

EDAD ROMANA: ASIA

Por Magus iuvens@hotmail.com

INTRODUCCIÓN

El nombre latino de “Asia” procede del griego, que originalmente sólo se aplicaba a las tierras costeras del este del Mar Egeo, conocidas por los pueblos lidios que allí vivían como Assawa o Assuwa, una confederación de muchos pequeños reinos al noroeste de la península de Anatolia y que eran vasallos del Imperio Hitita. Con el tiempo los griegos utilizarían el término para designar todo el reino de Lidia, especialmente la parte costera próxima a Grecia, y que se convertiría en la provincia romana de Asia, conquistada en tiempos de la República, que permaneció casi inalterada hasta el siglo III, ocupando casi todo el espacio del antiguo reino de Lidia. A medida que pasó el tiempo el término fue utilizado en occidente para designar un territorio cada vez más vago y ambiguo en Oriente, en torno a la península de Anatolia y más allá, hasta que terminó utilizándose de manera genérica para designar todo el continente asiático.

El siguiente suplemento, más allá del término histórico, se centrará en la provincia romana de Asia, una de las más prósperas del Imperio Romano, que incluye las regiones de Misia, Lidia y Caria, con ciudades importantes de la antigüedad como Éfeso, Hierápolis y Pérgamo.

HISTORIA

EL REINO DE HATTI

El territorio actual de la península de Anatolia ha estado habitado desde la prehistoria. Muchos pueblos surgieron y se asentaron en la zona, y sus orígenes suelen estar nublados por el misterio. El pueblo de Hatti, que surgió en el centro de la península, es uno de los más antiguos, apareciendo en los primeros registros comerciales e históricos de acadios, asirios y otros pueblos. Hacia el año 2000 a.C. llegaron a la zona los hititas, que absorbieron poco a poco mediante la conquista y la diplomacia a los pueblos de Hatti, aunque mantuvieron el nombre del territorio. Los hátticos e hititas se organizaban en pequeños reinos o principados en torno a ciudades bien organizadas y gobernadas de manera teocrática.

En los siglos siguientes estos reinos lucharon entre sí y hacia el siglo XVIII a.C. el territorio de los hititas se encontraba disputado por dos reinos gobernados por la misma dinastía, situados en torno a las ciudades de Zalpuwa y Kussara, y que también se enfrentaban a sus vecinos asirios de Kanesh. El rey Pythanas y su hijo Anitta, monarcas de Kussara, vencieron a sus rivales de Zalpuwa y a los asirios, y consiguieron unificar la mayoría de los reinos hititas. En los siglos siguientes se produjeron luchas por el poder dentro de la familia real, pero sus conquistas permanecieron unificadas. De esta manera durante el reinado de Hattusili I y su hijo en el siglo XVI a.C. se fundó el reino de Hatti, que prosperaría durante un tiempo. Los sucesores de Hattusili emprendieron campañas militares contra sus vecinos de Mesopotamia. El rey Murssili I consiguió saquear la ciudad de Babilonia hacia el 1531 a.C., aunque al regreso de su campaña militar sería asesinado, provocando el caos en todo el reino, debido a los enfrentamientos y guerras sucesorias de los aspirantes al trono.

Después de varios cambios y durante el reinado de Thubaliya el reino hitita reapareció hacia el 1400 a.C. con una monarquía reforzada, extendiéndose hacia el sur y el oeste de Anatolia, conquistando a los pequeños reinos vecinos, en gran parte influenciados por la cultura hitita. Sin embargo, esta recuperación fue breve, y a la muerte de Thubaliya el reino volvió a decaer, siendo saqueada su capital Hattusa, aunque la recuperación también fue rápida bajo el reinado de Suppiluluma hacia el 1350 a.C., que consiguió restaurar el antiguo reino y extender sus fronteras luchando con los asirios y buscando alianzas con otros reinos, entre ellos Egipto. Sin embargo, los hititas fueron derrotados por los asirios en el nordeste de Anatolia, teniendo que detener su expansión en la zona y ceder varios territorios.

Una nueva amenaza surgió durante el reinado del faraón Ramsés II de Egipto, que se enfrentó con los hititas en la Batalla de Kadesh (1274 a.C.). La batalla tuvo resultados inciertos, y aunque los egipcios se alzaron con la victoria, también supuso el fin de su expansión y el comienzo de su declive, frente al resurgimiento de los asirios, que se convirtieron en el principal poder de Oriente Próximo. Los asirios conquistaron a los reinos vasallos de los hititas en el este de Anatolia y los derrotaron de manera decisiva en la Batalla de Nihriya (1237 a.C.). Los ataques de los asirios y los problemas internos provocaron la caída definitiva del Imperio Hitita, que se dividió en varios reinos como Karkemish y Milid, que se convirtieron en vasallos de los asirios, al mismo tiempo que los reinos que habían conquistado en el oeste de Anatolia recuperaban su independencia.

LA EDAD DE HIERRO

La caída de los hititas coincidió con el comienzo de la Edad de Hierro en la zona, caracterizada por el uso cada vez más extendido de la metalurgia del hierro y del acero, desarrollándose también los primeros alfabetos y escritos. La desaparición del Imperio Hitita también permitió la aparición de nuevos poderes, incluyendo los reinos de la Tróade, Jonia, Lidia, Caria y Licia en el oeste de Anatolia, Frigia en el centro y Cimmeria y Urartu en el nordeste, mientras los

asirios ocupaban la mayor parte del sudeste de la península estableciendo su presencia mediante la conquista directa de territorios o estableciendo reinos vasallos.

El reino de la Tróade se formó en torno a la próspera ciudad de Troya, que mantuvo sucesivos enfrentamientos con sus vecinos griegos, dando lugar a relatos a medio camino entre la historia y la leyenda.

Jonia era una confederación de asentamientos unidos en una liga, fundados por los pueblos jonios, llegados desde Grecia después de ser expulsados del Peloponeso por la invasión de los dorios.

El reino de Maeonia, que daría lugar al reino de Lidia, con capital en Hyde, era uno de los reinos surgidos del desmembramiento del Imperio Hitita. Los pueblos lidios estaban emparentados con los hititas.

El reino de Caria estaba formado por una unión entre los colonos minoicos de Creta y la población hitita autóctona, que pronto estableció vínculos culturales y políticos con el reino griego de Micenas.

El reino de Licia era uno de los aliados de los hititas, independizándose con su caída. Eran un pueblo de piratas, mercenarios e incursores, que a menudo se encontraban enfrentados con sus vecinos.

El reino de Frigia se encontraba más al este, en el centro de Anatolia, sin acceso al mar, con capital en Gordion, y también había mantenido estrechos vínculos culturales con los hititas.

El nuevo Imperio de Asiria se extendió sobre las ruinas del Imperio Hitita, sometiendo a los nuevos reinos, especialmente en el este, convirtiéndolos en sus vasallos y exigiéndoles el pago de tributos. Los reinos situados junto a la costa occidental del Mar Egeo evitaron la mayor parte de los ataques asirios, pero los reinos de Frigia y Lidia a menudo tuvieron que convertirse en tributarios de los asirios. Sin embargo, Asiria tuvo que extender demasiado sus recursos para mantener la integridad de su gran imperio y a la muerte del emperador Assurbanipal II en el año 859 a.C., muchos de sus reinos vasallos dejaron de pagar tributo y recuperaron su independencia. El imperio asirio debilitado fue atacado por una coalición de los pueblos del norte y del este: medos, persas, escitas y cimmericos, que arrasaron la capital asiria, Nínive, en el año 612 a.C., provocando el colapso del imperio.

EL REINO DE LIDIA

Según los mitos, el primer gobernante del reino de Maeonia fue el rey Tántalo, y Níobe su orgullosa hija, casada con Anfión, que alió su reino con la ciudad griega de Tebas y el reino de Micenas. El símbolo del reino era la doble hacha o *labrys*.

Según el historiador Herodoto, el reino de Lidia fue gobernado sucesivamente por tres dinastías, las dos primeras de corte legendario y la tercera histórica. Entre los primeros reyes lidios se encontraban Manes, que fundó la dinastía Maeónida, su hijo Atis, y su nieto Lido, que dio su nombre al reino de Lidia y a su pueblo. Uno de sus descendientes fue el rey Iardano, a cuyo servicio estuvo el héroe Heracles, que tuvo un romance con una de las esclavas del rey, y que engendró a Alceo, que daría lugar a la dinastía Heráclida.

Agrón, bisnieto de Alceo, fue el primer rey Heráclida de Lidia, subiendo al trono hacia el año 1192 a.C., y cuyos descendientes gobernarían durante los siglos siguientes, hasta Candaules, que murió asesinado y sucedido por su amigo Giges hacia el 687, dando comienzo a la dinastía Mérmnada.

Una vez establecido en el trono, el rey Giges se dedicó a convertir el reino en una potencia militar, trasladando la capital de Hyde a Sardes, y conquistando varias ciudades griegas como Colofón y Magnesia, así como el reino de la Tróade. También estableció alianzas con las ciudades de Éfeso y Mileto. Durante su reinado se produjo una invasión de los bárbaros cimmericos, que saquearon muchas ciudades lidias pero no consiguieron conquistar Sardes, siendo rechazados. Giges cayó en batalla contra los cimmericos y fue sucedido por su hijo Ardis, que conquistó Priene y continuó luchando contra los cimmericos.

Las guerras de conquista del reino de Lidia continuaron hasta el reinado de Aliates, que luchó contra cimmericos, milesios, medos y babilonios. En el año 585 a.C. tras la Batalla del Eclipse, estableció la paz con los medos y expulsó a los cimmericos, iniciando una nueva expansión hacia el oeste. Sometió a los carios, tomó Esmirna y acuñó monedas en electro con el símbolo de su dinastía, una cabeza de león.

Durante el reinado del rey Creso llegaron desde el este los persas, que aprovecharon las relaciones inestables del rey con sus vecinos jonios. Para hacer frente a la amenaza el rey de Lidia preparó una campaña militar, consultando al oráculo de Delfos, quien profetizó que si Creso atacaba a los persas destruiría un gran reino. Confiado, Creso buscó aliados en Esparta, Egipto y Babilonia y comenzó la guerra en el año 547 a.C. El ejército lidio consiguió conquistar la ciudad de Pteria, pero los persas detuvieron su avance en el centro de Anatolia, por lo que decidió retirarse para pasar el invierno. Sin embargo, a pesar de los rigores de la estación, Ciro, rey de los persas, lo persiguió por sorpresa y lo derrotó en Timbra, y posteriormente en Sardes, donde consiguió capturar al monarca lidio en el año 546 a.C. Así se cumplió la profecía del oráculo, porque el reino que había destruido en la guerra había sido el suyo. Lidia se convirtió en una provincia del Imperio Persa, gobernada por un sátrapa.

EL REINO DE FRIGIA

Según la *Ilíada*, el hogar de los pueblos frigios se encontraba en torno al río Sakarya, que se convirtió en el centro de su reino durante su historia. Frigia era famosa por su vino y por sus jinetes valientes y hábiles. Antes de la Guerra de Troya, el rey troyano Príamo había ayudado a los frigios en su guerra contra las Amazonas. A cambio el rey troyano se casó con la princesa frigia Hécabé, hija del rey Dimas, y mantuvo una estrecha alianza con los frigios. Migdón, hijo del rey frigio, y varios de sus hermanos y sobrinos, lucharon y murieron en la Guerra de Troya.

Hacia finales del siglo VIII a.C. el reino de Frigia tenía su capital en Gordion, en un valle del río Sakarya y

había extendido sus territorios sobre la mayor parte del centro y el oeste de la península de Anatolia, limitando con el Imperio Asirio en el sudeste y el reino de Urartu en el nordeste. Durante esta época el rey de Frigia era Midas, que mantenía buenas relaciones con sus vecinos y comerciaba con los griegos, habiéndose casado con una princesa griega. El reino prosperaba, utilizando su propio sistema de escritura inspirado por los fenicios.

Sin embargo, la prosperidad del reino terminó con la invasión de los bárbaros cimmericos, que saquearon y destruyeron Gordion hacia el 675 a.C. El rey Midas se suicidó ingiriendo un veneno. Tras la destrucción los cimmericos continuaron su expansión, atacando el reino de Lidia, hasta que fueron expulsados hacia el 620 a.C. El reino de Lidia incorporó Frigia y bajo el dominio de los reyes lidios volvió a prosperar. Los vasallos orientales de Frigia fueron sometidos primero los asirios y posteriormente por los medos. Cuando Lidia fue conquistada por los persas, Frigia pasó a formar parte de los territorios conquistados, convirtiéndose en una satrapía propia hacia el 520 a.C.

ALEJANDRO MAGNO

Lidia siguió siendo una satrapía persa hasta la llegada de Alejandro III el Magno, rey de Macedonia. Cruzó el estrecho del Helesponto con la intención de liberar a las poblaciones jonias de Mesia, Licia y Lidia. Hizo una breve parada en Troya para honrar la tumba del héroe Aquiles. A orillas del río Gránico los sátrapas persas le hicieron frente y se libró su primera batalla contra el Imperio Persa, de la que resultó vencedor. La capital de la satrapía, Sardes, se rindió.

A continuación tuvo que hacer frente a la flota del general Memnón, un mercenario griego al servicio de Persia, que atacó las líneas de suministro de Alejandro, y lo puso en graves apuros, hasta que murió durante el asedio de Metilene. Las ciudades griegas de la costa, Éfeso, Halicarnaso, Pérgamo, Mileto y otras recibieron a Alejandro como libertador y otras se sometieron por temor. Teniendo ya el control de los dos lados del Mar Egeo, Alejandro se detuvo en Jonia, rechazada la amenaza persa.

A finales del año 334 a.C. Alejandro decidió pasar el invierno en Gordión, esperando refuerzos. Allí se encontraba un famoso carro real sujeto por un nudo muy complicado de deshacer. Según el oráculo de Gordión “quien supiera deshacerlo conquistaría Asia.” Según algunas fuentes Alejandro deshizo el nudo pacientemente y otras afirman que se limitó a cortarlo con su espada. En cualquier caso, la tormenta que siguió se interpretó con la señal de la aprobación del dios Zeus. Al año siguiente cruzaría los montes Tauros para dirigirse hacia Cilicia y Siria. Nunca volvería a pisar aquellas tierras.

Alejandro Magno murió prematuramente de una enfermedad en el año 323 a.C. y enseguida comenzaron las luchas sucesorias entre sus generales, que se repartieron el imperio que había conquistado desde Grecia hasta la India. Lidia y Frigia en principio quedaron en manos del general Lisímaco, rey de Tracia, pero su reino se colapsó en el año 281 a.C., tras ser derrotado y muerto por el rey Seleuco I. Sin embargo, Seleuco no consiguió mantener los territorios de Asia Menor y Filetaro, lugarteniente de Lisímaco se apoderó de ellos, uniéndolos al reino de Pérgamo, vasallo del reino de Seleuco.

EL REINO DE PÉRGAMO

Filetaro creó su dinastía, los Atálidas, siendo sucedido por su sobrino e hijo adoptivo Eumenes en el año 263 a.C. Comenzó su reinado rebelándose y derrotando al rey Antíoco I del reino Seléucida cerca de Sardes en el año 261 a.C. El reino de Pérgamo quedó liberado e incrementó sus territorios, extendiendo su control hasta el sur del río Caico.

Bajo el gobierno de Atalo I, el reino de Pérgamo fue derrotado por una invasión de pueblos celtas conocidos como los gálatas, que se asentaron en el centro de Asia Menor, fundando el reino de Galacia. Varios años después los gálatas atacaron la ciudad de Pérgamo para situar en el trono a Antíoco Hierax, de la dinastía Seléucida. Sin embargo, el rey Atalo derrotó a los gálatas y Antíoco en sucesivas batallas y los expulsó en el 229 a.C. Conquistó nuevos territorios al norte de los Montes Tauros, rechazando varios intentos del rey Seleuco III Cerauno de recuperar el terreno perdido. Sin embargo, su sucesor Antíoco III derrotó a Atalos y asedió Pérgamo antes de retirarse.

En el año 218 a.C. Atalo recuperó los territorios en una alianza con los gálatas, pero fue derrotado por el general Aqueo al servicio de Antíoco III, que se proclamó rey. Para detenerlo, Atalo y Antíoco III establecieron una nueva alianza que permitió que recuperara el reino de Pérgamo en el 214 a.C., ordenando la ejecución de Aqueo.

Cuando estalló la primera guerra entre Roma y Macedonia ese mismo año, el rey Atalo se alió con los romanos y les proporcionó nuevamente ayuda en el segundo conflicto contra el rey macedonio.

En el año 192 a.C. el rey Eumenes II apoyó a Roma en su guerra contra el Imperio Seléucida y en el año 171 a.C. en la tercera guerra contra Macedonia. En recompensa por su apoyo, en el año 188 a.C., tras la guerra contra los Seléucidas, los romanos cedieron Misia, Lidia, Frigia, Panfilia, Caria y Pisias a Pérgamo, que de esta manera se convirtió en el reino más poderoso de la península de Anatolia, superando el esplendor del antiguo reino lidio.

Atalo II accedió al trono en el año 159 a.C., habiendo participado como comandante militar junto a los romanos. En el año 156 a.C. declaró la guerra al rey de Bitinia con sus aliados, extendiendo su reino y fundando las ciudades de Filadelfia y Atalia.

El último rey de la dinastía de Pérgamo, Atalo III murió en el año 133 a.C. sin descendencia, y entregó su reino a la República de Roma. Los romanos eran reticentes a aceptar el territorio de Anatolia y no asumieron el gobierno, pero Aristónico, que afirmaba ser hijo ilegítimo de Eumenes II, asumió el nombre de Eumenes III y reclamó el trono e instigó una rebelión de los pueblos de Anatolia contra los romanos. En el año 131 a.C. Roma envió un ejército a Pérgamo y derrotaron a los rebeldes dos años después. Los romanos se anexionaron el reino de Pérgamo y lo

convirtieron en la provincia romana de Asia. Algunos territorios fueron entregados a otros reinos.

LA PROVINCIA DE ASIA

Aunque el senado romano tenía dudas en participar en la política de Asia, otros no tenían tantas reticencias. Pronto se emitieron leyes para recaudar impuestos, provocando algunos abusos y el descontento de la población, que comenzó a resentirse contra el dominio de los romanos, que comenzaron a llegar a la nueva provincia, apoderándose de las tierras de los propietarios endeudados.

En el año 89 a.C., el rey Nicomedes IV de Bitinia, aliado de los romanos, invadió el reino de Mitridates VI del Ponto. Sin embargo, el rey Mitridates consiguió una victoria decisiva, derrotando a las fuerzas dispersas de sus enemigos. Su ejército victorioso fue bienvenido en Anatolia. Al año siguiente en el episodio conocido las Vísperas Asiáticas, el rey Mitridates orquestó una masacre de colonos romanos e italianos. Se dice que entre 80.000 y 150.000 personas perecieron en esa masacre. El rey Mitridates había conquistado prácticamente toda Asia.

En el año 85 a.C. el general Lucio Cornelio Sila derrotó a Mitridates y reorganizó la provincia en once distritos, incluyendo Éfeso, Pérgamo, Esmirna, Adramitio, Cícico, Sínada, Apamea, Mileto y Halicarnaso. Éfeso, Pérgamo y Esmirna compitieron por convertirse en la ciudad dominante de la provincia, y su rivalidad impidió avanzar en su unidad.

Después de la llegada de Augusto al poder y la creación del Imperio Romano en el siglo I d.C., la provincia de Asia se convirtió en un proconsulado con capital en Éfeso, abarcando las regiones de Misia, Lidia, Caria y Frigia. Al este se estableció la provincia de Galacia, en el antiguo reino de los gálatas. Durante este período también se desarrollaron nuevas ciudades, en gran parte autónomas y responsables de su propia economía, impuestos y leyes.

Durante el siglo II la provincia sufrió un serio declive originado por la peste del año 165, la indisciplina de los soldados locales y también la reducción de la generosidad pública. De esta manera la provincia se encontraba debilitada cuando fue atacada por invasores godos durante la gran crisis que siguió a la caída de la dinastía de los emperadores Severos, en torno a las décadas de 250 y 260, destruyendo varias ciudades, entre ellas Éfeso en el año 268. El poder político y estratégico de Asia también se desplazó a otras provincias, perdiendo gran parte de su antigua importancia.

En el siglo IV el emperador Diocleciano dividió la provincia de Asia en siete provincias más pequeñas, y durante los siglos siguientes las ciudades y provincias de Anatolia experimentando cierto resurgir económico. Pero después de la gran peste del año 543 muchas ciudades de la provincia declinaron hasta el punto que eran indistinguibles de las aldeas cuando comenzaron las invasiones persas y árabes del siglo VII. Por otra parte, algunas ciudades como Éfeso, Sardes y Afrodisia consiguieron conservar parte de su antigua gloria y se convirtieron en las nuevas capitales provinciales. Asia siguiendo siendo un centro de cultura helenística en Oriente durante siglos, pasando a formar parte del Imperio Bizantino hasta bien avanzada la Edad Media.

HISTORIA VAMPÍRICA

LAS NOCHES DE LOS DIOS

De la misma forma que la península de Anatolia ha estado habitada por la humanidad desde hace milenios, los no muertos también han estado presentes desde tiempos antiguos, parasitando los primeros asentamientos desde sus inicios. Los distintos clanes de vampiros tienen historias sobre la presencia de sus dioses fundadores, que habrían habitado en la zona en uno o en otro momento. Teniendo en cuenta la situación estratégica del territorio entre Europa y Asia, hasta cierto punto resulta creíble que algunos de los vampiros más ancianos se sintieran atraídos por el lugar o por lo menos que lo atravesaran en sus viajes hace milenios.

En torno a la formación del Imperio de Hatti acecharon varios vampiros del clan Lasombra. De hecho, afirman que uno de sus ancianos recibió allí la inmortalidad de su dios, en un asentamiento perdido donde sus habitantes vivían en casas sin ventanas. De la misma forma, un príncipe hitita caído en desgracia también se convirtió en uno de los elegidos del dios para acompañarle en la inmortalidad. Sin embargo, los Lasombra hititas pronto se encontraron con que sus dominios atraían a otros clanes, especialmente Brujah y de la estirpe del dios Haqim, y la sangre se derramó en abundancia en las noches hititas, especialmente durante los períodos de crisis y sin duda las intrigas y batallas en la noche terminaron condenando el imperio.

Los vampiros del clan Brujah afirman que su fundador Troilo, después de cometer el crimen del patricidio, se alejó de la Ciudad de los Dioses y emprendió un largo camino hasta llegar a orillas del mar, donde ayudó a los mortales que allí habitaban a crear una ciudad a la que pusieron su nombre: Troya. Otros afirman que el dios llegó cuando la ciudad estaba ya construida y se ocultó allí, y que tomó el nombre de "Troyano." Los Brujah más eruditos incluso afirman que la leyenda del castigo del dios Apolo, que fue enviado a construir las murallas de Troya, en realidad se refiere a su propio dios.

Pero Troilo terminó viajando de nuevo, dejando Troya atrás, y sólo regresaría mucho tiempo después, cuando la ciudad cayó ante los aqueos durante la Guerra de Troya. Se dice que observó sin interferir en la guerra entre los mortales, pero que cuando la guerra terminó y la ciudad fue invadida y saqueada, se presentó en el campamento aqueo y compartió su sangre con el rey Menelao, otorgándole la inmortalidad debido a la admiración que le había inspirado aquel mortal.

Menelao regresó a Grecia, donde compartió su sangre con otros, pero los Brujah, a menudo expulsados por la

competencia entre los dominios, terminaron regresando a Troya, asentándose especialmente en las ciudades jonias de la costa del Mar Egeo.

La sangre de la diosa Toreador tampoco estuvo ausente de Anatolia en las primeras noches. Uno o una de sus chiquillos, de nombre desconocido, se sintió atraído por la música del príncipe Anfión y le ofreció la inmortalidad, pero éste, enamorado de su esposa Niobe y de sus numerosos hijos, le rechazó. Irritado por la negativa, el antiguo Toreador mató a todos sus hijos e hijas delante de su esposa, que enloqueció de dolor y murió. Enfurecido, Anfión partió en busca del vampiro para vengarse, pero terminó siendo Abrazado a la fuerza y regresando al reino de Lidia, donde creó varios linajes de su clan, que sobreviven hasta las noches actuales.

Desde la región de Capadocia, uno de los chiquillos del dios de la muerte llamado Bizar viajó por las tierras de Anatolia en noches antiguas, creando prole entre varios sacerdotes y santuarios. Finalmente Bizar se dirigió hacia el oeste y ayudó a crear la ciudad de Bizancio. Sin embargo, sus descendientes siguen presentes en muchos de los templos, santuarios y necrópolis de las ciudades de Asia.

LA FORMACIÓN DE LOS REINOS

La caída del Imperio Hitita coincidió con una gran guerra entre los vampiros de Grecia y la península de Anatolia. No se trataba tanto de las intrigas habituales entre los no muertos como de la aparición de una amenaza común para todos.

En la isla de Creta los Baali se habían apoderado de la civilización minoica y la estaban utilizando para liberar a un antiguo mal, uno de los Titanes, y si conseguían su propósito, arrasaría con el mundo en una oleada de epidemias y destrucción si no era detenido. Ya los primeros signos de su liberación se veían en las proximidades de Creta, con el cielo oscurecido incluso durante el día, las aguas rojas como la sangre y periódicos terremotos provocados por el monstruo al sacudir sus cadenas.

En una rara muestra de solidaridad, dejando de lado la distancia de sus linajes y sus continuas intrigas personales, varios ancianos de Grecia y Anatolia acudieron para combatir a los Baali, aunque no todos. Sin embargo, la alianza duró el tiempo suficiente para destruir el poder de sus enemigos y de su terrible señor. La erupción de la isla de Thera, que conllevó un gran sacrificio de poder, consiguió el propósito de arrojar de nuevo al Titán a las profundidades del Tártaro, de donde nunca debía salir.

Pero una vez expulsada la amenaza los clanes se dispersaron de nuevo, estableciéndose en los nuevos reinos que estaban surgiendo tras la caída de Creta y el Imperio Hitita. Los Lasombra, aunque fueron especialmente perjudicados por la caída del Imperio, se desperdigaron en una nueva generación de ambiciosos jóvenes desde el centro de la península de Anatolia hacia el este y el oeste. Los Brujah, que se habían extendido por toda Grecia, también se extendieron por las costas de Jonia.

Los Toreador influyeron especialmente en la formación del reino de Lidia. Anfión, que en vida había sido yerno del rey Tántalo, se instaló en el dominio de Hyde y reclamó el reino lidio como su dominio, rodeándose con una prole de poetas, aedos y músicos. Otros clanes, especialmente los Brujah, fueron aceptados en su corte, y él se mostró especialmente despiadado con cualquiera que amenazara su poder. Los Toreador lidios fomentaron el cultivo de las artes especialmente en Lidia y Jonia, pero su influencia se extendía más allá a través de las rutas comerciales del Mediterráneo Oriental.

Sin embargo, medida que pasaba el tiempo, Anfión se fue despreocupando más de los asuntos del gobierno del reino de Lidia. Aunque era respetado entre los Toreador griegos y jonios, su influencia era cada vez más reducida. Cuando la dinastía Heráclida fue derrocada por el rey Giges y la capital del reino fue trasladada a Sardes en el 687 a.C., no hizo nada por oponerse. De hecho, al poco tiempo dejó el trono y se marchó. El dominio del reino de Lidia fue disputado entre varios candidatos, pero finalmente Toreador y Brujah alcanzaron un acuerdo, situando a Bormos, del clan Toreador, como señor de Sardes. Sin embargo, la autoridad de Bormos estaba lejos de ser como la de Anfión, y simplemente representaba a los gobernantes de varios dominios lidios que actuaban con gran autonomía. Su confidente Melampo, del clan Brujah, era el verdadero poder tras el trono.

El reino de Frigia fue tomado por un culto de no muertos de diversos clanes. Aunque Annac, del clan Lasombra, gobernaba como rey, lo cierto es que representaba a un grupo de vampiros diversos y unidos en torno a la adoración de la Madre Oscura Cibeles, representada por una anciana sacerdotisa de gran poder. Vampiros Capadocios y Malkavian acudieron para servir a la diosa y recibir sus bendiciones, participando en los ritos sangrientos que extendieron entre los adoradores.

Desde el este llegaron varios guerreros del clan Gangrel, descendientes del anciano Genger, acompañando las incursiones de los cimmericos. Estos vampiros nómadas se convirtieron en la principal amenaza, tanto de los mortales que habitaban la península de Anatolia como de sus gobernantes no muertos. Togar, un antiguo Gangrel, derrocó a Annac y destruyó Gordion en el 675 a.C., proclamándose “rey de los vampiros de Frigia”. Sin embargo, una noche simplemente desapareció, algunos dicen que enloquecido y atormentado por pesadillas con forma de aves nocturnas. Sus chiquillos se enfrentaron entre ellos y su poder se dividió. El lugar de Annac fue ocupado por Celena, una sacerdotisa de Cibeles del clan Capadocio, que dejó bien claro que cumplía la voluntad de la diosa.

EL CULTO DE CIBELES

A mediados del siglo VI a.C. el Culto de Cibeles comenzó a sufrir problemas. Se había extendido entre muchos no muertos de la península de Anatolia, y las distintas facciones que se habían infiltrado en él no dejaban de competir

entre sí. La sacerdotisa Celena, que representaba a los vampiros del culto, fue expulsada y sustituida por Erebia, una vidente Malkavian, quien se enfrentó a las sacerdotisas mortales por el control del culto, creando ritos más sanguinarios para los vampiros, que se erigían en los verdaderos “elegidos” de la Madre Oscura, al ser perfectos y eternos.

Los enfrentamientos entre las facciones del Culto de Cibeles provocaron su decadencia, y en su afán por asegurarse el poder del culto fueron atraídos otros no muertos que se preocupaban muy poco por sus enseñanzas, y las intrigas dieron paso a los enfrentamientos abiertos y el asesinato. La sacerdotisa Erebia fue asesinada y sustituida por una joven Malkavian que afirmaba estar poseída por la diosa Cibeles.

Mientras se producían estos enfrentamientos dentro del Culto de Cibeles, el mundo seguía su curso. Los dominios lidios prosperaban, y el rey Bormos de Sardes se erigió como el representante del clan Toreador en el reino. Su reinado fue puesto a prueba con la conquista persa del reino de Lidia, y muchos pensaron que el “débil” monarca vampírico sería derrocado y sustituido por un vampiro persa. Sin embargo, el rey Bormos demostró que bajo su belleza superficial tenía una mente habilidosa y calculadora, y pronto incluyó en su corte a Gochir, un consejero del clan Assamita. Menampo y los Brujah lidios no aceptaron del todo la llegada de los extranjeros, pero en general la paz se mantuvo en los dominios lidios, y los vampiros persas, principalmente de los clanes Assamita y Lasombra, pero también algunos Toreador, se convirtieron en una presencia habitual en Lidia.

Pero no todos los vampiros estaban conformes con la llegada de los persas. Especialmente en Jonia, varios vampiros del clan Brujah se exiliaron o contactaron con sus congéneres griegos, dispuestos a plantar una decidida resistencia. De hecho, los Brujah jonios fomentaron muchas de las revueltas de las ciudades de Asia Menor contra el dominio persa, pero el clan se encontraba más ocupado participando en los conflictos de las Guerras del Peloponeso en Grecia.

LAS CONQUISTAS DE ALEJANDRO

En el siglo IV a.C: la invasión de los macedonios al mando de Alejandro Magno constituyó una inspiración para los vampiros griegos que desconfiaban de los persas o habían sido desplazados por ellos. Siguiendo la estela del ejército de Macedonia llegaron numerosos vampiros, que iniciaron una serie de conflictos en los dominios que atravesaban, o que aguardaban su oportunidad para caer sobre los vampiros persas, debilitados o destruidos. Un historiador vampírico de la época lo llamó “La Marcha de los Muertos”, pues como una bandada de carroñeros aguardando sangre varios vampiros de diversos clanes emprendieron el viaje hacia el este. Algunos pugnaban por influenciar al general, pero en su mayor parte resultaron desengañados. Otros simplemente desaparecieron, cayendo ante sus rivales u otras amenazas.

En la península de Anatolia hubo conflictos entre vampiros griegos y persas. En Sardes el consejero Melampo, del clan Brujah, se levantó contra el rey Bormos, asesinándolo a él y a su consejero Gochir, y ocupó su lugar, como señor de Sardes y formando una liga con otras ciudades donde los Brujah griegos también se habían alzado y tomado el poder, bien con el apoyo de otros clanes o por su cuenta.

Por su parte el Culto de Cibeles se mantuvo expectante. Varios de sus agentes acompañaban al ejército de Alejandro Magno, y de hecho contribuyeron a despejar su camino de la interferencia de otras facciones muertas. Los cultistas afirmaban que Alejandro de Macedonia era de naturaleza divina y que había sido bendecido por la Madre Oscura. En cualquier caso, Alejandro destruyó el reino de las amazonas de Temiscira, acabando así con uno de los principales competidores del Culto de Cibeles, y de hecho varias supervivientes se acogieron a la protección de la diosa.

Como un furioso vendabal, el ejército macedonio atravesó las ciudades de Anatolia y prosiguió su rumbo hacia el este, pero apenas unos años después regresaría, tras haber alcanzado las tierras de la India. Varios de los soldados que habían partido regresaban habiendo recibido la sangre de los dioses de oriente, y algunos venían acompañados de sus propios amos, que también aspiraban a crear sus propios reinos. Entre ellos llegaban varios vampiros de los clanes Assamita, Lasombra y Ravnos.

Entre los Ravnos llegó una diosa negra de oriente conocida como Marizhashti Kali, seguida de un cortejo de seguidores. A su paso muchos vampiros, griegos y persas, temblaron, pero aunque algunos de sus seguidores se quedaron, ella siguió impertérrita su marcha hacia el oeste, según se dice siguiendo una visión. Los pueblos asiáticos que encontraba en su camino no eran de su incumbencia, ni parecía tener intención de reclamar ningún reino, ni entre vivos ni muertos.

Y de repente llegó la noticia de que el divino Alejandro había muerto en Babilonia, víctima de una enfermedad. Y se desató el caos.

JUEGOS FUNERARIOS

De la misma forma que los generales de Alejandro se disputaron y dividieron su Imperio, pronto los vampiros utilizaron los movimientos de los ejércitos para llevar a cabo sus propósitos. Las conquistas de los vampiros griegos en Anatolia todavía estaban recientes, y los recién llegados de Oriente encontraron muchos aliados dispuestos que buscaban apoyos contra sus enemigos.

