgusto de Calímaco, pronto se dio cuenta de que no estaba solo. Desde hacía tiempo los Seguidores de Set parasitaban las noche de Egipto, y la llegada de los griegos había atraído su atención. Pronto comenzaron disputas entre los vampiros egipcios y cirenaicos, pero el aislamiento de la zona benefició a Calímaco, que pronto contó con la ayuda de sus congéneres de Creta. Durante este período los Toreador trataron de extender su influencia con la costa africana acompañando a los colonos y mercaderes griegos, pero a menudo chocaron con el creciente poder de Cartago y los Brujah en el oeste, y con los Seguidores de Set en el este.

La conquista persa de Egipto en el siglo VI a.C. atrajo a los Assamitas a la zona. No obstante, Calímaco los recibió como aliados, ofreciéndoles el dominio de Barca a cambio de su ayuda contra los Seguidores de Set. Por otra parte, la presencia de los Assamitas también permitió a los Toreador establecer relaciones diplomáticas con los Brujah cartagineses, definiendo los límites de su influencia.

EL DOMINIO DE EGIPTO

Calímaco murió durante los disturbios que acompañaron a la caída de los reyes de Cirenaica a mediados del siglo V a.C. y sus numerosos chiquillos comenzaron a luchar entre sí por hacerse con el poder, atrayendo a otros clanes a su causa. Finalmente establecieron un consejo lleno de intrigas y tensiones entre los cinco dominios de Cirenaica. Apenas unas décadas después la llegada de varios antiguos Toreador a Egipto acompañando al conquistador Alejandro Magno, forjó una alianza entre los Toreador cirenaicos y macedonios. Sin embargo, pronto surgieron disputas entre ambas facciones, entre los partidarios de la unión con Egipto y los de restablecer una república independiente. El Consejo de la Pentápolis raramente conseguía actuar unido, y otros clanes participaron en las intrigas. Algunos Toreador cirenaicos acogieron a refugiados Brujah durante la caída de Cartago en el siglo II a.C., mientras que otros de sus compañeros afirmaban que semejante acto provocaría la intervención de los vampiros de Roma.

Sin embargo, la principal amenaza para los Toreador cirenaicos la constituían los Seguidores de Set, que se habían apoderado de la ciudad de Berenice. Ante el peligro de quedar atrapados en los anillos de las serpientes, los vampiros cirenaicos decidieron aprovechar la cesión de Cirenaica a Roma en el año 96 a.C. para recuperar el poder. Siguiendo el consejo de Tribón, un filósofo Malkavian, los vampiros cirenaicos se unieron al Senado Eterno, al mismo tiempo que conseguían mantener sus tradiciones. Tribón fue nombrado Princeps de Cirenaica, asistido por un consejo de Toreador y Capadocios, convertidos en la clase popular de los dominios, que constituían el verdadero poder en la Pentápolis, mientras el Princeps quedaba como una mera figura representativa. Los Seguidores de Set quedaron relegados a una posición marginal en el nuevo orden, que fue sostenido con la llegada de gobernadores y funcionarios romanos.

EL ORDEN ROMANO

El orden romano benefició a los vampiros cirenaicos, que se fortalecieron con la llegada de vampiros romanos, especialmente de los clanes Lasombra y Ventrué. No obstante, los Toreador eran muy numerosos, y su influencia en las clases medias a menudo reducía el poder de las élites. Los vampiros romanos pronto percibieron esta situación, y dejaron a los vampiros cirenaicos con sus juegos de poder.

La paz de Cirenaica se vio enturbiada por las rebeliones judías del siglo II. Varios Assamitas las fomentaron para distraer a los romanos de su avance sobre Mesopotamia y el Imperio Parto. Sin embargo, en las rebeliones también participaron vampiros que habían permanecido al margen del orden establecido por los Toreador, especialmente Brujah y Setitas. La rebelión terminó descontrolándose, atrapando a muchos no muertos a su paso con una sorprendente eficacia. Algunos vampiros sospechan que entre los mortales rebeldes había quienes habían descubierto las manipulaciones de los inmortales y se habían vuelto contra ellos.

Una vez los fuegos de la rebelión se apagaron y comenzaron las labores de reconstrucción, el poder de los Toreador cirenaicos había sido quebrantado. Otros clanes, especialmente los Ventrue, tomaron dominios que habían quedado despoblados. El Princeps Tribón había sobrevivido, pero su autoridad era sólo nominal. Entristecido por lo que había ocurrido, cayó en una oscura depresión y se aisló del resto de los vampiros.

Fue nombrado Princeps Cneo Julio Probatio, un Ventrue de origen romano, que abriría el poder a otros clanes. El Princeps Julio mantuvo buenas relaciones con los Principes de Alejandría y de Roda, estrechando los lazos de Cirenaica con Egipto.

EL LENTO DECLIVE

El declive comercial de Cirenaica y su despoblación alejaron a muchos vampiros de la zona. En este vacío otros probaron suerte, tratando de revitalizar la Pentápolis. Sin embargo, en el terremoto del año 262 pereció el Princeps Julio, y tratando de evitar una crisis sucesoria, los vampiros cirenaicos llamaron al antiguo Tribón para que lo sustituyera. Aunque el antiguo Malkavian a menudo sufría accesos de depresión, todavía conservaba cierta dignidad para representar a los vampiros de la Pentápolis. Sus partidarios trataron de animarlo para que contribuyera a revitalizar la prosperidad de su dominio, pero no lo consiguieron. Los sucesivos terremotos y la decadencia generalizada de las ciudades de Cirenaica terminaron siendo demasiado para el antiguo. En el año 366 dejó una nota de despedida antes de enfrentarse a los rayos del sol de la mañana.

El Consejo de la Pentápolis permaneció durante unas décadas más, siendo utilizado por los vampiros cristianos para asegurarse el poder. A principios del siglo V el Concilio de los Cireneos había sustituido al consejo, y los vampiros que lo formaban no trataban tanto de mantener sus dominios como ayudarse mutuamente a sobrevivir.

CIRENE

La ciudad de Cirene fue bautizada con el nombre de una fuente llamada Ciré, que consagraron al dios Apolo, siguiendo las instrucciones del oráculo de Delfos. El emplazamiento original estaba situado sobre una colina de caliza, comunicada directamente con el manantial que fluía a sus pies. Según los mitos, en un pequeño bosque el dios Apolo salvó a la ninfa Ciré o Cira de un león.

Del núcleo poligonal de la antigua acrópolis, la ciudad creció hacia el sur, siguiendo un modelo similar al de la ciudad de Thera, de donde eran originarios los primeros colonos. Junto a la vía principal, llamada Escirotá se construyó un templo dedicado a los Dióscuros (Cástor y Pólux) y otro templo dedicado al dios Apolo. La llegada de nuevos colonos hacia el 560 a.C. y la obra reformativa de Demonax de Mantinea, permitieron la integración de los recién llegados. La disposición urbana adquiriría una red de manzanas rectangulares en época helenística, período en el que Cirene alcanza su máxima expansión dentro de sus murallas, y a partir de entonces la expansión continuará en el exterior.

EL TEMPLO DE ZEUS

En la colina nordeste a la ciudad de Cirene se construyó un templo dedicado a Zeus (Júpiter), cuyos inicios se remontan al año 515 a.C., construido en estilo dórico, ocupando una superficie de 32x70 m. El templo fue restaurado durante la época del faraón Tolomeo III, y posteriormente durante el reinado del emperador Augusto. La última restauración tuvo lugar en el siglo durante la época del emperador Adriano, para subsanar los destrozos provocados por la revuelta judía, que había destruido la columnata exterior. Las paredes de piedra caliza fueron sustituidas con mármol, y se introdujo una réplica de la

escultura de Zeus del templo de Olimpia. El arquitecto Aurelio Rufo fue el artífice de esta última restauración.

El terremoto del año 365 destruyó definitivamente el templo de Zeus de Cirene. En las proximidades se construyó una catedral cristiana que tomó su relevo.

EL TEMPLO DE APOLO

El templo de Apolo se encuentra junto a la vía principal de Cirene, bajo la Acrópolis de la ciudad, y está constituido por dos niveles sostenidos por muros. Las profundas grutas de las que surgen los manantiales de Ciré y Apolo comunican con la terraza superior. El agua canalizada alimenta dos fuentes en el pórtico dorio, que eran utilizadas en los rituales sagrados.

La entrada principal se encuentra en el este. Fue construido ya en los primeros años de la colonia como un espacio cerrado. A finales del siglo VI a.C. se había construido un templo rodeado por una columnata de estilo dórico. Sufrió reparaciones y reconstrucciones en el siglo I a.C., y durante los reinados de Augusto y Adriano.

El santuario de Apolo también acoge los templos de otras divinidades, como Artemisa, Isis, Latona y Hécate, y con el tiempo también se añadirían oratorios a Mitra y las Ninfas. En el siglo V el recinto quedó englobado en una domus patricia y fue convertido en un ninfeo.

El templo de Apolo contiene donaria (tesoros) o monumentos construidos por los fieles agradecidos al dios, bien de individuos particulares u ofrecidos por la ciudad para celebrar victorias, como la de los cireneos sobre las tribus libias de macios y nasamones.

TERMAS DE TRAJANO

En época del emperador Trajano se construyeron al este del templo de Apolo unas termas, que pocos años después serían destruidas durante la sublevación judía. Su sucesor Adriano ordenó su reconstrucción.

EL TEMPLO DE DÉMETER

El templo de Démeter fue construido fuera de las murallas de Cirene, frente a la colina del ágora. Comenzó a construirse poco después de la fundación de la ciudad, con un amplio recinto con un edificio de una sola sala. Posteriormente se realizaron otras modificaciones, como la ampliación del santuario hacia el sur y la construcción de una entrada. También se añadieron otros edificios sagrados, y a partir de mediados del siglo II a.C. el santuario adquirió un aspecto monumental, con un puente que cruzaba el río.

Todo el complejo sufrió importantes restauraciones tras la revuelta judía.

EL ÁGORA

En el lado oeste del ágora de Cirene se construyó un boleutherion en el siglo V a.C., al que se añadieron asientos de mármol en el siglo IV a.C. Tras la sublevación judía sufrió una transformación radical en época de Adriano, añadiéndose estatuas y se decoró la fachada anterior con un friso dórico. Posteriormente se añadieron varios edificios y elementos copiados del ágora de Atenas.

Los monumentos del ágora se multiplicaron a partir del siglo IV a.C., añadiéndose pórticos y pequeños santuarios dedicados a Zeus, Démeter y Ciré, situados en el centro de la plaza. Progresivamente fue adquiriendo una forma más regular, a medida que se construían edificios privados y públicos, así como monumentos honoríficos. Durante el reinado del emperador Augusto fue añadido un augusteum o altar consagrado al culto imperial. En la plaza también se encontraba un monumento funerario dedicado a Batos, el fundador de la ciudad, que fue destruido durante la revuelta judía.

La reconstrucción realizada tras la sublevación judía derribó los antiguos edificios griegos y se construyeron edificios nuevos más próximos al estilo romano, cargados de ornamentos, así como arcos de triunfo y pórticos. Las últimas reformas se realizaron en época de Septimio Severo, ya a finales del siglo II.

Los terremotos de los siglos III y IV destruyeron la monumentalidad del ágora. Pequeños edificios invadieron los espacios públicos, creando una red de calles tortuosas y angostas.

LOS TEATROS

El primer teatro de Cirene se construyó al oeste del santuario de Apolo, con sus gradas talladas en la roca de la colina durante el siglo IV a.C. Este teatro, conocido como Teatro de Mirtusa, fue convertido en un anfiteatro tras la revuelta judía.

El segundo teatro fue construido a finales del siglo II, que resultaría afectado por los terremotos, y ya a finales del siglo IV se construiría un tercer teatro en el fondo del valle.

EL HIPÓDROMO

Al este del santuario de Zeus los cireneos construyeron un hipódromo rebajando el suelo y disponiendo gradas en las pendientes de la zanja.

EL GIMNASIO

En las inmediaciones del ágora se construyó un inmenso gimnasio a mediados del siglo II a.C., que servía de marco para las actividades deportivas. Fue dotado con una pista cubierta con un muro de bajorrelieves de Hércules y Hermes, los dos dioses protectores del deporte.

En la segunda mitad del siglo I d.C. el gimnasio fue convertido en un foro. En el centro del patio rodeado por una columnata dórica se levantó un pequeño templo sobre un podio y en el lado norte una basílica judicial en el espacio de los edificios deportivos. En el lado sur se construyó una casa de mármol y mosaicos, que asumió las funciones del gimnasio.

Justo al oeste del gimnasio también se construyó un odeón con gradas para las actividades musicales.

OTRAS CIUDADES

APOLONIA

Apolonia fue fundada en una amplia bahía como puerto de Cirene, situada a unos 20 km, y no se convirtió en una ciudad independiente hasta que Cirenaica pasó al dominio de Roma. Debido a su importancia comercial recibió numerosas reconstrucciones y reformas. A mediados del siglo V sustituyó a Tolemaida como capital de la Libia Superior, adquiriendo el nombre de Sozusa.

Las murallas, erigidas de una sola vez durante el siglo II a.C. tenían la función de proteger el puerto, y sufrieron importantes restauraciones durante los siglos III y IV. Se prolongaban hasta el espigón, que dividía el puerto en dos dársenas. Al norte, un faro de planta circular, ocupaba un extremo del malecón. Durante la misma época se construyó un estadio a un kilómetro al oeste.

Al este se construyó una acrópolis y un teatro con gradas excavadas en la roca. Durante el reinado del emperador Domiciano se monumentalizó, decorándolo con columnas.

Un acueducto y numerosas cisternas abastecían de agua a la ciudad, y permitió la construcción de unas grandes termas, construidas con una piscina durante el siglo I d.C.

BARCA

Fundada por disidentes de los primeros colonos griegos, los persas aprovecharon su debilidad para conquistarla a finales del siglo VI a.C. El rey Darío I esclavizó a los habitantes de la ciudad y los trasladó a Bactria. Debido a la ocupación, los griegos preferían frecuentar su puerto natural, donde posteriormente se construiría la ciudad de Tolemaida en el siglo III a.C.

Barca fue conquistada y destruida con frecuencia, hasta que en época romana se había convertido en una pequeña villa, que no obstante, se convirtió en la sede de un obispado cristiano.

EVESPÉRIDES

El territorio de Berenice está ocupado por varias lagunas y lagos, entre los que se encuentra el lago Tritón, en cuyo centro se encuentra una isla en la que se construyó un templo a Afrodita. Cerca se encontraba otro lago llamado lago de las Hespérides, que recibía agua del río Latón.

Evespérides fue fundada hacia el 525 a.C. Su nombre procede del legendario jardín de las Hespérides, con el que fue comparado por su fertilidad y abundante flora, así como por los verdes oasis de su paisaje. La ciudad se situó al borde de una laguna abierta al mar.

La ciudad prosperó con el comercio de silfio (utilizado como planta medicinal y afrodisíaca), que se convirtió en el símbolo de la ciudad, pero se encontraba en medio de territorio hostil, rodeada de tribus libias. En el año 414 a.C. la ciudad fue asediada por los nasamones, y Evespérides se salvó por la inesperada llegada de una flota espartana dirigida por el general Gilipo, que había sido desviada por una tormenta de su rumbo a Sicilia. Para protegerse, la ciudad solicitó colonos griegos y acudió un grupo de mesenios dirigidos por Comón.

La ciudad fue favorecida por el rey Arcésilas IV de Cirene con la llegada de nuevos colonos. Cuando los cirenaicos se rebelaron contra el monarca, se refugió en Evespérides, pero fue asesinado, lo que supuso el final de la monarquía.

La ciudad de Evespérides disfrutaba de una constitución republicana similar a la Cirene, con un tribunal de éforos y un consejo de ancianos (gerontes). Durante el siglo IV a.C., tras la muerte de Alejandro Magno la ciudad intentó someter a las demás polis de Cirenaica, pero fue derrotada por los cireneos y sus aliados.

Después del matrimonio del faraón Tolomeo III con Berenice, hija del rey y gobernador Magas, muchas ciudades cirenaicas se rebautizaron. Evespérides se convirtió en Berenice, y también comenzó su traslado, debido a la insalubridad de las marismas, hasta un asentamiento a 3 km al sudoeste, fundado hacia el 446 a.C., y que dependía de Evespérides.

A medida que Cirene entraba en decadencia, Berenice comenzó a adquirir importancia como capital de Cirenaica. Con la llegada del cristianismo se convirtió en sede de un obispado, que acabó con la adoración de Apolo, el principal de los dioses paganos de la ciudad.

