



NÉSTOR F. MARQUÉS

FAKE NEWS

DE LA
ANTIGUA ROMA

Engaños, propaganda y mentiras
de hace 2000 años




ESPASA



NÉSTOR F. MARQUÉS

FAKE NEWS
DE LA
ANTIGUA
ROMA

Engaños, propaganda y mentiras
de hace 2000 años


ESPASA

© Néstor F. Marqués, 2019
© Editorial Planeta, S. A., 2019
Espasa es un sello de Editorial Planeta, S. A.
Avda. Diagonal, 662-664
08034 Barcelona
www.planetadelibros.com

Diseño de la cubierta: Planeta Arte & Diseño
Imágenes del interior: © Archivo fotográfico del autor; © José Luiz Bernardes Ribeiro, CC BY-SA 4; © Inklinc Florence; © Photo Scala, Florence / Fotografica Foglia, courtesy of the Ministero Beni e Att. Culturali; © Museo del Prado, Madrid / Album; © Museo Vaticano, Erich Lessing / Album; © Museum Of Ethnography And Prehistory, I. Moretti - De Agostini / AGE; © Luis Romero; © Staatliche Münzsammlung Munich, Akg-images / Album.
Plano de Roma (pág. 357): Néstor F. Marqués
Iconografía: Grupo Planeta

Preimpresión: Safekat, S. L.

ISBN: 978-84-670-5561-0
Depósito legal: B. 6.825-2019

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y siguientes del Código Penal).

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

Impreso en España / *Printed in Spain*
Impresión: Huertas, S. A.

El papel utilizado para la impresión de este libro es cien por cien libre de cloro y está calificado como papel ecológico

ÍNDICE

PREFACIO	15
----------------	----

ORÍGENES LEGENDARIOS

Una película fragmentada	25
El salvador desterrado	27
A su imagen y semejanza	37
Escudos, héroes y leyendas	44
El gran legado	50
Un nido de criminales y bandidos	55
Lo que los mitos esconden	60
El rey ha muerto, larga vida al rey	65
Un callejón sin salida	77
Por obra y gracia del buen agüero	83
<i>Odium regni</i>	91

LA REPÚBLICA

Roma, una y muchas	97
Al borde del precipicio	102
Las esclavas destinadas	106
Prodigios indeseados	114
De bacanales y orgías	121
Un año entre antiguas mentiras	133
<i>Romanes eunt domus</i>	139

LOS DOCE CÉSARES

Introducción	153
Cayo Julio César	154
<i>Iacta alea est</i>	158
César el afeminado	161
Dioses, patria y ¿rey?	167
Augusto, el salvador	171
La importancia de llamarse César	174
El elegido	178
Una nueva era	183
El hombre tras la máscara del <i>Princeps</i>	187
¿Devuélveme mis legiones!	192
Livia: emperatriz, madre y ¿asesina?	200
Pérfida por naturaleza	202
La malvada madrastra	205
¿La decadencia de una dinastía?	209
El oscuro Tiberio	212
El furioso Calígula	217
El estúpido Claudio	225
El cruel Nerón	234
El inhumano Domiciano	245
La resurrección de la bestia	245
<i>Dominus et Deus</i>	249
¿ <i>Optimus Princeps</i> ?	253
<i>Damnatio memoriae</i>	259
Víctimas de la historia	265

AUGE Y CAÍDA DE UN IMPERIO

<i>Felicio Augustus, melior Traiano</i>	271
Más allá de las fronteras	279
Los «emperadores adoptivos»	286
Hércules romano invicto	289
El trono bastardo	295
La gran roca negra	301

De la salvación al abismo	306
<i>In hoc signo victor eris</i>	307
El fin de una era	316
EPÍLOGO	327
AGRADECIMIENTOS	331
FUENTES CLÁSICAS	333
BIBLIOGRAFÍA	337
GENEALOGÍAS DE LAS FAMILIAS IMPERIALES	351
PLANO DE ROMA	357
ÍNDICE DE TÉRMINOS	359

UNA PELÍCULA FRAGMENTADA

Para comprender los orígenes de Roma tal y como los entendían los propios romanos, debemos alejarnos de la historia, de sus condicionantes y sus detalles y pensar más en algo así como en el estreno en todos los cines de una superproducción al más puro estilo de Hollywood, donde la acción es trepidante, intensa y, probablemente, poco realista.

Como toda película comercial que se precie, la nuestra tendrá villanos, héroes y una estudiada mezcla de emociones con momentos en los que parecerá que todo está perdido y otros en los que finalmente, tras una buena dosis de sacrificio y heroísmo, «los buenos» alcanzarán la gloria. Mientras el público disfruta y no se preocupa de pensar si aquello que está viendo es realidad o ficción —lo importante es que Roma quede en buen lugar—, unos pocos —llamémosles historiadores— se pasarán toda la película intentando pillar el truco para descubrir si aquello que están viendo es verdad o mito.