Hylas, un Toreador, acusó a los Brujah de haber usurpado el legado de su sire Bormos, y pronto reunió una alianza de su propio clan, pero también Assamitas y Lasombra que habían sido perjudicados por el ascenso de los Brujah en Sardes y otras ciudades griegas. Merpamo, el líder de los Brujah jónicos, fue asesinado, y el conflicto estalló de manera abierta en las décadas siguientes. Aunque los Brujah consiguieron mantener sus dominios en las ciudades jónicas, Hylas les arrebató varios territorios con ayuda de sus aliados, entre los que se encontraba una facción de Brujah

distanciada de Merpamo y sus aliados. Filetaro, el portavoz de esta facción, a pesar de su juventud era un gran estratega, y habiendo conseguido el dominio de Pérgamo ya durante su vida mortal, con la ayuda de los Toreador consolidó su poder a cambio de expulsar a los partidarios de Merpamo. Esta alianza se convertiría en el poder más influyente dentro del reino de Pérgamo.

Sin embargo, las guerras entre los vampiros de Anatolia se detuvieron ante la aparición de una inesperada amenaza. En los años previos, las diversas facciones que competían por el dominio del Culto de Cibele habían recurrido a aliados realmente oscuros y habían pactado con los Baali, que poco a poco se hicieron con el poder. Su nueva líder, que había asumido la posición de Cibele, era una antigua hechicera que pactaba con demonios y practicaba la magia de sangre.

En su desesperación, las sacerdotisas de la Madre Oscura recurrieron a los Capadocios, y de esta alianza surgió la línea de sangre de las Lamias. Capadocios y Lamias purgaron el Culto de Cibele de la influencia infernal, y asumieron su dirección. La propia Cibele se vio obligada a huir, encontrando refugio entre los vampiros de Roma, que se aliaron con ella en su guerra contra Cartago.

La nueva sacerdotisa del Culto de Cibele, Casandra, reforzó la influencia de las Lamias y sus seguidores mortales dentro del culto, sin olvidar a sus aliados Capadocios y expulsando la influencia de otros linajes, especialmente Lasombra y Malkavian. Tras la purga, el culto experimentó un renacer y expansión, extendiéndose hacia el oeste y mezclándose con otros cultos griegos, especialmente los dedicados al dios Hades y la diosa Deméter.

LA LLEGADA DE LOS ROMANOS

Cuando el reino de Pérgamo fue cedido a la República de Roma en el año 133 a.C., Filetaro aconsejó a sus aliados que no se opusieran. Razonó que los romanos se habían convertido en una potencia imparable, y que hacerles frente sólo provocaría una guerra inútil que arruinaría los dominios de Asia Menor. De esta manera los Brujah y Toreador de Pérgamo aceptaron voluntariamente la presencia romana e influyeron en los gobernantes mortales para que no provocaran conflictos.

En principio los no muertos de Pérgamo resultaron beneficiados. Enviaron una embajada a Roma y fueron recibidos por el Princeps Camillus, quien agradeció la buena disposición de sus nuevos aliados. De esta manera los vampiros de Pérgamo pronto fueron aceptados en el orden del Senado Eterno. En Pérgamo se estableció un triunvirato, representado por Hylas de los Toreador, Glaucipe de los Capadocios y Polimnestor de los Lasombra, que actuaban como portavoces de los linajes aceptados en el orden romano. Sin embargo, siguiendo el consejo de Filetaro y para evitar el descontento se creó una asamblea donde estaban representados otros clanes presentes en el reino de Pérgamo, y muy especialmente Assamitas y Brujah.

Con la nueva administración romana también llegaron algunos no muertos, entre ellos Cayo Medonio, del clan Ventrue, que representaba al Princeps Camillus y pronto fue aceptado por los Ventrue griegos como su representante. La administración romana resultaba un ámbito de influencia muy lucrativo, quizás demasiado, y las acciones de los prestamistas y recaudadores de impuestos romanos pronto provocaron descontento entre la población. Filetaro advirtió de este problema, pero sus consejos no fueron escuchados hasta que fue demasiado tarde.

Salvo Filetaro y sus aliados, el clan Brujah había sido en gran parte marginado del nuevo orden impuesto en la provincia romana de Asia. Aunque en principio desorganizados, los Brujah griegos y asiáticos pronto encontraron un líder capaz en la figura de Critias, un filósofo y estratega ateniense del clan Brujah que había luchado contra los romanos desde la época de Cartago. Critias viajó al reino del Ponto y se convirtió en consejero del rey Mitrídates, ayudándole en su guerra contra Roma y al mismo tiempo utilizó a sus agentes en Asia para avivar el descontento contra los romanos, fomentado por los enormes tributos e impuestos.

Y tras las victorias iniciales de Mitrídates, que se apoderó de la mayor parte de Asia, el descontento estalló en la forma de las sangrientas Vísperas Asiáticas. No está claro si fueron los vampiros quienes provocaron las revueltas o simplemente se aprovecharon de ellas una vez iniciadas, pero el derramamiento de sangre incendió a los Brujah, que se unieron gozosos a la matanza, ante el terror de los demás vampiros. Cayo Medonio e Hylas fueron asesinados, así como muchos Ventrue y Toreador. Filetaro consiguió salvarse en su dominio en la ciudad de Pérgamo porque no había permitido la presencia de ningún Brujah que no fuera de su propio linaje. En cuestión de noches, el Triunvirato de Asia y su asamblea adjunta había saltado por los aires y muchos vampiros simplemente se preocuparon de sobrevivir ante el ataque de los Brujah.

Decenas de miles de romanos fueron asesinados y parecía que nada podía detener a los Brujah. El propio Critias, que había participado en los inicios de la revuelta, quedó horrorizado ante la magnitud de lo que había provocado, y se apartó de la matanza, abandonando el conflicto, lo que sólo contribuyó a su mayor descontrol. Bandas de vampiros saqueadores y asesinos atacaban las propiedades romanas buscando sangre o enemigos a los que destruir.

Las represalias no tardaron en llegar. Desde Roma los dictadores Sila y Mario enviaron a las legiones para aplastar la rebelión y derrotar al rey Mitrídates. Junto a ellos iban numerosos vampiros de los clanes Lasombra, Malkavian y Ventrue, que consideraban aquella guerra una continuación de las guerras contra Cartago, y hasta cierto punto tenían razón, por lo que también lo asumieron como una forma de aplastar a los rebeldes Brujah.

Los vampiros romanos encontraron aliados dispuestos entre los aterrorizados vampiros asiáticos que habían sufrido las iras de los Brujah, principalmente Assamitas, Lasombra y Toreador, pero también los Brujah de Pérgamo, que eran considerados traidores por no haber apoyado la revuelta, y los Capadocios, molestos por haber sufrido ataques contra sus santuarios. En el plano mortal la guerra terminó con la conquista romana del reino del Ponto, pero entre los

no muertos todavía se prolongaría unas décadas más. Frente a la alianza de los demás clanes, y su propia organización, los Brujah asiáticos fueron purgados y durante mucho tiempo la pertenencia a su linaje fue considerada un crimen.

LA PROVINCIA ROMANA

Con los dominios asiáticos debilitados, los vampiros de Roma enviaron un triunvirato formado por tres poderosos antiguos, Servio Cornelio Lutaciano, del clan Ventrue; Cneo Vespasio, del clan Lasombra y Claudia Secunda del clan Malkavian. Bajo la protección del triunvirato incluyeron a varias familias de vampiros locales, especialmente Capadocios y Toreador. Filetaro y los Brujah de Pérgamo quedaron bajo la protección de Servio Cornelio Lutaciano, que ya tenían cierta confianza previa. Sin embargo en el año 48 a.C., cuando la biblioteca de Pérgamo fue vaciada por los romanos para llevarla a Alejandría como regalo del general Marco Antonio a Cleopatra, Filetaro montó en cólera, enemistándose con los Ventrue. Poco después desapareció, y sus chiquillos restablecieron sus lazos con los Patricios romanos. Servio Cornelio Lutaciano ocupó orgulloso la posición de Princeps de la ciudad.

La competencia de las ciudades de Asia fue fomentada por sus señores no muertos. Servio Cornelio Lutaciano se estableció en Pérgamo, Cneo Vespasio en Éfeso y Claudia Secunda en Esmirna. Otros vampiros asiáticos, especialmente los antiguos locales también participaron en las intrigas y juegos de poder, y muy especialmente el culto de Cibele. Claudia Secunda inició un particular enfrentamiento con Casandra, la suma sacerdotisa del culto, lo que también se tradujo en enfrentamientos entre Malkavian y Capadocios. Sin embargo, Claudia resultó destruida bajo los rayos del sol hacia el 122 d.C., y muchos lo interpretaron como una victoria del culto de Cibele. La posición de Claudia como Princeps de Esmirna no fue heredada por uno de sus descendientes, sino por un joven Ventrue y mercader llamado Lucio Salvio, que había sido su confidente.

El antiguo Cneo Vespasio gobernó como Princeps de Éfeso, aunque también supo rodearse de varios consejeros de los clanes Capadocio y Toreador, que tenían una gran influencia en la ciudad. A pesar de que era quizás el menos influyente de los tres miembros del triunvirato, su gobierno fue el más estable, por lo menos hasta el siglo III.

Durante las invasiones godas del siglo III varios vampiros Brujah, que habían aguantado su momento acompañaban a los bárbaros. Aunque las ciudades asiáticas sufrieron el embate de los invasores, los vampiros consiguieron sobrevivir mejor, y de hecho varios Brujah encontraron su fin al encontrarse con enemigos mejor preparados de lo que creían. Los vampiros del triunvirato colaboraron eficazmente para expulsarlos y de nuevo emprendieron una purga de los vampiros del linaje Brujah.

La principal brecha entre los vampiros asiáticos llegó en el siglo IV. El cristianismo ya se encontraba bastante extendido, especialmente debido a los viajes misioneros de Pablo de Tarso y sus discípulos. Los vampiros paganos habían mantenido su autoridad, marginando a los pocos no muertos cristianos. De hecho, el Abrazo de cristianos estaba prohibido.

Sin embargo, en el año 313, cuando el emperador Constantino reconoció el cristianismo como una de las religiones del Imperio, Cneo Vespasio, el Princeps de Éfeso, proclamó abiertamente que era cristiano, junto con varios de sus cortesanos. Llegó incluso a afirmar que había recibido el bautismo de manos del propio Pablo de Tarso. El dominio de Éfeso pasó a aceptar el cristianismo, y los roces entre vampiros cristianos y paganos se tradujeron en enfrentamientos entre los clanes Lasombra y Ventrue. El Princeps de Pérgamo, Servio Cornelio Lutaciano, ordenó a su compañero de triunvirato que renunciara a su cargo, y al negarse, ambos entraron en conflicto abierto.

El enfrentamiento entre ambos continuó hasta el año 380, cuando el refugio del Princeps de Pérgamo fue incendiado. Se desconoce quiénes fueron los culpables, aunque muchos acusaron a los agentes cristianos de los Lasombra. Tras la pérdida de su líder, varios Ventrue aceptaron el cristianismo y se bautizaron, aunque los vampiros paganos continuaron siendo aceptados en los dominios de Asia. De hecho, el culto de Cibele continuó en la clandestinidad, aunque las Lamias se cerraron sobre sí mismas, junto con sus aliados Capadocios, que también comenzaron a infiltrarse en las primeras órdenes monásticas.

ÉFESO

Éfeso es una ciudad muy antigua, que hunde sus raíces en la antigua Assawa de los hititas, siendo su capital. Los jónicos fundaron una colonia en el siglo X a.C., que según la leyenda fue fundada por el príncipe Androclos, guiado por el Oráculo de Delfos. Los jonios conquistaron el lugar y se unieron con la población local. El príncipe unió a las doce ciudades de Jonia mediante una liga, y murió combatiendo a los carios. Otros historiadores afirman que su fundadora fue Efos, reina de las Amazonas.

La diosa griega Artemisa y la diosa Cibele se unieron para dar lugar a la diosa Artemisa de Éfeso, o Dama de Éfeso, que se convirtió en la patrona de la ciudad, y en cuyo honor se levantó un templo que era considerado una de las Siete Maravillas del Mundo.

Alrededor del año 650 a.C. Éfeso fue arrasada por los cimmericos, y después de que fueran expulsados, fue gobernada por varios tiranos, antes de que una revuelta ciudadana entregara el poder a un consejo, que llevó la ciudad hacia una época próspera, en la que surgieron destacados artistas y filósofos.

Hacia el año 560 a.C. Éfeso fue conquistada por el rey Cresos de Lidia, que trató a los efesios con respeto e incluso contribuyó a la reconstrucción del templo de Artemisa. También creó varios asentamientos alrededor de la ciudad principal, permitiendo su progresiva expansión. Esta generosidad provocó que los jónicos permanecieran al lado de los lidios durante la guerra con Persia, y que en el año 547 a.C. el ejército persa conquistara Éfeso y las ciudades

jonias incorporándolas a su imperio. A pesar de la derrota, la ciudad continuó prosperando.

Sin embargo, durante el reinado de Cambises II de Persia los jonios se rebelaron contra el gobierno de los persas, debido a los elevados impuestos, y con la ayuda de los atenienses de Grecia consiguieron expulsarlos en el año 479 a.C., formando una liga defensiva. Posteriormente Éfeso permanecería aliada con Atenas durante la Guerra del Peloponeso, pero posteriormente cambió de bando a favor de Esparta, que también estaba aliada con los persas, y como resultado, las ciudades jónicas fueron entregadas de nuevo a los persas.

Cuando Alejandro Magno venció a los persas en la Batalla de Gránico, en el año 334 a.C., las ciudades jónicas fueron liberadas de nuevo. El tirano Sirpas y su familia fueron apedreados hasta la muerte y Alejandro recibió un caluroso triunfo en la ciudad, contribuyendo a la reconstrucción del templo de Artemisa, que había sido incendiado recientemente. Tras la muerte de Alejandro, en el año 290 a.C. Éfeso pasó al dominio del general macedonio Lisímaco, quien ordenó el traslado de la ciudad desde los insalubres pantanos del río Caistro a unos dos kilómetros. La ciudad vieja fue inundada. La ciudad nueva fue llamada Arsinoe en honor a la segunda esposa de Lisímaco.

Las reformas de Lisímaco no agradaron a los efesios, que se rebelaron, lo que provocó la intervención del rey Seleuco I Nicator de Siria y Mesopotamia, que mató al rey Lisímaco en batalla en el 281 a.C. Tras la muerte de Lisímaco la ciudad recuperó su nombre de Éfeso. Sin embargo, Éfeso permaneció poco tiempo bajo el dominio de la dinastía Seléucida. La ciudad fue invadida por el faraón egipcio Ptolomeo II en el año 263 a.C., y la ciudad permaneció como parte de Egipto hasta el año 197 a.C. cuando los Seléucidas la invadieron de nuevo, provocando la intervención de Roma y sus aliados. Tras la Batalla de Magnesia en el año 190 a.C. y el Tratado de Apamea, Éfeso fue entregada a Eumenes II, rey de Pérgamo, y entregada como herencia con el reino de Pérgamo a la muerte de Atalo III sin herederos en el año 133 a.C.

Éfeso quedó bajo dominio romano y los impuestos se elevaron considerablemente, mientras los tesoros de la ciudad eran saqueados de manera sistemática, por lo que en el año 88 a.C. los efesios dieron la bienvenida a Arquelaos, general del rey Mitrídates VI del Ponto cuando conquistó Asia, y participaron en las matanzas de ciudadanos romanos durante las Vísperas Asiáticas. Sin embargo, viendo las consecuencias de la rebelión en otras ciudades griegas, los efesios terminaron volviéndose contra Mitrídates y durante un breve tiempo se gobernaron con independencia, antes de aceptar volver al dominio romano en el año 86 a.C. El general Lucio Cornelio Sila impuso a la ciudad una enorme indemnización y el pago de cinco años de impuestos atrasados, lo que dejó a las ciudades de Asia endeudadas durante largo tiempo.

En los años siguientes el emperador Augusto convirtió a Éfeso en la capital de Asia proconsular, que abarcaba el oeste de la península de Anatolia, en lugar de Pérgamo. Éfeso comenzó entonces una época de prosperidad, convirtiéndose tanto en la sede del gobernador como en un importante centro comercial. Según algunos autores llegó a ser la segunda ciudad en población del Imperio Romano, sólo por detrás de la propia Roma.

En el siglo I d.C. Éfeso se convirtió en un lugar importante para los primeros cristianos. Pablo de Tarso vivió en Éfeso entre los años 52 y 53, predicando su doctrina y organizando viajes misioneros e incluso participó en una polémica con los artesanos que se ganaban la vida vendiendo estatuas de la diosa Artemisa. El apóstol Juan escribió parte o todo su evangelio en la ciudad, y el primer obispo de los efesios fue Timoteo, discípulo de Pablo, que fue martirizado en el año 97.

La ciudad fue destruida por los godos en el año 268. Esto marcó el declive de su esplendor. Sin embargo, el emperador Constantino reconstruyó gran parte de la ciudad y levantó nuevos edificios públicos.

EL TEMPLO DE ARTEMISA

El templo de Artemisa o Artemision, también conocido como templo de Diana en época romana, es una de las Siete Maravillas del Mundo antiguo, que fue reconstruido en varias ocasiones. El primer templo fue construido por los jonios en el siglo VII a.C., y fue destruido por una inundación. Su reconstrucción comenzó hacia el 550 a.C., bajo la dirección del arquitecto Quersifrón de Creta y su hijo Metagenes, un proyecto financiado por el rey Cresos de Lidia. Este templo fue destruido en un incendio en el año 356 a.C. provocado deliberadamente por Heróstrato, quien afirmaba que quería pasar de esa manera a la Historia.

Alejandro Magno ofreció pagar la reconstrucción del templo, pero los efesios se negaron y terminaron reconstruyéndolo después de su muerte. Las obras comenzaron en el 323 a.C., se cree que bajo la dirección del arquitecto Dinócrates, y continuaron durante muchos años, convirtiéndose en uno de los mayores edificios de la antigüedad y una de las Siete Maravillas del Mundo. Durante la invasión goda del año 263 resultó dañado, pero fue reparado y en el año 356, a medida que el cristianismo comenzaba la eliminación del paganismo fue clausurado. En el año 401 Juan Crisóstomo, Patriarca de Constantinopla, llegó a Éfeso, saqueó el templo y ordenó la destrucción de la estatua de la diosa Artemisa. Las estatuas y adornos que sobrevivieron fueron enviados al palacio del emperador en Constantinopla. Las piedras del templo se convirtieron en una cantera de materiales para otros edificios.

El tercer y último templo es el más grande de todo el mundo griego, construido en el siglo IV a.C. mide unos 115 m de largo por 55 m de ancho, construido principalmente en mármol y está rodeado por 127 columnas de 18 m de alto. La fachada occidental tenía tres filas de un total de 36 columnas, divididas en tres hileras de 8 columnas, dos columnas a los lados de las antas y una doble fila que dividía el gran pronaos del templo en tres naves. La fachada oriental tiene tres hileras de 9 columnas.

La cella era alargada y estrecha y al fondo hay un baldaquino en el que se encuentra la estatua de la diosa Artemisa, construida sobre los restos del primer altar del siglo VII a.C., de mármol y de 22x32 m.

En este tercer templo se añade una crepidoma escalonada (la plataforma sobre la que se eleva el templo de 2.68 m de altura). En la parte inferior tiene columnas esculpidas en relieve.

Además de la estatua de la diosa Artemisa, en el templo también se encontraban otras muchas estatuas, representando a otros dioses y a las amazonas, protegidas de la diosa.

Artemisa de Éfeso en realidad mezcla los atributos de la diosa Artemisa de Grecia y de Cibele de Asia Menor, siendo muy diferente de su equivalente romano, Diana. Es asistida por sacerdotes eunuco llamados *megabyzoi*, similares a los *galli* de la diosa Cibele, que son ayudados por jóvenes chicas vírgenes llamadas *korai*. Su culto atrae cada año a miles de adoradores de todos los lugares del mundo conocido, recibiendo ofrendas de autoridades importantes. El festival de la Artemisia es una fiesta panhelénica que atrae a griegos de todos los lugares, esencial para la vida económica de Éfeso y una excelente oportunidad para que los jóvenes solteros de ambos sexos encuentren pareja. Durante este festival se realizan juegos y pruebas deportivas, e interpretaciones teatrales en honor a la diosa, así como una solemne procesión; una pintura de la diosa realizada por el pintor Apeles va acompañada de las doncellas de la ciudad.

EL TEMPLO DE ADRIANO

El Templo de Adriano fue terminado en el año 138 por Publio Quintilio, y fue dedicado al emperador Adriano, que había visitado Éfeso en el año 128. La fachada del templo tiene cuatro columnas corintias que sostienen un arco con un relieve de Tique, la diosa de la victoria. Las columnas laterales son cuadradas.

Durante el siglo IV recibe varias reformas, después de los daños sufridos durante el saqueo de los godos. Se incluyen estatuas de otros emperadores: Diocleciano, Maximiano, Constancio y Galerio.

En el interior del templo encima de la puerta se encuentra una figura de Medusa adornada con hojas de acanto y las paredes laterales están pintadas con frescos que describen la historia de Éfeso -Androklos disparando una flecha a un jabalí, el dios Dionisos en procesión ceremonial y las Amazonas; el dios Apolo y la diosa Atenea; Heracles; Teodosio, su esposa y su primogénito.

EL TEMPLO DE DOMICIANO

Es el primer templo de Éfeso que fue dedicado a un emperador. Fue construido en una terraza elevada y amplia y tiene unos 50 x 100 m de tamaño, con cimacios abovedados. La fachada norte tiene dos pisos de altura y se accede por una escalinata. El templo tiene ocho columnas en la fachada y trece columnas laterales.

Fue el emperador Domiciano quien dio permiso para construir el templo, lo que se considera un gran honor. Sin embargo, cuando Domiciano es asesinado, su nombre es borrado de muchas inscripciones y varios de sus monumentos derruidos. Los efesios rededican el templo al emperador Vespasiano, padre de Domiciano. También es conocido como Templo de los Sebastoi o Templo de los Emperadores.

EL TEMPLO DE SERAPIS

El templo de Serapis fue construido por mercaderes egipcios a finales del siglo II, situado cerca de la puerta oeste de la ciudad. Éfeso mantenía fuertes vínculos comerciales con la ciudad de Alejandría en Egipto, de donde llegaba grano a cambio de objetos comerciales de Éfeso y otras ciudades jónicas.

En el interior hay una estatua de granito del dios egipcio Serapis. También se construyó un monumento en el que la diosa Artemisa de Éfeso y el dios Serapis sostienen juntos una guirnalda como símbolo de paz entre Éfeso y Egipto.

NINFEO DE TRAJANO

Construido en torno al año 104, es uno de los mejores monumentos de Éfeso. Fue construido en honor al emperador Trajano en torno a una fuente con un estanque. El conjunto está presidido por una estatua del emperador en un nicho central sobre una fachada construida sobre el estanque de 20 x 10 m, rodeado de columnas y estatuas de Dionisos, Afrodita, sátiros y la familia imperial.

LA BIBLIOTECA DE CELSO

La Biblioteca de Celso fue encargada hacia el año 110 por un cónsul, Cayo Julio Aquila, como monumento funerario para su padre, el anterior procónsul de Asia Tiberio Julio Celso Polemaeano, y fue completado unos años después de la muerte del propio Aquila. La biblioteca se considera una maravilla arquitectónica y se ha convertido en la tercera mayor biblioteca del mundo antiguo, sólo por detrás de Alejandría y Pérgamo, albergando unos 12.000 rollos de pergamino. El procónsul Celso está enterrado en una cripta bajo la biblioteca en un sarcófago decorado de mármol.

La fachada oriental de la biblioteca está decorada con ornamentos botánicos, hojas de acanto, pergaminos y fascios, y estatuas de retratos, entre ellas la del propio procónsul Celso y su hijo. La biblioteca está construida sobre una plataforma de nueve escalones del ancho del edificio, al que se accede por tres entradas frontales, dominadas por grandes ventanales. Flanqueando la entrada hay cuatro pares de columnas que contienen estatuas de las virtudes: sabiduría, conocimiento, inteligencia y excelencia.

Desde que fue completada hacia el año 125 se ha convertido en un espacio público. La planta principal sirve como espacio de lectura, iluminada por la luz que entra por las ventanas orientales. Estanterías y armarios dispuestos en

nichos a lo largo de los muros albergan papiros y pergaminos, aunque el préstamo no se permite.

El interior de la biblioteca y su contenido son destruidos en un incendio producido durante la invasión goda del año 268 (otras fuentes lo atribuyen a un terremoto del año 262), y la fachada quedaría destruida por un terremoto en los siglos X y XI, permaneciendo en ruinas durante siglos.

EL TEATRO

Está situado en la ladera de una colina, frente a la calle del puerto, y se puede contemplar desde el sur de Éfeso. Con una capacidad de unas 60 filas para unos 25.000 espectadores, el teatro de Éfeso es uno de los mayores del mundo antiguo. Fue construido en el siglo III a.C., durante el reinado de Lisímaco, pero fue ampliado durante la época romana. Este teatro al aire libre al principio sólo se utilizaba para representar obras teatrales, pero durante el Imperio Romano también se celebran combates de gladiadores, luchas de animales y debates religiosos, políticos y filosóficos.

El edificio del escenario tiene unos 18 m de altura. La fachada del público está adornada con relieves, columnas con nichos, ventas y estatuas. Cinco puertas se abren a la sección de la orquesta y la central es más amplia que el resto.

En el año 56 Pablo de Tarso predicó en el teatro de Éfeso, provocando disturbios iniciados por un platero llamado Demetrio, que se levantó con sus compañeros al grito de "Grande es Artemisa de Éfeso" porque creía que la religión cristiana arruinaría su forma de vida, que consistía en vender estatuas de la diosa a los peregrinos que visitaban la ciudad.

EL ÁGORA

El Ágora política de Éfeso es una enorme plaza pública de 160x73 m de forma cuadrada que fue remodelada durante el reinado del emperador Augusto. Los efesios se reunían allí por razones políticas y sociales. Estaba rodeada por estoa en tres lados y decorada con esculturas, proporcionando refugio durante los días lluviosos o los días especialmente cálidos. En ocasiones los filósofos enseñan a sus discípulos.

En el centro del ágora se encuentra un templo dedicado a la diosa egipcia Isis, construido en el año 42 a.C. para la visita de Marco Antonio y Cleopatra. El templo tiene columnas de granito rosado importado de Egipto. Se derrumbó durante el reinado de Augusto y no fue reconstruido. Todas las leyes y decisiones se votaban en esta ágora.

Junto al ágora hay una gran cisterna de agua, que es distribuida por la ciudad mediante acueductos, especialmente el Acueducto de Pollio, y cañerías de cerámica con un sistema de cierre y encolado con una mezcla de mortero, polvo de barro y mármol.

EL ÁGORA COMERCIAL

Siendo un importante centro comercial, la primera ágora de Éfeso fue construida en el siglo III a.C., recibiendo una importante reforma durante el reinado del emperador Caracalla, a comienzos del siglo III d.C.

Tiene forma cuadrada, con 110 m de lado, y está completamente rodeada de columnas. El ágora tiene tres puertas, una que va a dar al teatro al nordeste, otra se abre en el camino hacia el puerto en el oeste y la tercera hacia la Biblioteca de Celso. El lado norte del ágora está abierto y los otros tres lados están rodeados por un pórtico que recubre las tiendas. En el centro del ágora hay un reloj de sol y un reloj de agua.

EL ODEÓN

El Odeón de Éfeso fue construido por Publio Vedio Antonino y su esposa hacia el año 150 y fue utilizado para celebrar interpretaciones musicales y para las reuniones de los senadores del consejo de la ciudad. Consiste en un edificio de dos plantas recubierto con un techo de madera y con una capacidad para unas 1.400 personas. Consiste en tres secciones: cavea, skene y proskene. La parte superior estaba decorada con pilares de granito rojo de estilo corintio.

LA BASÍLICA

Delante del odeón se encuentra una impresionante columnata decorada con cabezas de toro en el que se encuentra un edificio rectangular. La basílica es el lugar donde el pretor romano imparte justicia, y resuelve los desacuerdos entre comerciantes. También es un lugar de reunión.

EL PRITANEO

El Pritaneo es el edificio administrativo y ayuntamiento donde se encuentran los funcionarios de la ciudad. En él se encuentra el fuego sagrado de Hestia, que es cuidado por seis sacerdotisas de la diosa (vírgenes vestales).

LA FUENTE DE POLLIO

La fuente de Pollio está situada al sur del Ágora del Estado, junto al Odeón. Fue construida en el año 97 por C. S. Pollio y su familia. La fuente está adornada con un gran arco y varias estatuas de los dioses, entre las que destaca una estatua de Zeus. Algunas de las estatuas fueron tomadas del templo de Isis.

El agua de Éfeso llegaba a través de tres grandes reservas: Kenquerios a 42 km, el río Marnas a 15 km y el río Caístro a 20 km, y se distribuía mediante un sistema de acueductos y fuentes en la ciudad.

EL MONUMENTO DE MEMMIO

El monumento de Memmio está situado en la plaza del Domiciano, donde se encuentra el Templo de Domiciano y la Fuente de Pollio. Fue construido durante el reinado del emperador Augusto en el siglo I a.C. por Memmio, nieto del dictador Sila, que levantó estatuas a su padre y su abuelo para recordar su campaña militar en Asia. La estructura tiene cuatro fachadas y en el siglo IV se construye una fuente cuadrada en la fachada noroeste.

EL ESTADIO

El estadio de Éfeso fue construido en el siglo III a.C. en las laderas del Monte Pión. Recibió sucesivas reformas y fue ampliado por última vez durante el reinado del emperador Nerón en el siglo I d.C. Al principio se utilizaba para actividades ceremoniales y deportivas, pero posteriormente en época romana se incluyen luchas de gladiadores y animales salvajes. Algunas familias de Éfeso, como los Vedios, poseen escuelas de gladiadores. Los cristianos y otros criminales también son ejecutados en este lugar, por lo que cuando el cristianismo se convierte en una religión oficial en el año 313 el estadio es destruido y se construye la Puerta de la Persecución como símbolo del sufrimiento de las persecuciones.

EL GIMNASIO DE VEDIO

El gimnasio de Vedio fue construido junto a la entrada sur de Éfeso en el siglo II, inaugurado por Publio Vedio Antonino y su esposa Flavia Papiana, dedicando el gimnasio a la diosa Artemisa y el emperador Antonino Pío.

El gimnasio de Vedio se convierte en el más importante y hermoso de los gimnasios de Éfeso. La entrada se encuentra hacia el este, dando paso a una palestra rodeada de columnas. La sala de los emperadores se encuentra también en el este con estatuas y suelos recubiertos de mosaicos.

En el gimnasio hay un baño, con un tepidarium, caldarium y frigidarium. También hay un estanque con la estatua del dios del río Caístros en el norte, derramando agua en el estanque con un ánfora que sostiene. En Éfeso también otros gimnasios junto al puerto y el teatro.

LOS BAÑOS DE ESCOLÁSTICA

Los Baños de Escolástica fueron construidos en el siglo I y restaurados en el siglo IV por una dama cristiana llamada Escolástica.

El edificio original tenía tres pisos, pero con el tiempo los dos pisos superiores se derrumbaron. Tienen dos entradas, una principal y otra secundaria. Desde la entrada principal se entra en el vestuario (apoditerium), con diez vestidores, después a la sala fría (frigidarium) con su estanque, después a la sala templada (tepidarium) para relajarse y finalmente a la sala caliente (caldarium). El segundo piso se utiliza para masajes.

Los baños no sólo se utilizan para asearse, sino también socializar y discutir diversos temas. También hay otros baños en la ciudad, destacando también los del puerto y los del gimnasio de Vedio.

LA MURALLA DE ÉFESO

La muralla de Éfeso fue construida durante el reinado de Lisímaco en el siglo III a.C. y tiene unos 9 km de longitud. Las tres principales entradas son la Puerta de Magnesia, la Puerta Koressos y el Puerto. La muralla tiene unos 3 m de grosor y está fortificada con torres de vigilancia.

EL PUERTO DE ÉFESO

Éfeso es un centro comercial con uno de los puertos más grandes del mundo antiguo, que ha contribuido a la prosperidad de una ciudad con más de 250.000 habitantes durante el Imperio Romano. Desde el puerto salían tres grandes caminos; uno se dirigía hacia el sur al valle de Meandro, otro hacia el este hacia Babilonia a través de Laodicea y el tercero al norte a través de Esmirna. Debido al excelente puerto natural de Éfeso, los primeros colonos jonios decidieron crear un asentamiento para transportar mercancías desde Grecia hasta el interior de Asia.

Sin embargo, el puerto debía ser mantenido mediante un constante drenaje, debido a los sedimentos depositados por el río Caístro, que resultó cada vez más difícil para que la navegabilidad continuara. A finales del siglo IV se abandona el drenaje del puerto y la zona se convierte en un pantano insalubre.

ESMIRNA

La antigua ciudad de Esmirna remonta sus orígenes al reino hitita de Assawa. No está muy claro cuál es el origen de su nombre, aunque los griegos afirman que el héroe Teseo sedujo a la amazona Esmirna y dio su nombre al lugar. En cualquier caso, cuando llegaron los griegos jonios la región ya estaba habitada por pueblos a los que llamaron leleges.

Los primeros colonos griegos que llegaron en el siglo XI a.C. eran eolios que procedían de Lesbos y Cumas, y pronto se convirtió en una de las primeras ciudades de Jonia, con influencia sobre las islas del Mar Egeo. Estos primeros colonos se extendieron hacia el este siguiendo el valle de Esmirna, que se convirtió en la frontera entre las

ciudades eolias y jonias. La ciudad en sí se encontraba en la desembocadura del río Hermo y en el fondo de una bahía, lo que permitió que se convirtiera en un centro comercial entre el Mar Egeo y el interior de Anatolia, dirigiéndose hacia Sardes, en Lidia.

Con el tiempo refugiados jonios de Colofón se asentaron en Esmirna, y durante un levantamiento en el 688 a.C. tomaron el control de la ciudad, uniéndola a la liga de las ciudades jonias, y cambiaron el origen de la fundación, convirtiéndola en una colonia de Éfeso, aunque el nombre “Esmirna de Eolia” se conservó durante mucho tiempo. Tras su unión a las ciudades jónicas, Esmirna comenzó un período de poder y esplendor mediante el comercio.

Cuando la dinastía Mermnada se hizo con el poder en el reino de Lidia, la ciudad de Esmirna se convirtió en uno de los primeros objetivos de conquista. Sin embargo, el rey Giges y los lidios fueron derrotados en el río Hermo. Para protegerse los esmirnos construyeron una fortaleza en el valle de Ninfi.