TEUQUIRA

Teuquira fue fundada poco después que Cirene, pero nunca alcanzó una importancia destacada en la Pentápolis de Cirenaica. La ciudad destacó como el principal santuario de adoración de la diosa Cibeles, a la que se dedicaba un festival anual. Durante el período helenístico fue rebautizada como Arsinoe, en homenaje a la hermana y esposa del faraón Tolomeo Filadelfo.

TOLEMAIDA

Aunque Tolemaida no fue fundada hasta mediados del siglo III a.C. la bahía natural constituía un puerto para la ciudad de Barca. Bajo el dominio de Egipto, Barca sufrió un declive económico y Tolemaida heredó su importancia. Era una ciudad populosa y célebre, cuya importancia dependía de su puerto, con unos malecones y un faro situados al noroeste.

En la época de su fundación se trazó una red de calles regulares entre dos ríos. La población se extendió desde una meseta que terminaba en el litoral. Las murallas se construyeron por la misma época y fueron restauradas en el siglo III.

El ágora de Tolemaida, construida hacia el siglo II a.C., ocultaba una red de cisternas dedicadas a recoger y conservar reservas de agua. Por la misma época también se construyó un teatro excavado en la colina, a imitación del teatro de Apolonia.

Fue en época romana cuando se construyó el foro, con una amplia plaza recubierta de teselas blancas con un templo jónico dedicado a Roma (Júpiter-Juno-Minerva). Durante esta época también se añadieron varios pórticos y se levantó un edificio para la curia.

Después de que Tolemaida fuera elevada a capital de la Libia Superior, la ciudad emprendió grandes obras arquitectónicas, con teatros y termas, pero el terremoto del año 365 provocó su abandono. El cristianismo se implantó con tanta firmeza que prácticamente se abandonaron las construcciones paganas, construyéndose numerosas iglesias reutilizando los materiales de los edificios abandonados.

EL ORÁCULO DE AMÓN

El “Campo de los árboles” o Sekhtam ya era conocido por los antiguos egipcios al menos desde hace más de 10.000 años. En torno al siglo VII a.C. los egipcios establecieron una necrópolis y un templo

dedicado al dios Amón (Zeus Amón para los griegos), que según los griegos, había asumido en Egipto la figura de un carnero. En el templo fue instalado un oráculo sagrado, que era consultado tanto por griegos como por egipcios.

Durante su campaña para conquistar el Imperio Persa, Alejandro Magno llegó hasta el oráculo de Amón, guiado por unos pájaros a través del desierto. El oráculo lo confirmó como hijo de los dioses y el legítimo faraón de Egipto.

EL CRISTIANISMO

Cirene tuvo conexión con el cristianismo desde sus inicios. En los evangelios se menciona la figura de Simón de Cirene, que ayudó a Jesús a llevar la cruz. En los Hechos de los Apóstoles se menciona que en el día de Pentecostés se encontraban habitantes de Cirene en Jerusalén. Según la tradición de la Iglesia, San Marcos Evangelista era un nativo de Cirene, y la tradición afirma que fue el primer obispo de la ciudad, aunque posteriormente se trasladaría a Alejandría.

Los obispos de Cirene aparecen ya en los escritos eclesiásticos en los primeros siglos del cristianismo, sufriendo persecuciones o acusados de corrupción. A pesar de que la ciudad se encontraba en ruinas a mediados del siglo V, los obispos seguían residiendo allí y asistieron a los primeros concilios. El Obispo Sinesios destaca durante este período, relatando la historia de Cirenaica.

LOS JUDÍOS

Tras la destrucción del reino de Israel, muchos judíos emprendieron una diáspora que los extendió por el mundo conocido. El faraón Tolomeo envió colonos judíos a Cirene y otras ciudades de Libia, donde formaron comunidades numerosas. En época romana los cireneos se dividían en cuatro clases: ciudadanos, granjeros, extranjeros residentes y judíos. Sin embargo, si bien durante la época de dominación egipcia los judíos habían disfrutado de derechos iguales ahora se encontraban sometidos a la población griega tras convertirse la Cirenaica en provincia Romana (74 a.C.).

Un enviado del dictador romano Sila fue enviado a Cirene para tranquilizar los disturbios en los que participaban los judíos, y siguiendo las recomendaciones de varios gobernantes orientales, los romanos realizaron ciertas concesiones a la población judía.

Los judíos de Cirene permanecían en contacto con sus compañeros de Judea y eran libres de enviar ofrendas al templo de Jerusalén. Los conflictos entre los romanos y judíos a menudo provocaban repercusiones en otras comunidades extendidas por el territorio romano, entre ellas Cirene. Durante la guerra en Judea en el año 74 los romanos también se enfrentaron a disturbios en Cirene, provocados por un sicario llamado Jonathan. Sin embargo, la rebelión fue aplastada rápidamente por el gobernador Catulo, que no conforme con ejecutar a varios rebeldes, confiscó las propiedades de muchos destacados judíos cireneos.

En el año 113 el emperador Trajano comenzó una campaña militar contra el Imperio Parto, con el objetivo de conquistarlo y llegar a la India como Alejandro Magno. Para mantener la estabilidad en la provincia de Judea tomó una serie de medidas contra los judíos. Cuando la ofensiva comenzó en el año 115 ocupó Mesopotamia, incluyendo Babilonia y Susa, donde se encontraban importantes colonias judías. Los judíos se rebelaron, combatiendo encarnizadamente contra las legiones romanas y apoyando a los partos.

Mientras tanto en el Imperio Romano las comunidades griegas de Cirenaica y Chipre atacaron los barrios judíos, acusándolos de ayudar a los partos. Este ataque provocó la rebelión generalizada de las comunidades judías. Los judíos de Cirene, dirigidos por Lucas Andreas, atacaron a su vez a los griegos, destruyendo numerosos templos paganos y edificios que simbolizaban el poder romano, y asesinaron a miles de griegos y romanos. El movimiento de Lucas se dirigió hacia Alejandría, consiguiendo incendiar algunos barrios, destruyendo templos paganos y monumentos importantes.

El emperador Trajano se vio obligado a enviar tropas al mando del prefecto del pretorio Quinto Marcio Turbo para pacificar las provincias de Egipto y Cirenaica, que se dedicaron a combatir y masacrar a las poblaciones judías. La pacificación no terminaría hasta finales del año 117. Los bienes y

propiedades de los judíos fueron expropiados para reconstruir las ciudades y reparar los daños causados por el levantamiento. Lucas Andreas no pudo ser encontrado y presumiblemente huyó a Judea.

Cirenaica quedó despoblada hasta tal punto que fue necesario fundar nuevas colonias para recuperar la población.

LA ESCUELA CIRENAICA

Bajo la prosperidad de Cirenaica surgió una escuela de pensamiento iniciada por Aristipo de Cirene, que viajó a Atenas y fue discípulo de Sócrates en el siglo V a.C. A su vez se rodeó de discípulos y su pensamiento fue transmitido por su hija Areté de Cirene a su nieto, Aristipo el Joven, que fue quien formalizó las enseñanzas de su abuelo en un sistema filosófico.

Después de un tiempo la escuela de Aristipo se dividió en facciones diferentes, representadas por Anniceris, Hegesías y Teodoro, que desarrollaron interpretaciones rivales de la doctrina Cirenaica. Sin embargo, a mediados del siglo III a.C. la escuela cirenaica se consideraba obsoleta, habiendo sido superada por el sistema más sofisticado creado por Epicuro de Samos, el epicureísmo.

Los filósofos cirenaicos eran hedonistas y defendían que el placer era el bien supremo de la vida, especialmente el placer físico, que consideraban más intenso y deseable que los placeres de la mente. El placer es el único bien de la vida y el dolor es el único mal. Aristipo y sus seguidores sostenían que el placer era el objetivo final de la vida, negando que la virtud tuviera valor por sí misma.

Los cirenaicos se aproximaban al conocimiento con escepticismo. El conocimiento procede de las sensaciones inmediatas, que son subjetivas y pueden ser dolorosas, indiferentes o placenteras, de la misma forma que una persona puede ser violenta, tranquila o amable. Las sensaciones son individuales y por lo tanto no pueden describirse objetivamente, por lo que el sentimiento propio es el único criterio posible para conseguir el conocimiento y comportarse virtuosamente. El objetivo final del comportamiento humano debería ser la obtención del placer.

Sin embargo, algunas acciones que proporcionan placer inmediato pueden crear más dolor a largo plazo. Una persona sabia es la que controla sus placeres en lugar de ser esclava de ellos, lo que requiere juzgar los diferentes placeres de la vida, absteniéndose de lo que es incorrecto e injusto. Se debe respetar la ley y la costumbre, ya que aunque no tienen valor propio, violarlas puede conllevar castigos impuestos por los demás. De la misma manera la justicia y la amistad son útiles por los placeres que proporcionan, creyendo en el valor hedonista del deber social y la conducta altruista.

Los discípulos de Aristipo desarrollaron variaciones de la doctrina cirenaica. Para Anniceris el placer se obtiene mediante actos individuales que producen placer, poniendo especial énfasis en el amor, extendido a la familia, el país, la amistad y la gratitud, que producen placer aunque requieran sacrificios. Hegesías creía que la felicidad es imposible de alcanzar, por lo que el objetivo de la vida debe ser evitar el dolor y la tristeza. Valores convencionales como la riqueza, la pobreza, la libertad y la esclavitud son indiferentes. Para Teodoro el objetivo de la vida es el placer mental, no el placer corporal, poniendo especial énfasis en la moderación y la justicia. Teodoro no creía en la existencia de ningún dios, lo que despertó la curiosidad y el rechazo de sus contemporáneos.

Posteriormente la filosofía de los cirenaicos evolucionó asumiendo principios del escepticismo, el epicureísmo y también el budismo. De hecho, existen sorprendentes similitudes con los principios de budismo y sus Cuatro Nobles Verdades, así como el concepto del dukkha o sufrimiento. En el siglo III a.C. varios embajadores budistas enviados por Ashoka, un rey de la India, estuvieron presentes en la corte del faraón Tolomeo II de Egipto y del rey Magas de Cirene. Es posible que los filósofos cirenaicos hubieran sido influenciados por las enseñanzas budistas y el contacto de estos embajadores.

REYES DE CIRENAICA

Tras la fundación de Cirene, Batos fue proclamado rey, y sus descendientes gobernaron hasta mediados del siglo V a.C.

Batos I (630 – 600 a.C.): Batos fue el primer rey griego de África, nacido en la isla de Thera, hijo de los nobles Polimnesto y Fronima. En Grecia era llamado Aristóteles, y no fue conocido como Batos hasta que llegó a Libia. Tras viajar extensamente por el Mediterráneo, durante un período de

hambuna en Thera consultó al Oráculo de Delfos y viajó al norte de África, donde estableció una colonia llamada Aziris. Sin embargo, la escasez llevó a Batos y los colonos a trasladarse a otro asentamiento más fértil, que llamaron Cirene, en honor a la ninfa Ciré o Cira, y lo consagraron al dios Apolo.

Batos fue proclamado rey y gobernó con prudencia y moderación. Tras su muerte hacia el 600 a.C. fue adorado como un dios por sus súbditos y su tumba fue construida en el centro del mercado ante el camino que llevaba al templo de Apolo y que sería destruida durante la revuelta judía del siglo II. En Delfos los cireneos ofrecieron al dios una estatua de Batos.

Arcésilas I (600 – 583 a.C.): Arcésilas o Arcesilao heredó el trono de Cirene a la muerte de su padre. Su reinado fue tranquilo y la población de la ciudad se mantuvo. Murió en el año 583 a.C. y fue enterrado cerca de su padre.

Batos II (583 – 560 a.C.): Hijo de Arcésilas, Batos II animó a los griegos a asentarse en Cirenaica. Durante su reinado llegaron nuevos grupos de colonos, principalmente del Peloponeso, Creta y las islas griegas.

Los egipcios, liderados por el faraón Apriés, intentaron invadir Cirenaica pero Batos y sus súbditos les presentaron batalla en el Pozo de Taetis hacia el 570 a.C. Los cirenaicos ganaron la batalla, lo que confirmó la independencia de Cirene y los asentamientos griegos en el norte de África. Posteriormente Batos firmaría la paz con los egipcios y establecería una alianza con el faraón Amasis II. A su muerte sería conocido como Batos Eudaimon (el Próspero).

Arcésilas II (560 – 550 a.C.): El hijo de Batos II se casó con su prima Erixa antes de suceder a su padre en el 560 a.C. El carácter de Arcésilas era muy diferente al de su padre y fue conocido como “El Opressor”, mostrándose muy desconfiado e inflexible, hasta el punto de rodear su hogar con un elevado muro.

Una vez en el poder Arcésilas tomó como consejero a su hermanastro y amigo Learco. Sin embargo, al seguir su consejo se convirtió en un tirano, ordenando el exilio y muerte de varios nobles de Cirene. En secreto, Learco pretendía desprestigiar al rey y ocupar su lugar. Sin embargo, Arcésilas descubrió las intenciones de su consejero y lo hizo exiliar con sus seguidores de Cirene.

Learco y sus partidarios fundaron la ciudad de Barca y persuadió a las tribus libias de que rompieran sus alianzas con Cirene y declarasen la guerra a Arcésilas. Sin embargo, Arcésilas atacó a Learco y los libios y los obligó a retirarse. Durante la persecución, Learco y sus partidarios decidieron resistir y atacar al rey de Cirene y su ejército. Arcésilas y los cirenaicos resultaron derrotados.

No mucho después de la derrota, Arcésilas enfermó debido a una bebida que contenía el veneno de un pez, y Learco aprovechó la debilidad del monarca para estrangularlo en el 550 a.C. Tras deshacerse de su rival regresó a Cirene y se proclamó rey, pero la reina viuda Erixa y su hermano Poliarco lo asesinaron. Batos III fue proclamado nuevo rey de Cirene por su madre y su tío.

Batos III (550 – 530 a.C.): Batos era el hijo de Arcésilas II y de la reina Erixa. Recibió el sobrenombre de Cojo, debido a que había nacido con una pierna deforme. Fue proclamado rey por su madre y su tío Poliarco, que habían conseguido asesinar al usurpador Learco.

Debido a la inestabilidad de Cirene, amenazada por libios y egipcios, Batos visitó al Oráculo de Delfos en busca de consejo y consultó a la sacerdotisa, que le aconsejó que visitara Mantinea en Arcadia y buscara a un hombre llamado Demonax, que le ayudaría a realizar las reformas que necesitaba su reino. Demonax era muy apreciado por los mantineos y ocupaba una posición respetada en la ciudad.

Batos consiguió convencer a Demonax de que lo ayudara y regresó con él a Cirene, y de esta forma elaboró una constitución y estableció un senado presidido por el rey. Sólo el rey tenía autoridad para conceder tierra a los ciudadanos y actuaba como sumo sacerdote encargado de las ceremonias religiosas. Demonax también creó un cuerpo de éforos para castigar a los criminales y una fuerza militar de unos 300 hombres para vigilar y proteger las fronteras de Cirenaica.

Para hacer la paz con sus vecinos, Batos estableció una alianza con el faraón Amasis II, que contrajo matrimonio con Ladice, hija de Batos, en el año 548 a.C. Su reinado continuó de forma pacífica hasta su muerte.

Arcésilas III (530 – 515 a.C.): A la muerte de su padre, Arcésilas se convirtió en el nuevo rey. En el año 525 a.C. estableció una alianza con el rey Cambises II de Persia, que acababa de conquistar Egipto.

Sin embargo, el rey de Cirene no estaba dispuesto a aceptar la constitución que había creado su padre con el legislador Demonax y hacia el 518 a.C. exigió la restauración de los derechos de sus ancestros con el apoyo de su madre Feretima. En la guerra civil que siguió el rey Arcésilas fue derrotado y tuvo que huir a la isla de Samos. Feretima buscó la ayuda militar del rey Eveltón de Salamis, en Chipre, pero fue rechazada.

En Samos Arcésilas reclutó un ejército prometiendo tierras en Cirene, y antes de partir consultó al Oráculo de Delfos. La sacerdotisa le dijo que su dinastía gobernaría Cirene durante el reinado de ocho monarcas, cuatro llamados Batos y cuatro llamados Arcésilas y le aconsejó que no intentará conservar el poder más allá de ese período y que no fuera cruel con los cireneos o se rebelarían contra él. Arcésilas decidió ignorar el consejo de la sacerdotisa.