El problema radica en que esta labor que es la investigación se lleva a cabo en la casi total oscuridad del cine y con una mano ocupada en las palomitas. Al fin y al cabo, los orígenes de Roma fueron establecidos por una tradición que los creó poco a poco a partir de pequeños fragmentos de diversas tradiciones anteriores que por desgracia hemos perdido o que ni siquiera llegaron a plasmarse por escrito en ninguna parte. Esto hace que la reinterpretación de los periodos más antiguos de la historia de la Ciudad sea poco más que una labor de admiración de los pequeños datos que podemos descubrir ocultos entre las leyendas.

Probablemente nunca consigamos tener el relato completo y debemos conformarnos con ver el enorme éxito que ha tenido la película, como se suele decir, «basada en hechos reales». Sin embargo, no hay que desesperar; al fin y al cabo ¿no es siempre la investigación un con-

junto de pequeños indicios que debemos, en la medida de lo posible, recomponer? Además, no solo de fuentes escritas vive la historia. Otros elementos como la arqueología aportan voz a las evidencias silenciosas o, en ocasiones, silenciadas.

Esta acertada analogía fue empleada hace unos años por G. Forsthe para explicar la compleja labor que supone investigar el periodo más arcaico de Roma, desde su fundación hasta la caída de la monarquía en el año 509 a. C. Realmente son escasos los elementos que podemos aprovechar para descubrir más sobre este antiguo momento de la historia que ni siquiera los propios romanos recordaban.

Más allá de las fuentes escritas, que repiten tan solo las leyendas de la épica, el sufrimiento heroico y la gloria, la arqueología nos muestra realidades humanas muy distintas. A pesar de ello, por desgracia, en ocasiones lo hace de forma poco comprensible y muy parcial. Al fin y al cabo, Roma sigue estando habitada y ha sido reconstruida sobre sí misma en numerosas ocasiones, por lo que muchos restos han quedado irremediablemente destruidos o son inaccesibles para los investigadores.

Antes de comprobar cómo fueron realmente las vidas de aquellos primeros romanos, debemos conocer cómo las reconstruyeron los que levantaron sobre ellas los cimientos de toda una civilización.

Cuatro, tres, dos, uno... Comienza la película.

EL SALVADOR DESTERRADO

Nuestra historia comienza mucho antes de que existieran Roma y su Imperio, antes incluso de que los griegos dominaran las artes y las ciencias, en la época de los héroes y las leyendas homéricas.

Cerca de Troya vivía un pastor de noble cuna llamado Anquises, semejante en juventud y belleza a los mismos dioses inmortales. Venus, diosa del amor y la belleza, conocida por los griegos como Afrodita, le había visto cuidar de su ganado en el frigio monte Ida y se había enamorado de él. Así, decidió disfrazar su apariencia y, haciéndose pasar por una princesa mortal, se presentó ante él.

Anquises cayó inmediatamente enamorado de aquella joven cuya belleza le pareció divina. Ella le explicó cómo Mercurio la había raptado y la había llevado volando hasta allí y él la invitó a acomodarse en su cabaña. Anhelando ambos yacer juntos, diosa y mortal pronto dieron rienda suelta a su pasión, tras lo cual ella durmió al pastor en un profundo sueño.

Al despertar, Anquises abrió los ojos ante la mismísima Venus, que se había deshecho de su disfraz. Al momento quedó asustado y afligido por el engaño, pues nada bueno podía ocurrirle tras compartir el lecho con una diosa. Ella le calmó y le aseguró que no tenía nada que temer si mantenía en secreto sus amores y el fruto de este —que ya se gestaba en su interior—, a quien debía dar por nombre Eneas. Le aseguró que el niño estaría bien cuidado por las ninfas y que regresaría cinco años después para entregárselo, pues estaba destinado a grandes hazañas. Antes de marchar le hizo una última advertencia: si se atrevía a revelar algo de lo acontecido, la ira de Júpiter caería sobre él fulminándolo como castigo.

Cuenta la leyenda que tiempo después, ya en Troya, Anquises acabaría por revelar, por orgullo paterno o vanidad, el divino origen de su hijo. Se dice que Júpiter, que también era padre, se apiadó de él

y tan solo le dejó cojo o, según otros, ciego. Mucho peor pudo haber sido la suerte de Anquises, pues los dioses son vengativos con quienes les traicionan. Tal vez el todopoderoso Júpiter, en su conocimiento y sabiduría infinita, quiso infligir un castigo aún más cruel que la muerte a un hombre que pronto tendría que ver a Troya caer en manos de los enemigos dánaos y el vil engaño de su caballo de madera.