Sin embargo finalmente en el siglo VI a.C. el rey Aliattes conquistó la ciudad y la saqueó, y aunque Esmirna no dejó de existir, la vida y unidad de los jonios fue destruida y la polis fue dividida y sus habitantes obligados a vivir en aldeas en el campo.

Cuando Alejandro Magno llegó a la satrapía de Lidia en el siglo IV a.C. concibió el proyecto de restaurar la ciudad de Esmirna, que fue llevado a cabo por los reyes Antígono y Lisímaco, que extendieron y fortificaron la nueva ciudad, siguiendo los planos helenísticos en las laderas de la colina de Pagos, en el sudeste de la bahía, y en parte en la llanura entre la colina y el mar. La belleza de esta nueva Esmirna fue destacada en los escritos de la antigüedad y celebrada en la moneda acuñada en el lugar. La ciudad quedó limitada al oeste en una colina que fue amurallada y la acrópolis ocupó la cima de la colina de Pagos. Entre las dos colinas discurría el camino de Éfeso, que entraba en la ciudad por la puerta efesia.

Esmirna pasó a formar parte del reino de Pérgamo, pero en el año 197 a.C. cortó sus lazos con el rey Eumenes y pidió ayuda a Roma. Como Roma y Esmirna no tenían vínculos, Esmirna creó un culto dedicado a la ciudad de Roma, convertida en una diosa, que con el tiempo se extendería por el Imperio Romano.

Cuando el rey Attalo III Pérgamo murió sin herederos, dejando su reino a Roma, los romanos unieron Esmirna a la nueva provincia de Asia, con Pérgamo como capital. Sin embargo, Esmirna continuó siendo una de las ciudades más importantes de la nueva provincia, compitiendo con Éfeso y Pérgamo por ser la “primera ciudad de Asia.”

Cuando en el año 89 a.C. el rey Mitrídates VI del Ponto se apoderó de la provincia de Asia, fue apoyado por los habitantes de Esmirna, que participaron en la matanza de romanos conocida como Vísperas Asiáticas. El general Lucio Cornelio Sila conquistó la ciudad y en represalia obligó a todos los habitantes a desfilar desnudos en pleno invierno. Con el tiempo se convertiría en uno de los primeros centros de expansión del cristianismo. Durante los siglos I y II la ciudad superó los 100.000 habitantes, siendo considerada una de las ciudades más hermosas de Asia.

Después de un terremoto destructivo en el año 178, Esmirna fue reconstruida durante el reinado del emperador Marco Aurelio, que fueron invitado con su hijo Cómodo para ser proclamados nuevos fundadores de la ciudad.

Sin embargo, a pesar de su reconstrucción, Esmirna no recuperó la prosperidad anterior al territorio. En el siglo IV, con la oficialización del cristianismo y la división del Imperio Romano, pasó a formar parte del Imperio Romano de Oriente, convirtiéndose en un centro religioso.

EL TEMPLO DE CIBELES

Desde la fundación de la ciudad, la adoración a la “Madre de los Dioses” tuvo gran importancia en Esmirna. Durante el período helenístico en el siglo III a.C. se le construyó un nuevo templo, el Metron, donde su culto se fusionó con el de la legendaria fundadora, la amazona Esmirna.

EL TEMPLO DE LAS NÉMESIS

Desde la época de los eolios, las Némesis, diosas del castigo y la justicia recibieron cierta adoración, que se convierte en uno de los rasgos distintivos de Esmirna. Se cuenta la leyenda de que Alejandro Magno, cansado durante una cacería, se quedó dormido junto a un árbol y tuvo un sueño en el que dos de las Némesis le inspiraron para que construyera una ciudad en el lugar.

El culto de las Némesis floreció en la ciudad helenística de Esmirna desde su construcción en el siglo III a.C.

EL TEMPLO DE AFRODITA

En el siglo III a.C. se construyó un templo a la diosa Afrodita, que tenía el privilegio de ser un santuario y refugio para deudores, esclavos fugitivos y criminales. Cuando el senado romano trató de retirar este privilegio, los ciudadanos de Esmirna declararon que había sido concedido por un oráculo hacía mucho tiempo, y tras un litigio, el privilegio del refugio se mantuvo.

EL TEMPLO DE ADRIANO

Se trata de uno de los templos más importantes de Esmirna, de estilo corintio, con unas dimensiones de 50 x 100 m, 10 columnas en las fachadas y 23 columnas en los laterales de más de 15 m de altura. Estaba conectado a un acueducto.

En las laderas del Monte Pagos se construye un templo dedicado a Zeus Akraios en el siglo I, pero con las obras iniciadas y cuando el emperador Adriano concedió permiso a la ciudad para crear un segundo templo dedicado al

culto imperial, la figura de Adriano fue asociada a Zeus Acreo (“Zeus en los cielos”). Desde su reconstrucción tras el terremoto del año 178, sólo se dedica al culto imperial, en agradecimiento por la reconstrucción de la ciudad.

EL TEATRO

El teatro de Esmirna se construye en el siglo III a.C., en los comienzos de la ciudad helenística. Tiene capacidad para unos 19.000 espectadores, no sólo para obras de teatro, sino también ceremonias religiosas. Finalmente es clausurado en el siglo V.

EL MERCADO

El mercado rectangular de época helenística es destruido tras el terremoto de 178. En su lugar se construye un mercado cuadrado y con pórticos en tres laterales. Está situado en la ladera del monte Pagos y diseñado en una serie de terrazas a las que se accede por escalinatas. El nuevo mercado se construye sobre una serie de pasajes en bóveda para reducir los efectos de los terremotos.

HIERÁPOLIS

Los orígenes de la ciudad de Hierápolis se remontan a un templo construido por los frigios en el siglo VII a.C., que originalmente era utilizado por los ciudadanos de la cercana Laodicea, y que posteriormente se convertiría en el centro de Hierápolis. No está claro si el nombre de Hierápolis se refiere a este templo original o “ciudad sagrada” o se fundó en honor de Hiera, la esposa de Telefo, hijo de Heracles, y supuesto fundador de la ciudad de Pérgamo.

A principios del siglo II a.C. la ciudad se encontraba en el territorio del Imperio Seléucida. El rey Antíoco el Grande envió 2.000 familias judías a Lidia y Frigia desde Babilonia y Mesopotamia, y posteriormente se unieron más emigrantes de Judea. La población judía creció en Hierápolis, que llegó hasta los 50.000 habitantes hacia el 62 a.C. La ciudad se expandió tras la Batalla de Magnesia, en el año 190 a.C., cuando Antíoco el Grande fue derrotado por el rey Eumenes II de Pérgamo, que por el Tratado de Apamea se anexió gran parte de Anatolia.

Bajo el dominio del reino de Pérgamo la ciudad se convirtió en un centro curativo donde los médicos utilizaban las fuentes termales de la zona para el tratamiento de sus pacientes. Se comenzó a acuñar moneda de bronce con el nombre de Hierápolis. Después de que el rey Atalo III cediera su reino a Roma en el año 133 a.C., Hierápolis pasó a formar parte de la provincia de Asia, resultando destruida por un terremoto en el año 17.

El apóstol cristiano Felipe pasó sus últimos años en Hierápolis, donde fue crucificado. Se dice que sus hijas se convirtieron en profetisas y continuaron extendiendo el cristianismo en la zona.

En el año 60, durante el reinado del emperador la ciudad resultó nuevamente devastada por otro terremoto, por lo que fue reconstruido con el apoyo económico de la familia imperial, adoptando un estilo plenamente romano. El teatro romano fue construido en el año 129 para una visita del emperador Adriano, y recibió nuevas reformas con el emperador Septimio Severo. Cuando el emperador Caracalla visitó Hierápolis en el año 215 le otorgó el título de neocoros, proporcionándole ciertos privilegios y el derecho de santuario.

El siglo III constituyó la edad dorada de Hierápolis. Miles de visitantes acudían para beneficiarse de las propiedades medicinales de las fuentes termales del santuario. Se construyeron nuevos edificios: dos baños romanos, un gimnasio, varios templos, una avenida principal con columnata y una fuente termal, desarrollando las artes, la filosofía y el comercio. La ciudad superó los 100.000 habitantes y se enriqueció. En el año 370 el emperador Valente realizó la última visita imperial, en su campaña contra el rey persa Sapor II.

Con la oficialización del cristianismo en el siglo IV, Hierápolis comenzó su decadencia, al ser un santuario pagano. Los cristianos comenzaron a desplazar a las religiones paganas, cerrando los templos o destruyéndolos, pero en compensación la ciudad comenzó a convertirse en un importante centro cristiano.

EL TEMPLO DE APOLO

En el siglo II a.C. fue construido un templo a Apolo Lairbenos, el principal dios de la ciudad en ese período. Este dios procedía del culto hitita del dios del sol Lairbenos y del dios de los oráculos Kareios. En el lugar también se incluyeron santuarios dedicados a Cibele, Artemisa, Hades, Pluto y Poseidón. Se trata de un templo dórico de 15 x20 m., que dispone de una escalinata de mármol y un recinto sagrado de 70 m, rodeado por un muro.

En siglos posteriores se realizan reconstrucciones y reformas, añadiendo columnas jónicas y orintias. En el siglo III se reconstruye más reducido con estilo romano, reciclando los materiales del templo helenístico. Es profanado y desmantelado en parte con la llegada del cristianismo en el siglo IV.

EL PLUTONIO

De manera deliberada, el templo de Apolo fue construido junto a una falla activa, donde se decía que el dios Apolo se había encontrado con la diosa Cibele, donde se construyó un Plutonio sobre una cueva que emitía gases tóxicos, por lo que era utilizada como camino ritual hacia el inframundo. Los sacrificios animales eran comunes en el lugar, siendo arrojados al interior de la cueva y retiradas con cuerdas a las que estaban atados. A veces algunos pájaros, atraídos por el calor, entran en la cueva y mueren intoxicados.

La cueva es pequeña, y sólo una persona puede entrar a la vez, descendiendo por unas escaleras descendentes

hasta una cámara subterránea de unos 3 m invadida por los gases y con una fuente de agua termal. Los galli, los sacerdotes eunuco de Cibeles descienden al plutonio, pero salen indemnes gracias a la protección de la diosa.

Delante de la entrada de la cueva hay un espacio lleno de gases venenosos. Los sacerdotes venden pájaros y otros animales a los visitantes, para que puedan comprobar la letalidad del aire del inframundo. Por un donativo los visitantes pueden hacer preguntas al oráculo de Hades, que proporciona ingresos considerables para el templo.

Con la llegada del cristianismo, el plutonio es cerrado y sepultado bajo piedras.

NINFEO

En el espacio sagrado del templo de Apolo se construyó un santuario en forma de U dedicado a las ninfas en el siglo II, una fuente monumental, que distribuía agua a las casas de Hierápolis mediante un sistema de cañerías, que fue reparado en el siglo V con elementos del templo de Apolo. Las paredes y los nichos están adornados con estatuas de las ninfas y sacerdotisas.

TEATRO

El teatro de Hierápolis fue construido durante el reinado de Adriano después del terremoto del año 60. Tiene una fachada de unos 90 m y capacidad para unas 15.000 personas. Es reformado durante el reinado del emperador Severo a comienzos del siglo III, con nuevos escenarios monumentales organizados en tres pisos y dos edificios de entrada. Relieves esculpidos y estatuas de dioses y emperadores han sido colocados en la fachada del teatro.

El auditorio también es reconstruido, sustituyendo los antiguos asientos de piedra caliza por mármol, y construyendo un podio elevado para la orquesta y también se adapta el edificio para la organización de luchas de gladiadores y peleas de animales. En el año 352 también se adapta para las luchas acuáticas.

NECRÓPOLIS

Más allá de las murallas de la ciudad siguiendo el camino principal columnado que se dirige a Sardes y pasando varios baños se encuentra una extensa necrópolis de más de 2 km, que se extiende hacia el norte, el sur y el este, con miles de tumbas construidas con variantes de caliza y mármol de distintos períodos: tumbas sencillas, sarcófagos, túmulos circulares y grandes mausoleos familiares.

BAÑOS

Especialmente durante el Imperio Romano, Hierápolis era un famoso centro curativo conocido por sus aguas termales. Miles de personas acudían a los baños, de los que había más de 15, para encontrar un remedio a sus enfermedades. Los baños han sido construidos aprovechando lagunas naturales y otros son ornamentados edificios de mármol y caliza, y algunos se convierten en iglesias con la llegada del cristianismo. Algunos baños se encuentran dentro de la ciudad y otros en el exterior.

PÉRGAMO

Pérgamo se encuentra en el extremo norte de la llanura del Caico en Misia, al noroeste de Anatolia. El río Caico atraviesa las montañas y colinas y se extiende en un arco amplio hacia el sudoeste. A los pies de las montañas al norte, entre los ríos Selino y Cetio se construyó la ciudad de Pérgamo, a unos 26 km del mar.

La ciudad de Pérgamo fue fundada en algún momento del siglo VIII a.C. por colonos procedentes de Corinto. Según la leyenda su fundador fue Pérgamos, hijo de Neoptólemo y Andrómaca, personajes de la guerra de Troya. En el siglo VI a.C. fue conquistada por los lidios y posteriormente por los persas, y en el año 399 a.C. es mencionada por primera vez por Jenofonte, en su "Anábasis". Durante esta época Pérgamo era propiedad de la familia griega de Gongilos de Eretria, un griego favorable a los persas, que había obtenido la ciudad del rey Jerjes. Jenofonte fue recibido por su viuda Hellas. En el año 362 a.C. el sátrapa Orontes de Misia comenzó su revuelta contra el rey de Persia en Pérgamo.

Tras la muerte de Alejandro Magno, su general Lisímaco, proclamado rey de Tracia, tomó posesión de Pérgamo en el año 301 a.C., pero poco después su lugarteniente Filetaro tomó el gobierno de la ciudad y cuando el reino de Tracia se colapsó en el año 281 a.C. gobernó de forma independiente y creó la dinastía Atálida, que gobernó el reino de Pérgamo hasta el 133 a.C. Al principio el reino no iba mucho más allá de la propia ciudad, pero los reyes sucesores fueron capaces de extenderlo por gran parte del oeste de Anatolia. Los reyes Atálidas se convirtieron en aliados de Roma, luchando contra los macedonios y los seléucidas, recibiendo territorios adicionales.

Durante el reinado de los Atálidas, Pérgamo alcanzó un período de esplendor y construcción monumental, extendiendo la ciudad. El objetivo de los reyes era crear una segunda Atenas, un centro cultural y artístico del mundo griego, y asimismo contribuyeron a la prosperidad del reino enviando artesanos y distribuyendo impuestos.

Enviaron regalos a lugares como Delfos, Delos y Atenas. La Biblioteca de Pérgamo alcanzó renombre en todo el mundo antiguo y la ciudad también se convirtió en el principal centro de producción de pieles para la escritura, que adquirieron el nombre de "pergamino" (de Pérgamo).

Cuando el rey Atalo III murió sin herederos en el 133 a.C., entregó todo su reino a Roma. Esta decisión fue desafiada por Aristónico, que afirmaba ser hermano del rey y dirigió una revuelta armada contra los romanos con la

ayuda del filósofo Bloisio. Consiguieron derrotar al ejército romano y matar al cónsul Publio Licinio Craso, pero fue derrotado por el cónsul Marco Perperna. El reino de Pérgamo fue dividido y se convirtió en el centro del territorio de la nueva provincia romana de Asia. La ciudad de Pérgamo fue considerada libre y capital de la provincia, antes de que fuera transferida a Éfeso.

En el año 88 a.C. el rey Mitrídates del Ponto convirtió la ciudad en su cuartel general en su guerra contra Roma, provocando una matanza de colonos romanos y latinos. Sin embargo, fue derrotado y en consecuencia Pérgamo sufrió un estancamiento en su desarrollo. Al final de la guerra la ciudad fue despojada de todos sus beneficios y de su posición como ciudad libre, siendo obligada a pagar un elevado tributo, acomodar y aprovisionar a las legiones romanas y muchas propiedades de los ciudadanos fueron confiscadas. Varios aristócratas de Pérgamo, como Diodoro Paspapo utilizaron sobornos para mantener buenas relaciones con Roma, y actuaron como mecenas y protectores de la ciudad. Estos aristócratas también consiguieron acceder a los círculos de poder en Roma.

Pérgamo consiguió recuperarse de la derrota y durante el reinado del emperador Augusto recibió permiso para establecer un culto imperial. Durante el reinado del emperador Trajano y sus sucesores en el siglo II, comenzó un rediseño de la ciudad, construyéndose una nueva ciudad romana en la base de la acrópolis helenística. Trajano también le concedió un segundo culto imperial y Adriano la elevó al rango de metrópolis en el año 123, situándola por encima de sus rivales Éfeso y Esmirna.

En la ciudad romana se llevó a cabo un ambicioso programa de construcción, con nuevos templos, un estadio, un teatro, un enorme foro y un anfiteatro. En los límites de la ciudad el Asclepeion, el santuario de Asclepio, dios de la curación, fue extendido en un lujoso centro termal, y a mediados del siglo II había superado los 200.000 habitantes. A comienzos del siglo III el emperador Caracalla le proporcionó a la ciudad un tercer neocorato o culto imperial, pero también fue el comienzo de su declive, y su economía dio signos de agotarse.

Pérgamo fue afectada por un terremoto en el año 262 y apenas unos años después fue saqueada por los godos en el año 268. Poco a poco comenzó una limitada recuperación.

EL TEMPLO DE ATENEA

El templo más antiguo de Pérgamo se encuentra dedicado a la diosa Atenea, y fue construido en el siglo IV a.C. Es un templo dórico de 12.70 x 21.80 m con seis columnas en las fachadas y diez en los laterales, que miden 5.25 m de altura. Durante el reinado de Eumenes II se construyó un recinto ampliado que rodeaba el templo por tres laterales y que incluía un altar. Los relieves del recinto fueron adornados con armas que conmemoraban las victorias de Pérgamo sobre los galatas y macedonios y en el norte se ubicó la famosa Biblioteca de Pérgamo.

EL ALTAR DE PÉRGAMO

El monumento más famoso de la ciudad fue construido durante el reinado de Eumenes II en la primera mitad del siglo II a.C., en una de las terrazas de la acrópolis de Pérgamo. Se trata de una estructura de 35x33 m; la escalinata frontal mide unos 20 m de alto y la base está decorada con un friso en alto relieve que muestra la gigantomaquia entre gigantes y dioses. Otro friso más pequeño describe la vida de Telefo, uno de los fundadores legendarios de Pérgamo e hijo de Heraclides.

El altar fue erigido en homenaje a los dioses por los favores concedidos a Pérgamo. Los dioses Zeus y Atenea aparecen en lugares destacados del altar, obra del escultor Firímaco. Aunque se discute su ubicación, habitualmente se lo sitúa en el interior del templo de Atenea.

LA BIBLIOTECA DE PÉRGAMO

La Biblioteca de Pérgamo llegó a contener unos 200.000 volúmenes, lo que la convierte en la segunda más importante del mundo antiguo, después de la Biblioteca de Alejandría. Fue construida entre los años 220 y 159 a.C.. Consiste en cuatro grandes salas, siendo la mayor la sala principal de lectura, rodeada de muchas estanterías y con una estatua de la diosa Atenea, modelada a partir de la estatua del Partenón de Atenas.

Los manuscritos se escriben en rollos de pergamino que son almacenados en las estanterías, siendo Pérgamo el principal productor de pergamino durante el periodo helenístico.

Aunque la biblioteca de Pérgamo fue construida un siglo después de la biblioteca de Alejandría, ambas mantenían una intensa rivalidad, tratando de reflejar riqueza y cultura. Las dos bibliotecas competían por la obtención de fondos, libros e incluso trabajadores, llevando a las dos bibliotecas a innovar y mejorar. Su principal objetivo era conseguir las obras más antiguas y fidedignas de Homero.

Cuando Pérgamo fue incorporada al dominio romano en el año 133 a.C. comenzó el declive de la biblioteca. En el año 43 a.C. el general Marco Antonio regaló la colección de 200.000 rollos de pergamino a su esposa Cleopatra para compensarla por el incendio en Alejandría que había provocado la guerra contra Julio César unos años antes, y que dañó parte de la biblioteca egipcia. A la muerte de Marco Antonio, el emperador Augusto devolvió algunos de los rollos a Pérgamo, aunque su colección perdió importancia, ante el auge de otras bibliotecas.

Durante el reinado del emperador Adriano en el siglo II, una ciudadana romana, Flavia Melitene, casada con uno de los consejeros de Pérgamo, patrocinó una nueva biblioteca en Pérgamo, asociada al santuario de Asclepios, donde situó una estatua en homenaje al emperador.

EL TEMPLO DE DIONISOS

En Pérgamo Dionisos tenía el epíteto de Kathegemon (“El guía) y ya era adorado en el siglo III a.C., cuando los reyes Atálidas lo convirtieron en el principal dios de su dinastía. En el siglo II a.C. el rey Eumenes II ordenó construir un templo dedicado a Dionisos en el extremo norte de la terraza del teatro.

El templo de mármol está asentado en un podio de 4.5 m y es de estilo jónico. La fachada tiene cuatro columnas y se accede por una escalinata. Durante el reinado del emperador Caracalla en el siglo III el templo recibió una reconstrucción y reforma.

EL TEMPLO DE TRAJANO

En el siglo II se construye en la parte más elevada de la acrópolis de Pérgamo un templo dedicado a Zeus Philios y al emperador Trajano. El templo está asentado en un podio de 3 m en lo alto de una terraza. Es un templo de estilo corintio de 18 m de ancho, con 6 columnas en la fachadas y 9 columnas en los laterales. Al norte el espacio se cierra con una elevada stoa, mientras que en el este y el oeste se construyen muros sencillos, hasta que durante el reinado de Adriano se añaden nuevas stoas.

EL TEATRO

El teatro de Pérgamo fue construido en el siglo III a.C. y tiene espacio para unos 10.000 espectadores, con 78 filas de asientos y una altura de 36 m, siendo especialmente estrecho, debido a la dificultad del terreno donde está construido, sobre una terraza de unos 247 m.

No hay espacio para una orquesta circular de piedra, así que cuando es necesario, se construye un escenario de madera que se puede desmontar cuando no se realiza ninguna obra teatral. En el siglo I a.C. se añade un escenario de mármol, y en época romana se construyen otros teatros, uno en la ciudad nueva y otro en el santuario del dios Asclepio.

GIMNASIO

En el siglo II a.C. se construye un gran gimnasio en el sur de la Acrópolis sobre tres terrazas, dirigido principalmente a los niños. En el lado norte se construye un edificio de dos pisos, en el este un templo corintio y en la terraza del medio un estadio cubierto. También dispone de una palestra, y un salón de banquetes. En época romana se añade un templo jónico, un teatro y un complejo de baños.

SANTUARIO DE HERA

El rey Atalos II ordenó la construcción de un templo dedicado a Hera Basilea, que se encuentra al norte del gimnasio. Se trata de un templo dórico de 7x12 m sobre un podio de tres escalones. A su alrededor se construyó un santuario de traquita y mármol.

SANTUARIO DE DEMÉTER

El santuario de la diosa Deméter ocupa un espacio de 50x110 m al sur de la acrópolis, y fue construido en el siglo IV a.C por Filetaro, su hermano Eumenes y su madre Boa. Para acceder al recinto sagrado se accede desde el este, y en el centro se alza un templo jónico a la diosa de 6.45x12.7 m, con un pórtico corintio añadido durante el reinado del emperador Antonino Pío. El templo ha sido construido en mármol y bucrania.

En el este del recinto hay más de diez filas de asientos delante del edificio del norte para los participantes en los misterios de la diosa, con una capacidad para unos 800 iniciados.

SANTUARIO DE ASCLEPIOS

A 3 km al sur de la acrópolis en el valle de Pérgamo se encuentra el Asclepeion, un santuario dedicado al dios de la curación Asclepios, que fue construido en el siglo IV a.C. Para acceder a él se encuentra un camino de 820 m rodeado de columnas. En este lugar la gente con problemas de salud puede bañarse en el agua de la fuente sagrada y en los sueños de los pacientes el dios se aparece para decirles cómo curarse de sus enfermedades.

En el recinto sagrado hay varios edificios, incluyendo dos estoas, el templo de Asclepio, un centro de tratamiento, la fuente curativa, un pasadizo subterráneo, y una biblioteca.

En la gran puerta se encuentra la inscripción “Para la grandeza de los dioses está prohibida la entrada de la muerte en este lugar sagrado.” Los enfermos son examinados en la puerta y si se decide que no pueden curarse, no se les permite la entrada. Los enfermos más graves son sacados del Asclepeion y las mujeres no pueden dar a luz en el recinto.

La asistencia médica es gratuita, aunque se espera que los pacientes realicen ofrendas al dios en función de sus posibilidades. Algunos pacientes curados realizan ofrendas con la forma de la parte de su cuerpo que ha sido curada.

EL TEMPLO DE SERAPIS

A 1km al sur de la acrópolis de Pérgamo se construyó en el siglo I a.C. un templo dedicado a los dioses egipcios Serapis e Isis. Consiste en un edificio principal y dos torres redondas dentro de un enorme espacio sagrado. Las torres del templo flanquean el edificio principal y dispone de patios con estanques para realizar abluciones, flanqueados

por pórticos. El templo está sostenido por un enorme puente de unos 193 m, uno de los mayores de la antigüedad, construido durante el reinado de Adriano.

En el año 92 en el templo de Serapis tiene lugar uno de los primeros choques entre paganos y cristianos. Una turba furiosa captura a Antipas, el primer obispo cristiano de Pérgamo, y lo queman vivo delante del templo, convirtiéndolo en un mártir.

OTRAS CIUDADES IMPORTANTES

COLOFÓN

Según la leyenda, tras la Guerra de Troya el vidente Calcas consultó a un oráculo que le dijo que moriría cuando encontrara a un vidente mejor que él. Mientras regresaba a casa desde Troya se encontró con el vidente Mopso y los dos compitieron para ver quién era el mejor, pero Calcas no pudo igualar la habilidad de Mopso, que era hijo del dios Apolo, y murió.

Dos hijos de Codros, rey de Atenas, establecieron una colonia en el lugar, donde creció Colofón, la más poderosa de las ciudades jónicas, famosa por sus caballos y su prosperidad, hasta que el rey Giges de Lidia la conquistó en el siglo VII a.C. Comenzó entonces el declive de Colofón, que fue eclipsada por sus vecinas Éfeso y Mileto.

Tras la muerte de Alejandro Magno en el siglo IV a.C. la ciudad recibió a varios colonos atenienses que habían sido expulsados por el rey Perdiccas.

Colofón fue destruida en el siglo III a.C. por el rey Lisímaco, uno de los sucesores de Alejandro. La ciudad no consiguió recuperarse y perdió importancia. Su nombre fue transferido a su puerto, y la ciudad vieja quedó despoblada en el siglo I a.C.

CUMAS

Según la leyenda la ciudad fue fundada por la amazona Cime o Friconis, donde se asentaron eolios procedentes de la isla de Eubea que huían de las invasiones dorias hacia el 1050 a.C. Tras la Guerra de Troya llegaron nuevos colonos procedentes de Locris.

Cime prosperó y se convirtió en la más destacada de las ciudades eolias de la zona. Sus habitantes a menudo recibieron burlas por no cobrar impuestos a los barcos que utilizaban su puerto, que a menudo comerciaba con Grecia. Durante siglos los cimeos consiguieron mantener la paz con sus vecinos, sin participar en los conflictos locales salvo para su defensa. Mientras en el siglo VII a.C. muchas ciudades habían adoptado una forma de gobierno oligárquica, Cime consiguió mantener su democracia. Sin embargo, cuando el reino de Lidia se desmoronó en el siglo VI a.C., Cime quedó bajo el dominio de los persas, convirtiéndose en un importante puerto para la flota real persa.

En el siglo V a.C. Aristágoras de Cime rompió la neutralidad de la ciudad para rebelarse contra los persas, aliarse con los atenienses y liberar Jonia del dominio persa. Sin embargo, la revuelta de Cime fue aplastada y la ciudad fue sometida.

Sin embargo, tras la Batalla de Salamina, los habitantes de Cime se rebelaron con éxito y se unieron a la Liga de Delos en el 452 a.C. hasta que los elevados tributos de Atenas llevaron a abandonarla. En represalia, los atenienses saquearon la ciudad en el 408 a.C. Aprovechando los conflictos entre atenienses y espartanos, los persas recuperaron la ciudad en el siglo IV a.C., permaneciendo en su poder hasta la llegada de Alejandro Magno hacia el 334 a.C.

Después de la derrota del rey seléucida Antioco III, Cime se alió con Roma, convirtiéndose en una ciudad libre de impuestos, y en el año 133 a.C. fue incluida en la provincia romana de Asia, tomando el nombre de Cumas.

Los elevados impuestos de los romanos y un terremoto en el siglo 17 redujeron la importancia de la ciudad, que mantendría una posición discreta en los siglos siguientes hasta desaparecer en época del Imperio Bizantino.

HALICARNASO

Hacia el 1500 a.C. un asentamiento micénico estaba presente en el territorio de Halicarnaso. Sin embargo, la ciudad comenzó a ser construida hacia el año 1000 a.C. siendo una colonia dórica de las ciudades griegas de Argos y Trecén. Según la leyenda, su fundador fue Anthes, hijo de Poseidón, y al principio recibió el nombre de Céfira.

Formó parte de la Liga Dórica, pero fue expulsada en el siglo VII a.C. debido a un conflicto deportivo (un ciudadano de Céfira, Agasicles, se llevó el trípode que había ganado en los juegos triópicos en lugar de ofrecerlo al dios Apolo) y sus afinidades con sus vecinos jonios. Fue por esa época cuando adoptó el nombre cario de Halicarnaso. A principios del siglo V a.C. era gobernada por la reina Artemisia, que ganó fama como comandante naval en la Batalla de Salamina, aliada de los persas. Tras la derrota de los persas, las ciudades carias se liberaron temporalmente, pero en unas décadas volvieron al antiguo dominio. Su nieto Ligdamis II es conocido por haber perseguido a poetas y escritores, provocando que el historiador Herodoto abandonase su ciudad natal.

La dinastía de Artemisia fue derrocada por los lidios, que a su vez fueron conquistados por los persas, situando al rey Hecatomno y su familia como gobernantes de la satrapía de Caria. Su hijo Mausolo y su esposa y hermana Artemisia trasladaron la capital del reino a Halicarnaso. Sus artesanos ampliaron el puerto y lo fortificaron. En tierra se pavimentaron calles y plazas, y se construyeron nuevas viviendas. También se construyó un teatro griego y un templo dedicado al dios de la guerra Ares.

Artemisia y Mausolo invirtieron grandes sumas en embellecer la ciudad y cuando Mausolo murió en el 353

a.C., su esposa comenzó la construcción de una tumba magnífica, y los artesanos continuaron la construcción después de su muerte hasta completarla, que fue considerada una de las Siete Maravillas del Mundo y recibió el nombre de Mausoleo.

La dinastía de Hecatomno continuó hasta que en el año 335 a.C. un persa llamado Oronbates, yerno del rey Pixodaro, recibió el gobierno de la satrapía de Caria del rey Darío III de Persia.

En el año 334 a.C. Alejandro Magno puso sitio a la ciudad de Halicarnaso, que fue incendiada por los persas en retirada, y como nueva gobernante situó a la reina Ada, hermana del rey Pixodaro, y que contaba con el favor del pueblo. No mucho después de la muerte de Alejandro Magno el faraón Ptolomeo II de Egipto ocupó la ciudad, construyendo un gimnasio como regalo a los ciudadanos.

Sin embargo, la ciudad nunca llegó a recuperarse del todo del incendio del siglo IV a.C. Fue ocupada por los romanos en el siglo II a.C. sin apenas resistencia, y en el siglo I a.C. se encontraba casi desierta. En las proximidades se construyó un pequeño asentamiento romano llamado Petronium.

ILIÓN (TROYA)

Desde el 3000 a.C. Troya comenzó siendo un asentamiento mercantil, debido a su posición estratégica en las rutas comerciales entre el Mar Egeo y el Mar Negro, entre Asia y Europa. Sin embargo, la ciudad antigua fue saqueada y destruida por un terremoto, después de que los griegos entraran en conflicto con el rey Príamo de Troya, un evento que sería registrado en los poemas de Homero.

Sin embargo, la ciudad no murió, sino que fue reconstruida, pero sus habitantes terminaron abandonándola. Hacia el año 750 a.C. llegaron griegos eolios procedentes de Beocia, que fundaron una nueva ciudad llamada Ilión y establecieron un santuario dedicado a la diosa Atenea. Como emplazamiento de la Guerra de Troya, la ciudad pronto atrajo peregrinos y visitantes ilustres, especialmente en torno a la tumba de los héroes Aquiles y Patroclo.

En el año 480 a.C. el rey persa Jerjes se detuvo en el santuario de Atenea y realizó un sacrificio de 1.000 reses antes de emprender la conquista de Grecia, pero tras su derrota, Ilión se convirtió en parte de las posesiones de la ciudad griega de Metilene, hasta que fue liberada por Atenas en el 427 a.C. e incorporada a la Liga de Delos. Los espartanos liberaron Ilión de la influencia ateniense en 411 a.C. y el general Mindaros realizó sacrificios y donaciones al santuario de Atenea. De esta manera Ilión quedó bajo el gobierno del rey Zenis y sus descendientes, que la administraron en nombre del sátrapa persa Farnabazos, pero apenas unos años después los espartanos regresaron y derrocaron a la familia real. Por la Paz de Antalcidas en el año 387 a.C. Ilión pasó de nuevo al dominio persa, pero los atenienses regresaron en el año 359 a.C. y liberaron de nuevo la ciudad.

En el año 334 a.C. Alejandro Magno llegó a la ciudad e hizo sacrificios a los héroes de Troya, y declaró la ciudad libre de impuestos y emprendió reformas en el templo de Atenea. En el año 311 a.C. Antígono Monofthalmo creó la nueva ciudad de Antígonia Troas uniendo varias ciudades de la Tróade, prometiendo respetar su autonomía y libertad. Esta nueva unidad de la Tróade se mantuvo durante el siglo I a.C., llegando a incluir las ciudades de Mírla y Calcedonia, gobernada por un consejo de las ciudades. El propósito principal era mantener los festivales a la diosa Atenea, que atraían a numerosos peregrinos y financiar nuevos proyectos de construcción, como un teatro y una expansión del santuario.