Arcésilas regresó a Cirene con su ejército y consiguió recuperar el poder, expulsando al exilio a sus oponentes. Sus partidarios recibieron la tierra que les había prometido, pero por miedo a una rebelión, decidió buscar apoyos en la ciudad de Barca, gobernada por Alazir, su suegro.

Mientras se encontraba en el mercado de Barca con su suegro, varios exiliados de Cirene lo reconocieron. Arcésilas y Alazir fueron asesinados. Fue sucedido por su madre Feretima, que gobernó Cirene durante la minoría de edad de su nieto Batos.

Batos IV (515 – 465 a.C.): Batos heredó el trono de su abuela Feretima, que había muerto de una enfermedad de la piel que había contraído en Egipto. Durante su reinado tuvo que rendir vasallaje al Imperio Persa, pero respetó la constitución de Cirene y en conjunto fue un reinado pacífico. El comercio se desarrolló, y el reino de Cirene se convirtió en un exportador de trigo, cebada, aceite de oliva y silfio (una planta que comenzó a ser demandada en el mundo antiguo por sus propiedades medicinales y afrodisíacas).

Arcésilas IV (465 – 440 a.C.): Arcésilas era el único hijo de Batos IV, ocupando el trono a la muerte de su padre en el año 465 a.C. En el año 462 el rey Arcésilas participó en los Juegos Píticos de Delfos y ganó una carrera de cuadrigas utilizando caballos libios. Su victoria fue celebrada por el poeta Píndaro, quien aconsejó al monarca que se reconciliara con sus oponentes.

El reinado de Arcésilas se hizo progresivamente más tiránico, exiliando a muchos nobles cireneos y reclutando mercenarios para mantenerse en el poder. Como resultado, los habitantes de Cirene terminaron rebelándose, obligándole a huir a la ciudad de Evespérides con su hijo Batos.

Los ciudadanos de Cirene consiguieron capturar a Arcésilas y su hijo en el año 440 a.C. El monarca exiliado y su heredero fueron asesinados y los cireneos decapitaron a Batos y arrojaron su cabeza al mar, simbolizando el fin de la monarquía y proclamando una república vasalla del Imperio Persa.

Magas (276 – 250 a.C.): Nacido hacia el 320 a.C. era hijo de Filipo, un oficial del ejército de Alejandro Magno y la noble Berenice. Su padre murió en el año 318 a.C. y su madre lo llevó con sus hermanos a Egipto, donde se casó con el faraón Tolomeo. De esta forma Magas se convirtió en un príncipe egipcio y miembro de la corte faraónica.

Con 20 años Magas recibió el gobierno de Cirenaica del faraón, convirtiéndose en un hábil gobernador. Sin embargo, a la muerte de su padrastró en el 283 a.C. comenzó a actuar cada vez con mayor autonomía, hasta proclamarse rey en el 276 a.C., lo que le llevó a iniciar hostilidades con Egipto, donde gobernaba su hermanastro Tolomeo II. Sin embargo, Magas se vio obligado a regresar de su campaña en territorio egipcio cuando los libios marmáridas atacaron Cirene. Consiguió mantener la independencia de su reino, y finalmente estableció la paz con Egipto ofreciendo a su hija Berenice al faraón Tolomeo III, hijo de su hermanastro. Durante su reinado fomentó las artes y las ciencias.

A la muerte de Magas, su viuda Apama intentó romper el enlace matrimonial entre su hija y el faraón, casándola con Demetrio el Hermoso, hijo de Demetrio I Poliorcetes, rey de Seleucia. Sin embargo, Berenice asesinó a su esposo por engañarla con su madre, y finalmente contrajo matrimonio con el faraón Tolomeo III, lo que restableció los lazos entre Cirenaica y Egipto.

FAZANIA

HISTORIA

Posiblemente el nombre de Fazania proceda del nombre que los nómadas daban al territorio: Fezzan, que significa piedras duras. Un extenso territorio que abarcaba la mayor parte del interior de Libia. No siempre fue un territorio desértico, y entre el 10000 y el 6000 a.C. el paisaje era una sabana salpicada con lagos, algunos de gran extensión. La progresiva desertización empujó a humanos y animales hacia la costa.

Hacia el 5000 a.C. se repitió el ciclo, cuando el desierto recibió nuevas lluvias del centro de África. Se formaron nuevos lagos, pero hacia el 3000 a.C. progresivamente volvieron a desaparecer, desplazando a los habitantes a los límites del desierto, a oasis y zonas fértiles.

Durante miles de años los territorios del interior de Libia fueron el hogar de tribus nómadas que serían conocidas como garamantes. Hacia el 1500 a.C. habían domesticado el dromedario y el caballo, saliendo de su aislamiento para practicar el comercio con otros pueblos, contactando con fenicios y griegos hacia el VII a.C. Desde el siglo X a.C. la capital de los garamantes había sido Zinchecra, pero en el siglo IV a.C. comenzaron a construir una nueva capital en Garama, tres kilómetros al nordeste, donde construyeron templos, un mercado y termas, que rodearon de murallas con seis torres y fosos. Ante la sequía de los lagos del desierto, comenzaron a comerciar con la sal de sus lechos.

Los garamantes controlaban las rutas que atravesaban el desierto del Sáhara y llegaban al interior de África, de donde llegaban bestias exóticas, esclavos, marfil y otros productos africanos. Los garamantes comerciaron con los fenicios y griegos, y a partir del siglo V a.C. con los cartagineses y ya en el siglo III a.C. con los romanos, poniéndolos en contacto con los reinos del oeste y el centro de África.

Sin embargo, los garamantes no se limitaban a comerciar, sino que también realizaban incursiones contra los enclaves agrícolas y costeros. Fenicios, cartagineses, griegos y romanos consiguieron apaciguarlos mediante tratados y tributos, lo cual no siempre era posible.

El primer conflicto entre Roma y los garamantes tuvo lugar cuando los nómadas se aliaron con el rey Juba I de Numidia contra Julio César. A pesar de resultar vencedores, los romanos se tomaron la amenaza de los garamantes muy en serio y en el año 19 a.C. enviaron al general Lucio Cornelio Balbo desde la ciudad de Sabrata en una expedición a Fazania, para pacificar la zona. A su regreso, Balbo recibió un espléndido triunfo y los garamantes abandonaron Zinchecra y trasladaron la residencia real a Garama. El rey de los garamantes se convirtió en cliente de Roma.

Otro conflicto tuvo lugar hacia el 15 a.C., cuando el gobernador de Cirenaica, Publio Sulpicio Quirino atacó a un grupo de garamantes que se habían aliado con la tribu de los marmáridas, que vivían al este de Fazania. En el año 22 el rey de Garama se alió con el rebelde Tacfarinas, y los garamantes realizaron nuevas incursiones en el norte de África. Nuevamente en el año 69, aprovechando las disputas entre las ciudades tripolitanas de Lepcis y Oea, los garamantes se aliaron con Oea. Sólo la intervención de Valerio Festo, legado de la Legión III Augusta consiguió restablecer la paz entre las ciudades y aplastar a los garamantes, que fueron arrojados a las fieras.

No conforme con rechazar a los invasores, Valerio Festo los persiguió al interior de su país, descubriendo una ruta más rápida para llegar a Fazania y ocupar Garama, convirtiendo de nuevo al reino de los garamantes en cliente de Roma.

Durante los siglos posteriores las incursiones de los garamantes se hicieron más esporádicas, pero los romanos los seguían considerando una amenaza. En el año 202 Septimio Severo conquistó la ciudad de Garama y en el año 203 se construyeron tres fuertes en los límites de Fazania para vigilar a los nómadas, y en ocasiones los reclutaban para el ejército romano.

Sin embargo, el comercio mejoró las relaciones entre garamantes y romanos y las incursiones se hicieron cada vez más esporádicas. Los garamantes ofrecían oro, sal, esclavos, marfil y bestias exóticas y a cambio recibían de los romanos metal, cerámica, aceite de oliva y otros productos elaborados. Por otra parte existía un acuerdo por el que los esclavos romanos que llegaban fugitivos a Garama debían ser devueltos. Los garamantes también disponían de una población numerosa de esclavos, ocupándose de las labores agrícolas y la construcción de foggaras, o canales acuíferos. Asimismo, los garamantes también comenzaron a utilizar elementos arquitectónicos y culturales de los romanos. No sólo Garama prosperó durante esta época, sino los numerosos asentamientos tribales dispersos por el amplio territorio del desierto y conectados mediante una red de rutas de oasis.

El declive de los garamantes acompañó al del Imperio Romano. Las incursiones de los nómadas se reanudaron por necesidad y cuando los vándalos conquistaron el norte de África la demanda de los productos de los garamantes descendió. Las ciudades garamantes también fueron afectadas por el terremoto del año 365 que destruyó parte de su sistema de irrigación. El reino de los garamantes también sufrió las consecuencias de la desertificación de Fazania y el agotamiento de las fuentes disponibles de agua, que redujo su población a los lugares donde todavía se conservaban reservas de agua. Ante la escasez de recursos el reino de Garama también comenzó a fragmentarse en otros reinos más pequeños, como Zuwila y Waddan.

HISTORIA VAMPÍRICA

Contrariamente a lo que creen los civilizados vampiros de Roma, la presencia de los no muertos en Libia es muy antigua, y no sólo por la cercanía del Antiguo Egipto. Los vampiros libios conservan una tradición oral muy rica, en la que también se consideran descendientes de dioses. De hecho entre sus relatos hablan de Demdemeh, un dios sabio y justo que habitaba en una isla en medio de un gran lago que ocupaba el corazón del desierto. Sin embargo, con el tiempo el desierto comenzó a devorar el agua y Demdemeh trató de detenerlo. Sin embargo, en el proceso adquirió el hambre del desierto y comenzó a devorar a sus súbditos.

No quedó nada del reino ni de la isla de Demdemeh, y se dice que el dios, finalmente saciado, decidió dormir...o quizás durmió para evitar seguir devorando lo que le rodeaba. En cualquier caso, sus descendientes se dispersaron por las tierras del desierto del Sahara, siguiendo a las tribus nómadas, convirtiéndose en sus protectores y guardianes.

Los garamantes se convirtieron en los protegidos del dios Kar, hijo de Demdemeh, quien compartió su sangre con varios guerreros. Sus descendientes formaron una tribu, y recogían sacrificios en su nombre y guiaban a los mortales hacia los oasis del desierto utilizando su aguda visión. Desde su fortaleza en Zinchecra, Kar gobernaba como lo había hecho Demdemeh, con sabiduría y justicia, pero podía volverse especialmente terrible contra quienes provocaban su ira.

Los descendientes de Kar o Eggun no estaban solos. A veces luchaban contra bestias que podían cambiar de forma: chacales, leones y panteras y contra otra tribu de vampiros nómadas que habían llegado de los desiertos del este: los Akkun, que podían tomar la forma de las bestias. Con el tiempo los Eggun y Akkun delimitaron sus territorios, y aunque a veces chocaban, aprendieron a respetarse. Algunos Akkun incluso entraron al servicio de Kar y le ofrecieron sacrificios. Aunque aislado, el dominio de Kar en el centro del desierto fue reconocido, y con el tiempo recibió embajadas de otros no muertos, estableciendo relaciones con los vampiros que se habían asentado en las ciudades de la costa o los que procedían de las frondosas selvas del sur más allá del desierto.

Aparte de dominar a las bestias y ayudar a los mortales con su visión los Eggun tenían el poder de cambiar la carne y el hueso para adaptarse a las duras condiciones del desierto. Era un poder terrible, que utilizaban para bendecir a sus servidores con belleza o fuerza o castigar a los criminales que incurrían en su ira mediante la deformidad.

Durante el siglo III a.C. el dios Kar recibió la visita de embajadores de una gran ciudad al norte, que hablaba en nombre de la tribu de los Brujah. Había una gran guerra entre las ciudades que rodeaban el mar y pedían ayuda a los vampiros garamantes. El dios Kar les ofreció la alianza de las tribus mortales de su dominio, pero se negó a involucrarse personalmente en aquella guerra.

La ciudad de Cartago cayó, y varios vampiros refugiados llegaron al reino de los garamantes buscando refugio. Varios de ellos se ofrecieron al dios Kar, y de esta forma la tribu de los Brujah tomó el nombre de Osebo y unió su fuerza a los Eggun y los Akkun.

Ya fuera influenciados por los Osebo, o quizás siguiendo las incursiones de los garamantes, el dios Kar y sus súbditos comenzaron a hostigar a los romanos, atacando las ciudades de la costa. Sin embargo, pronto se encontraron con la resistencia decidida de los vampiros, que dirigieron a las legiones contra las tribus del desierto. Las ciudades garamantes fueron saqueadas y sus reservas de agua derramadas. Los Akkun se encontraron con parientes que luchaban con los romanos, tomando la forma de feroces lobos: los Hukros, y finalmente alcanzaron un acuerdo. Una guerra total entre garamantes y romanos sólo podía provocar perjuicios, por lo que decidieron delimitar territorios. Los Hukros se

asegurarían de que los vampiros romanos limitaran su influencia a las ciudades de la costa, mientras que los Akkun harían lo propio con los vampiros garamantes, que no acompañarían a las incursiones nómadas.

No fue un tratado perfecto y de hecho sería roto en varias ocasiones, pero la Paz de Garama llegó en un momento oportuno. El dios Kar había caído en letargo y los Eggun se encontraban más receptivos a cesar las hostilidades. Durante los siglos siguientes ambas partes se beneficiarían del comercio entre romanos y garamantes y Hukros y Akkun actuaron como intermediarios entre las sociedades de vampiros. En ocasiones algún vampiro acaudillaba una incursión romana o garamante contra sus enemigos, pero en gran parte se encontraba aislado por sus pares y actuaba solo.

La Paz de Garama llegó a su fin tras el terremoto del año 365. El dios Kar despertó de su sueño y enfurecido por lo que consideraba una debilidad, devoró a varios de los Eggun que habían pactado con los romanos y se volvió contra los Akkun, rompiendo su alianza con ellos. Sin embargo, había muchos jóvenes vampiros garamantes que no estaban dispuestos a apoyarle, y estalló un conflicto entre las tribus que aceleraría el declive del reino de Garama.

LOS GARAMANTES

MITOLOGÍA Y RELIGIÓN

Griegos y romanos poseen leyendas sobre el pasado legendario la tierra de Libia, entre ellas la de un individuo legendario, uno de los primeros hombres, llamado Garama, que creó un reino en el desierto y lo consagró a su padre, el dios Apolo. Otras leyendas afirman que los garamantes son descendientes de los supervivientes que huyeron de la destrucción de la Atlántida, pero lo cierto es que se trata de mitos tratando de encajar a las desconocidas tribus libias en su panteón cultural. Se cree que los garamantes adoraban a un dios del desierto, posiblemente Amón, que sería incorporado en el panteón egipcio.

Hacia el siglo V a.C. el historiador griego Herodoto escribió que los garamantes sembraban tierra fértil sobre el suelo estéril del desierto para cultivarlo, criando ganado bovino de largos cuernos y que cazaban a los trogloditas etíopes del desierto con carros de cuatro caballos. Algunos historiadores afirman que los garamantes extendieron la domesticación de caballos y dromedarios por gran parte del norte de África. También domesticaban perros, criándolos para la guerra y una leyenda medieval incluso afirma que en una ocasión el rey de los garamantes fue capturado y sus captores fueron despedazados poco después por una jauría de cientos de perros que siguieron a su amo.

URBANISMO

Hacia el siglo X a.C. los garamantes comenzaron a construir asentamientos permanentes de adobe, entre ellos su primera capital, Zinchecra, con casas de dos o tres habitaciones con un espacio para el fuego y un pozo. Los edificios de piedra llegarían hacia el siglo I a.C., posiblemente a raíz de su contacto comercial con la costa. La introducción de la piedra en la construcción les permitió construir edificios más grandes, monumentos y murallas fortificadas. No obstante compartieron la piedra con el adobe, elaborado artísticamente y pintado. Este cambio también fue acompañado de un incremento de población y prosperidad económica.

Los cementerios garamantes también revelan la existencia de una sociedad estratificada, y posiblemente dividida en tribus, así como cierta igualdad de tamaño entre ambos sexos. Aunque la mayoría de los garamantes eran enterrados en túmulos sencillos, otros construían pequeños monumentos elaborados de forma piramidal, trapezoidal o cuadrada, a semejanza de las mastabas egipcias, de piedra o adobe.

Aunque Zinchecra y Garama eran ciudades importantes, la mayoría de los garamantes vivían en pequeños asentamientos a lo largo de todo su territorio. Se estima que en su momento de mayor esplendor, hacia el siglo I a.C., el rey de los garamantes podía gobernar entre 100.000 y 150.000 súbditos dispersos por el desierto y las rutas comerciales. En la ciudad de Garama y sus alrededores habitaban unas 10.000 personas.

COMERCIO Y EJÉRCITO

Gran parte de la riqueza de los garamantes procedía del comercio de caravanas que recorrían las rutas entre la costa norteafricana y el centro de África. Las caravanas de camellos y caballos llevaban productos del desierto del Sáhara y de más allá del desierto a las ciudades del Mediterráneo –sal, oro, piedras preciosas y semipreciosas, marfil, natrón, animales salvajes para los espectáculos y esclavos. A cambio recibían los productos elaborados y de lujo que no podían fabricar por sí mismos.

La guerra proporcionaba el principal suministro de esclavos y los garamantes eran grandes guerreros. En ocasiones luchaban con cuadrigas, y eran famosos como domadores de caballos y por su habilidad en la equitación y la conducción de carros. Sin embargo, también disponían de infantería. No llevaban armadura, luchaban sin orden militar y estaban equipados con jabalinas y pequeños escudos redondos, lo que les permitía moverse rápido y huir con rapidez. Con su ejército dominaron la mayor parte del centro del Sahara, luchando contra otras tribus y pueblos, vendiendo a los esclavos en las ciudades de la costa. Muchos esclavos eran traídos de Agisimba, una zona en torno al lago Chad.

Sin embargo, el comercio no era suficiente para justificar la prosperidad del reino garamante.

AGRICULTURA Y GANADERÍA

En varios lugares del desierto del Sahara existen costras de carbonato de calcio y otros depósitos de minerales, especialmente en los lechos secos de los ríos y lagos que habían surgido durante los períodos de humedad del Sahara. La sociedad garamante se había desarrollado durante un período de desertización, hace unos 5.000 años. Gran parte de las fuentes de agua se habían secado, pero otras se habían acumulado en acuíferos subterráneos.

Los ingenieros garamantes, bien por iniciativa propia o por influencia de Egipto, construyeron foggaras, canales subterráneos de piedra para extraer el agua del desierto y dirigirla a los valles, donde se acumulaba constantemente en oasis. Estos canales eran muy estrechos, de menos de 60 cm, pero atravesaban varios kilómetros y se extendían con una telaraña de 600 canales extendidos por todo el reino garamante. Estos canales se excavaban a una media de unos 3 m de profundidad y se mantenían mediante una serie de dispositivos situados a una distancia regular.

Excavados a través de la arena, la arcilla y el barro, y a veces a través de la roca, la construcción y mantenimiento de este sistema de canales necesitaban muchos esclavos, que trabajaban bajo el abrasador calor del Sahara en la superficie o en los peligrosos pasajes subterráneos. Con este trabajo colosal, los garamantes consiguieron cultivar en el desierto dátiles, uvas, aceitunas, higos, mijo, cebada y trigo, así como forraje para el ganado. Durante el siglo IV también comenzaron a cultivar algodón.

Los garamantes también practicaban un pastoreo nómada; durante invierno y primavera los pastores llevaban sus rebaños de burros, caballos, vacas, ovejas y cabras hacia el sur, y en verano se trasladaban al norte, donde también trabajaban como jornaleros en las granjas, recogiendo la cosecha. Utilizaban sus dromedarios para arar y el estiércol del ganado también resultaba muy útil para el cultivo.

CULTURA

A partir de los testimonios de los escritores griegos y romanos, así como por las evidencias arqueológicas se sabe que los garamantes eran un pueblo similar a otras tribus libias del norte de África, a través el tráfico de esclavos también se mezclaron con pueblos del África subsahariana, de forma similar a la población actual del centro del Sahara.

Posiblemente surgieron como una confederación de tribus, que se unieron voluntariamente o por la fuerza mediante la presión de las tribus originales de Garama, que habrían llegado en torno al 1000 a.C. Algunas tribus podrían haber llegado del este, trayendo conocimientos de la civilización egipcia, que posiblemente les ayudaron a construir su gran red de irrigación y a la elaboración de su arquitectura. Los garamantes también desarrollaron la domesticación del caballo y el camello en el centro del Sáhara, así como el transporte de carros.

También disponían de su propia escritura, con símbolos en forma de círculos, cruces, cuadrados, flechas y zigzags. La escritura recibe el nombre de tiffinagh y podría estar basada en la escritura fenicia. La mezcla de motivos libios, egipcios y grecorromanos en templos y monumentos funerarios implica cierta mezcla cultural.

LOS VAMPIROS DE LIBIA

Aunque se han mencionado algunas figuras importantes de la Historia de los vampiros de Libia, se han dejado deliberadamente muchos espacios en blanco para que cada Narrador introduzca sus propios personajes. Por otra parte, aunque los dominios libios son favorecidos por determinados clanes, a continuación se muestran ideas y sugerencias para introducir a personajes de los principales linajes de **Vampiro**. También se mencionan algunas figuras destacadas, pero siempre con la intención de que Narradores y jugadores creen a los protagonistas de Crónicas ambientadas en Edad Romana: Libia, bien como sus pares o filii de los mismos. Aunque algunas figuras destacadas pueden aparecer como portavoces, los personajes jugadores pueden adquirir relevancia como aliados, consejeros o figuras en la sombra que no quieren mostrarse de manera abierta.

OPTIMATES

LASOMBRA

De todos los clanes Optimates, los Lasombra son quienes han mostrado mayor interés por los dominios del Norte de África. Tras la derrota de Cartago frente a Roma, aunque los Posidonios están conformes con la victoria, saben que la guerra no terminará de verdad hasta que sus adversarios hayan sido destruidos o verdaderamente expulsados. Acompañando a las legiones romanas desde el 146 a.C. son los señores de Cartago, acompañando a legionarios y colonos que llegan a los territorios recién conquistados, y continúan la guerra contra los vampiros cartagineses que no han aceptado la derrota y todavía son bastante numerosos.

Los Lasombra aceptan gustosos el desafío de pacificar las nuevas provincias, Abrazando no sólo entre los colonos romanos, sino también entre las élites púnicas que colaboran con el nuevo orden y algunos incluso reclutan a caciques y líderes de los pueblos del desierto para enfrentarlos con sus enemigos.

La influencia del clan se concentra especialmente en la provincia romana de África. Su poder se reduce hacia el este, en los territorios de Cirenaica y Egipto, incluso después de la conquista romana. Sin embargo, algunos Posidonios están presentes a través de las rutas comerciales, especialmente por mar, creando una red de contactos en los principales puertos costeros del norte de África.

La influencia de los Lasombra se reduce a partir del siglo III, con la llegada de nuevos poderes, pero encuentran un nuevo reducto en el incipiente desarrollo del cristianismo en África. Cuando se convierte en una religión aceptada, los Posidonios se encuentran ya asentados en posiciones asentadas en las principales diócesis y entre los líderes de los vampiros cristianos. Sin embargo, esta situación los deja muy vulnerables cuando los vándalos conquistan el norte de África y ante las renovadas incursiones de las tribus paganas.

Publio Calpurnio Numídico (8ª Generación): Este veterano de la guerra de Yugurta era hijo de un soldado que participó en la destrucción de Cartago y de una concubina cartaginesa que tomó como prisionera. Ante la ausencia de otros herederos varones su padre lo adoptó y lo impulsó en su carrera militar. Debido a su conocimiento del púnico fue destinado a África, donde participó en conflictos posteriores, y tras ascender en la guerra contra Yugurta atrajo la atención de un Lasombra romano, quien le dio el Abrazo.

Publio Calpurnio fue enviado por su pater a las ciudades aliadas de la Tripolitania, donde acompañado por un grupo de vampiros romanos asentó la influencia del Senado Eterno en la zona, luchando contra los vampiros púnicos y libios que se negaban a aceptar el nuevo orden. Aunque fue proclamado Princeps de Lepcis, fue generoso con sus aliados, gobernando de manera flexible con un consejo de partidarios con los que consolidó su poder.

El gobierno de Publio Calpurnio llegó a su fin durante las luchas e intrigas entre los vampiros romanos durante el siglo III. Con la llegada del emperador Septimio Severo al poder fue derrocado por

los Ventrue, y poco después era asesinado por sus adversarios púnicos, que todavía se resentían por su llegada al poder siglos antes.

Publio Calpurnio tenía unos cuarenta años cuando fue Abrazado. Es un hombre moreno y curtido por el sol, de cabello con un corte militar y un rostro impassible similar al de una estatua. Suele vestir con un uniforme de oficial romano, y siempre se comporta de forma cortés y honorable. Quienes lo conocen saben que trata con justicia a sus amigos y se muestra muy cruel con sus enemigos, actuando de forma sutil pero estallando de manera implacable cuando la ocasión lo requiere.

MALKAVIAN

Los Dionisíacos contribuyen a la derrota de Cartago, y también acompañan a los romanos en el nuevo orden en el norte de África. Desde el principio parasitan los antiguos cultos religiosos, asumiendo por lo general posiciones de consejo en lugar de mostrarse abiertamente. Otros Abrazan entre la población conquistada, púnica y libia, contagiándolos con su locura. Se dice que algunos buscan la sangre de los dioses libios e incluso Abrazan entre ellos, creando criaturas realmente extrañas.

En Cirenaica los Malkavian asumen posiciones más firmes, convirtiéndose en destacados filósofos y estudiosos del pensamiento y la sociedad de los no muertos. Acompañan a los griegos y se convierten en aliados ocasionales de los Toreador, y uno de ellos incluso se convierte en Princeps de Cirene, adquiriendo cierto prestigio. Otros fluyen a la Biblioteca de Alejandría, donde uno de los Dionisíacos crea una prole, que a menudo acude con su consejo a las cortes de los vampiros del norte de África.

Los más extraños de los Malkavian del norte de África son un raro linaje Abrazado entre las tribus libias, los llamados “Hombres Azules.” Estos Dionisíacos no dejan de moverse continuamente, huyendo de un mal desconocido que dicen que quiere devorar toda la creación. Aunque la mayoría cree que se trata de mitos paranoicos surgidos de la locura del clan, existen relatos sobre Malkavian que de repente desaparecen de improviso, incluso ante testigos, y que jamás vuelven a ser vistos.

Tribón (6ª Generación): Tribón era hijo de uno de los oficiales macedonios que acompañaron al faraón Tolomeo a Egipto. Al ser el hijo más pequeño en cierta manera consintieron sus caprichos, mientras sus hermanos mayores se esforzaban por ocupar puestos en la administración. Tribón se sentía atraído por la Biblioteca de Alejandría, desarrollando un feroz apetito intelectual. Soñaba con convertirse en un rey filósofo, gobernando una ciudad idealizada como la que describía Platón en sus escritos.

Sin embargo, el idealismo y la ingenuidad de Tribón chocaron con un hermoso aventurero seductor que se ganó su corazón y le propuso invertir en una serie de proyectos, antes de abandonarle con una serie de deudas y enfrentado a la furia de su padre y hermanos. Pensando en el suicidio, regresó a los libros de la Biblioteca de Alejandría, donde uno de los bibliotecarios le ofreció una nueva oportunidad.

Todavía un neonato, durante un viaje a Cirene en nombre de su sire, conoció a los Toreador que gobernaban la ciudad, muy preocupados temiendo que los vampiros del Senado Eterno terminaran derrocándolos del poder. Tribón les propuso que crearan un orden similar al de los vampiros de Roma, e incluso negoció en su nombre. Quedaron tan satisfechos, que finalmente lo nombraron Princeps de Cirene.

Lo cierto es que la posición de Tribón era una mera formalidad, y los Toreador cireneos seguían gobernando desde las sombras en su nombre, por supuesto, pero rodeado de una corte de aduladores que escuchaban sus fantasías y en ocasiones se preocupaban de hacerlas realidad, Tribón estaba satisfecho, creyéndose rodeado de amigos. Por su parte, para los Toreador la ingenuidad de Tribón resultaba más que conveniente para conservar el poder en Cirene, por lo que se preocuparon de neutralizar cualquier amenaza a su “Princeps.” Con el tiempo algunos de ellos incluso le cobraron un afecto sincero, encantados por una humanidad muy rara de ver entre los vampiros, y además algunas de sus ideas fantasiosas, especialmente en el ámbito artístico, tenían el toque de la genialidad.

La revuelta judía de principios del siglo II acabó con muchos de los aliados del Princeps Tribón, y deprimido por su muerte así como por la destrucción de su amada ciudad, cayó en una profunda depresión y se retiró del poder, dejándolo en manos de los Ventrue y dedicándose a sus libros. De vez en cuando algunos vampiros acudían a él en busca de consejo, y de hecho le pidieron que regresara al poder

en el año 262, tras la destrucción del Príncipe de Cirene en un terremoto. Tribón se esforzó nuevamente por traer la prosperidad a su dominio, pero contemplar su declive y las presiones de sus súbditos terminaron siendo demasiado para él, y en el año 366, tras un terremoto que dejó en ruinas muchos edificios de Cirene, dejó una carta de despedida a sus súbditos y se suicidó bajo los rayos del sol.

Tribón era un joven griego de cerca de veinte años cuando fue Abrazado. Delgado, pálido y de rasgos ligeramente femeninos, posee un carisma encantador y una deliciosa ingenuidad. Le gusta vestir como un filósofo clásico, con largas túnicas y procura actuar de una forma venerable. Aunque tiene la cabeza llena de fantasías es un hombre muy culto, y bien formado en filosofía, oratoria y literatura clásica. Se muestra muy humano y compasivo, y aunque en ocasiones se han aprovechado de él, siempre ha contado con buenos amigos, aliados y amantes, tanto entre mortales como entre vampiros, para protegerle.

Nota: El Trastorno de Tribón se manifiesta en una naturaleza optimista y fantasiosa, lo que a veces le lleva a actuar con excesiva confianza...algo que conocen sus allegados, y que suelen corregir discretamente. Ante la traición o la contrariedad, Príncipe se siente muy dolido, lo que suele llevarle a momentos de depresión y apatía, por lo que sus consejeros se ven obligados a animarle de alguna forma, generalmente mediante música o libros.

VENTRUE

Tras la destrucción de Cartago, los Ventrue consideraron que la principal amenaza contra el orden del Senado Eterno había sido conjurada. Muchos se conformaron con la derrota de sus enemigos y regresaron a Roma, y sólo unos pocos decidieron permanecer en el recién conquistado Norte de África, colaborando con otros clanes Optimates en el mantenimiento del orden.

Sin embargo, a medida que las provincias conquistadas comenzaban a prosperar los Venturi volvieron a dirigir su atención hacia ellas. Por desgracia, el poder ya estaba ocupado por otras mentes más audaces, por lo que a menudo tuvieron que aguardar su oportunidad.

Cirenaica se quedó sin Príncipe a principios del siglo II, y muchos de los partidarios del antiguo orden habían sido destruidos, por lo que los Ventrue tomaron el poder en Cirene con escasa oposición. En Tripolitania aprovecharon las convulsas luchas de poder del siglo III para derrocar el antiguo orden establecido por los Lasombra y sus aliados. Sin embargo, el declive de las provincias norteafricanas durante el siglo IV debido a los terremotos y ataques de los bárbaros dejaron a los Ventrue locales en una posición controvertida, especialmente a medida que los vampiros cristianos tomaban el poder.

La mayoría de los Ventrue norteafricanos descienden del linaje del Príncipe de Roma, pero en Cirenaica y Egipto desde el siglo II surge un nuevo linaje, descendiente del Rey Niño de Egipto, que asume la principal representación del clan en la zona.

Antonia Sepia (7ª Generación): Antonia era la noble hija romana de una familia de nobles arruinados y siguiendo la orden de sus padres contrajo matrimonio con Cayo Sepio, un rico mercader que había hecho fortuna con el aceite de oliva de Tripolitania, que acababa de ser añadida a la República. Su marido era un hombre amante y atento con ella, y ella correspondió a su amor. Le dio varios hijos y en ocasiones viajaron a Lepcis, donde construyeron una mansión.

Su marido murió repentinamente debido a un infarto, y Antonia se encontró con varios hijos jóvenes e inexpertos que no sabían llevar los negocios del aceite. Mediante una combinación de sutileza y firmeza consiguió tomar el mando de la casa, siempre dejando que sus hijos dieran la cara, pero tomando las últimas decisiones y consiguiendo no sólo mantener la fortuna familiar sino incrementarla mediante una serie de adquisiciones y matrimonios ventajosos de sus hijos.