Nominalmente la Tróade pasó al reino de Lisímaco, y posteriormente al Imperio Seléucida en el 281 a.C. sin verse involucrada en los conflictos, pero en el año 278 a.C. los gálatas invadieron Anatolia y saquearon la Tróade a su paso. Los reyes Seléucidas mantuvieron buenas relaciones con las ciudades de la Tróade y ayudaron en la reconstrucción.

Antígonia Troas fue destruida por el general romano Fimbria en el año 85 a.C. en su guerra contra su rival Sila. Ese mismo año Sila proporcionó donativos y beneficios a la ciudad por su lealtad para su reconstrucción, adoptando el nombre de Ilium. Sin embargo, a pesar de su posición favorecida, la ciudad se mantuvo en una situación ruinoso durante muchos años, siendo atacada por piratas y no disponiendo de fondos para celebrar el festival de Atenea. Otros generales romanos como Pompeyo y Julio César renovaron los beneficios de Ilium.

Durante el reinado del emperador Augusto, que visitó Ilium en el año 20 a.C., la ciudad fue renovada, pero se trataba de un asentamiento discreto que no floreció hasta el siglo IV, sin embargo, volvió a declinar gradualmente durante el Imperio Bizantino.

LAODICEA

La ciudad de Laodicea se encuentra situada en una colina entre los valles de los ríos Asopo y Capro, que son afluentes del río Lico. En sus orígenes fue llamada Dióspolis (“Ciudad de Zeus”) y posteriormente Rodas. Sin embargo en el siglo III a.C. la ciudad se encontraba bajo el dominio del Imperio Seléucida y el rey Antíoco II Theos renombró la población en homenaje a su mujer Laodice. Se encuentra a 10 km al sur de Hierápolis y a 160 km al este de Éfeso.

Al principio Laodicea no era un lugar muy importante, pero pronto comenzó su prosperidad. En el año 188 a.C. la ciudad pasó al reino de Pérgamo y en el año 133 a.C. quedó bajo el dominio romano, beneficiándose de su posición en una ruta comercial, en el que se realizaban importantes transacciones y cuyo principal producto de comercio era la lana negra. La prosperidad atrajo interés por la ciencia y el arte, y también permitió la acuñación de su propia moneda.

La ciudad fue afectada por sucesivos terremotos, especialmente el que se produjo durante el reinado de Nerón en el año 60, que la destruyó por completo. Los laodiceos rechazaron la ayuda imperial y reconstruyeron la ciudad con

sus propios medios. Entre los principales dioses de la ciudad se encontraban Zeus, Apolo y Asclepios.

Muchos de los habitantes de Laodicea son judíos, descendientes de las familias trasladadas a Frigia desde Babilonia por el rey Antíoco III el Grande. Cada año la población judía enviaba 9 kg de oro como donativo para el templo de Jerusalén.

MILETO

Mileto es una ciudad muy antigua, que se benefició desde época temprana del comercio con la isla de Creta hacia el 2000 a.C. y fueron los cretenses quienes fundaron y fortificaron la ciudad. Ya aparece mencionada en los registros de los hititas.

Desde 1450 a.C. la ciudad se convirtió en una fortaleza micénica, apoyando una rebelión contra los hititas de la cercana Assawua. En represalia los hititas conquistaron la ciudad, arrasándola en parte y construyeron una nueva fortaleza. Durante la Guerra de Troya se convirtió en una aliada de los troyanos, sin embargo, fue destruida de nuevo en el siglo XII a.C. Según la leyenda, los jonios habrían matado a todos los hombres de Mileto y se casaron con sus viudas, convirtiéndola en parte de la Liga Jonia.

En el siglo VII a.C. Mileto estableció una alianza con la ciudad griega de Megara, actuando bajo la dirección del oráculo de Apolo de Delos. Hacia el 600 a.C. la ciudad fue amenazada por el reino de Lidia, pero el tirano Trasíbulo consiguió mantener su independencia, convirtiéndose en un importante centro de filosofía y ciencia, además de construir un poderoso imperio marítimo con sus colonias.

Cuando el rey Ciro de Persia derrotó a los lidios a mediados del siglo V a.C., también conquistó Mileto y Jonia. En el año 499 a.C. el tirano Aristágoras de Mileto se convirtió en el líder de la revuelta jonia contra los persas, que aplastaron la rebelión y castigaron a la ciudad vendiendo como esclavos a todas las mujeres y niños, matando a todos los hombres y convirtiendo a los jóvenes en eunucos, asegurándose de que no volviera a nacer ningún ciudadano de Mileto, un hecho que conmocionó al mundo griego.

En el año 479 a.C. los griegos derrotaron a los persas en la Batalla de Platea y Mileto fue liberada del dominio persa. Durante esta época la ciudad fue restablecida por milesios que habían huido o sobrevivido en las colonias. La nueva ciudad fue diseñada por el arquitecto Hipodamas. Sin embargo, los persas recuperarían el control de Mileto y toda Jonia en el año 387 a.C., tras la Paz de Antálcidas.

En el año 334 a.C. el ejército de Alejandro Magno liberó Mileto del dominio persa, junto con el resto de Anatolia, que quedó bajo el control conjunto del gobernador Ptolomeo de Caria y el sátrapa Asandro. En el año 312 a.C. el general macedonio Antígono Monoftalmo envió a sus lugartenientes Dócimo y Medeio para liberar Mileto y restaurar el gobierno democrático. Después de la muerte de Antígono en el 301 a.C., Mileto mantuvo buenas relaciones con el Imperio de Seleuco y sus sucesores, que realizaron donaciones al santuario de Dídima y devolvieron la estatua de Apolo que había sido robada por los persas.

Sin embargo, no terminaron los problemas para Mileto, situada entre los enfrentamientos entre los generales sucesores de Alejandro Magno. El rey Lisímaco se apoderó de la ciudad y la mantuvo hasta el año 281 a.C., cuando fue derrotado por el rey Antíoco II de los Seléucidas. En el año 279 a.C. el faraón egipcio Ptolomeo II Filadelfo conquistó la ciudad y permaneció durante varias décadas bajo el dominio de Egipto, entrando en un período de esplendor que la convirtió en un centro de arte y ciencia.

Cuando los romanos adquirieron el reino de Pérgamo en el 133 a.C., Mileto mantuvo su situación como ciudad independiente, aunque entró en conflicto con otras ciudades por derechos de navegación. El emperador Augusto visitó Mileto en el año 19 a.C. se levantó un templo dedicado al emperador y el dios Apolo. Otro templo imperial fue contruido durante el reinado de Calígula y todas las calles fueron pavimentadas y la ciudad extendida con nuevos edificios en el siglo II, entre ellos un teatro de 15.000 espectadores.

Mileto no escapó a la decadencia provocada por terremotos e invasores bárbaros, aunque resistió mejor que otras ciudades, adquiriendo gran importancia durante la época del cristianismo.

SAMOS

Desde la antigüedad la isla de Samos era conocida por ser un centro de cultura de los jonios, por sus vinos y su cerámica roja. Su edificio más famoso era un templo jónico dedicado a la diosa Hera, el Heraion. La ciudad de Samos había sido fundada hacia el siglo X a.C. por Epidauro de Argos.

Hacia el siglo VII a.C. se había convertido en una de las ciudades jónicas más importantes, debido a su posición en las rutas comerciales, exportando tejidos adquiridos en Asia. Los samios también establecieron relaciones comerciales con el Mar Negro, Egipto y Cirene, convirtiéndose en rival de la ciudad de Mileto. Consiguió resistir el avance de los persas gracias a su poderosa flota y alianza con los egipcios.

La rivalidad entre Mileto y Samos terminó provocando la guerra, en la que vencieron los milesios, pero en el siglo VI a.C. el aislamiento de Samos le permitió evitar los ataques de los persas. En el año 535 a.C. el tirano Polícrates tomó el poder, protegiendo la isla de los ataques persas y embelleciendo la ciudad con obras públicas. A su muerte los persas consiguieron conquistar la isla, destruyendo la ciudad en parte, por lo que se unirían en el año 499 y en el 479 a.C. a las sucesivas rebeliones de las ciudades jónicas.

Tras la derrota de los persas en las Guerras Médicas, Samos se unió a la Liga de Delos y se alió con Atenas, ocupando una posición privilegiada. Sin embargo, en el año 440 a.C. tras un desencuentro a favor de Mileto, los samios decidieron abandonar la liga. Después de un prolongado asedio por parte de los atenienses se vieron obligados a

rectificar y a pagar los daños causados.

Durante la Guerra del Peloponeso Samos se alió con Atenas contra Esparta, apoyando a la flota ateniense, manteniendo su lealtad a pesar de la derrota de los atenienses, apoyando a los demócratas expulsados de la ciudad. Los espartanos ocuparon Samos hacia el 404 a.C. e impusieron el gobierno de una oligarquía. Tras la retirada de los espartanos recuperaron brevemente la independencia, antes de ser sometidos de nuevo por los persas, aunque los atenienses conseguirían recuperar la isla en el 366 a.C.

Tras la muerte de Alejandro Magno la isla de Samos fue disputada por macedonios y egipcios, quedando en manos del faraón Ptolomeo II en el 275 a.C. En el año 189 a.C. los romanos la cedieron a su aliado, el reino de Pérgamo, que pasaría a constituir la provincia romana de Asia. Samos se rebeló sucesivamente contra el dominio de Roma y perdió su autonomía en el 88 a.C. por haber apoyado al rey Mitridates del Ponto, que no recuperaría hasta el siglo I. De todas maneras, la ciudad continuó prosperando y compitiendo con Esmirna y Éfeso por ser la primera ciudad de Jonia. En época romana se construyó un santuario de curación y una fábrica de cerámica.

SARDES

Según la leyenda, la ciudad de Sardes fue fundada hacia el 1220 a.C. por Agrón, hijo de Heracles, que estableció una dinastía que terminó con Candaules en el 716 a.C., que fue derrocado por el rey Giges, que dio comienzo a la dinastía Mermnáda y terminó con Creso en el 546 a.C. Al margen de la leyenda se convirtió en la capital del poderoso reino de Lidia en el siglo VIII a.C. La ciudad fue conquistada y saqueada en varias ocasiones, por los cimérios en el siglo VII a.C., por los persas en el VI a.C., por los atenienses en el V a.C. y por el rey seléucida Antíoco III el Grande a finales del siglo III a.C. En Sardes durante el dominio persa se construyó el final del Camino Real que comenzaba en Persépolis.

Durante el período del reino de Lidia, Sardes era una ciudad de producciones artesanales. La industria más importante era la del tejido y la elaboración de delicadas alfombras de lana. En el río Pactolo fluían arenas de oro, que dieron lugar a la fabulosa riqueza del rey Creso, bajo cuyo reinado se desarrolló la metalurgia, y también el acuñado de monedas en función de la pureza de su metal. La principal divinidad de la ciudad era la diosa Artemisa.

En el año 17 la ciudad fue destruida por un gran terremoto, pero fue reconstruida con la ayuda de un donativo de diez millones de sestercios del emperador Tiberio, y quedó exenta del pago de impuestos durante cinco años. Tras su recuperación continuó prosperando mediante el comercio, que se mantuvo hasta el siglo IV cuando al convertirse Constantinopla en la gran capital del Imperio Romano se creó un nuevo sistema de rutas comerciales que dejó a Sardes al margen.

EL CULTO DE CIBELES

Cibeles es una diosa surgida en la península de Anatolia, cuyo nombre posiblemente signifique “Madre de la Montaña”, y cuyo culto posiblemente se remonte al período Neolítico. Se convirtió en la diosa nacional del reino de Frigia, y los colonos griegos la adoptaron y extendieron por Grecia y sus colonias en el siglo VI a.C., mezclando su culto con el otras diosas como Gaia, Rea, Artemisa o Démeter, asociada con las montañas, las murallas, la naturaleza fértil y los animales salvajes, especialmente los leones y halcones. En Roma su culto fue adoptado durante la guerra contra Cartago a finales del siglo III a.C., cuando los oráculos recomendaron traerla como aliada en la guerra, y a través de Roma su culto se extendió por el Imperio como la Magna Mater.

Existe constancia de su culto en la ciudad de Magnesia, donde se encontraba una imagen muy antigua de la diosa tallada en una enorme roca, que según la leyenda había sido esculpida por Broteas, hijo de Tántalo. Pesinunte, en Frigia, era una ciudad sagrada gobernada por los sacerdotes de Cibeles y se adoraba una piedra negra que fue llevada a Roma en el año 204 a.C. para establecer su culto y que la diosa ayudara a los romanos en su guerra contra Cartago.

En Roma en marzo se celebraba la Hilaria o “Semana sagrada de la diosa”, desde los idus hasta final de mes.

El 15 de marzo era el Canna Intrat, el “Día de los juncos”, el día del nacimiento de Attis, cuando era descubierto entre los juncos del río Sangario por unos pastores o por la propia Cibeles. En este día se cortaban juncos y llevaban en procesión.

El 22 de marzo era el Arbor Intrat, el “Día del árbol”, conmemorando la muerte de Attis debajo de un pino. En este día se cortaba un árbol y se colgaba una imagen del dios del mismo, llevándolo al templo de Cibeles entre lamentos. Seguían tres días de luto.

El 23 de marzo el árbol permanecía a los pies del altar de Cibeles, y los sacerdotes golpeaban escudos de bronce y hacían sonar trompetas.

El 24 de marzo era el Dies Sanguinis, el “Día de la sangre”, una jornada frenética en la que los devotos se flagelaban o hacían cortes para salpicar los altares y la imagen de Attis con su sangre. Algunos incluso llegaban a castrarse, normalmente para ser iniciados entre los galli.

El 25 de marzo era el Hilaria, el “Día de la alegría”, cuando Attis renace, liberado del Hades.

El 26 de marzo era el Requietio, el “Día del descanso.”

El 27 de marzo era el Lavatio, el “Día del lavado.” La piedra o imagen sagrada de Cibeles era sacada en procesión hasta un arroyo, donde era lavada por un sacerdote vestido de rojo.

El 28 de marzo era el Initium Caiani, el “Día del inicio,” en el que los nuevos devotos recibían iniciación en los misterios de la diosa.

La Megalesia o festival de la Magna Mater se celebraba el 4 de abril, el aniversario de su llegada a Roma. El festival incluía obras de teatro y otros entretenimientos basados en temas religiosos. El 10 de abril la imagen de la diosa se sacaba en procesión y se celebraban carreras de cuádrigas en su honor, así como sacrificios y juegos. En la procesión participaban guerreros danzantes con yelmos de tres plumas, chocando sus escudos, acompañados de los galli, los sacerdotes de la diosa, vestidos de amarillo y con el cabello largo. A lo largo de la procesión se derramaban pétalos de flor y se quemaba incienso.

A medida que el Culto de Cibeles se extendía, el culto frigio original comenzó a recibir añadidos en Grecia y Roma. La autocastración era el sacrificio habitual entre quienes pretendían acceder al sacerdocio, pero también se hicieron habituales el tauróbolo y el crióbolo, sacrificio de un toro o de un carnero, respectivamente. Habitualmente un sacerdote se metía en un foso bajo una plataforma de madera sobre el que sus ayudantes o discípulos sacrificaban un toro o un carnero utilizando una lanza sagrada, derramando su sangre sobre el foso.

LOS GALLI

Asociado al culto de Cibeles se encontraba el de su amante Attis, que puede haber sido en origen el título de los sacerdotes o reyes de Frigia. Attis es presentado como el fundador del sacerdocio de Cibeles. Según los mitos, Attis era un hermoso pastor, amado por la diosa Cibeles, pero su belleza atrae la atención de un rey que lo secuestra e intenta violarlo. Attis se rebela y castra al rey y a su vez es castrado como castigo por el rey agonizante. Los sacerdotes de Cibeles encuentran a Attis agonizando bajo un pino; muere y lo entierran, castrándose en homenaje en sus ritos a la diosa. Los sacerdotes de Cibeles o galli son tratados en femenino en los textos. Se cree que su castración voluntaria al servicio de la diosa les proporciona poderes proféticos.

La ciudad de Pesinunte, en Frigia, donde se encontraba el principal templo de Cibeles, era una teocracia, cuyos sumos sacerdotes se sucedían mediante la adopción. El líder de los galli era conocido como "Attis" y su sucesor como "Battakes." Su influencia política era considerable; en el año 189 a.C. los galli predijeron la victoria de Roma sobre los gálatas y quizás en reconocimiento, al año siguiente el senado romano proporcionó a Pesinunte nuevos territorios y exención de impuestos. En el año 103 a.C. un Battakes visitó Roma, donde su presencia resultó muy destacada. El senado lo apoyó y cuando un tribuno de la plebe, que se había opuesto violentamente a que se dirigiera al senado, murió de fiebre, el poder de la Magna Mater quedó demostrado.

A pesar del respeto que recibían, debido a su condición de eunucos los galli no tenían derecho a la ciudadanía romana ni a la herencia; técnicamente vivían de las donaciones y limosnas de sus fieles. Durante unos pocos días al año, durante la Hilaria y la Megalesia, se les permitía pedir dinero en las calles, que normalmente hacían a cambio de leer la fortuna. Ningún ciudadano romano, ni siquiera un esclavo, podía castrarse en honor a la diosa. Para proporcionar al culto cierta protección civil, se crearon varios cargos que eran ocupados por no eunucos. El emperador Claudio introdujo en el culto de Cibeles en Roma la figura del Archigallus, un sumo sacerdote que no era eunuco y podía ser ciudadano romano.

Los nuevos galli normalmente eran iniciados en la Semana Santa de Cibeles, especialmente en el Día de la sangre. Algunos galli se dedicaban al culto de Cibeles durante toda su vida, pero otros mantenían relaciones con parientes y amigos y finalmente se retiraban del servicio. Tras su iniciación se vestían con ropas femeninas, normalmente de color amarillo, se cubrían el pelo y utilizaban pendientes. También se dejaban el pelo largo y lo aclaraban, además de utilizar maquillaje.

MEDICINA GRIEGA

La antigua medicina griega consistía en una recopilación de teorías y prácticas que cambiaban en función de la ideología y experiencia, mezclando lo físico y lo espiritual. Los antiguos griegos creían que la salud era afectada por los cambios en los humores del cuerpo, la localización geográfica, la clase social, la dieta, el carácter, las creencias y la mente. En los tiempos más antiguos los griegos creían que las enfermedades eran "castigos de los dioses" y por lo tanto su curación era un "don de los dioses." Con el tiempo estas teorías divinas fueron sustituidas por experiencias basadas en lo físico.

HIPÓCRATES

Hipócrates fue un médico del siglo V a.C., nacido en la isla griega de Cos, que es considerado el padre de la medicina griega. Creía que las enfermedades tenían causas naturales, no eran provocadas por maleficios ni los dioses. Separó la medicina de la religión, afirmando que las enfermedades eran producto de factores ambientales, la dieta y los hábitos de vida. En las enfermedades que aparecen en su Corpus Hipocrático no aparece ninguna enfermedad mística. Aplicó los principios de los humores corporales (sangre, flema, bilis amarilla y bilis negra) considerando que su desequilibrio era la causa de la mayoría de las enfermedades.

Las antiguas escuelas médicas de Grecia estaban divididas entre Cnidos y Cos en el tratamiento de las enfermedades. La escuela de Cnidos se concentraba en el diagnóstico, sin casi nada de anatomía o fisiología debido a la prohibición de diseccionar humanos. La escuela de Hipócrates en Cos alcanzó mayor éxito asociando determinados tratamientos a determinados síntomas, permitiendo un gran avance en la medicina.

La medicina hipocrática se basaba en ayudar al paciente a curarse por sí mismo, considerando que el cuerpo contiene el poder de reequilibrar los cuatro humores y curarse, por lo que debía facilitarse este proceso. El descanso era

de vital importancia, así como el tratamiento amable y la higiene. Sólo agua o vino limpio debía usarse en las heridas, aunque los tratamientos “secos” eran preferibles. En ocasiones también se utilizaban bálsamos relajantes. Hipócrates también era reticente al uso de drogas en el tratamiento, prefiriendo el ayuno, y sólo utilizaba drogas en ocasiones muy concretas.

Hipócrates también trató la formación profesional de los médicos mediante la disciplina y la práctica rigurosa. Recomendó a sus discípulos que fuesen limpios y ordenados, honestos, tranquilos, comprensivos y serios, incluyendo recomendaciones para la colocación de los pacientes, el uso de los instrumentos y técnicas de vendaje. También dio importancia a la observación y documentación, anotando los hallazgos y síntomas de forma clara y objetiva, e incluso determinar cuándo el enfermo miente o se equivoca.

Además de sus tratados sobre distintos aspectos, la principal obra de Hipócrates es el Corpus Hipocrático, una colección de setenta textos médicos, que fue extendida por sus sucesores. De hecho, en muchas de las bibliotecas del mundo antiguo las obras médicas están clasificadas bajo el nombre de “Hipócrates.”

Las contribuciones de Hipócrates revolucionaron la práctica de la medicina, pero después de su muerte su avance se estancó. Tan reverenciada fue su figura que sus enseñanzas eran consideradas demasiado importantes para ser mejoradas y durante mucho tiempo no se realizaron avances significativos, y de hecho se produjeron algunos retrocesos.

GALENO

Aelio Galeno de Pérgamo fue un filósofo y médico del siglo II d.C., que desarrolló la medicina a través de la anatomía, fisiología, patología, farmacología y neurología. Hijo de Aelio Nicón, un arquitecto griego, Galeno recibió una profunda educación que complementó con frecuentes viajes en los que aprendió una gran variedad de teorías y descubrimientos médicos antes de asentarse en Roma, donde sirvió a varios aristócratas antes de entrar al servicio de la casa imperial.

La comprensión médica de Galeno se basaba en la teoría de los cuatro humores de sus predecesores, pero también aprendió y realizó varios descubrimientos a partir de la disección de cerdos y monos, debido a la prohibición de la disección humana en la época. Galeno aconsejó a sus estudiantes que recurrieran a los cuerpos de criminales o gladiadores muertos para conocer mejor el cuerpo humano.

Galeno se consideraba tanto médico como filósofo, mostrándose interesado entre los debates entre racionalistas y empiristas, defendiendo su uso de la observación directa y la disección para mejorar el conocimiento del cuerpo humano.

Entre las principales contribuciones de Galeno a la medicina se encuentra su obra sobre la circulación de la sangre. Fue el primero en reconocer la diferencia entre sangre oscura (venosa) y sangre brillante (arterial). También explica la diferencia entre nervios motores y sensibles. También desarrolló varios métodos de cirugía, especialmente en cerebros y ojos. También extendió la práctica de las sangrías en el Imperio Romano.

Además de las enfermedades del cuerpo, Galeno también trató las enfermedades de la mente, poniendo los fundamentos de la psicoterapia. En su obra “Sobre el diagnóstico y la cura de la pasión del alma” proporciona consejo para el tratamiento de problemas psicológicos, la revelación de pasiones y secretos oscuros y su curación. El terapeuta debe controlar sus pasiones antes de controlar las de sus pacientes, que son la causa de los problemas psicológicos que experimentan los enfermos.

En su época la reputación de Galeno era legendaria, y el emperador Marco Aurelio lo describió como “el primero entre los médicos y único entre los filósofos.” Algunos autores cristianos llegaron hasta el punto de referirse a Jesús como el “segundo y olvidado Galeno”. Su influencia sobre la teoría y práctica de la medicina continuaría durante muchos siglos, y a través de él la medicina griega recibió un proceso de recopilación y expansión.

LOS ASCLEPEION

En la mitología griega Asclepio era el dios de la medicina, hijo del dios Apolo y de la mortal Coronis. Su nombre significa “corte abierto” porque se dice que al nacer el dios Apolo tuvo que cortar el útero de su madre muerta para que naciera. Aprendió la medicina de su padre y el centauro Quirón. Según la Ilíada, Asclepio atendió a los soldados heridos de la Guerra de Troya. Terminó volviéndose tan hábil, especialmente en el arte de la cirugía, que fue capaz de devolver la vida a los muertos, por lo que a petición de Hades, dios de los muertos, el dios Zeus mató a Asclepios con un rayo. En represalia Apolo mató a los Cíclopes, artífices del rayo. Sin embargo, antes de morir Asclepios había tenido varios hijos e hijas, que extendieron las artes de la medicina. Con el tiempo Asclepios sería divinizado y se creó un culto en torno a su persona.

Los templos de Asclepios recibieron el nombre de Asclepeion y también eran centros de curación que se extendieron por el mundo antiguo. Además de los templos para el culto al dios también incluían espacios controlados para la curación, y en ellos se practicaban las teorías médicas de la época.

Por lo general los tratamientos se basaban en la promoción de estilos de vida saludables, enfatizando las necesidades espirituales. El tratamiento preliminar para la admisión era la catarsis o “purificación”, que consistía en una serie de baños purificativos y purgas, acompañados de una dieta que duraba varios días. Otra de sus prácticas habituales era la *incubatio* o “sueño del templo”, en el que los pacientes dormían en el templo con la esperanza de recibir la visita de Asclepios o uno de sus hijos en sus sueños, que les dirían lo que necesitaban para su curación. Los sacerdotes interpretaban los sueños y prescribían la cura, a menudo con una visita a los baños o a un gimnasio.

Pero además de estos métodos espirituales, también se utilizaban otros métodos más físicos, utilizando la cirugía y el opio como anestesia. Los Asclepeion también solían disponer de escuelas de formación médica, y en estos lugares recibieron formación Hipócrates, Galeno y otros médicos de la antigüedad.

OTRAS FIGURAS IMPORTANTES

HERÓDOTO

Heródoto de Halicarnaso fue un historiador griego del siglo V a.C. Vivió en la ciudad de Halicarnaso hasta que su familia participó en un levantamiento contra el tirano Ligdamis y se vio forzado a emigrar, viajando por el mundo antiguo a Egipto, Fenicia e Italia entre otros lugares. Habitualmente se le considera el primer autor que trata temas históricos utilizando un método de investigación, recopilando materiales y criticándolos en un sistema narrativo. A menudo se lo considera como “El padre de la Historia”, aunque incluso en la antigüedad muchos lo criticaron de escribir “historias de entretenimiento” y recoger leyendas y anécdotas ficticias. Sin embargo, gran parte de su información ha sido confirmada posteriormente por historiadores y arqueólogos.

Habitualmente se considera que Herodoto escribió sus obras para leerlas ante un público, normalmente en festivales sagrados de Anatolia y Olimpia.

PITÁGORAS

Pitágoras nació en el siglo VI a.C. en la isla de Samos, hijo de un mercader de gemas. Durante su vida Samos era un próspero centro comercial y cultural entre Grecia y Asia. Fue contemporáneo de filósofos como Anaximandro, Anaxímenes y Hecateo, que vivían en Jonia, donde recibió su formación de maestros griegos y egipcios.

Mientras se encontraba en Samos Pitágoras fundó una escuela conocida como el “semicírculo”, donde los sabios debatían temas de interés público. La escuela adquirió tanta fama que acudieron discípulos de toda Grecia. El propio Pitágoras vivía en una pequeña casa privada donde estudiaba y en ocasiones debatía con unos pocos discípulos escogidos. Finalmente, sobrepasado por sus seguidores, se marchó a la colonia griega de Crotona, en el sur de Italia. Allí se casó con Theano, una dama cretense con la que tuvo varios hijos, y su propia mujer se convirtió en una de sus discípulas.

Pitágoras enseñó varias doctrinas místicas, entre ellas la existencia del alma inmortal y la armonía de la naturaleza de los astros. Sin embargo es más conocido por su contribución a las matemáticas, que desarrolló con propósitos místicos, dándole un significado a cada cifra. El uno era el origen de todo, el dos representaba la materia y el tres el número ideal que simbolizaba principio, mitad y fin, que podía utilizarse para definir un triángulo, el símbolo del dios Apolo.

Ya en vida a Pitágoras se le atribuyeron muchos milagros y hechos sobrenaturales, poseedor de una flecha mágica que le había proporcionado el dios Apolo y que le permitía volar largas distancias. También se le atribuye la capacidad de hablar y amansar a los animales, e incluso que realizó un viaje al inframundo.

LA ESCLAVITUD EN EL MUNDO GRIEGO

La esclavitud era un elemento aceptado del mundo antiguo, considerándose una práctica natural e incluso necesaria, aunque algunos filósofos como Sócrates la cuestionaban; los estoicos escribieron la primera condena registrada de la esclavitud.

El principal uso de los esclavos se encontraba en la agricultura, pero también se utilizaban como trabajadores en las minas y canteras de piedra, así como en el uso doméstico. Constituían una parte considerable de la población de las grandes ciudades, estando presentes en la mayoría de hogares, salvo los más pobres. En algunas casas podían llegar a trabajar hasta 200 esclavos. En Éfeso se estima que durante la época romana vivían unos 60.000 esclavos, casi una cuarta parte de la población de la ciudad.

La guerra, la piratería y el bandidaje eran las principales fuentes de abastecimiento de esclavos, y en ocasiones ciudades enteras también eran esclavizadas, por lo que la presencia de esclavos griegos causaba cierta incomodidad. Algunos generales incluso se negaban a esclavizar a sus compatriotas y algunas ciudades pactaron para prohibir esa práctica: a mediados del siglo III a.C. la ciudad de Mileto accedió a no esclavizar a ningún ciudadano de la ciudad cretense de Knossos y viceversa. Por otra parte, emancipar a una ciudad que había sido reducida a la esclavitud proporcionaba gran prestigio.

Realmente la piratería proporcionaba el mayor suministro de esclavos, pues continuaba en tiempos de paz. Piratas y bandidos exigían rescate cuando la posición de sus víctimas lo valía, pero si no se podía o no se proporcionaba rescate, los cautivos se vendían a los esclavistas. Algunos lugares se especializaban en este tipo de piratería, como Acarnia, Creta y Etolia. Durante el período helenístico los cilicios se ganaron fama como piratas, así como algunos pueblos montañoses. A medida que Roma extendía sus fronteras introdujo una regulación del comercio de esclavos, aunque las limitaciones eran ligeras, y hacia el siglo I a.C. los romanos habían erradicado la piratería en el Mediterráneo en casi su totalidad, para proteger las rutas comerciales.

Los principales centros de venta de esclavos del mundo antiguo se encontraban en Éfeso, Bizancio y en la lejana Tanais, en la desembocadura del río Don. Algunos esclavos “bárbaros” eran cautivos de guerra o de la piratería,

pero otros eran vendidos por sus padres. Algunos pueblos eran reconocidos como su valor como esclavos, como los escitas y los tracios. La nacionalidad también era importante para los compradores por la práctica de no concentrar demasiados esclavos de un mismo origen en un mismo lugar para limitar el riesgo de revueltas. Algunos pueblos también eran considerados más productivos en la esclavitud que otros. Los compradores también recibían cierta garantía sobre los defectos latentes, si por ejemplo resultaba que el esclavo tenía algún defecto o enfermedad del que no había sido advertido.

El precio de los esclavos variaba en función de su habilidad y también de la cantidad de esclavos disponible. Los siglos IV a.C. y III a.C. fueron especialmente prósperos para este tipo de comercio. Durante el Imperio Romano, casi dos terceras partes de los esclavos de Roma procedían de Oriente o tenían nombres griegos.

La práctica de la manumisión de esclavos existía desde al menos el siglo VI a.C. Era suficiente con un procedimiento oral con testigos en un teatro o tribunal público. Para evitar desórdenes y confusiones, esta práctica fue prohibida y sustituida por un procedimiento más formalizado. Esta práctica se hizo más común en el siglo IV a.C., y las inscripciones abundan. La manumisión tenía lugar debido a un leal servicio o en tiempos de guerra, pero también se producía por conveniencia cuando un amo no quería hacerse cargo de esclavos enfermos o demasiado ancianos.

Para proporcionar la manumisión a menudo se requería que el esclavo pagase un equivalente a su valor. Y también podía producirse si el esclavo se “vendía” a un dios, y parte del dinero de su libertad era cedido a un templo, a menudo del dios Apolo. La libertad podía ser total o parcial, según el deseo del amo. En el primer caso el esclavo quedaba protegido contra cualquier intento de volver a esclavizarlo, y en el segundo quedaba vinculado por una serie de obligaciones a su antiguo amo. Una vez libre, el esclavo carecía de derechos de ciudadano, quedando al mismo nivel que los extranjeros.

La condición de los esclavos variaba en función de su trabajo: los esclavos de las minas y las *pornai* (prostitutas esclavas de burdel) vivían una existencia especialmente brutal, mientras que los esclavos que trabajaban para la administración pública disfrutaban de relativa independencia, o los que trabajaban como artesanos, comerciantes y banqueros. A cambio de un pago a su amo podían vivir y trabajar solos, lo que les permitía ganar algo de dinero para ellos, a veces lo suficiente para comprar su libertad.

Por otra parte, no hay registros de grandes revueltas de esclavos en el mundo griego, posiblemente debido a su dispersión, aunque se produjeron algunos episodios puntuales, como los 20.000 esclavos de las minas de Laurion, que aprovecharon la debilidad de Atenas en la Guerra del Peloponeso para rebelarse y huir. Los actos individuales de rebelión de esclavos eran más frecuentes, aunque raros. Los castigos también era rápidos y duros.

EL CRISTIANISMO EN ASIA

La religión cristiana comenzó a desarrollarse tras la muerte de Jesús, cuando sus primeros seguidores formaron una secta judía mesiánica durante el siglo I. Al principio los cristianos creían que la resurrección de Jesús era el comienzo del fin de los tiempos, pero pronto sus creencias cambiaron para esperar su segunda venida en un momento posterior.

Pablo de Tarso, que había perseguido a los primeros cristianos, se convirtió hacia el año 36 y comenzó a predicar no sólo entre los judíos, sino también a los gentiles de otras religiones. Según Pablo, los conversos gentiles estaban exentos de los mandamientos judíos, argumentando que estaban justificados y salvos por su fe en Jesús. Esto provocó un cisma gradual entre el judaísmo y el cristianismo, que se convirtió en una religión distinta con un seguimiento cada vez más predominante de los conversos gentiles.

Pablo emprendió varios viajes misioneros, que lo llevaron a la provincia romana de Asia. Visitó Éfeso y permaneció allí tres años, trabajando como tendero, como había hecho en otros viajes. Supuestamente realizó varios milagros, curando personas y expulsando demonios y también organizó la actividad de los misioneros a otros lugares. Después de ser atacado por varios artesanos y devotos de la diosa Artemisa de Éfeso tuvo que abandonar la ciudad para dirigirse a Grecia. En el camino de vuelta a Jerusalén también visitó la Tróade y Mileto, y posteriormente escribiría una carta dirigida a los cristianos de Éfeso. En el siglo IV surgió la leyenda de que María, madre de Jesús, habría pasado sus últimos días en Éfeso, debido a la presencia del apóstol Juan, que también había estado presente en Asia. También se dice que el apóstol Felipe también habría realizado su ministerio en Asia, siendo martirizado en Hierápolis, donde sus hijas continuarían su obra.