Su habilidad no pasó desapercibida, y un vampiro Ventrue de Roma le dio el Abrazo. Este vampiro había extendido su influencia en el comercio del aceite de oliva del Imperio y Antonia era una inversión ventajosa. Siguiendo sus instrucciones, Antonia siguió extendiendo su influencia en el lucrativo comercio.

Deseando sacudirse la tutela de su sire, Antonia decidió construir un dominio en Tripolitania, donde procedía la mayor parte de sus ingresos. Al principio se mostró sumisa y cortés con los vampiros de la zona, pero poco a poco comenzó a observar y aprender, introduciendo su influencia familiar en los

negocios mortales y creando una base de poder, que permaneció en gran parte oculta. Con el tiempo también compró las voluntades de otros vampiros tripolitanos y finalmente, aprovechando las guerras internas del Senado Eterno en el siglo III, derrocó al Princeps de Lepcis Magna. Varios vampiros tripolitanos la respaldaron, entre ellos el poderoso Arnobio Rufo y cuando canalizó la voluntad del emperador Septimio Severo en el norte de África fueron muchos los que acudieron a ella. No obstante, también tuvo que enfrentarse a los partidarios del antiguo Princeps, especialmente los Lasombra, pero Antonia consiguió mantenerse entre las intrigas, llegando a acuerdos y combatiendo enemigos.

Su gobierno terminó bruscamente con un terremoto en el año 306, que la atrapó en su refugio. Varios mortales la desenterraron y quedó expuesta al sol, que pronto la redujo a cenizas.

Antonia Sepia es una matrona romana de unos cincuenta años, ligeramente obesa y no demasiado hermosa, pero que sabe realzar su belleza mediante cosméticos, hermosos vestidos y pelucas. Siempre fue una persona de buen gusto y con una gran perspicacia para conocer a las personas. Siempre sutil, resulta muy difícil sacarla de sus casillas.

Notas: Antonia Sepia sólo se alimenta de mercaderes romanos.

POPULARES

CAPADOCIOS

Algunos Capadocios acompañaron a los vampiros de Roma tras la conquista de Cartago, colaborando en la creación de refugios, laberintos y fortalezas. Los periódicos terremotos y ataques también proporcionaban mucho trabajo a los Constructores de Tumbas, y de la misma forma, algunos de ellos también actuaron como consejeros, guardianes y ocasionalmente incluso gobernaban algún enclave en nombre de los Optimates.

Sin embargo, la principal fascinación de los Capadocios la constituía Egipto. Durante muchos siglos lucharon contra los Seguidores de Set por apoderarse de los secretos del D'uat, el inframundo egipcio, y sólo unos pocos consiguieron asentarse en el territorio de las Serpientes, se dice que a cambio de vender sus almas. En el siglo I acompañaron a los primeros cristianos a Egipto, parasitando las iglesias y monasterios de lo que se convertiría en la Iglesia copta.

La mayoría de los Capadocios del Norte de África, y especialmente los próximos a Egipto, suelen acudir al anciano Lázaro en busca de consejo y ayuda. De alguna forma Lázaro parece haber alcanzado una tregua con los Seguidores de Set, aunque sólo se extiende a sus seguidores. Los Lazarenos constituyen una rama aislada y estudiosa de la nigromancia egipcia, aunque hay quienes dicen que el precio de unirse a sus filas es elevado.

Sin embargo, la mayor presencia de los Capadocios en el Norte de África se encuentra en el culto de Lamia, originario de Libia. Este culto de nigromantes que adoran a la Madre Oscura realiza un pacto con los Capadocios en algún momento antes del nacimiento de Cristo, dando origen a la línea de sangre de las Lamias. Aunque leales a los Capadocios, protegiéndolos de sus enemigos, a su manera las Lamias se muestran tan aisladas y secretistas como los Lazarenos.

Escila (8ª Generación): Escila era una mujer de Teuquira, que había llegado con su esposo procedente de Creta en busca de fortuna. Y a través del comercio la fortuna les sonrió, pero los dioses no quisieron dotarlos con un hijo. Sin embargo, Escila no se resignó, consultó a sacerdotes, adivinos y hechiceros y finalmente realizó un peregrinaje al Oráculo de Delfos en busca de respuestas.

Pero el barco en el que viajaba a Grecia naufragó y ella fue la única superviviente. Fue rescatada por unos pescadores y se dio cuenta de que podía ver a las almas de los muertos sin reposo, que la observaban impasibles. Horrorizada, comenzó a gritar enloquecida, y los pescadores lo llevaron a un sacerdote local.

Pronto quedó claro que tras su experiencia próxima a la muerte Escila había recibido un don de Hades, lo que atrajo la atención de un vampiro Capadocio, quien decidió darle el Abrazo. La sangre de alguna forma pareció calmarla y aprendió a conocer mejor la naturaleza de la muerte. Aunque estaba agradecida a su sire, también lo culpaba por haberla arrebatado del mundo de los vivos, y finalmente decidió regresar a Teuquira, en el Norte de África.

Desde entonces Escila ha representado los intereses de su clan en Cirenaica, manteniéndose en contacto con Lazarenos y Lamias y recibiendo a los Constructores de Tumbas visitantes. En general se ha mantenido neutral, pero hay ocasiones en las que ha actuado con firmeza. Durante la revuelta judía convocó a los muertos y a varias guerreras Lamias para destruir a los vampiros que atacaron su refugio en Teuquirá, aliándose decididamente con el Senado Eterno y los vampiros de Roma.

El deseo de ser madre ha llevado a Escila a rodearse de un séquito de pequeños niños ghouls, en su mayoría huérfanos que no serán echados de menos. En ocasiones ha abrazado a alguno, pero pocos resisten la tormentosa existencia de los vampiros y se convierten en pequeños monstruos que se ve obligada a destruir. Otros han permanecido con ella más tiempo, pero han terminado por abandonar su compañía.

Escila es una mujer de cerca de treinta años, de un rostro azulado como la muerte, y una expresión impenetrable. A pesar de que no utiliza cosméticos ni complementos para realzar su físico, posee una misteriosa belleza natural reflejada en sus profundos ojos negros y su largo cabello liso y oscuro. Suele vestirse como una viuda, con largos mantos de color gris ceniza.

Destino: Si sobrevive a los avatares de una Crónica en Libia, Irene termina convirtiéndose al cristianismo y eso la salva tras el Festín de la Locura. Sin embargo, la muerte de tantos de sus compañeros de clan la horroriza y termina distanciándose del Antediluviano Cappadocius y sus seguidores y uniéndose a los Lazarenos. Sin embargo, será destruida con la llegada del Islam a Libia.

Nota: Tras el Abrazo, Escila ha conservado su capacidad para ver a los muertos, que no depende de ningún poder de la sangre. En términos de juego dispone del Mérito: Médium.

GANGREL

Los Gangrel son uno de los clanes con mayor presencia en Libia, presente desde hace milenios y dividido en varias facciones. En el este una rama del clan surgió de las lejanas tierras al sur de Egipto, descendientes de un dios nubio llamado Kurru. Desde que los Seguidores de Set invadieron sus tierras han luchado contra los Seguidores de Set, acompañando a las tribus nubias y libias del este de Egipto.

En el propio Egipto un grupo de Gangrel surgió entre los adoradores del dios Anubis, y consideran al dios como su fundador. Estos Gangrel acudieron desde las arenas del desierto para luchar contra los Seguidores de Set, y en el proceso se aliaron con otras criaturas sobrenaturales enemigas del dios oscuro.

También desde tiempos inmemoriales se encontraba entre los garamantes y sus ancestros una rama del clan Gangrel llamados Akku. Estos sabios Gangrel acompañan a las tribus del desierto y a los garamantes. Al contrario que otros Gangrel el cambio de forma no está tan extendido entre ellos como el poder de comprender su Bestia interior y utilizarla en su beneficio.

En territorio romano la mayoría de los Gangrel son descendientes del antiguo Hukros, que en el pasado también viajó por el Norte de África. La alianza de estos Gangrel con los vampiros de Roma les ha permitido instalarse en las provincias romanas y controlar el próspero comercio de fieras para los espectáculos. Como es de esperar los vampiros del clan se encuentran bien preparados para atrapar y domar a las bestias salvajes.

Los Gangrel romanos también cumplen un importante papel como protectores de los dominios romanos y también actúan como mediadores con otras facciones de vampiros manteniendo contacto con otras ramas de Gangrel indígenas. Aunque en ocasiones se enfrentan entre ellos, más a menudo guardan cierto respeto basado en el poder y la antigüedad, y en ocasiones colaboran contra enemigos comunes.

Arnobio Rufo (7ª Generación): Arnobio nació como esclavo en Capua, hijo de unos esclavos que trabajaban para un lanista encargado de organizar espectáculos y juegos por toda Italia. El padre de Arnobio era un criador y domador de perros, y enseñó el oficio a su hijo. Cuando su padre murió debido a unas heridas infectadas, Arnobio asumió su posición en la casa de su amo, y consiguió ganar su libertad. No obstante permaneció al lado de su amo, trabajando en lo que realmente le gustaba, mostrando una considerable habilidad para domar no sólo perros, sino muchas de las bestias salvajes que llegaban a los almacenes de su amo.

Durante un viaje al norte de Italia en busca de osos que llevar a los espectáculos de Roma, Arnobio atrajo la atención de un antiguo Gangrel, que le dio el Abrazo y lo puso a prueba. Cuando estuvo satisfecho, lo liberó. Vagó unos años por las tierras salvajes, hasta que después de un encontronazo con los Lupinos decidió que prefería la civilización romana.

Debido a su linaje fue despreciado por los vampiros romanos, pero eso no desanimó a Arnobio. Tras recuperar sus contactos entre los comerciantes de bestias decidió viajar a África para estar cerca de los terrenos de caza donde podía abastecer a los comerciantes romanos. Se encontró con que los vampiros romanos se encontraban necesitados de ayuda, y se alió gustosamente con ellos contra los vampiros indígenas. Cuando terminó la guerra, resultó recompensado por el Príncipe Publio Calpurnio.

Durante los siglos siguientes Arnobio prosperó. Cuando su clan fue aceptado entre los vampiros Populares de Roma se convirtió en un ciudadano respetado y se convirtió en el líder de los Gangrel de Tripolitania. En el proceso también hizo algunos aliados entre los Gangrel nómadas e hizo una gran fortuna con el negocio del comercio de fieras.

Finalmente terminó volviéndose contra el Príncipe de Tripolitania, aliándose con los Ventrué, adquiriendo cada vez más influencia, hasta que finalmente, ante la ausencia de rivales al trono, terminó ocupando directamente la posición de Príncipe en el año 365 tras el gran terremoto. Sin embargo, desde entonces comenzó un enfrentamiento contra los vampiros cristianos, que no terminaría hasta la llegada de los vándalos en el año 455, cuando Arnobio y sus enemigos terminaron destruidos por los vampiros que acompañaban a los invasores.

Arnobio tenía unos 35 años cuando fue Abrazado. Es un hombre alto y robusto de cabello pelirrojo y feroces ojos azules. Con el paso del tiempo su cabello parece alargarse en una melena de león, sus ojos se vuelven ambarinos y sus colmillos se agudizan, al mismo tiempo que las numerosas cicatrices de su cuerpo se recubren de vello leonado, y sus palabras suelen ir acompañadas de gruñidos. A pesar de su aspecto bestial y feroz, le gusta vestir bien cuando se encuentra en compañía civilizada, y también le gusta lucir joyas de oro.

TOREADOR

Algunos Toreador estuvieron aliados con los vampiros de Cartago y Abrazaron entre los púnicos. Entre ellos destaca un linaje dedicado a la elaboración y comercio de tintes, que tras la conquista romana es respetado por los vampiros de Roma, lo que lleva a los vampiros de la antigua Cartago a considerarlos traidores.

Más numerosos e influyentes son los Toreador de Cirenaica, llegados con los colonos griegos, que pronto establecen un dominio en el Norte de África, aunque deben enfrentarse a Assamitas y Seguidores de Set para mantenerlo, así como a sus propias intrigas. Su líder Calímaco muere con la monarquía de Cirene, pero sus descendientes, atemorizados por sus enemigos, establecen un consejo motivados por la necesidad. El poder de los Toreador Cirenaicos se acrecienta con la llegada de varios antiguos de origen griego durante el período helenístico y el surgimiento de la dinastía Tolemaida en Egipto. Los Toreador de Cirenaica y Egipto establecen una alianza, garantizada por el poder de la anciana Marikasha de Alejandría, a la que los Ishtarri de la zona reconocen como ancestro común.

Los Toreador cirenaicos se ven amenazados por Roma, y aconsejador por Marikasha sitúan a un joven Malkavian en el poder, estableciendo un orden similar al del Senado Eterno, lo que facilita su aceptación por los vampiros romanos. El Consejo de Cirenaica mantiene el verdadero poder en los dominios de la Pentápolis, y cuando Egipto cae ante el poder de Roma apoyan a sus compañeros de clan en su oposición a los arrogantes vampiros romanos. No obstante, gracias a la labor de su Príncipe Malkavian, que cuenta con varios aliados en Roma, los Toreador Cirenaicos sobreviven mejor que los egipcios al cambio de poder, privados de liderazgo tras la desaparición de Marikasha y la huida de sus descendientes con la derrota de Marco Antonio y Cleopatra. Algunos de ellos encuentran refugio en Cirenaica.

Los Toreador Cirenaicos continúan prosperando hasta comienzos del siglo II. Durante la revuelta judía, muchos miembros del clan son destruidos y su influencia queda muy dañada. Percibiendo esta debilidad, los vampiros romanos intervienen, nombrando un nuevo Príncipe y los Toreador Cirenaicos

quedan reducidos a una sombra de su antiguo poder. La decadencia del comercio y el declive de Roma en el Norte de África también llevan a muchos a abandonar la zona en busca de nuevos dominios.

Melancio (7ª Generación): Melancio nació en Cirene durante la construcción del templo de Apolo. Era hijo de uno de los arquitectos del rey, y aprendió el oficio de padre. Cuando el templo fue inaugurado, el rey de Cirene organizó unos juegos y Melancio participó en ellos, mostrando belleza y habilidad. Muchos consideraron que había sido bendecido por el dios Apolo.

Desgraciadamente contrajo una enfermedad y su padre consultó a los sacerdotes de Cirene. Éstos le dijeron que su hijo había sido elegido como servidor por Apolo, pero que a cambio su familia sería bendecida.

Melancio había sido elegido por Calímaco, Príncipe de Cirene, como su primer chiquillo. Bajo la tutela de su sire aprendió mucho, y fue enviado como embajador a otros dominios Toredor del Mediterráneo para concluir su formación. Se encontraba lejos cuando su sire fue destruido durante la caída de la monarquía cirenea, y acudió apresuradamente, encontrándose con sus hermanos y hermanas de sangre conmocionados y preocupados por el futuro. Al ser el más antiguo, muchos pensaron en él para suceder a Calímaco, pero prefirió crear un consejo de iguales. Durante los siglos siguientes se convirtió en una figura prestigiosa del clan Toredor, manteniendo contacto con varios antiguos de Grecia, Oriente Medio y Egipto.

Cuando la Pentápolis fue cedida a Roma consultó con sus compañeros Toredor y otros vampiros cirenaicos. Un joven vampiro Malkavian llamado Tribón le aconsejó que era necesario crear un orden similar al del Senado Eterno de Roma, y de esta forma los vampiros romanos quedarían satisfechos. Aunque no estaba del todo conforme con la idea, finalmente elaboró un plan, situando a Tribón como Príncipe de Cirenaica. Los Toredor Cirenaicos se convirtieron en su consejo privado, y utilizaron la ingenuidad del Príncipe para seguir manipulando el poder desde las sombras.

Con el paso del tiempo la humanidad y simpatía del Príncipe Tribón han seducido a Melancio, y ambos vampiros se han convertido en secreto en amantes. Aunque en principio Melancio utilizó su posición para asentar su influencia sobre Tribón, se ha dado cuenta de que los sentimientos que hay entre ambos son sinceros.

Melancio muere bajo los rayos del sol durante la revuelta judía de principios del siglo II, cuando el templo de Apolo es asaltado y profanado por los rebeldes. La muerte de su amante será uno de los motivos que empujaron a Tribón a renunciar al título de Príncipe, sumido en una profunda melancolía.

Melancio era un joven de unos veinte años cuando fue Abrazado, y en gran parte encarna la belleza idealizada griega, con cabello ensortijado, ojos negros y un cuerpo atlético y en buena forma. Suele vestirse con telas lujosas pero sin demasiada ostentación, pero además de su encanto muestra una gran oratoria y en situaciones de apuros se desenvuelve hábilmente con las armas.

PEREGRINI

ASSAMITAS

Desde la época de Cartago, el clan Assamita se encuentra dividido en dos grandes facciones. Por una parte se encuentran los descendientes de un grupo de Némesis que se alió con los Brujah cartagineses, y pasó a formar parte de su Imperio. Tras la caída de Cartago, estos Assamitas se extendieron por el norte de África, especialmente entre la población púnica y las tribus nómadas y libias. Estos Assamitas a menudo se dedican al comercio, pero también apoyan las ocasionales incursiones de los nómadas contra el Imperio Romano. La mayoría de estos Assamitas Cartagineses pertenecen a las castas de visires y guerreros.

También existe otra facción vinculada al corazón del clan en el lejano Nido del Águila, y que se instaló en Egipto durante la invasión persa, entrando en conflicto con los Seguidores de Set. Estos Assamitas acusaron a sus hermanos cartagineses de desobedecer al Viejo de la Montaña, y de haber caído en la corrupción, por lo que desde entonces los han combatido sin tregua, incluso llegando a apoyar la destrucción de Cartago desde las sombras. Esta facción es más sutil y sigilosa, formada en su mayor parte por guerreros, y también cuenta con el apoyo de un grupo de hechiceros de la sangre.

La mayoría de los clanes romanos ignoran este enfrentamiento interno del clan Assamita, pero de todas formas desconfían de ellos, considerándolos extranjeros. De todas formas los Visires Assamitas suelen ser una presencia frecuente en muchos puertos del Norte de África, a menudo dedicándose al comercio de diversos productos. Por su parte, los Guerreros prefieren mantenerse en un segundo plano, aunque en ocasiones aceptan trabajar como mercenarios.

Cuando estalla la guerra contra los partos a principios del siglo II, varios Assamitas se introducen en el Imperio Romano y fomentan los disturbios, especialmente entre la población judía. Estos Némesis no suelen actuar directamente, sino que avivan las rencillas internas de la sociedad de los no muertos, y especialmente de los Brujah, animándolos a rebelarse. Durante este período varios rebeldes judíos reciben el Abrazo y son introducidos en el clan. A partir del declive de las ciudades del Norte de África muchos Assamitas deciden que es más conveniente retirarse a las sombras, pero con el tiempo reaparecen tras la retirada del Imperio Romano.

BRUJAH

Los Brujah son el clan dominante en las noches del Imperio de Cartago y lo acompañan en su caída. En el año 146 a.C. la gran ciudad de Cartago es destruida tras una descomunal batalla entre los clanes vampíricos, pero esa destrucción es como golpear un avispero. Los supervivientes, poseídos por una gran furia que será la identidad del clan en los siglos venideros, se dispersan a los cuatro vientos, Abrazando indiscriminadamente, tratando de recuperar fuerzas, al mismo tiempo que los chiquillos son alimentados con la leyenda de la utópica Cartago, donde mortales y vampiros convivían en una armonía, luchando por construir un paraíso que fue víctima de la envidia de los vampiros de Roma.

Pero los vampiros de Roma no se conforman con destruir Cartago, sino que tratan de apagar sus cenizas. Aunque presentes en el Norte de África, a medida que el Senado Eterno extiende su influencia, los Brujah supervivientes son marginados, cuando no perseguidos en el nuevo orden. Algunos huyen más allá de las fronteras, encontrando cobijo entre los nómadas, y algunos también son acogidos en Cirenaica y Egipto.

En Cirenaica los Brujah son bien recibidos por los Toreador, que los ven como potenciales aliados frente al avance de Roma. Los Incendiarios encuentran un lugar entre la creciente población judía y las relaciones entre ambos clanes se estrechan, luchando juntos contra los vampiros romanos. Sin embargo, cuando Cirenaica pasa al poder de Roma y Egipto es conquistado poco tiempo después los Brujah no comprenden la actitud de sus aliados por contemporizar con los vencedores y se distancian de ellos, decidiendo proseguir la guerra por su cuenta. Pocos Brujah aceptan el orden romano y son considerados traidores y parias por sus compañeros.

La revuelta judía del siglo II, aunque no es provocada por los Brujah, es aprovechada por ellos para alzarse contra el poder de Roma, y quizás crear un dominio propio. En Cirenaica los Toreador se convierten en sus víctimas, pero su victoria es breve, pues los vampiros romanos utilizan el caos contra sus enemigos, destruyéndolos uno tras otro. Cuando la revuelta es aplastada, prácticamente no quedan vampiros del clan Brujah en las provincias africanas de Roma.

Con el tiempo algunos Brujah regresarán, bien acompañando a las tribus nómadas del norte de África o procedentes de otros lugares, pero cuando el Imperio Romano cae en el siglo V la influencia de los Brujah en los antiguos territorios del antiguo Imperio de Cartago es una mera sombra de lo que fue.

NOSFERATU

Los Gusanos estuvieron presentes en el Norte de África desde las primeras noches, menospreciados e ignorados por los vampiros que acudieron a las primeras civilizaciones. Un antiguo Nosferatu reclamó como su dominio las aguas que rodeaban Cartago, y no guardaba mucho aprecio por los vampiros de tierra firme, surgiendo en ocasiones del mar para reclamar presas y desapareciendo con igual rapidez. Con el tiempo creó una prole que sobrevivió bajo las aguas de Cartago y comenzó a extenderse por los puertos del Norte de África.

Estos “Gusanos de Mar” eran motivo de desagrado y disgusto para los vampiros de la superficie, que incluso los tomaban por criaturas distintas de los vampiros. Algunos recordaban las leyendas sobre los tritones, y se preguntaban sino serían descendientes del dios del mar, por lo que quienes veneraban a

Poseidón, Neptuno, Tritón, Tetis y otras divinidades del mar mantenían aunque fuera un cauteloso respeto por sus “hijos.”

Con el tiempo algunos vampiros, especialmente comerciantes de los clanes Lasombra y Gangrel, vieron en los Nosferatu aliados potenciales y realizaron algunos pactos con ellos, pero eran minoría. No obstante, quienes conseguían ganarse su confianza podían acceder a una red de contactos en los principales puertos norteafricanos, pues los Nosferatu podían hacer llegar información e incluso objetos con más velocidad que las naves del mundo antiguo, utilizando a las criaturas marinas como mensajeros, o entregándolos en persona. Algunos incluso se convertían en sigilosos asesinos, interceptando barcos concretos y dándose un festín con su tripulación antes de arrastrarlos a las profundidades.

Pero los Nosferatu no están solos en las profundidades marinas. Los verdaderos hijos de Poseidón y Tetis no están conformes con la presencia de los no muertos, y en ocasiones destruyen a los más atrevidos, acudiendo en socorro de los marineros que piden su protección. Por otra parte, los refugios submarinos de los Gusanos del Norte de África son periódicamente azotados por terremotos y maremotos que no sólo devastan la superficie...

No es una existencia fácil, pero los Nosferatu mantienen su presencia con éxito en el Norte de África hasta los inicios de la Edad Oscura.

RAVNOS

Egipto es uno de los primeros lugares de expansión del clan Ravnos en el mundo antiguo, compitiendo con los Seguidores de Set y Abrazando entre la nobleza faraónica. No está muy claro cómo llegaron estos Dracianos, pero todos afirman que su fundador fue el dios Osiris, o incluso uno de los antiguos faraones, desde el hereje Akenatón, pasando por Smenkhara o más frecuentemente Ramsés.

Los descendientes de Ramessu se extendieron por el Norte de África y algunos incluso participaron en el Imperio de Cartago. La mayoría de estos Ravnos “Alejandrinos” eran mercaderes, pero en Egipto se encontraba la nobleza del clan, Abrazando entre los descendientes de los antiguos faraones. Algunos de estos Ravnos realizaron pactos con los Toreador de Alejandría contra los Seguidores de Set, aunque estos pactos se tensaron cuando Egipto fue conquistado por Roma y los Toreador se unieron al orden del Senado Eterno.

Con la desaparición de los antiguos faraones, más y más Ravnos renuncian a sus vínculos con la nobleza egipcia, y presionados por sus enemigos abandonan Egipto siguiendo las rutas comerciales, y algunos se instalan en los puertos de Tripolitania y Cirenaica. Otros más aventureros, siguen las rutas de caravanas y toman algunos chiquillos entre las tribus nómadas. Los antiguos nobles todavía reciben el respeto de los jóvenes, pero sus vínculos se debilitan a medida que se alejan de Egipto.

A partir del siglo I otros Ravnos comienzan a hacer acto de presencia en el Norte de África: los Sibaritas, un linaje decadente y libertino de origen romano que afirma haber sido creado por el emperador Calígula y los Bashiritas, un grupo de fanáticos de Oriente Medio que afirman haber visto al Dios cristiano, y tratan de acelerar la llegada del apocalipsis. Estos vampiros a menudo protegen de forma belicosa las primeras comunidades cristianas, obteniendo una reacción de apoyo y rechazo entre los vampiros cristianos.

Estas dos nuevas facciones a menudo provocan problemas, y terminan manchando la reputación del clan, por lo que con el tiempo los Alejandrinos prefieren continuar sus negocios a través del sigilo, antes de sufrir las consecuencias de los desastres provocados por sus “hermanos.”

SALUBRI

Se dice que algunos Salubri participaron en el desarrollo de Cartago, pero cuando la ciudad cayó, ninguno de ellos se encontraba allí. Los vampiros romanos denunciaron la colaboración de los Salubri con los vampiros cartagineses, acusándolos de participar en sus ritos impíos, y los antiguos del clan reaccionaron con indiferencia a las acusaciones, pero su respuesta terminó llegando.

Tras la caída de Cartago varios guerreros Salubri comienzan a frecuentar el Norte de África, buscando señales de la corrupción de Cartago y en particular de sus odiados enemigos los Baali, llevando el fuego y la espada con ellos. En el proceso también causan algunas víctimas colaterales, especialmente cuando rechazan la autoridad de los Príncipes o acusan a otros vampiros. Su presencia resulta incómoda,

pero los vampiros romanos respetan no sólo su reputación como cazadores de monstruos y otras amenazas, sino que también aceptan que sus actos a menudo redundan en el bien del conjunto de los vampiros.

Con la llegada del cristianismo, varios Salubri reclutan en las comunidades del Norte de África, especialmente entre los circunceliones que protegen a sus compañeros cristianos. Cada vez más el clan de Saulot comienza a unir su destino con los cristianos, lo que provoca fricciones con los vampiros que siguen aferrados al paganismo, pues ciertas prácticas paganas y sacrificios pasan a ser considerados “impíos.”

En cualquier caso, a pesar de su reducido número y a que rara vez se instalan de forma permanente en un dominio, los Salubri que aparecen en el Norte de África a menudo despiertan reacciones de recelo, respeto y el deseo oculto de que sigan su camino cuanto antes.

SEGUIDORES DE SET

Los Seguidores de Set se han aferrado durante milenios a las tierras de Egipto, pero los jóvenes descontentos a menudo han encontrado conveniente ir más allá, practicando ceremonias y costumbres que no siempre son del agrado de los antiguos. Estos Mesu Bedshet prosperan en las ciudades de Tripolitania y Cirenaica, especialmente a través del comercio. Ante el ascenso de Cartago y Roma, los Setitas fomentan el enfrentamiento entre ambos imperios, tratando de debilitarlos o que se destruyan mutuamente. Desgraciadamente la estrategia termina con la victoria de Roma, que entonces dirige su atención hacia Egipto y lo añade a sus conquistas.

Mientras los antiguos Setitas egipcios contemplan horrorizados la llegada de los invasores romanos, los jóvenes lo ven como una oportunidad, Abrazando sin complejos entre púnicos, griegos, judíos y romanos, y llevándoles los misterios de Sutekh. Ajenos a los prejuicios de los antiguos, tras la caída de Cartago, los Seguidores de Set extienden sus templos por el Norte de África, ocultando su fe entre otros cultos, como el de Liber Pater o Saturno. El templo de la Cabellera de Fuego en Berenice es el principal de los templos Setitas en Cirenaica, mientras que en Tripolitania no tienen tanta suerte.

Los Setitas compiten con otros clanes en Egipto, pero los Mesu Bedshet les ofrecen su amistad y alianza, no siempre buscando conversos como disponer de pactos de protección que les permitan prosperar en la causa del dios oscuro.

Las rencillas entre ambas facciones continúan durante siglos, hasta que los Eternos de Sothis deciden consultar al gran Set, y para su desánimo todas las adivinaciones y sueños proféticos muestran al dios oscuro bendiciendo a los jóvenes Abrazados en otras tierras. Los antiguos aceptan la decisión de Set con mayor o menor reticencia, pero de esta forma termina la posibilidad de un cisma dentro del clan.

La aparición del cristianismo coincide con la desaparición del dios Set, tras pronunciar órdenes y profecías. La beligerancia de los cristianos contra los cultos paganos es respondida por los Setitas con sutileza, creando herejías y fomentando los enfrentamientos entre facciones. El fanatismo de los donatistas resulta conveniente, pero cualquier cristiano es igualmente susceptible a las tentaciones mundanas. Otros Seguidores de Set, conocedores de la antigua filosofía griega, ofrecen gnosis y revelaciones, que atraen a los incautos. En cualquier caso, ni siquiera sus engaños pueden detener el avance de la nueva religión, que no acepta ninguna otra.

TZIMISCE

Una desconocida rama de los Dragones encontró el camino hasta África en tiempos inmemoriales, convirtiéndose en monstruos del desierto y parasitando las tribus nómadas de Libia. Son los Eggun, que han tomado a los garamantes, aunque también a otras tribus, bajo su protección.

La sangre de los Eggun es similar a la de otros Tzimisce, aunque no se encuentran igual de vinculados a la tierra. Deben dormir completamente rodeados de ella para recuperar fuerzas, sin importar el lugar. A menudo se encuentran recubiertos por el polvo en el que descansan por lo que a menudo se los conoce como “Hombres de Arena.” Utilizan su poder de moldear la carne para protegerse de su duro entorno, recubriendo sus ojos con una membrana y adquiriendo formas completamente inhumanas. Otros viajan a través de los canales subterráneos construidos por los garamantes adoptando una forma de

sangre, lo que les permite alcanzar rápidamente muchos lugares sin exponerse a los peligros de la superficie.

El orden de los Eggun fue creado por el dios Demdemeh hace milenios, pero tras la caída de su ciudad, uno de sus chiquillos, Kar, decidió permanecer en el desierto del Sahara, que convirtió en su dominio. De él descienden los Eggun garamantes, que lo consideran un dios y le ofrecen sacrificios, incluso cuando cae en letargo con la llegada de los romanos a Fazania.

Los Eggun mantienen buenas relaciones con otros vampiros nómadas, como los Akkun (Gangrel) o los Osebo (Brujah), aunque también hay conflictos ocasionales entre ellos. Muy pocos Eggun tratan directamente con los vampiros romanos, aunque la prosperidad de la civilización resulta muy tentadora y algunos Tzimisce africanos también participan en el comercio.

El despertar de Kar en el año 365 rompe la Paz de Garama entre los vampiros nómadas y romanos. Tras destruir a varios de sus descendientes “corruptos,” Kar inicia una nueva serie de ataques contra los territorios del Senado Eterno, aislando a los garamantes sobre sí mismos, y en el proceso fomentando su decadencia. No obstante, unos pocos Eggun todavía se aferran a sus costumbres ancestrales con el comienzo de la Edad Oscura.

LÍNEAS DE SANGRE

BAALI

No sólo los Brujah recorrían las noches de Cartago. Otros clanes se unieron a sus sueños, y por mucho que lo nieguen esos sueños se convirtieron en pesadillas –y ellos fueron los responsables. En su ansia por el poder pactaron con los siniestros Baali, y uno de sus líderes, Moloch, acudió a su llamada, ofreciendo el poder de sus amos infernales para convertir Cartago en el sueño que anhelaban los Brujah, construyendo sobre la sangre de los sacrificios. Quizás no todos los Brujah estaban corruptos, pero los que no terminaron participando en los ritos impíos de sus aliados simplemente volvían la vista de las depravaciones que se estaban cometiendo ante sus ojos.

Quizás sea una suerte que la mayoría de los Baali, incluyendo a Moloch, fueran destruidos o quedaran enterrados entre las cenizas de Cartago, pero la destrucción de la ciudad está lejos de haber sido el final de la línea de sangre. Los Moloquim, los descendientes de Moloch, se han dispersado por el Norte de África con sus aliados, y de la misma manera que ellos, deben actuar con discreción para evitar la persecución de los vampiros romanos. Algunos cultos religiosos de forma sutil y sin que lo sepan sus integrantes dirigen su fe y oraciones hacia divinidades muy diferentes, y con la llegada del cristianismo, los cultos de algunos mártires y santos se convierten en una fachada conveniente para la adoración infernal. Realmente ninguna religión es invulnerable al toque corruptor de los Baali, que encuentran terreno fértil a la sombra de los antiguos templos paganos o en los lugares sagrados donde las tribus nómadas realizan sus sacrificios.