El apóstol Juan, además de un evangelio sobre la vida de Jesús, también escribió el libro del Apocalipsis en la isla de Patmos, donde había sido desterrado, mencionando siete iglesias en Asia. La comunidad cristiana de Esmirna fue dirigida por el obispo Policarpo, que supuestamente había conocido al apóstol en persona. El obispo Papias de Hierápolis y el obispo Antipas de Pérgamo también habían conocido el cristianismo a partir de Juan. En Tiatira existía una importante iglesia cristiana, pero según el Apocalipsis, los cristianos de Tiatira fueron seducidos por una profetisa llamada Jezebel, que los llevó a cometer inmoralidades sexuales y a comer ofrendas de los ídolos paganos. Los cristianos de la ciudad de Filadelfia sufrieron especialmente la persecución de los judíos locales.

En el siglo II en la provincia de Asia surgieron las primeras recopilaciones del canon bíblico cristiano y también se celebraron varios concilios. El obispo de Éfeso obtendría un lugar destacado como metropolitano de Asia., junto con los obispos de Antioquía, Jerusalén y Roma. Sin embargo, en el siglo IV, con el surgimiento del Patriarcado de Constantinopla, la importancia del obispado de Éfeso declinó, siendo desplazado por el arzobispado de Esmirna, su principal rival político.

En el año 431 tuvo lugar en Éfeso el Tercer Concilio Ecuménico, que reafirmó que María era la Madre de Dios

y terminó con la condena de Nestorio y su doctrina. En el año 449 tuvo lugar un controvertido concilio en la ciudad, convocado por el emperador Teodosio II y cuyas actas no fueron aprobadas, pues su objetivo era validar la doctrina monofisita de Eutiquio, sin embargo el Papa León de Roma rechazó la validez del concilio.

LOS VAMPIROS DE ASIA

Aunque se mencionan algunas figuras importantes de la Historia vampírica de Asia, se dejan deliberadamente muchos espacios en blanco para que cada Narrador introduzca sus propios personajes. Por otra parte, los dominios de Asia son una de las zonas más habitadas y frecuentadas del Imperio Romano, por lo que más allá de los clanes más numerosos se introducen ideas y sugerencias para introducir a personajes de todos los clanes. 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: Asia, bien como sus *parens* o los *fili* de los mismos. Aunque algunas figuras destacadas pueden aparecer como portavoces de los clanes, los personajes jugadores pueden adquirir relevancia como aliados, consejeros o figuras en la sombra que no quieren mostrarse de manera abierta.

OPTIMATES

LASOMBRA

Los Lasombra son el clan Optimate más numeroso en Asia por varias razones. La principal es su presencia histórica en la península de Anatolia, donde el dios del linaje compartió su sangre con varios chiquillos desde las noches más antiguas, incluso antes del Imperio de Hatti. Hay quienes dicen que la Magna Mater en realidad es sólo uno de los avatares de una de los hijos del dios, mientras que otros afirman que se abrió camino entre sus hermanos y reclamó su posición entre los dioses por sus propios medios. Sea como fuere, todavía hoy muchos Lasombra asiáticos son devotos de la Magna Mater, y muy especialmente de la diosa Artemisa de Éfeso, considerándose descendientes de su sangre. De hecho, varios Lasombra, especialmente en Éfeso, participan del culto a Cibeles y a Artemisa.

Por otra parte se dice que el propio dios o uno de sus hijos convirtió la isla de Thera en su santuario durante un tiempo, pero durante la Guerra contra los Titanes la isla quedó arruinada y los Lasombra se dispersaron por el Mediterráneo y el mundo griego. Entre estos chiquillos del dios se encontraban los antiguos Boukefos y Karobos. Muchos Lasombra también se dirigieron hacia el este, asentándose en el Imperio Persa e incluso más allá, encontrándose con otros Lasombra que habían recibido la sangre en las noches del Imperio de Hatti. Otros sintieron la llamada del mar, y acompañaron a los piratas griegos y cilicios en sus correrías.

Cuando el Imperio Romano ocupó la provincia de Asia, varios Lasombra fueron invitados a unirse al Senado Eterno de Roma. El propio Montano viajó a la provincia para convencer a sus compañeros de las ventajas que ofrecía el nuevo orden, y la mayoría aceptaron, viéndose recompensados. Sin embargo, muchos tuvieron que enfrentarse a otros vampiros asiáticos, especialmente a los Brujah, que los acusaban de traición.

Aunque presentes en la gran mayoría de los dominios asiáticos, los Lasombra destacan en el dominio de Éfeso, gobernado por uno de los suyos desde el siglo I a.C. Algunos Posidonios desearían no tener que compartir el dominio con otros clanes e incluso preferirían un gobernante menos “neutral”, pero el Princeps de Éfeso se ha mostrado como un protector implacable, que no ha dudado en poner los intereses de su dominio y de los vampiros que lo habitan por encima de la supuesta “lealtad” que debe a su clan. A pesar de estos roces, tener en sus manos el segundo dominio más importante del Imperio Romano es un logro, aunque para los más ambiciosos hasta cierto punto resulta una decepción, al no poder gobernar en solitario o no ser capaces de eclipsar la gloria de la ciudad de Roma.

Durante la época romana los Lasombra están presentes en todos los ámbitos sociales de Asia, aunque destacan en la administración romana y el comercio marítimo. Con el surgimiento del cristianismo, varios vampiros del clan son los primeros en percibir el potencial de la nueva religión, y a medida que se extiende, se encuentran muy bien situados en el poder eclesiástico, convirtiéndose en los principales poderes vampíricos de Asia en los últimos siglos del Imperio. Sin embargo, a medida que Constantinopla emerge en el nuevo orden, sus dominios se verán relegados de nuevo a un papel secundario.

Cneo Vespasio, Princeps de Éfeso (6ª Generación): Cneo Vespasio nació en una familia romana del ordo equestre durante el siglo III a.C. Su padre era un senador que había alcanzado su posición tras una distinguida carrera militar en la guerra contra Cartago y que había establecido su familia a una edad avanzada. Cneo admiraba a su padre y deseaba imitarle, por lo que cuando tuvo la oportunidad, se unió a las legiones romanas para comenzar su propio camino hacia la gloria.

Sin embargo, el destino tenía otros planes para él, y tras contraer una enfermedad quedó confinado en el lecho, débil y consumido, y a pesar de las advertencias de los médicos trató de continuar con su carrera militar, hasta que su propio padre le ordenó que se preocupara primero por su salud.

Para distraerle, su padre lo envió de viaje a Oriente, acompañando a un primo suyo que actuaba como diplomático y embajador para el senado de Roma. Sin embargo, se cruzó con un antiguo vampiro, quien percibió en él un espíritu inquieto y deseoso de probarse a sí mismo y decidió darle una oportunidad.

Su pater Zaratustra era un Lasombra de origen sirio que en vida había acompañado a los ejércitos de Alejandro Magno, y tras recibir la inmortalidad, había decidido viajar por el Mediterráneo durante un tiempo antes de regresar a

Antioquía. Su chiquillo le resultó útil para conocer Roma y a cambio le ayudó a desarrollar su poder. Cuando estuvo satisfecho, lo envió al Senado Eterno como su representante.

Cneo llegó a tiempo de participar en la última de las guerras contra Cartago, y tuvo la oportunidad de contemplar los horrores de la guerra en persona, quedando fascinado y a la vez horrorizado. A su regreso a Roma fue enviado con otros vampiros romanos a consolidar la influencia del Senado Eterno sobre la recién pacificada provincia de Asia.

Después de haber presenciado los horrores de la guerra Cneo deseaba algo de paz, y aunque tomó las riendas del gobierno de Éfeso con mano firme, pronto supo ganarse a los vampiros locales, especialmente a los del poderoso Culto de Cibeles. Más que gobernante se convirtió en un árbitro, equilibrando a los distintos clanes de no muertos y procurando que ninguna facción se hiciese demasiado poderosa para que amenazara con arrebatarse el poder, incluso otros miembros de su clan que lo consideraban demasiado débil y apático. Sin embargo, a medida que pasaba el tiempo, otros vampiros se dieron cuenta de que bajo su aparente neutralidad, el gobierno de Cneo resultaba estable, dejando que fueran otros clanes los que se enfrentaran y desgastaran en rencillas e intrigas. El propio Princeps viajaba a menudo a otros dominios y en ocasiones acompañaba a las legiones romanas, añorando la forma de vida del soldado. Estos viajes le permitieron permanecer a salvo cuando Éfeso fue invadida y saqueada por los godos, y dirigir a los ejércitos romanos contra los invasores.

En el siglo I Cneo descubre el cristianismo durante las predicaciones de Pablo de Tarso en Éfeso, y sintiéndose intrigado se acerca a la nueva religión, encontrando en ella la paz que necesita. En secreto, recibe el bautismo del Obispo Timoteo y desde la distancia protege a varios seguidores del nuevo culto, al mismo tiempo que se inicia en los misterios del Camino del Cielo. Cuando en el siglo IV el cristianismo se convierte en religión oficial en el Imperio Romano, Cneo anuncia su conversión y asume el nombre de Pablo Vespasio de Éfeso, enfrentándose a los vampiros paganos y contribuyendo a dar el toque de gracia al orden del Senado Eterno.

Pablo de Éfeso continúa siendo el Príncipe del dominio en los siglos siguientes, acompañándolo en su declive. Continúa protegiéndolo de los invasores, pero en el año 700 es destruido durante una incursión de los pueblos árabes. Nunca llega a abrazar chiquillos que continúen su legado, aunque varios Lasombra cristianos y seguidores del Camino del Cielo lo consideran un modelo.

Cneo tenía unos veinte años cuando fue Abrazado. Es un joven romano algo delgado y consumido por la enfermedad, con ojos grises y serios y cabello rizado y oscuro. Suele vestir con una toga de senador cuando ejerce audiencia como Princeps pero también suele utilizar una armadura de la legión romana en sus viajes. A pesar de su constitución delgada y consumida, desde que recibió el Abrazo se ha esforzado por fortalecer su cuerpo y disciplinarse en el manejo de las armas, por lo que ha dado más de una desagradable sorpresa a quienes creían que podían someterlo.

Helena Afrodisia (8ª Generación): Helena nació en las lejanas tierras de Escitia en el siglo II a.C., donde fue capturada por los incursores de un pueblo vecino y vendida como esclava en el mercado de Tanais, desde donde la llevaron a Bizancio. Su vida tranquila se vio alterada por los rigores de la esclavitud, pero consiguió hacerse fuerte y cuando vio la oportunidad, le clavó un cuchillo de cocina a su perverso amo y huyó sin mirar atrás, escondiéndose dentro de un templo de la diosa Afrodita.

Vivió durante meses oculta en el templo, saliendo solo de noche para robar algunas de las ofrendas del culto y alimentarse. Con el tiempo se volvió más atrevida, saliendo a las calles para robar y regresando con la luz del día.

Sin embargo, no estaba sola en el templo de Afrodita. Un antiguo vampiro llamado Ectoris se había enseñoreado del lugar y formado su propio culto. Desde las sombras, Helena observaba en silencio, fascinada y a la vez aterrizada por los no muertos.

Una noche Ectoris la miró directamente y le dijo que se acercara. A pesar de su terror, Helena sintió que su cuerpo no la obedecía y se sentía obligada a avanzar hacia el vampiro. Por suerte para ella, Ectoris se mostraba divertido por aquella ladronzuela que había sabido sobrevivir frente a la adversidad y al mismo tiempo vio en ella los rasgos de la diosa. Considerándolo una señal, le dio el Abrazo y el nombre de Helena.

A pesar de sus orígenes como esclava, demostró ser una alumna dispuesta, abrazando su oscuridad interior con gozo, sorprendiendo a su pater. Otros chiquillos de Ectoris se mostraban especialmente celosos y finalmente su pater le dio la libertad.

Durante un tiempo viajó sola, pero terminó instalándose en el dominio de Afrodisia. Los vampiros locales se encontraban debilitados tras la guerra contra Mitrídates y Helena se ganó la voluntad de los romanos, asumiendo la dirección del culto local a la diosa Afrodita y eliminando a posibles competidores. Había aprendido bien de su sire.

Helena gobierna como Princeps de Afrodisia durante siglos. Algunos Lasombra acuden a su liderazgo, especialmente en el siglo IV con el avance del cristianismo. Afrodisia continúa siendo un centro pagano hasta finales del siglo V y a pesar de que la nueva religión consigue imponerse y la ciudad cambia su nombre a Estaurópolis, el culto de Afrodita permanece en las sombras, bajo el liderazgo de Helena.

Sin embargo, la oposición de Helena y sus seguidores paganos a los vampiros de Constantinopla termina siendo su perdición. En los enfrentamientos entre vampiros paganos y cristianos termina siendo derrocada y diabolizada por una de sus descendientes, que ha abrazado los nuevos tiempos y se ha convertido al cristianismo.

Helena tenía unos dieciséis años cuando fue Abrazada. Es una belleza pálida, de largo cabello rubio, que procura parecerse todo lo posible a la estatua de la diosa Afrodita de su dominio. Sin embargo, rara vez se muestra, ocultándose bajo un manto de sombras, y sólo unos fieles elegidos han podido verla en todo su esplendor, a veces justo

antes de morir. Ante otros vampiros se muestra cubierta de largos mantos traslúcidos, dejando entrever su figura y haciendo resonar el tintineo de sus joyas.

MALKAVIAN

Los Malkavian estaban presentes en Anatolia desde época antigua, constituyendo una de las facciones vampíricas que introdujeron su influencia en el Culto de Cibeles y también en el Culto de Dionisos. Dos poderosos ancianos del clan incluso afirmaban ser avatares de esos dioses, ejerciendo su voluntad. Sin embargo, con el tiempo ambos dioses se dirigieron hacia el oeste con sus seguidores, prefiriendo los dominios griegos.

En un momento desconocido terminaron estallando rencillas entre ambos cultos, y los Malkavian de Cibeles se enfrentaron a los Malkavian de Dionisos. La batalla entre ambos dioses hizo temblar los dominios, pero finalmente Cibeles fue derrotada en el siglo IV a.C. En el proceso la influencia Malkavian en el Culto de Cibeles se desmoronó, dejando paso a otras facciones.

Con la llegada de los romanos en el siglo I a.C. algunos Malkavian llegaron entre los conquistadores, deseando recuperar la influencia que había tenido su clan dentro del Culto de Cibeles. Sin embargo los Capadocios, que se habían convertido en la facción más poderosa dentro del culto, los rechazaron, comenzando una serie de enfrentamientos que terminaron en el siglo II con la derrota de los Malkavian.

A pesar de su derrota los Malkavian siguen siendo una presencia importante en la provincia de Asia, aunque la mayoría son de origen autóctono. Muchos de ellos prefieren evitar los cultos religiosos decantándose por las innovadoras ideas de la ciencia y la filosofía.

Claudia Secunda, Princesps de Esmirna (6ª Generación): Claudia nació en el siglo III a.C. en Capua, y desde que era pequeña veía a los ancestros de su familia que le hablaban. Al principio su familia, unos terratenientes de Capua, reaccionó con incredulidad, creyeron que se trataba sólo de los juegos de una niña pequeña, pero con el tiempo se dieron cuenta de que era verdad, que la pequeña Claudia podía hablar con los espíritus de los difuntos.

La llevaron a un templo cercano, donde dejó sorprendidos a los sacerdotes con sus respuestas, y uno de ellos, un hombre anciano que reconoció el poder de Claudia, le enseñó lo que tenía que hacer y cómo interaccionar con los difuntos. Con el tiempo otros acudieron a consultarla, para saber sobre sus parientes muertos y adquirió fama de estar tocada por los dioses.

Un antiguo Malkavian vio el poder que había en ella y cuando fue a buscarla descubrió con sorpresa que Claudia, ya una anciana, le estaba esperando, tranquila y con serenidad. “No serás tú quien me lleve a la muerte”, le dijo, “sino aquélla a quien sirves.”

Y el vampiro, temeroso, se llevó a Claudia a Roma y la guió hasta la anciana Trifosa, una hechicera y vidente, que ya había hablado con Claudia en sueños y estaba preparada para darle la sangre.

Así Claudia ingresó en la Ordo Aenigmatis y aprendió al lado de su sire durante varios siglos. A veces la maltrataba y ponía a prueba la fortaleza de su mente, pero Claudia resultó airosa. Acompañó a Trifosa cuando se marchó a Cartago junto con otros congéneres, para poner fin a los ritos impíos que allí se celebraban y que amenazaban con destruir el mundo y tras contemplar las cenizas aún ardientes de la ciudad, decidió que nunca permitiría que se repitieran de nuevo. Así se convirtió en una cazadora de demonios.

Cuando el Senado Eterno decidió crear un triunvirato para administrar la nueva provincia de Asia, Claudia fue elegida como representante de los Malkavian de Roma. Aunque tenía poco en común con sus compañeros colaboró de manera correcta con ellos y recibió el dominio de Esmirna. Allí convocó a varios miembros de su clan y juntos comenzaron a perseguir a varios Malkavian que formaban parte del Culto de Cibeles, y que habían caído en el infernalismo. Otros vampiros interpretaron su caza como un intento de tomar el poder dentro del culto, y otras facciones la vieron como una amenaza, especialmente los Capadocios.

Claudia y sus aliados continuaron acosando al Culto de Cibeles hasta que en el año 122 fue atacada por un demonio que la poseyó. Para librarse de él y haciendo acopio de su fuerza de voluntad salió de su refugio durante el día y dejó que los rayos del sol la consumieran. Tras su muerte, la mayor parte de sus seguidores se desbandaron para continuar la guerra contra los infernalistas en otros lugares.

Claudia era una anciana de unos setenta años cuando fue Abrazada. A pesar de su edad, mostraba el porte digno de una matrona romana: alta espigada, con unos ojos fríos y el pelo recogido bajo una peluca oscura, con una larga túnica gris y joyas de plata.

Nota: El trastorno de Claudia se manifiesta como un distanciamiento y falta de empatía. Es capaz de ver a los muertos y de manera inconsciente se parece a ellos, mostrando una aterradora falta de emociones y dando poco valor a los vivos, considerando que terminaran muriendo.

Demetrio de Antioquía (6ª Generación): Demetrio nació en una familia de comerciantes griegos en la ciudad de Antioquía en el siglo IV a.C.. En su juventud acompañó a su padre en sus viajes, disfrutando del mundo y cuando éste murió y sólo recibió una modesta herencia frente a sus hermanos mayores, no lo lamentó, sino que siguió recorriendo el mundo, aprendiendo de manera autodidacta y convirtiéndose en un erudito por derecho propio.

Con unos sesenta años lo único que lamentaba, según le confesó a un extraño egipcio en una agradable conversación casual, era que apenas había visto nada, y que una vida para conocer el mundo no era suficiente. Pashedu, un vampiro de Tebas, coincidió con Demetrio y le dio su sangre para que pudiera tener toda la eternidad a su

disposición. En cuanto Demetrio se recuperó de la impresión y de la decepción de no poder conocer muchas cosas maravillosas bajo la luz del sol, emprendió su búsqueda de sabiduría con ánimos renovados.

Desde entonces ha probado la lógica de Aristóteles, el misterioso culto de Mitra e incluso la fe sencilla y apasionada de los cristianos, y sin embargo sentía que le faltaba algo esencial.

Y entonces conoció a Saulot, un dios vampiro que compartió con él sus milenios de sabiduría. En cuestión de horas y por primera vez en toda su existencia Demetrio se sintió completo, e incluso sintió cómo se debilitaba la sed de sangre de su alma. Sin embargo, a la noche siguiente se despertó solo y Saulot se había marchado tan misteriosamente como había llegado, dejándole unas palabras de verdad.

Pero saber que esa verdad existía fue suficiente para Demetrio. Desde entonces ha continuado sus viajes, no tanto buscando a Saulot, con quien espera volver a encontrarse algún día, sino buscando conocimiento. A menudo recorre los centros de conocimiento del mundo antiguo, especialmente las bibliotecas de Pérgamo y Éfeso, reuniéndose con otros eruditos de su clan e intercambiando con ellos su conocimiento, como parte de la Ordo Aenigmatis.

A medida que el Imperio Romano se debilita, Demetrio reanuda de nuevo sus vagabundeos, buscando a otros maestros del conocimiento, y con el tiempo terminará uniéndose al Inconnu.

Demetrio es un anciano amable, afable y encorvado. Tiene el pelo blanco y enmarañado, que le cae por encima de los hombros y la barba blanca e igual de enmarañada, profundos ojos marrones y una expresión de felicidad continua. Se viste con largas túnicas de manga corta y usa sandalias todo el año. Utiliza un bastón para caminar, ya que el Abrazó no solucionó su artritis.

Nota: Demetrio es insufriblemente críptico, aunque no lo pretenda. Utiliza acertijos para ilustrar sus argumentos y sonríe cuando nadie le entiende. Cuando conoce a alguien no suele utilizar su nombre, sino un apodo metafórico sobre la impresión que le ha causado. Si alguien se enfada o se muestra grosero con él, anuncia educadamente que se retira para meditar, y cuando regresa muestra todavía más simpatía.

VENTRUE

Varios vampiros del clan Ventrue, descendientes del anciano Medón se extendieron por las ciudades griegas después de su muerte. La mayoría marcharon hacia el oeste, pero unos pocos, atraídos por la prosperidad de los puertos y ciudades de Anatolia, permanecieron en el este. A menudo permanecieron en un segundo plano frente a otros clanes, más numerosos y con más influencia, como los Lasombra o los Toreador, y en las cortes vampíricas solían ocupar posiciones como consejeros.

A medida que los poderes establecidos se debilitaban y cuando surgieron nuevas oportunidades de poder en el siglo II a.C., varios Ventrue romanos, en su mayor parte del linaje de Tinia, acudieron a Oriente, dispuestos a ocupar los dominios que ocupaban vacantes. Se produjeron varios conflictos, pero con el poder de Roma y del Senado Eterno de su lado, los Ventrue consiguieron establecer su influencia con fuerza en la provincia de Asia.

Pérgamo se convierte en el principal dominio de los Ventrue asiáticos, representados por un poderoso Princeps. Sin embargo, en la rivalidad entre las ciudades de la provincia, Pérgamo comienza a ocupar un lugar más secundario, especialmente durante la crisis del siglo III. Por otra parte los Ventrue perciben el cristianismo como una amenaza, y fortalecen su influencia sobre las instituciones paganas, especialmente entre los colonos romanos y no consiguen adaptarse al cambio hasta que result demasiado tarde.

Durante el siglo IV se producen enfrentamientos entre los Ventrue paganos y los Lasombra cristianos, pero de la misma forma que había ocurrido con Roma y los poderes locales en siglos anteriores, los vampiros cristianos terminan imponiéndose. Varios Ventrue resultan destruidos y los supervivientes se alían con el nuevo poder en alza de Constantinopla, donde se encuentra el anciano Ventrue Antonio, que con su linaje proporciona una nueva época de esplendor para el clan de los Patricios dentro del Imperio Bizantino.

EL CULTO DE MITRA

En el siglo V a.C. el mundo griego recibe un ilustre visitante. Se trata de Mithras, un dios llegado del este, adorado entre los persas, el portador del sol y la verdad, juez de embusteros e injustos. Permanece un tiempo visitando Grecia y Asia Menor, y muchos vampiros asumen que desea establecer allí su reino.

Sin embargo, Mithras tiene otros planes. Grecia y Asia se encuentran demasiado pobladas para su gusto, y hay demasiados jugadores con los que competir por el dominio de pequeñas ciudades que no son suficientes para el poder al que aspira. Aunque recluta seguidores entre los vampiros griegos y asiáticos, el dios no permanece mucho tiempo, continuando sus viajes por el mundo antiguo antes de tomar una decisión.

En el siglo I a.C. visita brevemente la ciudad de Pérgamo, pero su destino se encuentra en el Senado Eterno de Roma, estableciendo una alianza con los vampiros romanos y uniéndose a su orden. Durante las décadas siguientes adapta su culto a Roma, absorbiendo elementos de otros dioses, especialmente de Helios, el dios del sol, y cuando se siente con bastante fuerza, continúa su camino hacia el oeste, acompañando a las legiones romanas, donde se encuentran la mayoría de sus adoradores, y establece su dominio sobre Britania.

Servio Cornelio Lutaciano, Princeps de Pérgamo (6ª Generación): Servio nació a principios del siglo III a.C. en Roma, en el seno de una familia de patricios. Recibió una educación esmerada, y al mismo tiempo, apoyado por su padre, inició una carrera militar en el ejército. Participó en la Primera Guerra Púnica, y aunque su papel fue en gran parte organizativo, le sirvió para volver a casa rodeado de honores y fundar una familia. Con cuarenta años se

encontraba en su plenitud, pero ansiaba más.

Su familia pertenecía al orgulloso clan de los Cornelios, y a través de sus contactos entró a formar parte de un grupo más exclusivo, un culto familiar que realizaba ofrendas a un dios protector de la familia. Ese dios era nada menos que Tito Venturo Camilo, el Princeps de Roma. Servio consiguió caerle en gracia y recibió su sangre, primero como novicio y posteriormente como su filius.

Embriagado por su nuevo poder, Servio aterrorizó a su familia, gobernando con mano de hierro. Sin embargo, su precio era servir a su pater. En los siglos siguientes con otros Ventrue luchó contra los enemigos de Roma, especialmente los inmortales. Participó en las Guerras Púnicas con sus hermanos Ventrue, y dirigió varias campañas contra los pueblos galos más allá de los Alpes. Se convirtió en uno de los Ventrue más destacados de Roma y uno de los favoritos de Camilo, pero con el tiempo ansiaba más, quizás llegar a gobernar la propia Roma.

Quizás su pater percibió la ambición de su chiquillo, por lo que constituyó toda una sorpresa cuando en el siglo I a.C. su pater lo llamó a su presencia y le dijo que representaría a su linaje en un triunvirato que gobernaría la provincia de Asia. Sin embargo, primero sería necesario pacificarla.

Aunque orgulloso, la lucha por la pacificación de Asia le llevó a estrechar lazos con sus compañeros de triunvirato, Cneo Vespasio y Claudia Secunda. No hubo discusiones a la hora de repartirse dominios, y Servio se quedó con la capital de la provincia, Pérgamo, extendiendo su protección a los vampiros de la ciudad y siendo proclamado Princeps.

Servio hizo traer a varios de sus descendientes de Roma, situándolos en posiciones de poder en el gobierno de Asia, al mismo tiempo que creaba una progenie. Cuando Marco Antonio y Cleopatra visitaron la ciudad, pensó en asesinarlos, especialmente porque su aliado Filetaro estaba furioso por el expolio de la Biblioteca de Pérgamo. Servio vio la oportunidad y ordenó hacerlo desaparecer, junto con varios vampiros que lo apoyaban, fortaleciendo su poder sobre el dominio.

Sin embargo, en el año 27 a.C. recibió un duro golpe cuando la capital de la provincia de Asia fue trasladada a Éfeso, donde gobernaba su aliado Cneo Vespasio del clan Lasombra. Servio esperaba que su aliado revirtiera la situación, o al menos lo compensara ofreciéndole el dominio en Éfeso en lugar de Pérgamo, pero Cneo guardó silencio. Sintiendo agravado por lo que consideraba las manipulaciones de los Lasombra, Servio dedicó todos sus esfuerzos a incrementar el poder de Pérgamo y fomentó su rivalidad con Éfeso. Las intrigas entre Ventrue y Lasombra de Asia continuarían durante los siglos siguientes.

En el año 122 consiguió una gran victoria cuando tras la muerte de su aliada Claudia Secunda (que se creía había sido asesinada por los cultistas de Cibeles), aprovechó la oportunidad y consiguió que su chiquillo y consejero de Claudia, Lucio Salvio, asumiera el control del dominio de Esmirna. Los Malkavian no se opusieron, aunque los Lasombra vieron en el gesto una amenaza a su poder.

El enfrentamiento final tuvo lugar en el año 313 cuando el Princeps Cneo Vespasio de Éfeso proclamó que era cristiano y rechazó la exigencia de Servio de que abandonara el poder. Las luchas entre Lasombra cristianos y Ventrue paganos se intensificaron, pero finalmente Servio fue destruido en un incendio que arrasó su refugio hacia el año 380. Con su muerte, los vampiros paganos de Asia perdieron a su principal líder, y poco a poco fueron cediendo terreno ante el avance del cristianismo.

Servio Cornelio Lutaciano tenía unos cuarenta años cuando fue Abrazado. Es un hombre alto y fibrado, de porte orgulloso y autoritario, que viste con los atributos de una familia patricia romana. Sus ojos oscuros miran con firmeza e intimidación y su cuerpo robusto parece rodeado de un aura de poder. Siempre correcto, es un enemigo implacable.

Nota: Servio sólo se alimenta de los miembros de su familia. Además de sus descendientes mortales, se incluyen a los esclavos que son legalmente de su propiedad.

Lucio Salvio, Princeps de Esmirna (7ª Generación): Lucio nació en una familia de comerciantes romanos de Mesina. Aprendió el negocio de su padre. Sin embargo, después de una mala racha en unos envíos de vino, Lucio recuperó su fortuna descubriendo que el verdadero negocio estaba en la recaudación de impuestos. Con varios préstamos pagó una elevada suma para comprarle al estado los derechos de recaudar tributos en la provincia de Asia.

Y fue todo un éxito. Lucio se enriqueció exprimiendo impuestos a las poblaciones de la provincia y pronto se divorció de su esposa romana para marcharse a vivir a Pérgamo y contraer de nuevo matrimonio con una hermosa mujer griega a la que colmó de dones.

En medio de su riqueza permanecía completamente ajeno al descontento que se estaba gestando contra los romanos. La victoria del rey Mitridates del Ponto lo asustó, y se preparó para marcharse, pero el estallido de las Vísperas Asiáticas y la matanza de romanos lo pillaron por sorpresa. En cuestión de noches perdió su fortuna y apenas consiguió salvar la vida. Su esposa y sus hijos murieron asesinados.

Cuando llegaron las tropas liberadoras del general Sila, Lucio regresó desolado a su hogar, que había sido saqueado. Se encontraba en la ruina y a punto de suicidarse cuando recibió una inesperada propuesta.

Un militar romano recién llegado a Asia necesitaba un administrador leal, y Lucio conocía bien la provincia. Después de que su lealtad fuera asegurada mediante la sangre, Lucio pasó a ser servidor del Princeps Servio Cornelio Lucitano de Pérgamo, ocupándose con alegría de su considerable fortuna. De nuevo volvía a vestir como un hombre rico y a disfrutar de los placeres de la vida.

Con el tiempo y satisfecho con su gestión, el Princeps Servio le dio el Abrazo para convertirlo en su representante en el dominio de Esmirna. La Princeps Claudia estaba más atenta a los asuntos espirituales que a la

gestión de su dominio y necesitaba un asesor de confianza que se ocupara de los asuntos temporales y Lucio era el hombre adecuado.

Durante años Lucio vivió aterrado a la sombra de la inquietante Claudia y de los Malkavian, pero cuando la Princesa de Esmirna fue destruida en el año 122 su pater intervino y lo nombró Princesa del dominio, dándole públicamente su apoyo. De esta manera Lucio se encontró inesperadamente ascendido y con el poder en sus manos.

Lucio se convirtió en un administrador eficaz, al mismo tiempo que mantenía la lealtad a su pater, en gran parte por la intimidación que le causaba. Con frecuencia le realizaba “regalos” en forma de generosas donaciones, y le apoyaba en su política de rivalidad contra Éfeso. Cuando el Princesa de Éfeso proclamó abiertamente su cristianismo en el año 313, Lucio se mantuvo al lado de su pater, atacando a los vampiros cristianos y prohibiendo su permanencia en su dominio.

Poco después de la muerte en un incendio del Princesa Servio de Pérgamo, Lucio encontró conveniente mantener buenas relaciones con sus vecinos cristianos, bautizándose en el año 382. Los demás vampiros paganos lo consideran un traidor, pero el Príncipe de Esmirna consigue mantenerse en el poder mostrando su lealtad a los vampiros de Constantinopla, que se convierten en sus nuevos aliados.

El Príncipe Lucio encuentra su Muerte Definitiva en el año 1076, cuando los turcos selyúcidas toman Esmirna. Un guerrero Assamita consigue abrirse paso hasta su refugio durante el asedio de la ciudad y lo destruye, provocando el pánico entre los vampiros cristianos.

Lucio era un hombre de unos cincuenta años cuando fue Abrazado. De estatura baja y bastante orondo, con piel bronceada, tiene unos ojos almendrados de mirada adormilada y risueña, siempre atento a cualquier placer y dispuesto a compartirlo con sus invitados. Su escaso cabello es rizado y gris, y suele vestir con cierto lujo, aunque sin realizar demasiada ostentación, especialmente cuando hay otras personas poderosas cerca. Aunque con una mentalidad calculadora y oportunista, cuando su ambición está saciada suele mostrarse amable y generoso.

Nota: Lucio se alimenta sólo de la gente que ha contraído algún tipo de deuda con él.

POPULARES

CAPADOCIOS

Los Capadocios son uno de los clanes más numerosos de la provincia de Asia, en gran parte debido a la proximidad del país de Capadocia, en el centro de la península de Anatolia, donde se encuentran varias de las fortalezas del clan como el monte Erciyes, y las ciudades subterráneas de Derinkuyu y Kaymakly también se encuentran cercanas.

Los Capadocios asiáticos asisten a varios acontecimientos importantes para la historia del Clan de la Muerte, como la construcción de la ciudadela de Erciyes, la alianza con las Lamias o la conversión de Cappadocius. Presentes en la mayoría de los dominios y ámbitos sociales, sin embargo, existen algunas facciones que destacan por encima de las demás.

Hasta donde todos los vampiros asiáticos recuerdan, algunos Capadocios siempre han estado relacionados con el Culto de Cibeles, y tras su alianza con las Lamias se convierten en la facción más importante dentro del culto, que se convierte en un sinónimo del Clan de la Muerte. Muchos Capadocios son sacerdotes y sacerdotisas de la Magna Mater o de alguna de sus muchas caras, como Artemisa o Deméter. Estos Capadocios suelen abrazar entre los galli, aunque no necesariamente, pues consideran que el abrazo es suficiente como sacrificio de la fertilidad de la vida. Merodean en torno a los santuarios de la diosa, a menudo en compañía de las Lamias, pero también actúan como consejeros y diplomáticos. En el orden impuesto por el Senado Eterno de Roma, con frecuencia consiguen acceder a la Magistratura de los Augures.