Pero la realidad es más compleja de lo que parece. Los Moloquim creen en la existencia de los Hijos de la Oscuridad Exterior, criaturas similares a los dioses y anteriores a la creación del mundo, que duermen apaciguados por los sacrificios y la atrocidad, y de esta forma se evita que despierten y siembren una destrucción que bien podría significar el apocalipsis. Los Moloquim saben utilizar su poder sin despertarlos, pero también son conscientes que utilizar su poder de forma despreocupada los agita en sueños y es una invitación despreocupada al desastre. Los antiguos Moloquim tratan de preservar su antiguo conocimiento y continuar con los sacrificios necesarios, pero al mismo tiempo también cazan y destruyen a los jóvenes estúpidos que creen que pueden controlar a los Hijos. Con la llegada del cristianismo surge una nueva generación de infernalistas, que se consideran servidores de Satán y que tienen la intención de desencadenar el fin del mundo. Los antiguos Moloquim se ven obligados a purgar sus propias filas, pero los jóvenes comienzan a abrir puertas que deberían haber permanecido selladas para siempre...

LAIBON

Más allá de los territorios dominados por Roma se encuentran otros vampiros que son confundidos con ramas de los clanes principales. Los vampiros romanos saben muy poco de ellos y no

suelen hacer muchas distinciones, hablando en general de una línea de sangre, posiblemente derivada de los Gangrel y conocidos como **Laibon**, vampiros nómadas y muy conocedores de la naturaleza de sus Bestias interiores.

La realidad es que los vampiros africanos son mucho más que una línea de sangre. Su sociedad consiste en una serie de linajes o Legados, que bien pueden ser variaciones de los clanes...o quizás los clanes romanos sean variaciones de los originales. Más lejos de lo que los romanos han llegado jamás existe una sociedad con su propio orden y costumbres, conocida colectivamente como los Reinos de Ébano, aunque con numerosas divisiones locales, especialmente entre los Laibon del este y el oeste del continente africano.

En teoría Fazania se encuentra incluida en los territorios de los Reinos de Ébano, aunque se encuentran en gran parte aislada. No obstante, de vez en cuando recibe la visita de viajeros del África subsahariana, y los vampiros garamantes a menudo luchan con sus vecinos de Agisimba, en torno al lago Chad.

Diversos linajes de Laibon habitan en Fazania. Los Eggun o **Naglopers** tienen la presencia más antigua en el territorio y son los gobernantes, manteniendo alianzas tribales con los **Osebo**, una rama del clan Brujah y los **Akkun** o Akunanse. Los Akkun son los más viajeros de los Laibon garamantes y por esta razón son los más habituales en territorio romano y los más conocidos, por lo que los vampiros romanos a menudo creen erróneamente que todos los Laibon africanos pertenecen a este linaje. Los Akkun hacen poco por sacarlos de su error, prefiriendo guardarse los secretos de su sociedad, mientras viajan y observan.

LAMIAS

Libia es el hogar de un culto de nigromantes y adoradores de la Madre Oscura, una diosa de muchos nombres y aspectos. En un lugar oculto en el desierto se encuentran las ruinas donde gobernó Lamia, la hija de la diosa y una gran hechicera. Sus sucesoras adaptaron su nombre.

El culto ha tenido contactos ocasionales con los vampiros. Hace tiempo un viajero llamado Hukros intentó hacerse con el control de los nigromantes, pero fue expulsado no sin antes robar parte de su conocimiento. A raíz de este encuentro el culto profundizó en su conocimiento de los vampiros, y cómo protegerse de ellos.

Sin embargo, en algún momento del siglo IV a.C. el culto cambió radicalmente. El anciano Lazarus, del clan Capadocio, encontró el santuario de Lamia y Abrazó a la suma sacerdotisa, que terminó rechazándolo. No obstante, Lamia decidió aliarse con los Capadocios y creó su propia línea de sangre, dedicada a la protección de los Constructores de Tumbas y a la investigación de los misterios de la muerte.

La línea de sangre comienza a darse a conocer ampliamente en torno al siglo I a.C. Salvo ocasionales viajes, la suma sacerdotisa Lamia permanece en el Primer Templo, estrechamente vigilada por sus seguidores, tanto vampiros como nigromantes. Sus descendientes Lamias se han extendido por el mundo antiguo, a menudo acompañando a los Capadocios, pero otras Gorgonas siguen sus propios intereses. En territorio romano disponen de un templo en Teuquira, pero de vez en cuando viajan por Tripolitania y Cirenaica, algunas de ellas en peregrinación al Primer Templo. No suelen relacionarse demasiado con otros vampiros, que a veces las confunden con vampiros del clan Capadocio.

Con la llegada del cristianismo, el culto de la Madre Oscura sufre otra renovación. Varias Lamias adaptan sus creencias a la nueva religión, convirtiendo a su diosa en Lilith, la primera consorte de Adán, y según algunas de ellas, del dios de los cristianos.

VERDADEROS BRUJAH

Aunque esta línea de sangre es conocida por su beligerancia contra los Brujah, cuando Cartago fue construida, algunos Cronópidas acudieron para observar. Tras una intensa deliberación, algunos de ellos decidieron participar en la ciudad y ayudar en su desarrollo, como una forma de dar una oportunidad a sus belicosos "hermanos" de redimirse por haber atentado contra su fundador.

Pero no pudo ser. El corazón de Cartago se pudrió y mientras sus enemigos golpeaban las puertas, los Brujah dieron rienda suelta a su furia y rabia, dejando de lado el conocimiento. Los

Verdaderos Brujah los abandonaron, pero no sin saldar una antigua ofensa, un castigo demorado demasiado. Un grupo de ellos fue a por Troile, salvaje en su rabia y ansia de sangre y lo enterraron en arena y tiempo.

Desde la caída de Cartago, los Verdaderos Brujah han abandonado en gran parte el Norte de África. Algunos de ellos, no obstante todavía permanecen, dedicándose a la acumulación de conocimiento o dedicados a “castigar” a los Brujah, a menudo saboteando sus planes y empujándolos a la destrucción, como ocurre durante la revuelta judía del siglo II. El principal santuario del linaje se encuentra en Heliópolis, en Egipto, donde el sabio Agonistas a menudo recibe invitados en busca de consejo...y que también es uno de los principales vampiros de la antigua secta conocida como Tal’Mahe’Ra. Un Cronópida de la secta también se asienta en el puerto de Apolonia, y a menudo recibe visitas de otros miembros de su linaje procedentes de Grecia, Egipto y Oriente Medio.

OTROS

LUPERCOS

Para disgusto de los vampiros, no son los únicos que caminan en la noche, pero por suerte para ellos los Lupercos no son demasiado numerosos en las tierras desérticas del Norte de África. Los Lupercos que recorren las tierras de Cirenaica, Tripolitania y Fazania tienen sangre de chacal. Muchos de ellos son individuos solitarios, por lo que no suelen buscar problemas con los no muertos, pero cuando el número o la oportunidad les acompañan, más de un vampiro despreocupado puede llevarse una desagradable sorpresa.

Los Lupercos libios u hombres chacal, parecen tener conexiones con el antiguo dios Anubis, o por lo menos su semblante parece reflejarse en sus esbeltas figuras. Sin embargo, desde hace siglos no son muy numerosos en Egipto, y los Seguidores de Set afirman que su dios los maldijo y expulsó de Khem hace milenios. Desde entonces, habiendo caído de la nobleza, moran entre los carroñeros del desierto, vagando sin rumbo y manteniendo un feroz odio hacia los vampiros que les arrebataron su hogar. Las tribus de **Caminantes Silenciosos** y **Roehuesos** son las más numerosas en los extensos territorios de Libia.

En las tierras de Libia también se conoce la existencia de tribus que pueden tomar las formas de leones y leopardos, que también suelen vagar solitarios por las amplias tierras del Sahara. Estos cambiaformas son especialmente feroces, enfurecidos con los humanos por la captura de sus congéneres felinos para los espectáculos de Roma, y algunos vampiros, especialmente los Gangrel, se han enfrentado con ellos, considerando todo un triunfo poder derrotar a uno de estos cambiaformas. Por supuesto, los hombres felino de las tribus **Bagheera** y **Simba** suelen responder a las provocaciones de los vampiros con sangre.

Por último, en las tierras de Cirenaica de forma ocasional se han visto individuos que pueden tomar la forma de felinos oscuros y que parecen pertenecer al culto de la diosa **Bast**. Estos Bubasti son individuos orgullosos y escurridizos y parecen poseer un gran conocimiento de hechicería, por lo que suelen frecuentar la compañía de magos y obradores de maravillas.

MAGOS

Según la Odisea, en su regreso al hogar el héroe Ulises se encontró con el país de los lotófagos, un pueblo que se alimentaba de una planta que alejaba las preocupaciones, y que obligó a Ulises a llevarse a la fuerza a los marineros que la habían consumido. El historiador Herodoto en el siglo V a.C. afirmó que los lotófagos seguían existiendo en la costa de Libia. Otros autores también situaron en el Norte de África el jardín de las Hespérides, que custodiaban un árbol que daba manzanas de oro que aumentaban la longevidad.

Existe cierta verdad en estos relatos legendarios. Muchos de los magos libios son jardineros, que cultivan extrañas plantas y frutos en jardines y oasis, y que producen efectos extraordinarios. Los **Lotófagos** son maestros en la elaboración de bebidas y elixires que pueden dominar las emociones y también alargar la vida. Con la llegada de griegos y romanos, muchos de los Lotófagos se unen al **Culto de Baco** (conocido también como Dionisos o Liber Pater). Los principios de la filosofía cirenaica y epicúrea pasan a formar parte de las creencias del culto, y cuando el silfio se extingue, los cultistas

conservan las semillas de la planta en su beneficio, junto con otras especies desconocidas para los mortales. El Culto de Baco trasciende la civilización romana, y también dispone de representantes entre las tribus nómadas, que ayudan a los garamantes a convertir las tierras baldías del desierto en un vergel.

También procedente de Libia es el **Culto de Lamia**, una hermandad esotérica y mayoritariamente femenina, que estudia los misterios de la muerte, y que hacia el siglo IV a.C. une su destino al de los vampiros a partir de la línea de sangre de las Lamias. No obstante, en el sacerdocio también se encuentran numerosas hechiceras, que poseen dotes para la adivinación y para maldecir a sus enemigos.

Cartago, Grecia y Roma traen sus propios cultos, dedicados a las divinidades púnicas y grecorromanas. Entre estos cultos, los cultos dedicados a Apolo, y especialmente a Mercurio, son los más influyentes. El **Culto de Mercurio** une muchos elementos de la magia de Egipto, Grecia y Roma, y acompaña a los romanos en sus conquistas.

En Cirenaica, y posteriormente en otros lugares del Imperio Romano el **Culto de Isis** extiende su influencia. Este culto dispone de muchos aliados entre los hombres felino Bubasti, pero también de una orden de inmortales, los **Seguidores de Horus**, que conocen muchos secretos milenarios de la antigua magia de Egipto.

La llegada del cristianismo también provoca la aparición de nuevas órdenes esotéricas. Algunos sacerdotes dedicados a la adoración de los dioses del sol se unen a los cristianos, poniendo las bases de las futuras **Voces Mesíánicas**.

FANTASMAS

La caída de Cartago y las guerras en el Norte de África producen una gran devastación que se transmite al inframundo. Los espíritus sin reposo son una constante, pero en general tienen poco interés por los vampiros. Los antiguos terremotos y cataclismos naturales también se cobran gran número de víctimas, y sus reflejos grises aparecen en el inframundo.

El Norte de África es uno de los territorios de expansión del **Reino Oscuro de Estigia**, que acompaña a las legiones romanas y se lleva los tesoros que aparecen en el inframundo a la ciudad de Caronte. Algunos fantasmas púnicos se resisten a los invasores, llevando sus prejuicios más allá de la Mortaja que separa vivos y muertos, pero la mayoría terminan aceptando el nuevo orden de la muerte, que no entiende de naciones.

El **Culto de Lamia** también dispone de aliados entre los muertos. Se trata de un culto hereje que afirma que Estigia no es más que una enorme prisión que atrapa a los espíritus de los difuntos y les impide seguir más allá, por lo que desde las sombras trata de provocar su destrucción.

DIOSES MENORES

Según las antiguas leyendas griegas, las tierras de Libia eran gobernadas por el dios Poseidón. En su viaje a la Cólquida, los Argonautas se perdieron en la costa de Libia, pero volvieron a encontrar el rumbo gracias al dios Tritón, que entregó a uno de los Argonautas un trozo de tierra. Su descendiente Batos se convertiría en el primer rey de Cirene, construyendo su ciudad en las proximidades del llamado Lago de los Tritones, donde según la leyenda, el antepasado del fundador se habría encontrado con el dios. De la misma forma, durante su retorno a Ítaca, el héroe Ulises también recorrería la costa de Libia.

En cualquier caso, las aguas de la costa de Libia son el hogar de numerosos espíritus marinos: tritones, nereidas y también algunos monstruos. Los marineros libios a menudo se encomiendan a Poseidón y otros dioses del mar para encontrar seguridad en sus viajes, y estos espíritus divinos a menudo recompensan su devoción, ayudándolos en momentos de apuro.

El desierto del Sahara también es el hogar de espíritus procedentes de los sueños y mitos de los garamantes y otras tribus. Entre ellos se encuentran sátiros, ninfas que habitan en los oasis y lagos del desierto, así como otros espíritus menos identificables.

La llegada del cristianismo y la decadencia del paganismo distanciarán a los espíritus de los antiguos dioses de los mortales, aunque todavía conservarán suficiente poder para responder con furia cuando son provocados. No obstante, los encuentros con tritones y nereidas serán cada vez menos frecuentes, y los sátiros y las ninfas acudirán con menos frecuencia a los festejos del culto de Baco.

LA CRÓNICA DE LIBIA

Situada entre Cartago y Egipto, una Crónica ambientada en Libia ofrece numerosas posibilidades a través de los cambios que inevitablemente acompañan al auge y la decadencia de los sucesivos imperios.

Sueños de Cartago: Los personajes podrían haber sido Abrazados por Cartago y enviados a los emporios de la costa libia para asentar la influencia de la ciudad en el lugar. Posiblemente los personajes sean los únicos vampiros presentes en la zona, lo que les obligará a estrechar lazos contra las amenazas mundanas y otros vampiros, quizás vampiros griegos de la vecina Cirenaica, o de los que acompañan a las tribus nómadas en sus incursiones. Los personajes pueden responsabilizarse de la prosperidad de las ciudades tripolitanas y ayudar a Cartago en su guerra con Roma posiblemente sufriendo ataques de los vampiros romanos.

Cenizas de Cartago: Los personajes son Abrazados tras la caída de Cartago, posiblemente como un legado de la ciudad, tratando de conservar su recuerdo y quizás construir una Nueva Cartago. Sin embargo, la hostilidad de los vampiros romanos y la llegada de nuevos ocupantes les obligarán a sobrevivir en un territorio hostil, aunque quizás consigan aliados entre los vampiros cirenaicos y egipcios, que tienen sus propios motivos.

Los caminos del desierto: Los personajes son Abrazados en las tribus del desierto, convirtiéndose en protectores de clanes familiares o grandes confederaciones de tribus, compitiendo con otros vampiros y criaturas sobrenaturales e un ambiente hostil. Pueden recorrer las rutas comerciales y llegar a lugares desconocidos o participar en incursiones contra los territorios romanos.

África Vampirica: Los personajes son Abrazados en Roma para consolidar el dominio del Senado Eterno sobre los territorios conquistados en la costa africana. Consolidar sus dominios no será tarea fácil, pero hay mucho poder que conseguir, bien enfrentándose a los vampiros púnicos y libios, o de alguna forma tratando de contemporizar con ellos. Pueden encontrarse con la llegada de competidores si fracasan, o de oportunistas que traten de cosechar los beneficios por los que se han esforzado duramente.

La guerra de Kitos: La revuelta judía en el Imperio Romano fue acompañada de una revuelta de los vampiros Brujah y sus aliados, que de alguna forma pretendían expulsar la influencia romana. Es un momento agitado, que sin duda provocará vacíos en el poder y oportunidades de conquistarlo. Los personajes pueden luchar contra los vampiros que se unen a los judíos o de alguna forma utilizarlos en su beneficio.

Anno Domini: África fue uno de los primeros lugares donde se extendió el cristianismo en el Imperio Romano, y pronto aparecieron corrientes rigoristas e intolerantes, que a menudo se mostraron beligerantes contra los paganos. Los personajes pueden haberse convertido al cristianismo, y quizás ayudar a los cristianos a riesgo de convertirse en proscritos para el Senado Eterno. La lucha entre diversas corrientes cristianas: donatistas, católicos, pelagianistas, gnósticos, etc. también puede dar lugar a giros interesantes.

Reconstrucción: La costa africana no sólo sufre periódicos ataques de las tribus nómadas, sino que también es afectada por periódicos terremotos y maremotos, que pueden alterar de forma drástica y en un momento el equilibrio de poder, tanto en el ámbito mundano como en el vampírico. Los personajes se encuentran en uno de esos momentos y deben sobrevivir y aprovechar las oportunidades que se les presenten, así como defenderse de quienes quieren utilizar el caos y la confusión para ajustar cuentas o sacar partido.

OTRAS ÉPOCAS

Una Crónica de **Vampiro** no tiene por qué terminar en la Edad Roman. Tras la caída del Imperio Romano la Historia sigue adelante, con nuevos acontecimientos que pueden ambientar momentos de tus Crónicas.

EDAD OSCURA

Libia es reconquistada por los bizantinos, herederos del Imperio Romano, en el año 533, pero su dominio es breve, ya que los seguidores del Islam se extienden por Libia en el año 641.

En el período oficial de **Edad Oscura: Vampiro** durante el siglo XIII el territorio de Libia forma parte del Califato Almohade, extendido sobre gran parte del Noroeste de África. Sin embargo, en el año 1229 Abu Zakariya se proclama califa independiente y conquista gran parte de los territorios almohades, entre ellos Libia, y funda la dinastía de los Hafsíes, convirtiendo Túnez en la capital de su califato.

Los hafsíes desarrollan un ejército naval y emprenden una intensa campaña de piratería contra los reinos cristianos, obteniendo esclavos y recursos que utilizan en el desarrollo del arte y la cultura. Durante este período la antigua ciudad de Oea, convertida en Trípoli, se convierte en la principal de las ciudades libias, una serie de puertos que viven de la piratería y el comercio. Sin embargo, los ataques de los hafsíes no quedan sin respuesta, y sus territorios a menudo sufren las incursiones de sus enemigos.

Durante la Edad Oscura son varios los clanes que se instalan en la costa de Libia. Assamitas, Lasombra y Ravnos, entre otros, son los principales linajes que participan en la piratería. El orden creado por los vampiros musulmanes conocidos como Ashirra se extiende por las ciudades de la costa, gobernadas por sultanes no muertos. Sin embargo, el interior del Sáhara sigue siendo un territorio en gran parte indómito. Afectado por la desertización, quedan muy pocos vampiros, que acompañan las rutas de caravanas. Muchos de estos vampiros conservan las antiguas costumbres, y en su mayoría pertenecen a la sociedad de los Laibon, los vampiros africanos.

EDAD BARROCA

Durante el siglo XVI, el califato hafsí queda atrapado entre las luchas de poder el Imperio Español y el Imperio Otomano. Los españoles conquistan Trípoli en 1510 y la entregan a los Caballeros de San Juan. Los turcos otomanos bajo el mando de Sinán Pachá conquistan Trípoli en el año 1551 y convierten la zona en una provincia otomana.

Bajo el dominio otomano Trípoli se convierte en una de las ciudades más importantes del Norte de África, gobernada por un pachá nombrado por el sultán de Constantinopla. Con el tiempo el poder pasa a manos de los soldados jenízaros, un cuerpo militar con autoridad independiente y el pachá es reducido a una posición ceremonial. Los motines y golpes de estado son frecuentes y durante el siglo XVII Tripolitania es gobernada por una serie de deys de forma independiente, aunque dependiendo del sultán otomano para recibir apoyo militar. Durante este período Tripolitania se extiende y conquista Cirenaica, que había permanecido en gran parte independiente.

Trípoli tiene una población de más de 30.000 habitantes durante el dominio otomano. La mayoría de la población está formada por bereberes y árabes norteafricanos. Varios cientos de turcos y renegados cristianos constituyen la élite gobernante. Judíos y moriscos también se encuentran muy activos entre mercaderes y artesanos, así como unos pocos mercaderes europeos. Sin embargo la ciudad también es el hogar de muchos esclavos, que forman parte de un lucrativo comercio. Su origen es muy diverso, desde europeos secuestrados en las numerosas incursiones de los navíos tripolitanos, hasta esclavos negros procedentes de Sudán, que constituyen una presencia habitual.

Tras una serie de guerras intestinas que coinciden con las Guerras Anarquistas y la formación del Sabbat, Trípoli pasa a ser gobernada por un sultán Ashirra del clan Assamita. Durante este período los Lasombra, debilitados por el colapso de su clan, y atacados por sus congéneres del Sabbat, pierden su dominio a favor de los Assamitas. Otros clanes musulmanes, atraídos por la prosperidad de Trípoli, también acuden a la zona.

EDAD ILUSTRADA

En el año 1711 se produjo un golpe de estado que masacró a la élite turca. La aristocracia de Trípoli y algunas tribus ocuparon el poder sin romper del todo el vasallaje con el Imperio Otomano, situando en el poder a Ahmed Qaramânli, un jenízaro y oficial de caballería. Su dinastía gobernó Tripolitania hasta 1835.

Aunque Tripolitania continuó pagando tributos al sultán otomano, en la práctica actuaba como un reino independiente. Ahmed desarrolló la economía de la ciudad continuando con la piratería y

atacando las rutas comerciales en el Mediterráneo. Los países que querían proteger sus barcos de los corsarios tenían que pagar un tributo al pachá de Trípoli. A pesar de varias crisis que afectaban periódicamente al precario equilibrio de poder de los Qaramânli, la dinastía sobrevivió. Los turcos reocuparon brevemente Trípoli en 1793, pero en 1795 Yusuf Qaramânli restableció la independencia de Tripolitania.

Los sultanes de Trípoli continúan siendo la principal autoridad de los Ashirra en la zona, pero las intrigas y luchas internas se multiplican. Los Assamitas se mantienen en el poder, pero otros clanes también mantienen su influencia, especialmente Ravnos y Toreador.

EDAD VICTORIANA

A principios del siglo XIX estalla la guerra entre los Estados Unidos y Tripolitania, en una serie de enfrentamientos dirigidos a acabar con la piratería y la esclavitud. En el año 1819 se firman varios tratados por los que el pachá de Trípoli renuncia a la piratería, pero la economía de Tripolitania comienza a desmoronarse, careciendo de alternativas. A la muerte del pachá Yusuf en 1832 sus hijos se enfrentan por el poder, y el sultán otomano envía tropas para restaurar el orden, derrocando a la dinastía Qaramânli del poder en 1835. De todas maneras, las guerras continúan hasta mediados del siglo XIX. En 1853 la economía de Tripolitania sufre otro golpe con la abolición de la esclavitud, aunque la práctica se mantiene hasta finales del siglo XIX. Durante este período los otomanos emprenden cambios administrativos creando las provincias de Tripolitania, Cirenaica y Fezzan.

Sin embargo, durante esta época las potencias europeas comienzan a dirigir su atención colonial al Norte de África. Varios exploradores europeos recorren las provincias marginales de Libia, especialmente franceses y británicos, pero el dominio otomano consigue mantenerse hasta 1911, cuando Italia declara la guerra al debilitado Imperio Otomano y convierte las tres provincias en sus colonias.

El orden establecido por los Ashirra se debilita, pero los Assamitas consiguen mantenerse en el poder en Tripolitania. Sin embargo, cada vez más otros clanes aprovechan la llegada de los otomanos para incrementar su poder, especialmente Gangrel y Ventrué. Vampiros italianos de la Camarilla, así como la familia Giovanni, también introducen su influencia en la zona.

LA MASCARADA

Durante la Segunda Guerra Mundial los británicos conquistan Libia, que permanece bajo su administración hasta la proclamación de independencia de 1951. El rey Idris I se convierte en el nuevo jefe de estado, tratando de llevar su país hacia la modernidad. Sin embargo, pronto es derrocado en 1969 por un grupo de militares libios. Muammar Gaddafi se convierte en el dictador del nuevo régimen, que proclama una república árabe.

La dictadura de Gaddafi lleva a Libia hacia la modernidad, pero al mismo tiempo aísla el país durante el período de la Guerra Fría debido a sus actividades terroristas y su poder casi ilimitado. No obstante, con el final de la Guerra Fría en la década de 1990 modera su actitud y comienza a restablecer los lazos con Occidente. En el año 2008 asume el título de “Rey de Reyes de África.”

En el año 2011 tras los sucesos de la Primavera Árabe se produce un levantamiento armado en Libia, que provoca una guerra civil y el asesinato de Gaddafi. Actualmente el país se encuentra en una situación de inestabilidad, con periódicas crisis y enfrentamientos entre milicias locales.

Durante el siglo XX y tras la Segunda Guerra Mundial se produce un cambio de poder entre los Ashirra, y los sultanes Assamitas son sustituidos por un sultán Toreador. Sin embargo su posición es débil, y pronto otros clanes asumen poder local. El sultán es apoyado en secreto por la Tal'Mahe'Ra, que aprovecha su situación para instalar varias bases de poder en el país. En 1984 destruyen a los Eggun de Fezzan y extienden su influencia en el desierto libio, enfrentándose a los Seguidores de Set.

La caída de Enoch en 1999 lleva a varios agentes supervivientes de la Tal'Mahe'Ra a refugiarse en Libia bajo la fachada de los Ashirra y para mantenerse en el poder realizan varios pactos con los Setitas. Esta alianza permite a los Seguidores de Set mantener sus templos en el Norte de África cuando la Primavera Árabe amenaza sus dominios.

CRONOLOGÍA DE LA ANTIGUA LIBIA

Siglo XI a.C.: Los fenicios comienzan a navegar hacia occidente, estableciendo contactos comerciales con las costas africanas.

814 a.C.: Fundación de Cartago por colonos procedentes de Tiro.

675-650 a.C.: Fundación de Cirene por colonos procedentes de Thera bajo el mando de Batos.

630 a.C.: Fundación de Lepcis.

625 a.C.: Fundación de Teuquira.

Finales del siglo VII a.C.: Fundación del puerto de Cirene, futura Apolonia.

Principios del siglo VI a.C.: Fundación de Evespérides.

570 a.C.: Batalla de Irasa: los griegos de Cirene vencen a la alianza de egipcios y libios.

560 a.C.: Fundación de Barca por cireneos disidentes.

515 a.C.: Un contingente griego dirigido por el espartano Dorieo intenta establecerse en la desembocadura del río Caam. Los libios, aliados con los cartagineses, los obligan a retroceder al mar.

Durante el siglo VI a.C.: Cartago toma el control de los establecimientos fenicios en occidente.

Siglo V a.C.: Fundación de Sabrata por los cartagineses sobre un antiguo asentamiento fenicio.

440 a.C.: Asesinato de Arcésilas IV: fin de la dinastía de los Batfadas de Cirene. Se crea una república democrática.

Finales del siglo V a.C.: Establecimiento de una frontera entre la zona de influencia cartaginesa y la zona de influencia griega en Libia en un lugar llamado altares de los Filenos. Según la leyenda, dos hermanos cartagineses se sacrifican y se dejan enterrar vivos para evitar la guerra contra los griegos.

331 a.C.: Alejandro Magno funda Alejandría en Egipto.

323 a.C.: Tras la muerte de Alejandro Magno el general Tolomeo Soter se apodera de Egipto y funda su dinastía.

313 y 305 a.C.: Sublevaciones en Cirene contra la dominación egipcia.

300 -250 a.C.: Magas gobernador y posteriormente rey de Cirene.

264 – 241 a.C.: Primera guerra púnica entre Cartago y Roma.

246 a.C.: Matrimonio entre Berenice, hija del rey Magas y el faraón Tolomeo III: Cirene queda unida a Egipto.

Hacia 240 a.C.: El puerto de Barca se convierte en la ciudad de Tolemaida; Evespérides es refundada como Berenice. La Pentápolis queda establecida con Cirene, Apolonia, Teuquira, Tolemaida y Berenice.

219 – 202 a.C.: Segunda guerra púnica entre Cartago y Roma.

162 -161 a.C.: El rey númida Massinissa arrebató los emporia de Lepcis, Oea y Sabrata a Cartago con el beneplácito de Roma.

149 – 146 a.C.: Tercera guerra púnica entre Cartago y Roma. Cartago es saqueada y destruida. Su territorio se convierte en la provincia proconsular de África.

112 - 106 a.C.: Guerra entre Roma y el príncipe númida Yugurta. La guerra termina con la muerte de Yugurta y la conquista romana de Numidia.

111 a.C.: Lepcis firma un tratado de alianza con Roma.

96 a.C.: A la muerte del gobernador Tolomeo Apión, la Cirenaica es “cedida” a Roma.

74 – 67 a.C.: Organización de la provincia de Creta y Cirenaica.

46 a.C.: Durante la guerra civil entre los generales Pompeyo y César las ciudades tripolitanas de Lepcis se unen al bando de Pompeyo. Tras la victoria de César, Lepcis es castigada con una multa de tres millones de libras anuales de aceite.

A partir del 40-39 a.C.: Se unen las dos provincias de África.

44 a.C.: Se funda la colonia romana de Cartago, que se convierte en la capital de África.

30 a.C.: Creación de la provincia romana de Egipto, después de que Octavio derrota a Marco Antonio y Cleopatra.

8 a.C.: Tras ser nombrado emperador, el culto de Octavio Augusto es introducido en Lepcis.

2 d.C.: Roma sofoca un levantamiento de las tribus libias de Marmárica.

6: Coso Cornelio Léntulo vence a los gétulos y Publio Sulpicio Quirino a los marmáridas aliados con los garamantes.

17-24: Represión del levantamiento de Tacfarinas, aliado con los garamantes.

69: Desórdenes en África. Levantamiento de Oea, aliada de los garamantes, contra Lepcis, que pide ayuda a Roma.

70-72: Introducción del culto imperial en toda la provincia de África.

74-77: Lepcis se convierte en un municipio de derecho latino.

86-87: Expedición de Suelio Flaco contra los nasamonos.

100: Proceso del antiguo procónsul de África, Mario Prisco, ante el Senado de Roma y el emperador Trajano. La ciudad de Lepcis lo acusa y consigue su condena.

Hacia 108: Lepcis adquiere el status de colonia romana. Oea y Sabrata se convierten en municipios latinos.

115-117: Guerra de Kitos. Los judíos se sublevan en el Imperio Romano. La represión es severa, gran parte de Cirenaica queda despoblada.

A partir de 117: El emperador Adriano reconstruye las ciudades de Cirenaica. Fundación de Adrianópolis.

Mediados del siglo II: Oea y Sabrata adquieren la posición de colonias romanas.

11 de abril 145: Nace el futuro emperador Septimio Severo en Lepcis.

199-200: Estancia de Septimio Severo en Alejandría y Egipto.

Hacia 200: Garama es ocupada. Se construyen varios fuertes romanos en las fronteras del desierto.

202-203: Viaje el emperador Septimio Severo por África. Lepcis adopta el ius italicum y el título de Septimia.

260-268: Lepcis recibe el favor imperial y adopta el título de Salonina, en honor de la esposa del emperador Galiano.

262: Terremoto en Cirenaica.

268: Amenaza de las tribus libias de Marmárica e intervención del prefecto de Egipto.

303: Desmembramiento del África proconsular. Creación de la provincia de Tripolitania con Lepcis como capital.

306: Un terremoto devasta la Tripolitania.

363: Las tribus austurienses atacan Lepcis. El conde de África, Romano exige tributo a cambio de defender las ciudades. Comienzan una serie de pleitos y protestas en Roma.

365: Un nuevo terremoto devasta la costa africana.

377: Final de la guerra jurídica con el conde Romano. Lepcis rehabilitada.

386: Destrucción de templos paganos en Egipto y África.

390: Sinesio de Cirene, obispo de Tolemaida.

399: Cierre oficial de los templos paganos en el Imperio Romano.

Finales del siglo IV: Los austurienses amenazan Cirenaica.

439: Genserico, rey de los vándalos, conquista Cartago.

442-455: Los vándalos conquistan Tripolitania.