La otra gran facción del Clan de la Muerte en Asia está constituida por un culto en torno a Cappadocius, al que identifican con el dios Hades y otras divinidades del inframundo. El Antediluviano no suele interferir en las actividades del culto, que dispone de mucha autonomía e influencia en la ciudad sagrada de Hierápolis. El culto, aunque no demasiado importante, está presente en varios dominios del Mediterráneo Oriental e incluso llega hasta Roma. Sin embargo, con la construcción del monte Erciyes y la importancia progresiva del cristianismo dentro del clan, apoyada por el propio Cappadocius, los cultos paganos dentro del clan sufren las consecuencias, y muy especialmente el culto al Antediluviano, que termina transformándose en los siglos siguientes en una serie de cultos de estudiosos de la muerte que siguen los planes de su fundador.

LOS CAPADOCIOS Y EL CRISTIANISMO

Durante el siglo I el Clan de la Muerte sufre una importante transformación, provocada por la voluntad de su Antediluviano. A lo largo de los milenios Cappadocius influye poco en los actos de sus descendientes, dedicándose a viajar en busca de los secretos de la muerte sin establecerse en ningún lugar fijo.

Sin embargo, mientras duerme en el letargo en Erciyes recibe una revelación en sueños. Un ángel se le aparece y despierta de su letargo con un proyecto en mente. En primer lugar convoca a los Capadocios y dirige la construcción de un monasterio y fortaleza, que se convertirá en un centro de peregrinaje para el clan, y en el que son invertidos numerosos recursos. Todas las facciones de los Capadocios colaboran en un esfuerzo conjunto.

El propio Antediluviano Cappadocius dirige su atención hacia el naciente cristianismo, considerándolo la fuente de sus visiones, y ordena a varios de sus descendientes que protejan a los primeros cristianos. Los Capadocios

convierten varias ciudades de Asia Menor en refugios de las persecuciones, ampliando catacumbas y creando auténticas ciudades subterráneas para los cristianos, de las que Derinkuyu y Kaymakli son las mayores y más elaboradas. Muchos Capadocios, siguiendo el ejemplo de su fundador, se convierten a la nueva religión o abrazan entre los primeros cristianos.

De esta manera, de la misma forma que ocurre en el mundo mortal, la facción cristiana se fortalece dentro del Clan de la Muerte, ante las reticencias y reservas de los Capadocios paganos, aunque algunos asumen el cambio que está sufriendo el linaje con obediencia. La mayoría no ven venir la purga del Festín de la Locura, que terminará por unificar el clan bajo el cristianismo durante el mundo medieval.

EL EVANGELIO DE LAODICEO Y LA FORMACIÓN DEL CAMINO DEL CIELO

Cappadocius estudia los escritos de los primeros eruditos cristianos y con su considerable saber esotérico decide consolidar la nueva fe entre los demás vampiros, unificando los distintos relatos dentro de la mitología judeocristiana, escribiendo una versión del Libro de Nod que será la más extendida y conocida en los siglos venideros, en el que el Primer Vampiro se convierte en Caín, asesino de su hermano Abel. Otras versiones más antiguas son descartadas o interpretadas desde el punto de vista judeocristiano, desplazando poco a poco a los mitos de otras religiones.

Entre los vampiros del mundo antiguo existe el llamado Camino de la Luz, a menudo asociado a una u otra divinidad, que constituye una senda de moralidad de base religiosa. En la ciudad de Laodicea de forma anónima, Cappadocius -o quizás uno de sus descendientes- escribe una recopilación de visiones, percepciones y las relaciones entre los "Cainitas" (en el evangelio se acuña por primera vez este término) y Dios, junto con importante conocimiento Nodista, interpretado desde el punto de vista judeocristiano, y que transforma el Camino convirtiéndolo en la Via Caeli o Camino del Cielo.

El Evangelio de "Laodiceo" se extiende entre los vampiros del mundo antiguo durante los primeros siglos del cristianismo, convirtiéndose en un texto esencial para los primeros seguidores de la nueva Via Caeli, que aunque dispone de una firme base cristiana con el tiempo se extenderá a otras religiones, como el judaísmo, el Islam, o incluso las religiones paganas. Entre los llamados Fieles se producen y distribuyen muchas copias, que indirectamente también contribuyen a extender el mito Cainita en el conjunto de la Estirpe.

Asushunamir/Artemisia, Sumo Sacerdote - Sacerdotisa de Artemisa de Éfeso (6ª Generación): Amir nació hace mucho tiempo en Tabal, uno de los reinos hititas que surgieron tras la caída del Imperio de Hatti. Aunque había nacido en una familia de humildes servidores del rey, su buena presencia e ingenio pronto lo convirtieron en uno de los cortesanos, conocido por su capacidad para desentrañar secretos y actuar como diplomático ante otros reyes.

Sucedió que la hija del monarca de Tabal fue enviada en una embajada al reino vecino de Kammanu, pero la reina de ese lugar se encaprichó de ella y la tomó como rehén, y el rey de Tabal decidió enviar a Amir como embajador para negociar su liberación. En privado le ordenó que utilizara cualquier medio para liberar a la princesa.

Amir se presentó ante la reina de Kammanu y utilizó todo su ingenio para seducirla. Una noche anunció que dejaba el servicio al rey de Tabal para servir a la reina de Kammanu y ambos se convirtieron en amantes. Así supo dónde se encontraba retenida la princesa de Tabal y planificó su huida, haciendo que regresara disfrazada con los demás embajadores a Tabal.

Cuando la reina de Kammanu supo lo ocurrido estalló en cólera y ordenó el arresto de su amante, que fue castrado y convertido en esclavo. Amir aceptó pacientemente su destino.

Pero el acto de Amir atrajo la atención de Enheduanna, una cortesana y poetisa de la noche, quien una noche se presentó ante él y ambos mantuvieron una conversación hasta el amanecer. Cuando salió el sol, Amir había desaparecido del mundo de los vivos.

En la muerte Amir adoptó el nombre de Asushunamir, un antiguo dios de sexo ambiguo que había rescatado a la diosa de la belleza Ishtar de la diosa del inframundo Ereshkigal, siendo maldecido por ello. En cierto sentido, él había repetido la hazaña del dios.

Pronto se unió a otros Capadocios y en los siglos siguientes se unió a las cortes de varios reyes que vio ascender y caer. Desde las sombras tejía sus telarañas como había hecho en vida, decidiendo el futuro de varios gobernantes y compitiendo con otros dioses de la noche en una danza que encontraba atractiva.

Se unió al Culto de Cibele hacia el siglo V a.C., y pronto dirigió la rama del culto en la ciudad de Éfeso, donde la diosa había asumido el rostro de Artemisa y Asushunamir adoptó el nombre de Artemisia. Considerándose por encima del sexo, con el paso de los siglos había asumido un rostro masculino y otro femenino a la hora de construir su propia divinidad hermafrodita.

Cuando llegaron los vampiros romanos, Artemisia estaba preparada para recibirlos. Pronto estableció un pacto con el Princeps Cneo Vespasio, un joven manipulable y un aliado dispuesto, y al mismo tiempo utilizó su influencia para que la capital de la provincia romana de Asia fuera trasladada a Éfeso. Aunque de forma sutil, Artemisia se ha convertido en el verdadero poder en la ciudad de Éfeso, aunque procura actuar de manera sutil y que sean otros quienes dejen ver su rostro. Él/Ella se presenta como una sabia consejera siempre ocupando un segundo lugar, preocupada por el Culto de Cibele, en especial por mantener sus ritos ancestrales, pero realmente disfruta con los juegos de poder, pudiendo mostrarse especialmente cruel con quienes incurren en su ira. No se considera un avatar de Artemisa de Éfeso, sino un dios por derecho propio, y sólo la sirve porque así lo ha decidido.

En principio la aparición del cristianismo le resulta irrelevante, pero a medida que la nueva religión se extiende y fortalece, adopta medidas para perseguir a los primeros cristianos y neutralizar su influencia. Cuando Cappadocius se “convierte” al cristianismo de mala gana detiene las persecuciones, al mismo tiempo que se prepara para adaptarse a los nuevos tiempos. Nunca se convierte al cristianismo y procura mantener el culto de la diosa en la clandestinidad cuando los cultos paganos son clausurados y prohibidos.

Finalmente Asushunamir asiste al Festín de la Locura y queda encerrado con muchos de sus compañeros en la ciudad subterránea de Kaymakli. A pesar de muchas vicisitudes, finalmente consigue sobrevivir como un Herald de las Calaveras a finales del siglo XX, regresando sediento de venganza.

Artemisia/Asushunamir es una criatura andrógina y ambigua, de una belleza y atractivo que ha construido pacientemente. Su cabello es negro como la noche, largo hasta los hombros, y sus ojos son igualmente oscuros, mirando desde las profundidades del inframundo. Todo su cuerpo parece una estatua de mármol y cuando se muestra, se contempla a una criatura claramente sobrenatural, un dios. Normalmente se cubre con un manto modesto que cubre todo su cuerpo y sólo deja ver sus ojos, pero cuando se muestra, suele ir adornado con valiosas joyas y símbolos de la divinidad.

Drenis (7ª Generación): Drenis nació en el siglo II en la Tróade en una familia de prósperos viticultores. Era el único vástago superviviente y la última esperanza de perpetuar el linaje familiar. Cuando tenía quince años quedó prometido para contraer un matrimonio concertado, pero apenas dos meses después la guerra llegó a la propiedad familiar. El Imperio Romano se encontraba inmerso en una guerra civil, y el ejército del general Septimio Severo avanzaba hacia Oriente para enfrentarse al general Pescenio Niger, y para aprovisionarse, muchas tropas se dedicaban a saquear las poblaciones que encontraban a su paso. Mientras intentaba defender las tierras de su padre, Drenis fue apaleado y violado por un grupo de soldados.

Después de aquello la familia de Drenis silenció el incidente y la boda siguió adelante en la siguiente primavera. Drenis intentó cumplir con su esposa, que no era mayor que él, pero fue inútil. Durante las noches siguientes no conseguía sentir pasión por el cuerpo de su esposa, sólo rechazo y arcadas.

Huyó para no seguir avergonzando a su familia y terminó uniéndose al sacerdocio de la diosa Cibeles, y participó en los ritos para convertirse en un gallus. El culto al que se había unido era bastante ortodoxo, estando liderado por un antiguo vampiro llamado Asushunamir, que mantenía los ritos ancestrales dedicados a Cibeles y Attis. Asushunamir se sintió atraído por la novicia Drenis, y a pesar de su juventud le encomendó la tarea de atender a las víctimas del culto antes y después de su muerte. Horrorizada, la inocencia de Drenis provocó que Asushunamir decidiera compartir con ella la sangre eterna.

Al principio beber de los mortales le provocó a Drenis casi tantas náuseas como su fallido matrimonio. Con el tiempo aprende a alimentarse con normalidad, aunque no sin reservas. Su pater intentó enseñarle la necesidad de la muerte, pero la inocencia de su filia la llevó a tratarla con cierta crueldad, hasta que finalmente decidió que era mejor que aprendiera por sí misma. Sin embargo, de vez en cuando todavía la convoca a su presencia e intenta ponerla a prueba.

Frente a la crueldad de su pater, Drenis es una persona silenciosa y humilde, que prefiere actuar discretamente cuando encuentra a alguien digno de su ayuda, actuando con misericordia y al mismo tiempo con una frialdad pragmática.

Finalmente Asushunamir desaparece en el Festín de la Locura y Drenis se une al resto de los Capadocios en Erciyes, asumiendo de manera conformista la nueva dirección del Clan de la Muerte. Sin embargo, no consigue encontrar la paz, y con el tiempo decide buscar su propia iluminación uniéndose al Inconnu, lo que la salva de la purga de los Giovanni.

Drenis es una mujer joven de complexión delicada, con el pelo rubio y rizado de un tono demasiado brillante para ser natural, recogido con una sencilla diadema. Suele vestir con las túnicas de las sacerdotisas de Cibeles, pero cuando se muestra fuera del templo elige vestidos sencillos. Su voz y sus movimientos son convincentemente femeninos. Aunque suele maquillarse en ocasiones no lo hace, mostrando la piel pálida y cadavérica propia de su clan.

GANGREL

No hay muchos Gangrel en la provincia romana de Asia, aunque el clan era más numeroso en otros tiempos. Tradicionalmente los Gangrel han acompañado a los pueblos nómadas que han invadido la península de Anatolia, especialmente los antiguos cimmericos, entre los que el antiguo dios Genger, el Centauro, creó una amplia progenie, que se convirtieron en una amenaza para los reinos que surgieron en la península, y también para sus gobernantes no muertos.

Pero el tiempo de los cimmericos y las incursiones nómadas pasó, y aunque presentes en varios dominios, en general los Gangrel preferían evitar la civilización. Salvo unos pocos viajeros ocasionales o los que preferían seguir las rutas marítimas, el clan fue reduciendo progresivamente su presencia en la zona.

Por otra parte, aunque otros clanes son conscientes de que existe una rama de los Gangrel que acompañó a los gálatas en su invasión del siglo III a.C. y que terminó uniéndose al culto de Cibeles, los Gangrel afirman que ese linaje está formado por traidores y renegados, y procuran no relacionarse con ellos.

Cuando los godos invaden la provincia de Asia en el siglo III, una nueva oleada de vampiros del clan Gangrel los acompaña. Se trata de bárbaros al margen del Senado Eterno, y traen con ellos el recuerdo de las invasiones de otros

tiempos, atacando a quienes consideran “traidores”, especialmente los que han aceptado el orden romano.

Aquilina (7ª Generación): Aquilina nació en la esclavitud en la ciudad siria de Antioquía en el siglo I a.C. Cuando era pequeña fue vendida a un lanista que quería criarla con otras niñas para crear un grupo de gladiatrices para su espectáculo. De esta manera tuvo una infancia muy diferente a otras niñas, teniendo que adiestrar para endurecer su cuerpo y también a manejar las armas para ofrecer combates vistosos.

Los combates de gladiadores estaban muy de moda, pero el público ansiaba novedades. Las “amazonas” de Horacio Siríaco, un grupo vistoso, se convirtieron en una sensación, y la “feroz” Aquilina era la líder de todas ellas. Con el tiempo ganó suficiente dinero para comprar su libertad, y se asoció con su amo Siríaco para continuar ofreciendo espectáculos. Dejó la arena y se dedicó a dirigir los combates de gladiadores, hasta el punto que el anciano Siríaco terminó adoptándola y convirtiéndola en su heredera.

Sin embargo, antes de convertirse en una lanista, la vida de Aquilina tomó un giro inesperado. Una noche le trajeron una manada de tres lobos que sus hombres habían capturado en una cueva de las montañas, pero cuando Aquilina se disponía a examinar a los animales para comprobar si había hecho un buen negocio, un terrible aullido dejó a todos los presentes paralizados.

De la noche surgió un lobo enorme como no había visto nunca y antes de que los hombres pudieran reaccionar se abalanzó sobre ellos, matándolos uno tras otro. Aquilina reaccionó rápido tomando un tridente y embistió a la criatura, pero al impactar sobre ella parecía estar hecha de hierro. La bestia dirigió su atención hacia la gladiatriz y saltó hacia su garganta.

Cuando despertó estaba sedienta de sangre y se dio cuenta de que había cambiado. Reaccionó con tranquilidad y aprendió a evitar los rayos del sol. Cuando su pater regresó a buscarla, se encontró con que había tomado el mando de su escuela de gladiadores.

Como vampira, Aquilina ha encontrado poder, convirtiendo al viejo Siríaco en su ghoul y dirigiendo con mano firme su escuela de gladiadores. También se ha introducido en el negocio de los espectáculos en las provincias romanas de Oriente Medio, convirtiéndose en una figura que trata habitualmente con los Príncipes de distintos dominios. Desde el siglo II visita habitualmente Pérgamo, donde ha instalado una mansión en la que descansa entre viajes. También ha creado progenie, en su mayoría gladiatrices que han atraído su atención, pero también algunos gladiadores.

En ocasiones Aquilina y sus descendientes han sido contratadas para proteger a varios vampiros en sus viajes o algunos dominios. Sin embargo, tras una batalla contra los Gangrel godos en el siglo III, y en la que mueren algunas de sus chiquillas, toma una decisión. A medida que el Imperio Romano es amenazado y se desmorona, y también se clausuran las luchas de gladiadores, Aquilina decide retirarse a su ciudad natal, Antioquía, donde se convierte en una respetada antigua, incluso durante los períodos de dominación cristiana y musulmana. Aunque consigue sobrevivir a varias invasiones, finalmente sucumbe en el año 1098 cuando los cruzados cristianos toman la ciudad.

Aquilina es una mujer de unos treinta años, alta, delgada y fibrada. Su cabello es largo hasta los hombros, aunque suele recogerse (o incluso cortárselo cuando tiene algo de tiempo). Sus ojos negros tienen una mirada imperturbable, como si acechara a su presa, pero es capaz de sorprender a su interlocutor pasando en un momento de la seriedad a unas sonoras carcajadas. Aunque viste cómodamente cuando trata de negocios, cuando se adiestra o parte a la guerra dispone de una armadura de cota de malla que ordenó fabricar especialmente para ella. Aunque maneja bien el gladio, es especialmente hábil en el uso de tridentes y lanzas. Debido a sus frenesíes todos sus dientes son afilados y sus manos y pies terminan en garras.

Estratón (8ª Generación): Estratón nació en el siglo I, en un pequeño pueblo de pescadores cerca de Halicarnaso. Su padre había sido un comerciante de pescado, pero se había arruinado tras pedir varios préstamos y había tenido que regresar a las propiedades de su padre para reemprender el oficio. Estratón y su madre a menudo sufrían sus palizas cuando regresaba a casa tras un mal día de pesca o cuando bebía demasiado vino en la taberna.

Cuando tuvo suficiente edad, acompañó a su padre a pescar, pero tuvieron una discusión a bordo de la barca en que pescaban y el padre de Estratón le dio una paliza, con tan mala suerte, que su hijo cayó por la borda.

Resurgió del mar a la noche siguiente y se presentó en su hogar como un espectro con algas enredadas en el pelo. En un frenesí, terminó el enfrentamiento con su padre y su madre en sangre. Cuando salió el sol se sumergió de nuevo en las profundidades del mar.

En las noches siguientes continuó acechando en la oscuridad. Aprendió a tocar la mente de los peces y alimentarse de su sangre, aunque ni de lejos era tan dulce como la de sus padres. Sobrevivió solo durante un tiempo, hasta que su mater regresó, una mujer con rasgos de pez que le enseñó en qué se había convertido.

Estratón encontró un lugar entre los vampiros de Éfeso, convirtiéndose en heraldo del Princeps de la ciudad, y actuando como mensajero. Con el tiempo creó una progenie, y con sus chiquillos mantuvieron el contacto entre los dominios de Asia y Grecia mediante una telaraña de contactos, entregando mensajes o acompañando a los viajeros que se arriesgaban fuera de las ciudades para protegerlos de otros vampiros.

Con el tiempo, Estratón y su progenie se han convertido en una presencia humilde, aunque respetada, en varios dominios asiáticos y griegos, y Estratón se ha convertido en el representante y líder informal de su clan en Asia. También ha aprendido a apreciar los lujos de la civilización y dispone de una mansión junto al mar, comunicada con las aguas a través de varias catacumbas subterráneas.

Estratón mantiene su posición hasta el siglo III, cuando varios de sus chiquillos son destruidos por los Gangrel

que acompañan a los godos. Él mismo resulta gravemente herido y cae en letargo. Reaparece en el siglo V durante el saqueo de Roma, abalanzándose sobre el vampiro que mató a sus chiquillos y arrojándose con él a las llamas que devoran la ciudad.

Estratón es un chico joven, en la adolescencia. Viste con túnicas sencillas y que no estorban su movimiento, aunque en las reuniones con otros vampiros procura parecer más presentable. Con el paso del tiempo su piel adquiere un matiz ligeramente grisáceo y sus ojos se vuelven opacos como los de un tiburón, lo que le lleva a mantenerse apartado de los mortales. En principio se comporta de manera formal y sumisa con sus clientes, pero quienes consiguen abrirse paso a su interior se encuentran con un individuo honesto y con su propio honor personal, dispuesto a arriesgar la vida por los suyos.

TOREADOR

El clan Toreador posee profundos vínculos con la provincia romana de Asia desde sus orígenes. Se dice que la diosa del clan pasó por la zona, y su legado de sangre todavía permanece. Sin duda el más destacado de los Toreador del territorio es el antiguo músico Anfión, del que descienden la mayor parte de los miembros asiáticos del clan, y en homenaje a su progenitor la música y la poesía ocupan un lugar destacado entre sus descendientes. La mayor parte de los Toreador se concentraron en Jonia y el reino de Lidia, manteniendo estrechos lazos con los Toreador griegos, con los que a menudo compitieron en el ámbito de las artes. De hecho, el antiguo todavía regresa ocasionalmente a la ciudad de Sardes, aunque sus viajes son cada vez más espaciados, y finalmente comienza a circular el rumor de que ha caído en letargo.

Los Toreador asiáticos también mantuvieron una alianza con los vampiros Brujah de sus dominios. Sin embargo, cuando pactaron con el Senado Eterno para incorporar sus territorios a la provincia romana de Asia, muchos Brujah lo consideraron una traición. En la revuelta que siguió muchos Toreador murieron o fueron derrocados del poder.

Sin embargo, no sería la última calamidad que se abatió sobre el clan. Cuando el general romano Marco Antonio se alzó en Oriente muchos Toreador, especialmente griegos, vieron una oportunidad para librarse del yugo de Roma y quizás crear un Imperio griego donde serían el poder predominante. El plan fracasó con la derrota de Marco Antonio y en represalia varios Toreador griegos fueron destruidos o exiliados.

Desde el siglo I a.C. la mayoría de los Toreador de Asia han mantenido un perfil bajo, dejando de lado los salones de poder para dedicarse al cultivo de las artes, especialmente la arquitectura y la música. Rara vez gobiernan dominios, pero la situación comienza a cambiar en el siglo IV, con el ascenso de Constantinopla y el Imperio de Oriente. Varios Toreador asiáticos se alían con los miembros bizantinos de su clan, los descendientes de Miguel el Patriarca, recuperando posiciones de poder en el nuevo orden. La conversión al cristianismo no es un precio excesivo para muchos de ellos.

Hesíodo (6ª Generación): Janto nació en Cime a principios del siglo VIII a.C. en una pequeña granja familiar, donde vivía con sus padres. Durante su infancia se dedicó a pastorear el ganado e inspirado por el paisaje de paz que le rodeaba comenzó a entonar canciones dedicadas al sol, la luna y todo lo que le rodeaba, al trabajo de cuidar de los animales y de cosechar los frutos de la tierra. Tan hermosas eran su voz y las palabras que tejía que un dios vino en la noche a buscarle, escuchando sus canciones y finalmente presentándose ante él.

El vampiro Anfión sufría por la pérdida de su familia y de la luz del sol, y en la poesía de Janto encontró la paz que le faltaba. Lo llevó con él a su corte, llena de poetas y músicos, pero finalmente decidió volver a viajar, dando libertad a sus chiquillos para que recorrieran su reino.

Janto regresó a Cime, donde acompañó en un barco a una familia que viajaba a Beocia después de haber perdido su fortuna. Se instalaron en una pequeña granja donde cultivaron las tierras y se dedicaron al pastoreo. Janto vio la oportunidad de regresar a sus orígenes y se quedó en Beocia alabando en su poesía la belleza de la tierra que le rodeaba.

Uno de los hijos de la familia se sintió atraído por la poesía de Janto, y éste decidió enseñarle el arte de la poesía y la música. Tan bien aprendió, que Hesíodo terminó superando a su maestro, convirtiéndose en uno de los poetas más famosos de Grecia, contando que cuando pastoreaba su rebaño una musa acudía a inspirarle.

Janto se alegró del éxito de su discípulo y cuando murió, adoptó su nombre en homenaje. De hecho esto ha terminado provocando que muchos confundieran al vampiro con el poeta mortal, y Hesíodo no siempre se ha esforzado por impedir la confusión...

Con su fama, Hesíodo viajó por el mundo griego, aunque terminaba regresando a su ciudad natal de Cime o a Sardes, cuando su pater Anfión regresaba de sus viajes. Abrazó a varios poetas, literatos y músicos, pero dedicado al cultivo de las artes no participó en las pugnas por el poder. Cuando otros vampiros le pidieron que liderara a los Toreador de Asia se limitaba a decir que había candidatos mucho mejores.

Después de que Asia fuera liberada en el siglo IV a.C. por Alejandro Magno, Hesíodo regresó para ayudar a sus descendientes a reconstruir el panorama de las artes. En esta ocasión compartió su sangre con varios arquitectos, que participaron en las labores de reconstrucción del mundo helenístico.

Al mismo tiempo comenzó a estrechar lazos con el Senado Eterno de Roma, y cuando los romanos comenzaron a extender su influencia sobre oriente, combatiendo a los reinos locales, actuó de manera diplomática para que los Toreador griegos aceptaran el dominio de Roma como un hecho beneficioso frente a guerras en las que sólo podían terminar perdiendo lo que habían construido.

Sin embargo, no todos estaban de acuerdo. Los Brujah de Asia se alzaron en armas y asesinaron a muchos descendientes de Hesíodo. A su vez, muchos Toreador griegos también se rebelaron contra el dominio de Roma. En el proceso, Hesíodo fue considerado un traidor y a finales del siglo I a.C. decidió marcharse a Roma, donde fue bien recibido por sus aliados Ventrué y los Toreador romanos.

Sin embargo, Roma ardió en llamas en un pavoroso incendio en el año 64, durante el reinado del emperador Nerón. Muchos vampiros romanos resultaron destruidos, entre ellos, el gran Hesíodo. Con él también desapareció gran parte de su poesía, por lo que algunos Toreador atribuyen su destrucción a un rival celoso o a un vampiro ansioso de venganza por su apoyo al Senado Eterno.

Hesíodo se preocupa mucho de cultivar su imagen. Es un atractivo joven pasada la adolescencia, de rostro bronceado y largo cabello rizado y oscuro, que suele encarnar el ideal pastoril que muestra en su poesía vistiendo con sencillas túnicas, cinturones de oro y coronas de flores. Camina descalzo y cuando declama poesía en ocasiones acompaña sus palabras con la música de una lira.

Anaxandra (8ª Generación): Anaxandra nació en el siglo III a.C. en la isla griega de Sicilia. Era hija de un pintor, que decidió que su hija también aprendería su oficio, pues consideraba que ella también debía tener la oportunidad de aspirar a la perfección del arte. De esta manera la niña pasó su infancia en el taller de su padre, jugando y aprendiendo entre pinturas y lienzos, ayudando a su padre a terminar encargos y con el tiempo, elaborando sus propias obras de arte.

Aprendió de su padre a apreciar la belleza, pero tras su muerte descubrió que tenía dificultades para seguir adelante. Aunque algunos clientes de su padre la conocían lo suficiente para continuar comprándole pinturas, otros consideraban que su trabajo debía ser “inferior” por su condición femenina. Frustrada, decidió probar suerte en otro sitio lejos de Sicilia, pero a dondequiera que iba, se encontraba con el mismo escepticismo.

Pero no todos compartían esa ceguera hacia su obra. Un misterioso benefactor comenzó a adquirir sus cuadros, encargándole especialmente paisajes pintados a la luz del sol. Finalmente su benefactor se reveló como un vampiro, quien le ofreció su sangre para continuar ejerciendo su arte durante toda la eternidad.

Anaxandra tuvo algunas dificultades para adaptarse a su nueva condición, pintando a la luz artificial de las velas, pero al mismo tiempo sus nuevos sentidos le permitían añadir detalles en los que anteriormente no había reparado. Su pater, el Príncipe Hylas de Sardes, la puso bajo su protección, convirtiéndose en su mecenas.

Pero no todo iba bien entre los vampiros del reino de Pérgamo. Hylas y otros vampiros habían llegado a un acuerdo con el Senado Eterno de Roma, y esa alianza provocó un descontento que terminó en rebelión. Hylas fue asesinado y Anaxandra cayó en letargo. Cuando despertó varias décadas después contempló desconsolada cómo muchas de sus obras habían sido destruidas y muchos de sus compañeros habían sido destruidos en las guerras que se habían producido.

Al ser la más antigua de los chiquillos supervivientes de Hylas, Anaxandra se convirtió en la representante de su clan en el dominio de Pérgamo, donde pacientemente comenzó una serie de proyectos para renovar el arte que había sido destruido. Ella misma decoró varias estancias de las casas de Pérgamo con sus pinturas y se rodeó de numerosos seguidores que contribuyeron con ella a embellecer la ciudad. Sin embargo, con el tiempo Pérgamo se le quedó pequeño, y viajó a otros dominios para enseñar a sus discípulos y contribuir a embellecer las ciudades con arte.

Debido a sus inquietudes artísticas, Anaxandra es muy popular entre los Toreador, pero también entre otros clanes, que aprecian sus obras y consideran su desinterés político una virtud. Durante varios siglos se convierte en la figura más destacada de su clan en la provincia de Asia, pero a medida que llegan las invasiones bárbaras, Anaxandra vuelve a sentirse desanimada y a finales del siglo IV decide entrar voluntariamente en letargo.

Cuando despierta se unirá a los vampiros bizantinos en Constantinopla durante un tiempo, antes de emprender nuevamente sus viajes. Para su desilusión se da cuenta de que en la nueva época su arte no es tan apreciado, pero volverá a encontrar nueva aceptación con el Renacimiento italiano. En el siglo XX, ya una respetable antigua, ocupa una posición como Primogénita de su clan en Nápoles.

Anaxandra tenía cerca de treinta años cuando fue Abrazada. No es especialmente hermosa, pero tiene un porte de respetable dignidad. Su rostro redondeado es pálido, con ojos pequeños, oscuros y curiosos, y cabello ensortijado de un tono castaño claro. Viste de manera lujosa pero sin un exceso de ostentación, especialmente cuando se presenta ante sus clientes, y con frecuencia tiene manchas de pintura en las manos, que procura ocultar con guantes.

PEREGRINI

ASSAMITAS

Llegados de Oriente Medio, los Assamitas compitieron con otros clanes en las antiguas noches del Imperio de Hatti y acecharon a la sombra de los reinos sucesores. Aunque la mayoría del clan prefirió aferrarse a los reinos que surgieron sucesivamente en el centro y el este de Anatolia y Mesopotamia, algunos decidieron probar fortuna en el oeste.

En torno al culto a las Erinias, divinidades vengadoras de la Antigua Grecia, surgió una hermandad de mujeres del clan, que se extendieron por Jonia y otras ciudades griegas de Anatolia, y especialmente Esmirna. Esta Hermandad a menudo actuó como intermediaria con su clan, y mantuvo buenas relaciones con el Culto de Cibeles, ejerciendo como

ejecutoras de los enemigos del culto. En otras ocasiones asumían el papel de jueces en los dominios en los que eran aceptadas o mediaban en las disputas entre otros vampiros, procurando mantener la paz.

La llegada de los persas fue acompañada por muchos Assamitas, especialmente guerreros del clan, que asumieron el control de varios dominios o se convirtieron en “protectores” de los mismos, sometiendo a los gobernantes locales. Estos conflictos se mantuvieron durante siglos, lo que llegó a muchos vampiros griegos a asociar la presencia de los Assamitas con los ocupantes persas.

La formación del Imperio de Alejandro Magno y de los reinos helenísticos también trajo a una nueva facción de vampiros Assamitas al mundo griego, dirigida por Tegirio, que en vida había formado parte del ejército de Alejandro. Tegirio estableció buenas relaciones con los gobernantes no muertos de Asia, e incluso medió para la aceptación de su clan. Aunque nunca llegaron a ser demasiado numerosos, los Assamitas griegos se convirtieron en una presencia aceptada en los dominios asiáticos. La gran mayoría pertenecían a la casta de los Waziri (Visires), y aunque a veces se dedicaban a cazar y perseguir criminales, más a menudo actuaban como árbitros y jueces, siendo la Hermandad de las Erinias la facción más extendida y dominante.

Cuando los romanos invadieron e incluso trataron de someter al Imperio Parto mediante la desastrosa expedición del general Craso hacia el 54 a.C., los vampiros romanos y partos también entraron en conflicto. Los Principes romanos de Asia y Grecia se mostraron desconfiados hacia los Assamitas griegos de sus dominios, considerando que podían estar actuando como espías o sabotadores. Varios vampiros del clan fueron expulsados o incluso acusados injustamente de traición, lo que redujo sus filas.

En siglos posteriores las relaciones entre los Assamitas y los vampiros de Asia se suavizan, especialmente a través del comercio. Los que tienen un origen griego suelen ser aceptados sin problemas en el orden vigente, y algunos incluso pasan a formar parte de la Magistratura de los Populares. Todavía existen ciertos prejuicios, asociándolos con la amenaza de los partos y persas, pero en general los Assamitas asiáticos conviven con el resto de los clanes de la provincia romana sin excesivos problemas.

Nemesia (Wazir de 8ª Generación): Nemesia nació en una pequeña población jonia que fue arrasada durante la guerra contra el rey Mitrídates del Ponto en el siglo I a.C. Su esposo fue asesinado ante sus ojos y ella guardó luto durante un tiempo. Reapareció unos meses después en el campamento del general pónico que había ordenado el ataque contra su ciudad y lo degolló mientras dormía. Fue capturada poco después, pero había cumplido su venganza.

Una Erinia vio en ella un espíritu afín y decidió ofrecerle el Abrazo. Asumiendo el nombre de Nemesia, en honor a la diosa de la venganza, viajó por numerosos dominios antes de asentarse en Esmirna, donde ejerce como juez de los vampiros de la ciudad, y a menudo recibe numerosas peticiones de justicia. Por una parte puede mostrarse amable, especialmente cuando media en los conflictos más superficiales, pero cuando se enfrenta a un crimen realmente grave y con sangre se prepara con paciencia, orquestando la muerte del ofensor.

Desde el siglo I es la líder de los Assamitas de Asia, y el rostro más visible de su clan. Se ha reunido en ocasiones con el antiguo Tegirio y en una ocasión realizó el peregrinaje a Alamut, pero no le agradó el orden impuesto por los guerreros del clan. Cree firmemente que la guerra sólo sirve para enturbiar la verdadera justicia.

BRUJAH

Los Brujah fueron una presencia importante en los territorios de Asia desde la antigüedad, extendiéndose desde la ciudad de Troya, donde residió su dios fundador. Todavía hoy muchos Brujah de Grecia y de todo el Imperio Romano peregrinan en ocasiones a la ciudad, considerada un santuario del clan.

Desde Troya los Brujah se extendieron por Grecia y las costas de Anatolia, compitiendo con otros clanes y contribuyendo a la formación de sus propios dominios. A medida que el mundo griego era amenazado por la expansión de los persas, estrecharon sus lazos con el clan Toreador, y esta alianza, no exenta de roces y ocasionales conflictos, permitió que ambos clanes prosperaran en la zona. Aunque ocasionalmente gobernaban, los Brujah también se preocupaban de fomentar la expansión de la cultura y la civilización.

Sin embargo, esta próspera alianza entre los dos clanes sufrió una grave herida en el siglo I a.C. con la expansión de Roma. Los Toreador de Asia consideraban que la resistencia sólo traería una guerra perdida a sus dominios, mientras que los Brujah eran partidarios de resistir, como ya habían hecho contra la expansión del Imperio Persa. Finalmente los Toreador dieron la bienvenida a los vampiros romanos del Senado Eterno en sus dominios, y ellos mismos se unieron al nuevo orden.

Pero los Brujah vieron el descontento provocado por la presencia romana, con la imposición de elevados tributos sobre la población y la confiscación de tierras para los colonos romanos. Siguiendo la dirección de Critias, un antiguo de su clan, los Brujah fomentaron la rebelión de los dominios asiáticos y atacaron a los vampiros romanos y a sus aliados. Con las matanzas de las Vísperas Asiáticas la rebelión se descontroló y los Brujah recorrieron Asia matando y devastando a su paso. El propio Critias, que había participado inicialmente en la masacre, se sintió avergonzado y se desligó de la rebelión.

Sin embargo, el triunfo de los Brujah resultó breve, y los vampiros romanos reaccionaron con furia, utilizando el contraataque del ejército romano para sofocar la rebelión. Muchos Brujah resultaron destruidos o tuvieron que huir y hacia finales del siglo I a.C. la presencia del clan en la provincia romana había quedado considerablemente reducida. Unos pocos apoyaron al general Marco Antonio en un intento de rechazar la presencia romana en Oriente, pero en esta ocasión su presencia era demasiado débil y sólo sirvió como excusa para una nueva purga sobre el clan.

En los siglos siguientes el clan ha regresado a Asia con timidez. La mayoría de los Brujah asiáticos son de origen griego o romano y son vistos con desconfianza en muchos dominios. Los Toreador especialmente no olvidan lo que consideran una “traición” y los Ventrue vigilan sus movimientos, atentos a nuevas rebeliones. En esta situación, la mayoría de los Brujah evitan la política, dedicándose en su lugar a fomentar la cultura y el desarrollo de nuevas ideas. La Palestra de Troya suele ser un lugar de reunión habitual para el clan, pero quienes dirigen el lugar procuran tener cuidado con sus movimientos, para evitar provocar una nueva purga.

Lisias (7ª Generación): Lisias era un joven estudiante y filósofo de la Academia de Atenas en el siglo I a.C. Atrajo la atención de un vampiro Brujah que había estudiado con el gran Aristóteles y ambos se sintieron atraídos mutuamente. A menudo debatían hasta altas horas de la noche y finalmente recibió el Abrazo.

Cuando estalló la rebelión en Asia, Fedro, el pater de Lisias, partió para apoyar a su propio pater, el antiguo Critias. Lisias quiso acompañarle, pero Fedro le ordenó que permaneciera en Atenas. Sin embargo, a medida que llegaban noticias de lo que estaba ocurriendo, Lisias desobedeció, aunque llegó demasiado tarde. Fedro había sido destruido y los vampiros asiáticos odiaban a los Brujah por la destrucción que habían provocado.

Tras un desencuentro con unos vampiros romanos en el que resultó herido, Lisias regresó a Atenas, donde pasó los años siguientes reflexionando sobre lo ocurrido antes de hacer su siguiente movimiento. En compañía de sus criados se presentó en el dominio de Éfeso, donde tras gran esfuerzo por su parte consiguió superar la desconfianza del Princeps Cneo Vespasio y recibió permiso para residir en su dominio, creando una escuela de filosofía.

Lisias viaja a menudo, actuando como maestro en varias academias de la provincia de Asia, y contribuyendo a financiar escuelas. También acude frecuentemente a la Palestra de Troya para educar a los jóvenes Brujah y aconsejarles que no repitan los errores del pasado. Muchos lo consideran demasiado tibio, pero Lisias ha sido testigo de los horrores que puede provocar su clan cuando cede ante la Bestia y no está dispuesto a permitir que se repitan.

NOSFERATU

Los Nosferatu o Kallikantzaroi son una presencia antigua en Asia, asociados a menudo a la figura de Equidna, la “Madre de los Monstruos.” Durante mucho tiempo fueron rechazados de los dominios asiáticos, debido a su aspecto deforme y monstruoso, por lo que muchos terminaban permaneciendo ocultos o acompañando a los pueblos bárbaros que saqueaban las poblaciones.

Con esfuerzo, algunos individuos conseguían acceder a posiciones de poder, pero eran excepciones que no solían durar mucho. Algunos Nosferatu no sólo lo atribuían al rechazo de los demás clanes, sino a un enemigo oculto que quería destruir su clan, por lo que en general pasaron desapercibidos, aguardando en las sombras. En ocasiones competían entre ellos, pero encontraron que la unidad era preferible frente a la presión de otros clanes. Los Capadocios en especial los expulsaron de muchos dominios subterráneos, y los Nosferatu aprendieron a temer a los seguidores de Cibeles.

En torno al siglo I muchos Nosferatu encuentran consuelo entre los primeros cristianos, percibiendo una situación de persecución que pueden comprender. Varios miembros del clan se convierten al cristianismo y protegen a las primeras comunidades. De nuevo se encuentran compitiendo con los Capadocios, que también tienen sus propios intereses en la nueva religión, pero hacia el siglo II ambos clanes alcanzan un acuerdo a partir de su fe compartida, aunque el pacto comenzará a debilitarse cuando el cristianismo se convierte en una religión aceptada y los Nosferatu se encuentran cada vez más apartados de la Iglesia a medida que otros clanes se sitúan en las posiciones de autoridad y poder.

Kuwa - Andreas (7ª Generación): Kuwa no recuerda nada de su vida antes de convertirse en vampiro. Sus primeros recuerdos son una existencia dolorosa enterrado en una cueva de la que logró salir a la noche. Tras su primer frenesí aprendió de qué debía alimentarse, y mediante prueba y error consiguió sobrevivir en soledad. Observó desde las sombras a los vivos, añorando algo que le faltaba y al mismo tiempo aprendió a temer a otros no muertos, que lo despreciaban. Estuvo Juramentado por sangre a un antiguo vampiro hitita del clan Lasombra que lo esclavizó y le dio el nombre de Kuwa, “Hombre perro”, espiando desde las sombras para él.

La destrucción de su amo llevó a Kuwa a romper sus ataduras y huir lejos, y terminó llegando al mar, en la ciudad de Pérgamo. Allí permaneció oculto, observando desde las sombras y sin atreverse a salir, pero poco a poco la necesidad de compañía lo llevó a descubrirse ante otros vampiros. Por suerte el gobernante no muerto de Pérgamo, Filetaro, lo recibió con comprensión y le enseñó a moverse en la civilización. También despertó su interés por el aprendizaje, aprendiendo a leer y escribir.

Los vampiros romanos llegaron a la ciudad y se deshicieron de Filetaro. Furioso, Kuwa intentó vengarle, pero fracasó y cayó en letargo.

Despertó en el siglo I, y descubrió que las catacumbas donde se ocultaba habían sido ocupadas por una congregación de cristianos, una religión perseguida y que pronto despertó las simpatías de Kuwa. Unos años después se hizo bautizar, tomando el nombre de Andreas, y adoptó una nueva identidad, pero no olvidó su pasado. Se presentó de nuevo ante los vampiros de Pérgamo de forma humilde mientras aguardaba su momento, actuando como un individuo sumiso y tímido de su clan, al mismo tiempo que protegía a la comunidad cristiana de la ciudad.

Finalmente en el año 380 hizo su movimiento. Un pavoroso incendio destruyó al Princeps de Pérgamo mientras descansaba durante el día y Andreas abandonó la ciudad poco después para no volver a ser visto.

RAVNOS

Los Ravnos llegaron a la península de Anatolia cuando otros clanes ya se encontraban asentados, pero como otros viajeros, siguieron las rutas comerciales desde Egipto y no eran desconocidos en los dominios costeros de Grecia y Asia Menor. Nunca han sido una presencia destacada en la zona, y a menudo se los considera extranjeros.

Durante el siglo IV a.C. y procedentes de la lejana India, una diosa oscura y su séquito atravesaron la zona, provocando desconcierto y curiosidad entre los habitantes de la zona. Entre sus descendientes había algunos soldados macedonios y persas que habían acompañado a Alejandro. Unos pocos llegaron a asentarse en la provincia de Asia, pero la mayoría prefirieron acompañar a su diosa en su viaje al oeste.

Una nueva oleada de Ravnos llegó durante el siglo I, procedentes de Siria, aunque en esta ocasión no fueron tan bien recibidos. Estos nuevos Ravnos eran cristianos y portaban creencias apocalípticas, dedicándose a provocar disturbios por donde pasaban con la intención de provocar el fin del mundo.

En general los Ravnos asiáticos no disfrutaban de una buena reputación. La mayoría son considerados extranjeros de Egipto y Siria, y los pocos que han sido Abrazados en la provincia a menudo prefieren mantener un perfil bajo y en ocasiones se hacen pasar por vampiros de otros clanes.

Apolonio de Alejandría (9ª Generación): En vida Apolonio fue un estudiante griego de una de las academias de Alejandría en el siglo II a.C. Aunque era un muchacho de ingenio agudo, también era un vividor y mujeriego, y su torpe seducción de una rica dama egipcia provocó la furia de su esposo, quien invocó al dios tutelar de la familia para que le castigara. Sin embargo, el dios se sintió atraído por Apolonio y decidió darle su sangre.

Apolonio pasó varios años junto a su pater, pero finalmente terminó enfureciéndole y tuvo que huir de Alejandría en el primer barco que encontró, desembarcando en Éfeso.

Desde entonces Apolonio se ha dedicado a sobrevivir y a disfrutar maliciosamente de su existencia. Aunque tras un par de desencuentros ha aprendido a no provocar innecesariamente a otros vampiros, los mortales son un campo abierto. Utilizando su poder se hace pasar por un dios y siempre consigue embaucar a los crédulos. Desde la llegada del cristianismo es todavía más fácil. Aunque al principio se unió a los cristianos por curiosidad, terminó aburriéndose de ellos, y de vez en cuando se dedica a obrar “milagros” para obtener ofrendas y donaciones de ellos.

Aunque en principio los vampiros evitan a Apolonio, y en general le dejan hacer mientras no los moleste, otros no lo tienen tan claro. Varios cristianos ya hablan de un “demonio de sangre” que realiza falsos milagros, y puede que terminen tomando medidas más serias.

Por el momento Apolonio ignora el peligro que está creando y continúa haciendo lo que siempre ha hecho, disfrutar de su existencia inmortal, encandilar a jóvenes incautos y estar preparado para huir con una carcajada y una sonrisa en los labios.

SALUBRI

Los Salubri nunca han sido un clan numeroso, y sin embargo, son conocidos en los dominios de Grecia y Asia. Se dice que el propio Saulot recorrió estas tierras en la antigüedad, en su continuada búsqueda de conocimiento, y aunque quizás no sea cierto, sus descendientes sí siguieron sus pasos. Se dice que el legendario guerrero Samiel participó en la Guerra contra los Baali y que desapareció en el oeste, luchando contra los demonios. Otros Salubri también trajeron sus dones de curación, a menudo participaron en los cultos a dioses como Asclepios, Atenea y Deméter, mientras que otros han acompañado a la población judía que ha emigrado a la zona. En ocasiones colaboraron con los vampiros de esos cultos, pero más a menudo permanecían sólo durante un tiempo antes de seguir sus búsquedas misteriosas. Otros Salubri permanecieron más tiempo, participando en la sociedad con otros clanes. La coexistencia no siempre fue pacífica, y los Salubri se mostraron especialmente beligerantes contra los vampiros que se hacían pasar por dioses.

En Asia los escasos miembros del linaje que visitan la zona de manera periódica, especialmente para aprender del conocimiento atesorado en las academias y bibliotecas de las ciudades asiáticas, procuran mantener un perfil discreto. En los últimos tiempos alguno de ellos se ha mostrado interesado por el cristianismo y varios Unicornios han comenzado a contactar con los Capadocios que han abrazado la religión.

LA TUMBA DE SAULOT

En el siglo I, durante el reinado del emperador Calígula, el anciano Saulot hace su última aparición conocida. Se reúne con unos pocos discípulos elegidos, tanto entre los Salubri como entre otros clanes, y se despide de ellos, anunciando el final de la era de los dioses y el comienzo de una nueva era, marcada por una serie de señales que anunciarán la llegada de la Gehenna.

Tras esta despedida, Saulot viaja de nuevo “hacia donde nace el sol” y desaparece del registro de los Vástagos. Algunos siguen su camino, pero no llegan a encontrarlo, perdiéndose en el misterioso este.

Saulot tiene sus propios planes, y decide que ha llegado el momento de descansar. Lleva a cabo una serie de acciones y finalmente se entierra en una tumba excavada en el interior de una montaña perdida del interior de Anatolia. Su considerable poder impide que sea molestado hasta que llegue el momento.

Y ese momento llega en el año 1133, cuando el mago Tremere y sus siete discípulos, guiados por una voluntad

que ignoran, encuentran la tumba de Saulot, reposando en un sarcófago en el interior de una cripta. Tremere no vacila y hunde sus colmillos en el cuello del Antediluviano.

Y así se cumple la primera de las señales de la Gehenna, tal y como Saulot ha previsto, decidido a provocar el fin del mundo.

Baraquiel (Guerrero de 6ª Generación): Baraquiel nació en la isla de Milo con el nombre de Filón en el siglo V a.C. Después de que su isla fuera arrasada por los atenienses fue vendido como esclavo para trabajar en las minas de Laurión, que abastecían de plata a Atenas. Apenas unos años después participó en la revuelta que permitió la fuga de más de 20.000 esclavos. Su único propósito era regresar a su hogar.

Sin embargo la visión de su hogar destrozado le llevó a aceptar la propuesta de un extraño viajero llamado Ezrael, que lo convirtió en su aprendiz y le enseñó a ser un guerrero. Unos años después pasó por el ritual de la Sangría y adoptó el nombre de Baraquiel.

Baraquiel ha viajado por el mundo, a menudo ayudando a quienes aspiran a la libertad, recordando su tiempo como esclavo. No es tanto que provoque revueltas como que está dispuesto a ayudar a quienes no desean permanecer bajo el yugo de la esclavitud. A veces ni siquiera ayuda a los fugitivos a huir, sino que los compra a sus amos antes de dejarlos libres. A unos pocos elegidos incluso les ha dado su sangre, aunque no ocurre con mucha frecuencia.

En el siglo I a.C. observó la revuelta de los esclavos de Espartaco, y aunque no participó directamente, dio a los esclavos un poco de ayuda. Varios vampiros romanos descubrieron a Baraquiel y lo atacaron, dejándolo en letargo.

Desde que despertó de su letargo ha viajado a Asia Menor, en parte siguiendo los pasos de Saulot y también porque la provincia de Asia es uno de los mercados de esclavos más grandes del Imperio Romano. Normalmente oculta su identidad, aunque varios Princesps conocen su linaje y procuran no molestarlo, aunque su presencia suele provocarles algo de incomodidad.

SEGUIDORES DE SET

Los Seguidores de Set llegaron a las costas de Asia a través de las rutas comerciales de Egipto. Participaron en la guerra contra los Baali y en los puertos que crearon revelaron a algunas almas la fe del dios oscuro. Su carácter extranjero a menudo provocaba desconfianza y rechazo hacia las Serpientes, pero con el paso del tiempo consiguieron algunos reclutas que recibieron el Abrazo, una práctica que recibía también el rechazo de los Setitas más conservadores, que consideraban que sólo el pueblo egipcio era digno de recibir la sangre de Set.

La época helenística fue un período de esplendor para el clan y durante unas décadas, parte de Asia pasó al dominio de Egipto durante el reinado del faraón Ptolomeo II. Durante esta época el propio dios habló, y transmitió su bendición a los Seguidores de Set que habían compartido su sangre con griegos y romanos, terminando con una división innecesaria. El clan adquirió importancia en la zona a través del comercio, aunque también introdujo algunos cultos místéricos dedicados a los dioses egipcios.

Aunque hay algunos santuarios dedicados al dios Set, en la provincia romana de Asia los Setitas prefieren ocultar su culto bajo el de dioses de la guerra como Ares o Marte o del inframundo, como Hades o Plutón. Son bastante discretos y el mayor templo dedicado al dios se encuentra en Éfeso.

Con la llegada del cristianismo, algunos Setitas llevan su propia fe a los cristianos descontentos y algunos fomentan las herejías para dividir un culto que se les antoja demasiado parecido al culto del sol de los judíos o de su propio hermano Osiris. A largo plazo no consiguen su objetivo, pero quizás las Serpientes son los primeros vampiros en percibir que el “pacífico” cristianismo puede convertirse en una amenaza.

Ofión (8ª Generación): Ofión era hijo de unos nobles de Alejandría en el siglo I a.C., descendientes de los oficiales macedonios que habían acompañado a Alejandro Magno en la conquista de Egipto. Aprendió bajo la tutela de varios filósofos aristotélicos y también de un viejo sacerdote que conocía la fe de los antiguos dioses de Egipto. Aprendiendo de sus historias, Ofión visitó los monumentos de los antiguos faraones y con el tiempo incluso se unió a un culto para aprender la antigua sabiduría y la práctica de la antigua magia de aquellos lugares.

Viajó extensamente siguiendo el curso del Nilo y por el Mediterráneo, aprendiendo y a la vez investigando las historias del pasado. Adquirió antiguos papiros y reunió una biblioteca particular en la que investigaba la ubicación de templos antiguos, buscando objetos de poder.

En uno de sus viajes encontró un templo antiquísimo que había sido construido para honrar al dios Sutekh, y que ahora yacía abandonado. Esa noche recibió una revelación, y poseído por un antiguo espíritu emprendió el camino hacia los Seguidores de Set, que lo convirtieron en uno de sus iniciados y compartieron su sangre con él cuando lo encontraron digno.

Ofión no es tanto un sacerdote como un filósofo, dedicándose más a debatir que a predicar, prefiriendo que sean otros los que acudan a él en lugar de encontrar creyentes defectuosos. Ha aprendido algo de magia con el culto de Set, y a menudo viaja como embajador de su clan, estableciendo alianzas y descubriendo enemigos potenciales. Tiene una mente despierta y curiosa, dedicándose a investigar los antiguos misterios de los dioses de la sangre. Otros vampiros suelen acudir a él en busca de consejo, y en ocasiones lo ayuda por puro interés intelectual. Desde el siglo I a.C. se encuentra en Pérgamo, donde reside habitualmente entre sus viajes.

TZIMISCE

Tras la Guerra contra los Baali, la península de Anatolia recibió a los perdedores de una guerra que había dividido al clan Tzimisce entre los partidarios de las artes de la carne y quienes la rechazaban como una manifestación de corrupción. Estos Tzimisce del llamado “Viejo Clan” emprendieron un éxodo que los llevó hacia el este. Algunos perecieron, pero finalmente encontraron un refugio en las lejanas montañas del Cáucaso. Unos pocos encontraron refugio entre los vampiros de Asia Menor, situándose como consejeros y hechiceros en las cortes de los no muertos. Este linaje casi ha desaparecido con el paso de los siglos, pero todavía quedan algunos, que se dice han encontrado protección en una antigua secta de nigromantes.

La provincia romana de Asia también suele ser frecuentada por los descendientes de un antiguo dios conocido como Dracon, que ha convertido la isla de Chipre en su dominio. Estos “draconianos” son eruditos e investigadores, que se dedican a recopilar información para añadir a la biblioteca de su señor. Varios de ellos han acudido a las bibliotecas de Pérgamo y Éfeso para copiar antiguos volúmenes, y también han ayudado a otros clanes con su sabiduría.

Sin embargo, no hay tregua entre el Viejo Clan y los Draconianos. Cuando se encuentran comienza una tensión silenciosa. Sólo la cortesía y las costumbres honorables extendidas en el clan impiden que estalle un conflicto abierto, y a veces, ni siquiera eso es suficiente.

Con el tiempo los Draconianos irán adquiriendo cada vez más influencia, especialmente cuando Dracon se una a otros ancianos y construya el Sueño de Constantinopla en el siglo IV. Los Draconianos abrazarán su forma peculiar de cristianismo, formando una orden monástica conocida como los Akoimetai, los “monjes silenciosos.”

Strigea (7ª Generación): Strigea ya conocía a los vampiros en vida antes de recibir la sangre. Había estudiado los misterios de la tierra y practicaba su magia en las tierras de Armenia. En su ambición ofendió a los espíritus, y la maldijeron con una enfermedad que la consumía por dentro, por lo que vendió su alma a un vampiro a cambio de su servidumbre.

Strigea se comportó como una buena esclava, y cuando aprendió de su pater todo lo que necesitaba lo traicionó y le robó su sangre. Otros intentaron hacerla pagar por su traición, pero ella respondió con poder y se abrió camino devorándolos. Finalmente tuvo que huir, dirigiéndose hacia el oeste.

Acudió a las cortes de otros vampiros, poniendo su magia a su servicio y ganándose una siniestra reputación. Finalmente reclamó un dominio en los confines de Asia y Frigia, se hizo llamar Strigea y utilizó su hechicería para mantener su privacidad. La tierra fue considerada maldita y pocos se atrevían a recorrer su territorio.

Con el tiempo Strigea abandonó su hogar y tomó nuevas formas, algunas horribles y otras aterradoramente hermosas, recorriendo las ciudades de Asia con otras identidades, observando y aprendiendo. Cuando encontraba alguien que la necesitaba, se presentaba de manera discreta y le ofrecía su poder. Varios vampiros débiles consiguieron derrotar a sus enemigos, y otros se encontraron maldecidos por los dioses.

Pocos conocen el alcance del poder de Strigea o de sus numerosas identidades. Algunos hablan de una bruja que aparece en la noche, ofreciendo sus servicios a los incautos, siempre a cambio de un precio, y hay quienes rumorean que se trata de una de los Baali.

LINAJES MENORES

BAALI

El linaje de los Baali mantiene una siniestra reputación en Asia desde hace milenios. Muchos vampiros conocen las antiguas leyendas sobre una isla en el Egeo, donde los Baali intentaron romper los sellos que retenían a los Titanes y casi provocaron la destrucción del mundo de no haber sido por la acción conjunta de varios clanes que se aliaron para detenerlos. En aquellos tiempos los cielos se tiñeron de negro y las aguas de rojo con el poder desatado por el linaje maldito.

Sin embargo a lo largo de los siglos y a pesar de las advertencias, algunos vampiros, especialmente ansiosos de poder o de otras cosas, corrieron el riesgo de pactar con los Baali. El Culto de Cibele fue infectado por su presencia insidiosa, y la Magna Mater se convirtió en una diosa realmente oscura que aullaba exigiendo sacrificios y lanzando maldiciones contra sus enemigos. Sólo la actitud decidida del clan Capadocio, dirigido por su propio fundador, consiguió arrancar a los Baali del Culto de Cibele, y expulsar a la falsa diosa, purgando a todos sus adoradores corruptos.

Desde entonces y más allá de la animadversión general de los vampiros asiáticos, el Culto de Cibele mantiene la vigilancia sobre sus fieles, impidiendo que los Baali regresen. No obstante se rumorea que unos pocos sobreviven en el letargo de los siglos, aguardando su momento, mientras que otros acechan en lugares apartado e islas olvidadas, continuando con sus repugnantes ritos.

Marcia Sabina (8ª Generación): Rodana nació en Cartago, en una familia de sacerdotes del dios Baal Hammon. Aprendió los ritos del dios y cuando tuvo suficiente edad fue iniciada en los misterios de Moloch, sufriendo un duro aprendizaje y finalmente superando los pruebas y recibiendo la sangre. Le enseñaron que el mundo había sido creado sobre la derrota de los Hijos de la Oscuridad Exterior, criaturas impías, que si eran despertadas, provocarían su destrucción. El objetivo de los Moloquim era cazar a los adoradores de esas criaturas e impedir la catástrofe.

Y poco después Cartago cayó, destruida por los romanos, empujados por los enemigos de los Moloquim.

Rodana se ocultó entre los vencedores y regresó con ellos a Roma, donde asumió una nueva identidad y se dedicó a cazar a los adoradores de los Hijos, frustrando sus planes, hasta que consideró que se estaba exponiendo demasiado y se ocultó en Asia.

Desde el siglo I Marcia Sabina se encuentra en Esmirna, donde ha creado a su alrededor un culto de cazadores de vampiros. Se hace pasar por una vampira del clan Toreador, mecenas de las artes y que ha financiado varios proyectos arquitectónicos. Al mismo tiempo también adiestra nuevos Moloquim y se dedica a buscar el rastro de otros adoradores de los Hijos.

LAMIAE

Las Lamiae son un linaje reciente, surgido del Culto de Lamia, una antiquísima religión que se extendió por el norte de África y Oriente Medio, exaltando los principios de la feminidad y de la noche. Rara vez se mostraba abiertamente, prefiriendo infiltrarse dentro de otras religiones aceptadas, y reuniendo un grupo de seguidores selectos a través de una serie de misterios esotéricos.

El Culto de Cibeles fue una de las religiones en las que se infiltraron los seguidores de Lamia, y pronto crecieron en influencia y poder, extendiéndose por toda la península de Anatolia y más allá. Sin embargo, resultaron amenazados por otras facciones de vampiros, y muy especialmente los Baali, que amenazaron con absorber el culto de Lamia.

Ante la amenaza, la Suma Sacerdotisa Lamia tomó una decisión drástica, recibiendo la sangre del anciano vampiro conocido como Lázaro y estableciendo una alianza con el Antediluviano Cappadocius. Con la ayuda del clan Capadocio las Lamias consiguieron “purificar” el Culto de Cibeles, destruyendo o expulsando a los Baali y asumiendo el control del culto con sus aliados. Al mismo tiempo la sangre de los Capadocios cambió dentro de las Lamias, conectándolas con la oscuridad de su diosa y convirtiéndolas en una línea de sangre de portadoras de una plaga del más allá.

Actualmente las Lamiae son numerosas dentro del Culto de Cibeles, que constituye su principal facción de influencia en la provincia romana de Asia. Entre ellas también se encuentra el culto guerrero de las Amazonas, que suelen actuar como guardianas de los Capadocios y de sus lugares sagrados, y que constituyen el rostro más visible del linaje.

Con la llegada del cristianismo y a medida que el clan Capadocio cambia para adaptarse a la mitología judeocristiana, las Lamiae también realizan algunos cambios en su organización, identificando a la Madre Oscura a la que veneran con la semítica Lilith, la primera esposa de Adán.

Casandra (6ª Generación): Casandra quedó huérfana debido a una epidemia cuando ya comenzaba a atraer las miradas de los varones de su vecindad. Afirmaba que podía ver a los espíritus de los difuntos, y muchos la consideraron una bruja. Y entonces un día desapareció.

Unos desconocidos habían oído hablar de su visión y la llevaron al templo de Cibeles en Pesinunte, donde fue cuidada y educada por las sacerdotisas de la diosa, que le enseñaron los ritos y misterios. Con el paso de los años asumió su liderazgo.

Pero bajo el manto de la diosa se encontraban vampiros. Casandra contempló horrorizada como algunas de sus compañeras eran sacrificadas o corrompidas, y cuando quedó sola, reunió a sus pocos seguidores y emprendió un largo peregrinaje hasta el Primer Templo de Lamia, donde a los pies de la Suma Sacerdotisa relató lo que había ocurrido.

La Suma Sacerdotisa convocó a la diosa y a través de una serie de sueños supieron lo que tenían que hacer. Un anciano vampiro llegó en la noche para compartir su sangre con Lamia, y cuando se marchó, Lamia la compartió con varias elegidas, entre ellas Casandra.

En los años siguientes hubo guerra entre los vampiros Baali y los Capadocios, pero cuando la guerra terminó, las Lamiae habían resultado victoriosas. Casandra fue elegida para administrar el Culto de Lamia en Asia, extendiendo su linaje y manteniendo su alianza con los Capadocios, que también habían sido introducidos en el Culto de Cibeles.

Casandra suele officiar los ritos de Lamia en el gran templo de Pesinunte, pero viaja a menudo para visitar otros templos, especialmente en Éfeso, unida con los Capadocios locales. Al mismo tiempo se mantiene vigilante ante cualquier señal de corrupción, enfrentándose a cualquier vampiro ajeno a su linaje que intente asumir el control del culto.

LHIANNAN (GÁLATAS)

Cuando los gálatas invadieron Asia Menor y crearon el reino de Galacia en el siglo III a.C. no veían solos, sino que traían con ellos a sus dioses, entre ellos un antiguo dios cornudo de la guerra que gobernaba con su culto a los gálatas. Este antiguo, se encontró con el Culto de Cibeles en Frigia, y estableció una alianza, asumiendo varios atributos del dios Attis.

Sin embargo, el dios de los gálatas fue destruido en el siglo I a.C. con la ocupación romana, y sin un liderazgo, el linaje se dividió en una serie de pequeños cultos. Algunos vampiros gálatas buscaron la protección del Culto de Cibeles, dirigido por las Lamiae, mientras que otros continuaron su camino.

Los Lhiannan (o Gálatas, como suelen ser llamados por los vampiros de Asia), a menudo son confundidos con los vampiros Gangrel, a los que consideran simplemente cambiados por su culto a los dioses de la naturaleza, especialmente a la diosa Artemisa.

Dionisio de Ancira (8ª Generación): Diodato era un guerrero gálata, que tras ser herido en batalla fue ofrecido al dios de la guerra. En una ceremonia en la noche recibió la sangre y fue enterrado en una arboleda sagrada, de la que surgió cambiado. En los siglos siguientes se convertiría en un protector de su pueblo, luchando en varias batallas para defender el reino de Galacia.

Pero finalmente los gálatas resultaron derrotados y conquistados por los romanos. El santuario del dios fue tomado y quemado, y Diodato cayó en letargo, despertando unas décadas después.

Desde el siglo I Diodato ha asumido una nueva identidad. Como Dionisio ha reunido un pequeño culto en una arboleda sagrada, donde se veneran a los antiguos dioses de los gálatas. Libre de las ataduras que lo vinculaban a su pater, Dionisio utiliza la religión de forma oportunista, afirmando ser diferentes dioses en función del momento. Desconfiado de otros vampiros, salvo cuando cree que puede obtener algo de ellos, a menudo se desplaza con su santuario, cuyo altar contiene un sarcófago en el que descansa mientras duerme.

Normalmente Dionisio se asienta cerca de un lugar de su elección. Sus adoradores crean un escenario bucólico de fiesta, donde varias bestias se mueven pacíficamente. Los adoradores del dios atraen invitados a su fiesta, y cuando llega el momento hacen “desaparecer” a algunos, que son sacrificados para saciar la sed de Dionisio.

VERDADEROS BRUJAH

Se dice que durante la Guerra de Troya, entre los invasores aqueos había vampiros de un linaje griego creado por dos dioses gemelos que deseaban destruir la ciudad por ser el santuario de Troilo. Sin embargo, este linaje fue atacado por los Brujah, y los supervivientes se ocultaron en el Oráculo de Delfos, donde permanecerían aprisionados hasta el siglo IV a.C.

Los Verdaderos Brujah, como se hacían llamar, afirmaban haber sido traicionados por los descendientes de Troilo, y permanecieron apartados de ellos, dedicándose a sus propias búsquedas de sabiduría. Cuando Filetaro fundó el reino de Pérgamo, uno de los Verdaderos Brujah acudió ante él, y satisfecho, terminó compartiendo su sangre.

Filetaro gobernó el reino de Pérgamo en muerte como lo había hecho en vida. Sin embargo, era consciente del delicado equilibrio de poderes políticos, viendo cómo los reinos pequeños eran absorbidos por imperios más grandes, y cómo la guerra provocaba la destrucción de ciudades prósperas. Cuando los romanos comenzaron a intervenir en la política de Oriente Medio, Filetaro percibió hacia donde se dirigía el poder, y en principio alió su reino con Roma. A medida que los romanos derrotaban uno tras otro a los reinos de Oriente Medio, Filetaro decidió que enfrentarse militarmente a los romanos era tentar al desastre, y permitió que el reino de Pérgamo fuera cedido pacíficamente a la República de Roma.

Sin embargo, cuando los romanos incrementaron los impuestos en su nueva provincia de Asia dudó. La guerra contra el rey Mitridates del Ponto y las represalias tomadas contra las ciudades asiáticas incrementaron su preocupación, y cuando el general Marco Antonio regaló la Biblioteca de Pérgamo a la reina Cleopatra de Egipto entró en cólera como no había hecho en mucho tiempo.

Su chiquillo Artemón, que ejercía como intermediario ante los romanos comenzó a ser tanteado por el Senado Eterno sobre la conveniencia de deshacerse de Filetaro. Artemón sabía que si se negaba los Ventrue romanos enviarían a sus propios asesinos, o peor aún, decidirían destruir Pérgamo, así que tomó una difícil decisión y para salvar el legado de su pater lo traicionó.

Artemón anunció al Senado Eterno que Filetaro había sido destruido, y el Princeps Servio Lutaciano se convirtió en gobernante de Pérgamo con Artemón como su consejero. Sin embargo, Artemón no había destruido a Filetaro, sino que lo atravesó con una estaca y lo dejó en letargo en un lugar secreto, hasta que llegaran tiempos mejores.

Pérgamo prosperó bajo el dominio romano. Algunos de los volúmenes de su biblioteca fueron devueltos. No del todo satisfecho, Artemón viajó por la provincia romana de Asia, creando nuevos centros de saber y bibliotecas, diseminando el conocimiento y evitando así que se concentrara demasiado, haciéndolo vulnerable al desastre. Durante sus viajes también abrazó a unos pocos chiquillos para que continuaran su legado.

Los Verdaderos Brujah continúan con su labor a lo largo del dominio romano, y son puestos a prueba con la destrucción provocada por las invasiones bárbaras y la llegada del cristianismo. Los supervivientes salvan lo que pueden, y custodian el conocimiento, llevándolo a otros lugares más seguros.

Flavia Melitene (7ª Generación): Flavia Melitene era una rica dama de Pérgamo, esposa del consejero Flavio Metrodoro. Aunque había adquirido una considerable cultura de forma autodidacta, ansiaba poder compartirla con otros, acumulando una considerable colección de libros. Cuando el emperador Adriano visitó la ciudad en el año 128 conoció a Flavia entre los notables de Pérgamo, y ella le expuso varios de sus proyectos. Con el dinero aportado personalmente se construyó una gran biblioteca, asociada al templo de Asclepios, y una gran estatua del emperador fue situada en su centro. La generosidad de Flavia fue aclamada y reconocida,

Flavia atrajo la atención de Artemón, filius de Filetaro. Tras una serie de conversaciones decidió convertir a Flavia en su propia filia, para que se ocupara de custodiar las bibliotecas de Pérgamo en su ausencia, pues se encontraba ocupado supervisando la construcción de la gran Biblioteca de Celso en Éfeso. Artemón la tentó con la posibilidad de una eternidad dedicada al conocimiento que tanto amaba.

Tras el Abrazo, Flavia mantuvo el contacto con su esposo y su hijo, y a través de ellos dispuso de gran

influencia sobre el gobierno de la ciudad, procurando no provocar la desconfianza del Princeps Lutaciano. De hecho, ambos vampiros mantienen una gran amistad, aunque Flavia procura mostrarse inofensiva y convencerlo de que no es una amenaza para su poder. La mayor parte del tiempo procura dedicarse al cultivo del conocimiento, especialmente a través de los eruditos que acuden a Pérgamo para consultar sus bibliotecas.

La destrucción de su pater Artemón durante el saqueo de Éfeso por los godos, constituye un duro golpe para Flavia. En los siglos siguientes tomará medidas para proteger el conocimiento atesorado en Pérgamo y llegado el momento se marchará de la ciudad para encontrar un lugar más seguro.

OTROS

LUPERCOS

Los vampiros de Asia deben medir sus pasos, pues los Lupercos también están presentes en la noche, especialmente en las zonas rurales, y no les agradan demasiado los no muertos. Fuera de las grandes ciudades, más de un vampiro descuidado ha terminado encontrando su final, y los momentos de convulsión, revueltas y guerras son aprovechados por los hombres lobo para atacar a sus enemigos.

El grupo más numeroso de los Lupercos de Grecia y Asia Menor es el culto de las **Furias Negras**, un círculo formado por feroces mujeres guerreras que adoptan forma de lobas y que veneran a Selene y sus muchos rostros. Que el Culto de Cibele y el de Artemisa de Éfeso hayan sido parasitados por los vampiros las enfurece especialmente. Las Furias y los adoradores no muertos de Cibele han sido enemigos durante milenios, y no parece que la guerra entre ambos vaya a terminar.

Otra facción más moderada es la de los llamados **Hijos de Gaia**, un culto de hombres lobo adoradores de la madre Tierra, que celebran ritos de fertilidad y curación. Sin embargo, también se consideran protectores de la humanidad, y aunque pueden alcanzar acuerdos puntuales para evitar conflictos innecesarios, cuando llega el momento no dan cuartel a los vampiros. Hay quienes dicen que entre ellos hay un grupo que conoce el medio de acabar con la maldición de la no muerte, pero ningún vampiro se ha atrevido a contactar con ellos.

El desarrollo de las ciudades griegas y asiáticas también ha atraído a un grupo de hombres lobo urbanos conocidos como los **Protectores**, que habitan en lo que la mayoría de los Lupercos consideran “territorio enemigo.” Estos Protectores guardan estrechos lazos entre sí, protegiendo sus intereses, y se ven atraídos por el desarrollo de la civilización, interesados por el comercio y la cultura. Aunque en ocasiones luchan contra los vampiros, también alcanzan con ellos acuerdos para repartirse territorios y evitar perjudicar sus intereses. Otro grupo urbano, los **Rohuesos**, habitan entre los desposeídos y los esclavos, y en ocasiones actúan como sus protectores.

Una dinastía de hombres lobo conocidos como la **Garra Conquistadora** ha acompañado a los romanos en su expansión por el Mediterráneo. Se trata de una nobleza entre los Lupercos, que se dedica a proteger a las grandes familias, procurando apartarlos de la influencia de otras criaturas sobrenaturales. Por suerte, no son demasiado numerosos.

Hace milenios entre Europa y Asia gobernaba una dinastía de reyes que podían tomar la forma de leones, llamados los **Mor-Griazz**. Sin embargo, perdieron en una guerra legendaria y su número menguó hasta desaparecer hacia finales del siglo I a.C. No obstante, en las tierras montañosas del Cáucaso sobreviven algunos leones, y alguno de ellos todavía podría conservar el don del cambio de forma.

En ocasiones las costas de Asia reciben la visita de brujos capaz de tomar la forma de felinos que forman parte del llamado **Culto de Bastet**. Son especialmente curiosos y escurridizos, ansiando el conocimiento esotérico, pues parece que tratan de romper una antigua maldición que ha recaído sobre linaje, y por la que guardan un feroz odio hacia el oscuro dios Set y sus descendientes.

Se dice que entre los adoradores del dios Apolo surgió un culto que adquirió la capacidad de adoptar forma de cuervos. Conocidos por su elocuencia e ingenio, estas **Sombras de Esopo** suelen viajar como rapsodas y poetas, portando la bendición del dios. Normalmente permanecen neutrales, pero suelen advertir de la cercanía de una calamidad. Como otras criaturas capaces de cambiar de forma, prefieren evitar a los vampiros.

MAGOS

En el mundo griego la magia suele ir asociada a los dioses, y sus practicantes suelen formar cultos dedicados a las divinidades. La diosa Hécate suele ser la patrona de la mayoría de los practicantes de la magia, pero otros adquieren sus propios dones recurriendo a otros dioses. Poderosas hechiceras como Medea o Circe eran conocidas en la antigüedad, creando tradiciones de magia muy diversas y con numerosas facciones enfrentadas entre sí.

En Asia los cultistas de **Cibele** son poderosos, conociendo magia sobre la vida y la muerte, capaces de lanzar poderosas bendiciones y maldiciones, además de conocer los medios para invocar a los muertos y adivinar el futuro. Sin embargo, los cultistas de Cibele se encuentran dominados por los vampiros, que controlan el culto desde hace siglos, morando a su sombra.

El **Culto de la Granada** mantiene la adoración a los dioses del inframundo, especialmente a Hades y Perséfone. Este culto de nigromantes surgió en reacción al control de los vampiros sobre el Culto de Cibele, uniéndose frente a lo que consideraban una amenaza. Se dice que estos nigromantes han encontrado su propio camino hacia la inmortalidad a través de las escrituras del sabio Cabiro. Otros forman parte de un culto de asesinos que se rumorea de

la caída de Troya.

Las **Hermanas de Hipólita** son un grupo de guerreras de Artemisa que habitaban entre las Amazonas del mundo antiguo antes de su derrota en el siglo IV a.C., cuando su fortaleza fue conquistada por Alejandro Magno. Las Hermanas de Hipólita conservan el legado místico de sus antepasadas y sus ritos guerreros, pero también conocen magia para bendecir la fertilidad de los campos y animales. En ocasiones han hecho frente común con el culto de las Furias Negras, pero las relaciones entre Lupercos y magos no suelen ser muy estrechas.

Con los romanos llegaron otros grupos de místicos, siendo el **Culto de Mercurio** el más poderoso de todos, realizando ritos y ceremonias para asentar el paradigma de Roma y por la prosperidad del Imperio. Sus seguidores conocen ritos antiquísimos y complejos y a menudo actúan para defender los territorios romanos de amenazas sobrenaturales, sobre todo contra los magos extranjeros.

De las sucesivas corrientes filosóficas y avances de las ciencias también han surgido cultos de místicos. Los **Pitagóricos** utilizan las matemáticas para alterar las probabilidades y la realidad, mientras que el **Círculo de Hipócrates** ha sido capaz de desarrollar técnicas médicas muy avanzadas para su época, aunque algunos de sus errores han creado monstruos de leyenda. Otros científicos son capaces de crear complejas máquinas mediante su artesanía, mientras que otros elevan literalmente la mente de quienes escuchan sus ideas.

Con la llegada del cristianismo pronto surgen entre ellos varios obradores de milagros, que también reclutan a algunos místicos entre sus filas. Durante un tiempo incluso existe cierta competencia entre los **Cantores de Mitra** y las **Voces Mesíánicas**, pero estos últimos terminan imponiéndose.

FANTASMAS

El inframundo griego forma parte del Reino de Estigia, creado por los antiguos muertos griegos y el divino Caronte, que sirve a la voluntad de los reyes Hades y Perséfone. Las sucesivas catástrofes naturales y guerras han provocado una amplia destrucción, y muchas ciudades han terminado por aparecer en el inframundo. Aunque en el inframundo o Hades de Asia existen algunas necrópolis de antiguas ciudades, la más destacada sin duda es la de Troya. Muchos edificios fantasmales son desmantelados y llevados poco a poco hasta el Reino de Estigia, que se encuentra en las profundidades del inframundo, donde Caronte reside en la Torre de Ónice y se comunica con los dioses.

El inframundo griego es fácilmente accesible mediante poderosos ritos necrománticos, pero existen varios portales que constituyen una entrada factible al mundo de los muertos. En Hierápolis se encuentra uno de los más conocidos, pero también existen otros dispersos por el mundo griego, en los que a menudo se construyen santuarios conocidos como Plutonios. Los Capadocios buscan especialmente estos lugares donde la barrera entre vivos y muertos es más fina, y se dice que la fortaleza del clan en Erciyes fue construida precisamente sobre una de estas entradas.

La llegada de los romanos provoca una alianza entre los muertos griegos y romanos. El Reino de Estigia se extiende mediante la diplomacia y la fuerza por todo el mundo dominado desde Roma. El propio Caronte no se conforma con ser un mero protector de los muertos y con el tiempo asumirá el título de Emperador.

DIOSES MENORES

Como todo el mundo griego, Asia está llena de leyendas donde los dioses se manifiestan a los mortales, aunque a medida que pasa el tiempo, y especialmente a partir del siglo I, parece que se muestran más distantes, más evasivos. La provincia asiática ha sido el escenario de muchos mitos, y muchas ciudades a menudo remontan su fundación a la época de las leyendas. Durante la Guerra de Troya los propios dioses tomaron partido a favor de aqueos y troyanos, e incluso llegaron a participar en persona en las batallas. Ante las invocaciones de sus adoradores en ocasiones también hacen acto de presencia e incluso de manera más fortuita, simplemente mostrando que siguen presentes.

Y por debajo de los dioses existen muchas criaturas de leyenda y pueblos mitológicos que han habitado y que todavía habitan en las tierras de Asia: dríadas, centauros y sátiros en los bosques, tritones y nereidas en el mar, y ninfas y espíritus que representan fenómenos naturales e incluso ideales de inspiración, como las musas. Sin embargo, la decadencia del paganismo y la necesidad de supervivencia distanciarán cada vez más a los dioses de los mortales y los encuentros con las criaturas de leyenda serán cada vez más esporádicos. De alguna forma parece que estos seres se muestran cada vez más débiles, debido a que las creencias que les dan sustancia también se debilitan.

LA CRÓNICA DE ASIA

En una encrucijada entre continentes, una Crónica ambientada en la provincia romana de Asia permite ofrecer varias posibilidades de escenario en el que se mezclan el mundo griego, romano y de Oriente Medio. Aunque esta ayuda está pensada especialmente para la época romana entre el siglo I a.C. y el siglo V nada impide que un Narrador emprendedor decida ambientar su Crónica durante el auge de las ciudades griegas de Jonia, o en los reinos de Lidia y Pérgamo. La fidelidad histórica no importa tanto como una buena historia, y la inspiración que ofrece este suplemento sólo es un comienzo.

La ciudad nueva: Los personajes acompañan a un grupo de colonos griegos o romanos que quieren poner los cimientos de una nueva ciudad. Sin embargo, el lugar elegido está lejos de ser pacífico y posee sus propios conflictos. Las relaciones con los habitantes locales y las criaturas sobrenaturales obligarán a los personajes a buscar alianzas o iniciar conflictos. Con el paso del tiempo las ambiciones de los reinos vecinos, ya sean lidios, griegos, persas o romanos pueden llevar a los personajes a tener que ampliar sus relaciones a un ámbito más internacional.

Las raíces de los dioses: Los habitantes de la ciudad donde habitan los personajes emprenden la construcción de un nuevo templo o de otro edificio importante (quizás el Mausoleo, la Biblioteca de Pérgamo o el templo de Artemisa de Éfeso) y son necesarios recursos y mano de obra, que puede estar a disposición de los personajes ofrecer. Como vampiros los personajes pueden influir en la formación del culto e incluso tomar en sus manos la decisión de convertirse en intermediarios de los dioses. Otros cultos rivales también pueden convertirse en un problema.

Asia Vampirica: Los personajes son Abrazados en Roma para consolidar el dominio del Senado Eterno sobre los territorios de la provincia de Asia. Consolidar sus dominios no será tarea fácil, pero hay posibilidades de obtener un gran poder en las prósperas ciudades asiáticas. Pueden encontrarse con competidores dispuestos a aprovechar sus fracasos, o con enemigos que defienden hasta la muerte lo que han construido.

Las Vísperas Asiáticas: Aunque el último rey de Pérgamo cede a los romanos su reino en el año 133 a.C., el nuevo gobierno no es aceptado pacíficamente. Estallan revueltas apoyando a un supuesto hijo ilegítimo del monarca difunto, y con la llegada de los colonos romanos se producen expropiaciones de terreno y los impuestos se elevan endeudando a muchos nativos. Cuando el rey Mitrídates del Ponto derrota a los romanos es bienvenido en las ciudades griegas y asiáticas, y al ordenar la matanza de los ciudadanos romanos muchos habitantes de Asia están más que decididos a cobrarse venganza. Los personajes pueden luchar para contener las revueltas y defender a sus protegidos, o pueden tratar de sacar provecho en medio de una situación de caos.

Anno Domini: Asia es uno de los primeros lugares donde se extiende el cristianismo en el Imperio Romano, gracias a la predicación de figuras tan destacadas como los apóstoles Juan y Felipe o Pablo de Tarso, que crearon varias comunidades cristianas por toda Asia. Desde los inicios surgen enfrentamientos contra los creyentes paganos, que derivan en matanzas y la aparición de mártires. Cuando el cristianismo se convierte en religión oficial del Imperio Romano en el siglo IV la situación se invierte, y comienzan a tomarse medidas contra los paganos que con el tiempo también provocarán acusaciones de impiedad, persecuciones y destrucción de edificios y obras de arte. Los personajes pueden haberse convertido al cristianismo, y apoyar la nueva religión desde sus inicios, o tratar de defender el legado del paganismo, participando en las luchas de poder, tanto entre mortales como entre vampiros.

Reconstrucción: La costa de Asia Menor es una zona de gran actividad tectónica, y sufre periódicos terremotos que arruinan ciudades y pueden cambiar la situación política en un momento. Los personajes se encuentran en medio de uno de estos eventos, que puede cambiar de manera drástica el equilibrio en la sociedad de mortales y vampiros. La supervivencia puede derivar en la aparición de oportunidades, o quizás la aparición de carroñeros e invasores que aprovechan la ocasión para atacar a los personajes.

OTRAS ÉPOCAS

EDAD OSCURA

Tras la división del Imperio Romano durante el reinado del emperador Diocleciano, la provincia de Asia pasa a formar parte del Imperio Romano de Oriente, con capital en Constantinopla. Durante los siglos V y VI Asia experimenta cierto renacimiento económico, aunque no todas las ciudades vuelven a prosperar. Sin embargo, la gran plaga del año 543 provoca un declive generalizado, que reduce muchas ciudades hasta el punto que no son distinguibles de los pueblos que las rodean, aunque algunas como Éfeso, Sardes y Afrodísia conservan parte de su antigua gloria durante algunos siglos más.

Las invasiones persas y árabes del siglo VII en adelante amenazan una zona muy debilitada, y hacia el año 640 Asia pasa a formar parte del tema de Anatolia, siendo reorganizada y militarizada para hacer frente a los ataques, que llegan a amenazar la propia Constantinopla. Posteriormente el tema es dividido para facilitar su administración. Se producen períodos de tensión y conflicto, en el que los bizantinos consiguen hacer frente a los árabes y recuperar territorios perdidos o se ven obligados a retroceder. Sin embargo, en el año 1079 los turcos derrotan de manera aplastante a los bizantinos y ocupan gran parte de la península de Anatolia. A medida que el territorio bizantino se reduce, los temas son progresivamente disueltos.

En **Edad Oscura: Vampiro** el destino de la provincia de Asia se encuentra vinculado a los Cainitas de Constantinopla, que establecen un sistema basado al que ha creado la Trinidad en la capital del Imperio Bizantino. Durante este período los Cainitas cristianos obtienen ventaja, y muy especialmente los clanes Toreador, Tzimisce y Ventrué, aunque otros linajes como Capadocios y Lasombra son incluidos en el nuevo orden, y la importancia de los poderes locales no puede ser ignorada, aunque inevitablemente surgen conflictos.

La expansión del Islam viene acompañada de los Ashirra, que hacen sentir su influencia e indudablemente envían embajadores y diplomáticos, luchando sus propias guerras en las sombras de las cortes Cainitas.

En el período oficial de Edad Oscura: Vampiro, Constantinopla ha caído en manos de los cruzados cristianos en el año 1204, y el Imperio Bizantino se ha dividido. Parte del territorio de la antigua provincia de Asia se encuentra bajo el control del Imperio de Nicea, gobernado por Teodoro I Lascaris y sus sucesores de la dinastía de los Comnenos, que aspiran a expulsar a los latinos de Constantinopla y restaurar el Imperio, y el interior forma parte del sultanato de Rum, gobernado por el sultán turco Kaikubad II, presionado desde el este por la expansión del Imperio mongol.

La antigua Cainita Ana Comnena, del clan Ventrué, es el principal poder en el Imperio de Nicea, y aspira a derrocar al Príncipe Alfonso de Constantinopla. Cainitas bizantinos refugiados, especialmente Toreador, Tzimisce y Ventrué son sus partidarios, pero al mismo tiempo el sultanato de Rum se encuentra en manos de gobernantes Ashirra,

que a su vez se enfrentan a la amenaza de los vampiros mongoles, liderados por los Anda.

EDAD BARROCA

Del declive del sultanato de Rum en el siglo XIII surge el sultanato de Otmán en el siglo XIV en la frontera del debilitado y restaurado Imperio Bizantino. Los otomanos se extienden por toda la península de Anatolia, conquistando los pequeños reinos de la zona y los territorios bizantinos que quedan en Asia, que pasa a formar parte del Imperio Otomano.

Bajo el dominio de los otomanos y a medida que las conquistas se extienden hacia el oeste, los territorios de Asia experimentan un renacer económico y comercial. La población bizantina mantiene gran parte de sus derechos y propiedades bajo los gobernantes otomanos, al mismo tiempo que se forma una élite de conversos al Islam. La prosperidad también provoca un exceso de población, con un empobrecimiento de los campesinos, muchos de los cuales pierden sus tierras y se dedican al bandidaje, llegando a formar ejércitos conocidos como *celali*. Controlar las actividades de los bandidos se convierte en un problema para los otomanos, que realizan confiscaciones periódicas de armas de fuego, consiguiendo alcanzar cierta estabilidad.

ESMIRNA

La antigua ciudad de Esmirna se convierte en la capital económica de la zona y una de las ciudades más importantes del Imperio Otomano, superando los 90.000 habitantes. Es uno de los centros comerciales más importantes del Imperio y un centro productor de seda, en el que se encuentran varios consulados de reinos europeos como Francia o Gran Bretaña. Cada consulado también es un mercado y muelle. Durante la guerra contra Venecia, Esmirna también se convierte en un puerto militar importante. A pesar de sufrir una epidemia de peste en 1676 y un terremoto en 1688, la ciudad continuará su crecimiento. Los turcos constituyen más de la mitad de la población, pero también hay importantes minorías de griegos, armenios y judíos sefardíes, así como barrios de mercaderes franceses, ingleses, holandeses e italianos.

Durante la Edad Barroca el dominio de Esmirna es gobernado por un sultán Ashirra del clan Toreador, responsable de la apertura internacional de la ciudad. Otros clanes como Assamitas y Brujah también mantienen gran importancia en el dominio.

EDAD ILUSTRADA

Durante el siglo XVIII el Imperio Otomano experimentó un período de estancamiento, al detenerse su expansión. Hubo reformas descentralizadoras, que permitieron a los gobernantes de las provincias incrementar su influencia en la política otomana y fomentar el crecimiento económico durante gran parte del siglo. En política exterior consiguió contener a sus rivales políticos entre las potencias europeas, especialmente el Imperio de los Habsburgo, pero desde 1768 emprendió una guerra desastrosa contra Rusia, que terminó en 1784, y que provocó una serie de reformas muy necesarias.

Durante el siglo XVIII también se incrementó el consumo de lujos y sociabilidad en la élite otomana. Se construyeron docenas de palacios y financiaron la expansión de las grandes ciudades. La expansión de las cafeterías y la aparición de la prensa dinamizó la vida social, a pesar del recelo de los conservadores religiosos.

ESMIRNA

La ciudades de Esmirna y Asia Menor continuaron su crecimiento, al encontrarse en gran parte alejadas de los campos de batalla. El gran incendio de Esmirna de 1743 no impidió que la ciudad continuara creciendo. La bahía del puerto quedó bloqueada por la sedimentación, por lo que hubo que construir un nuevo puerto y la fortaleza que dominaba la bahía dejó de ser utilizada.

En 1770 la flota otomana fue destruida por los rusos en la batalla naval de Cesme, lo que provocó una matanza entre la población griega por grupos de fanáticos musulmanes que los acusaban de colaborar con los rusos. En 1797 un disturbio provocado por la indisciplina de los jenízaros destacados en Esmirna provocó la destrucción de gran parte de los barrios europeos y una nueva matanza entre la población griega.

Durante el siglo XVIII la ciudad de Esmirna mantiene su gobernante Toreador, aunque su gobierno comienza a ser presionado por los Ashirra más conservadores, especialmente del clan Assamita. La situación se extiende por los dominios de Asia Menor y los vampiros de origen griego comienzan a recibir la suspicacia de los Ashirra, que establecen limitaciones severas para los vampiros que no aceptan el Islam.

EDAD VICTORIANA

Desde finales del siglo XVIII el Imperio Otomano tuvo que afrontar reformas internas urgentes para modernizarse y defenderse de las invasiones extranjeras, un período conocido como Tanzimat, que consiguió centralizar y fortalecer el estado otomano a pesar de su debilidad internacional. A lo largo del siglo XIX el Imperio Otomano comenzó a ejercer más influencia y control sobre su población, enfrentándose al descontento de las minorías, agitadas por la expansión del nacionalismo, a menudo mediante la violencia, con una serie de revueltas y matanzas que fueron aprovechadas por las potencias europeas para intervenir en la política otomana.

A lo largo del siglo XIX y debido a la presión del Imperio Austrohúngaro y del Imperio Ruso, las minorías

cristianas de los Balcanes se rebelan y se independizan, tras varias guerras de independencia desastrosas para los otomanos, que con frecuencia son expulsados de los nuevos países. Las potencias coloniales europeas también presionan a los reinos vasallos del Imperio Otomano en el Norte de África, convirtiéndolos en colonias y protectorados, bien mediante la conquista directa o acuerdos diplomáticos.

Internamente también surgen varias sociedades secretas y revolucionarias, que dieron lugar a partidos políticos en las décadas siguientes. En 1876 se publica una primera constitución, escrita por la Sociedad de los Jóvenes Otomanos, que establece la libertad religiosa y la igualdad de todos los ciudadanos ante la ley. Tras un golpe militar llega al trono el sultán Abdulhamid II, al que se le permite acceder al poder a cambio de que declare una monarquía constitucional. Sin embargo, dos años después el sultán suspende la constitución y el parlamento, gobernando de forma autocrática, tratando de detener las reformas previas y recentralizando el Imperio.

ESMIRNA

En Esmirna el puerto sufre problemas debido a la sedimentación y en 1886 se lleva a cabo un ambicioso proyecto para desviar el río y despejar la bahía. A finales del siglo XIX la ciudad alcanza los 250.000 habitantes, con más de 130.000 griegos y 50.000 extranjeros (judíos, armenios y otros), lo que provoca tensiones con la población turca. Los otomanos de la época la llaman “Esmirna infiel” debido a la fuerte presencia griega.

Durante la época de reformas, el sultán Toredor es asesinado y sustituido por un sultán Assamita, apoyado por los Ashirra más conservadores. Al mismo tiempo los Cainitas marginados del orden establecido, en su mayoría pertenecientes a la minoría griega, y de los clanes Toredor y Brujah, forman un movimiento Anarquista.

LA MASCARADA

En el año 1908 la Sociedad de los Jóvenes Turcos da un golpe militar y restablece la constitución y el parlamento de 1876, con un sistema de partidos que pretende modernizar el Imperio Otomano y acabar con las tensiones internas. Sin embargo, las reformas llegan demasiado tarde y los otomanos sufren sucesivas derrotas militares en Tripolitania y los Balcanes, siendo casi expulsados de África y Europa. La inestabilidad provoca sucesivos golpes de estado y en un intento de recuperar su prestigio internacional entra en la Primera Guerra Mundial en el bando de los Imperios Centrales, pero la Gran Guerra termina en una aplastante derrota. En el Tratado de Sèvres (1920) el Imperio Otomano pierde sus posesiones en Oriente Medio y la abolición del sultanato. El último sultán, Mehmed VI, parte al exilio y se proclama la República de Turquía.

La ocupación extranjera provoca una reacción nacionalista de los Jóvenes Turcos, que durante la Primera Guerra Mundial habían realizado el genocidio sistemático de poblaciones griegas, armenias y kurdas. Los otomanos se enfrentan a los griegos, resistiéndose a ceder territorios. En 1922 los ejércitos griegos y armenios son expulsados y en el Tratado de Lausana se reconoce el gobierno de Turquía. Se produce un intercambio de población entre Grecia y Turquía: más de un millón de griegos son expulsados de Asia Menor y más de 400.000 musulmanes son trasladados de Grecia a Turquía.

Mustafá Kemal se convierte en el primer presidente de Turquía hasta su muerte en 1938, introduciendo numerosas reformas modernas en el país. Durante la mayor parte del siglo XX el país se mantiene neutral, salvo por breves intervenciones en Siria y Chipre, y la débil democracia sufre las consecuencias de varios golpes militares, dirigidos a la introducción de nuevas reformas. La estabilidad permite un progresivo crecimiento económico y acercamiento a Europa.

A principios del siglo XXI el presidente Tayyip Erdogan emprende una serie de reformas para fortalecer el peso del Islam en la sociedad y la administración, al mismo tiempo que se distancia de los países europeos e interviene en Siria para detener a los movimientos nacionalistas kurdos, que también se encuentran presentes en el este de Turquía.

ESMIRNA

Tras la derrota del Imperio Otomano en la Primera Guerra Mundial el ejército griego ocupó Esmirna en 1919, pero el avance hacia el interior resultó desastroso y terminó en una derrota y retirada con gran parte de la población griega. El ejército turco recuperó la ciudad en 1922, que pocos días después fue afectada por un gran incendio que destruyó por completo los barrios griegos y armenios, y en el que murieron unas 50.000 personas. Los supervivientes fueron obligados a permanecer en duras condiciones durante semanas, antes de que comenzara la evacuación. Quienes permanecieron serían deportados posteriormente como parte de un tratado de intercambio de población.

La guerra y el incendio de Esmirna fueron los peores desastres que había sufrido la ciudad, y tras la proclamación de la República de Turquía comenzó la reconstrucción. La ciudad moderna creció en varias direcciones a la vez, absorbiendo inmigración turca del centro del país y deshaciendo el tejido internacional de la urbe. Actualmente la minoría principal de Esmirna la constituyen los judíos, con unos pocos habitantes de origen genovés, griego y armenio, que son una mera sombra del pasado.

Los Anarquistas de Esmirna dieron un golpe de estado en 1910, creando un consejo de tres líderes, que gobernó la ciudad hasta después de la Gran Guerra. Los Vástagos de la ciudad sufrieron las consecuencias de la guerra y del incendio de 1922, y quedaron tan debilitados que poco tiempo después la Camarilla consiguió conquistar el dominio enviando a un grupo de arcontes, uno de los cuales, del clan Ventrue, fue proclamado Príncipe.

El Príncipe de Esmirna se mantuvo en el poder a lo largo del siglo XX, gracias en gran parte al apoyo de los Ashirra, con quienes ha procurado mantener sometida a la reducida población de Anarquistas y Caitiff. La

incorporación de los Banu Haqim a la Camarilla a principios del siglo XXI ha contribuido a fortalecer la posición del Príncipe en los comienzos de la Gehenna.

CRONOLOGÍA DE ASIA

Hacia el 1600 a.C.: Explosión de la isla de Thera y crisis de la civilización minoica.

Hacia el 1250 a.C.: Final de la Guerra de Troya. La población es arrasada por los griegos.

Hacia el 1178 a.C.: Final del Imperio Hitita. Surgimiento de nuevos reinos de influencia hitita en Asia Menor.

En el noroeste de Anatolia se encuentran los reinos de Assawa.

Hacia el 1185 a.C.: Formación del reino de Lidia.

Hacia el 1100 a.C.: Creación de asentamientos jonios y eolios en la costa de Asia Menor por parte de colonos procedentes de Grecia. Algunas colonias surgen de la conquista y otras de la mezcla con la población local.

687 a.C.: Giges derroca a Candaules y se convierte en el rey de Lidia, iniciando la dinastía Mérmnada.

546 a.C.: Tras haber alcanzado la máxima expansión del reino de Lidia, conquistando la mayoría de los estados del oeste de Asia Menor, el rey Creso declara la guerra al reino de Persia, pero es derrotado por Ciro el Grande. Lidia se convierte en una satrapía de Persia.

499 a.C.: Revuelta de Jonia. Las ciudades griegas de Asia Menor se rebelan contra el dominio persa. La revuelta es suprimida cinco años después.

479 a.C.: Segunda revuelta de Jonia. Tras la derrota de los persas en la invasión de Grecia, las ciudades griegas bajo dominio persa vuelven a rebelarse y consiguen la independencia. Muchas de ellas se unen a la Liga de Delos.

387 a.C.: Tras la guerra entre Atenas y Esparta y sus aliados, las ciudades jónicas son devueltas al dominio persa por la Paz de Antálcidas.

356 a.C.: El templo de Artemisa de Éfeso es incendiado.

334 a.C.: Batalla de Gránico. Alejandro Magno derrota al ejército persa. Las ciudades jónicas son liberadas, excepto Mileto, que se niega a rendir homenaje al vencedor y es saqueada.

323 a.C.: Muerte de Alejandro Magno. Su Imperio se divide entre sus generales, que comienzan a enfrentarse entre ellos.

301 a.C.: Lisímaco, rey de Tracia, toma posesión del oeste de Asia Menor.

281 a.C.: Fin del reino de Tracia. Filetaro de Pérgamo funda la dinastía Atálida y el reino de Pérgamo, reteniendo la mayoría de las conquistas en Asia Menor.

279 a.C.: Los gálatas invaden Asia Menor y saquean el reino de Pérgamo, obligando al rey Eumenes I a pagar un tributo.

267 a.C.: El faraón Ptolomeo II ocupa varias islas griegas y parte de Asia Menor. Egipto pierde progresivamente estas conquistas hasta 145 a.C., que son cedidas al reino de Pérgamo en su alianza con Roma.

241 a.C.: El rey Atalo I se alía con los romanos contra el rey Filipo V de Macedonia. Durante su reinado también derrota a los gálatas, liberándose de su tributo.

223 a.C.: El rey Antíoco III invade el reino de Pérgamo, llegando a asediar la ciudad, pero se ve obligado a retirarse.

214 a.C.: El reino de Pérgamo se alía nuevamente con Roma contra el reino de Macedonia, consiguiendo nuevas conquistas territoriales.

192 a.C.: El reino de Pérgamo se alía nuevamente con Roma contra el reino de Macedonia y el Imperio Seléucida.

Hacia el 150 a.C.: El reino de Pérgamo alcanza su máxima extensión territorial sobre el oeste de Asia Menor y varias islas del Mar Egeo, interviniendo activamente en la política de los reinos vecinos.

133 a.C.: Muere el rey Atalo III de Pérgamo sin descendencia, dejando su reino a la República de Roma.

132 a.C.: Rebelión de Aristónico, que se proclama heredero del trono de Pérgamo con el nombre de Eumenes III. Al año siguiente consigue derrotar al ejército romano enviado para derrocarlo.

129 a.C.: Los romanos derrotan a Eumenes III y convierten el reino de Pérgamo en la provincia romana de Asia.

123 a.C.: Una ley romana provoca el incremento de los impuestos a la provincia de Asia.

89 a.C.: Los romanos, aliados con el rey Nicomedes IV de Bitinia, invaden el reino de Mitrídates VI del Ponto. El rey de Ponto consigue una victoria decisiva sobre los romanos y sus aliados y en cuestión de meses invade la mayor parte de la provincia de Asia.

88 a.C.: El rey Mitrídates provoca una masacre de colonos y ciudadanos romanos conocida como las Vísperas Asiáticas. Más de 80.000 personas mueren en la matanza.

85 a.C.: El general romano Lucio Cornelio Sila derrota al rey Mitrídates y reorganiza la provincia de Asia.

48 a.C.: El general Marco Antonio regala los volúmenes de la Biblioteca de Pérgamo a la reina Cleopatra de Egipto.

31 a.C.: Batalla de Actium. Marco Antonio es derrotado por Octavio Augusto, que se convierte en el único gobernante de Roma y se convierte en el primer emperador.

27 a.C.: El emperador Augusto convierte Asia en provincia consular y traslada su capital de Pérgamo a Éfeso.

17: Un terremoto devasta varias ciudades de Asia Menor.

Hacia 50 a.C.: Llegada de los primeros cristianos a la provincia de Asia, entre ellos Juan, discípulo de Jesús de

Nazareth, que establece las primeras comunidades cristianas, las llamadas “siete iglesias de Asia.”

52: Pablo de Tarso visita Éfeso y otras localidades de Asia, predicando el cristianismo.

122-128: Visita del emperador Adriano a Pérgamo y otras ciudades de Asia.

178: Esmirna es devastada por un terremoto.

268: Ejércitos godos realizan una incursión en Asia, saqueando varias ciudades, entre ellas Éfeso y Pérgamo.

313: El emperador Constantino proclama la libertad de culto del cristianismo.

381: El emperador Teodosio emite una serie de decretos sucesivos prohibiendo la práctica de las religiones paganas. El paganismo es perseguido.