Vos O, quibus integer aevi sanguis 'ait,' solidaeque suo stant robore vires, vos agitate fugam [...] Satis una superque vidimus exscidia et captae superavimus urbi. [...] Ipse manu mortem inveniam; [...] Iam pridem invisus divis et inutilis anno demoror, ex quo me divom pater atque hominum rex fulminis adflavit ventis et contigit igni.

¡Ay! Vosotros que conserváis el vigor de la edad en la sangre y cuyas fuerzas permanecen intactas —prorrumpo [Anquises]—, emprended vosotros la huida. [...] a mí me basta y me sobra con haber contemplado la destrucción de la ciudad y haber sobrevivido a su captura. [...] Yo por mi propia mano encontraré la muerte. [...] Hace tiempo que, odiado por los dioses, estoy retrasando sin motivo el plazo de mis días, desde el momento en que el padre de los dioses y rey de los hombres exhaló sobre mí el viento de su rayo y me alcanzó con el fuego.

(Virgilio, *Eneida* II, 637-649).

Cuando la ciudad cayó, tras diez años de sitio, Eneas —hijo de Anquises— fue uno de aquellos que tuvo la suerte de salvar su vida, gracias a la intervención de su madre, aunque, lleno de ira, él insistía una y otra vez en desafiar a la muerte para vengar el honor de Troya. En aquel momento en el que todo parecía perdido, una lengua de fuego se posó sobre la cabeza de Ascanio, hijo de Eneas —a quien otros dan el nombre de Julo—, sin quemarle. Un trueno resonó en el cielo y una estrella de fuego surcó el cielo marcando el camino de la huida.

Tal era la decisión de los dioses: debían partir a una nueva tierra. Así, Eneas cargó a su anciano padre a su espalda y, cogiendo de la mano a su hijo, partieron no sin llorar la muerte de Creúsa, esposa y madre que pereció en el camino. Este es el hombre a quien la moral y el heroísmo impelen a continuar adelante para cumplir su destino y el de su estirpe, aunque sea a costa de perder para siempre su patria y el amor de su esposa.



Terracota del siglo I hallada en Pompeya que representa a Eneas huyendo de Troya, con su padre Anquises a hombros y su hijo Ascanio de la mano (Museo Arqueológico Nacional de Nápoles).

El viaje de Eneas y sus compañeros les llevó por el ancho mar atravesando peligros como el remolino de Caribdis o el cíclope Polifemo, al que ya sorteara Ulises poco tiempo atrás. Por la voluntad de los dioses, llegaron hasta la ciudad de Cartago, donde la reina Dido recibió a Eneas y a sus hombres sabedora de sus desgracias e infortunios.

Ella, una reina fenicia que estaba cimentando un nuevo hogar para su pueblo en las costas africanas y él, un héroe troyano que estaba buscando lo mismo para los suyos. Es natural que entre ellos surgiera la pasión de quienes se sienten unidos en una misma afrenta. Una vez más, el destino ponía en jaque a Eneas, que debía elegir entre el amor de una mujer —que ya le había sido arrebatado una vez— y el futuro de su propia stirpe. A los mortales les está permitida la debilidad de la carne y, así, terminaron por unirse en una cueva mientras se refugiaban de una tormenta que les había sorprendido durante una cacería.

Pero Mercurio, enviado por Júpiter, hizo que Eneas pronto recordara su heroica misión, abandonando a la reina, que no atendió a las razones de su traidor amante. Y mientras las velas de las naves troyanas llamaban ya al viento en la playa, ella había engañado a su hermana para construir una gran pira en la que, según decía, deseaba quemar todo lo que le recordara al troyano. Dido subió a la pira y, llena de rabia, se lanzó sobre la espada que le había regalado Eneas para morir en total desesperación. Mientras su cuerpo lloraba sangre, tuvo tiempo aún para lanzar una última maldición que resonaría a través de los siglos venideros:

Tum vos, o Tyrii, stirpem et genus omne futurum exercete odiis, cinerique haec mittite nostro munera. Nullus amor populis, nec foedera sunt. Exoriare aliquis nostris ex ossibus ultor, qui face Dardanios ferroque sequare colonos, nunc, olim, quocumque dabunt se tempore vires. Litora litoribus contraria, fluctibus undas imprecor, arma armis; pugnent ipsique nepotesque.

Y vosotros, oh tirios, alimentad el odio contra su stirpe, y contra toda su raza futura y rendid este presente a mis cenizas: que no exista amistad ni pactos entre ambos pueblos. Alzate de mis huesos, tú, vengador, quien fueres, y persigue a fuego y hierro a los colonos dárdanos, ahora o más tarde, cuando se presenten las fuerzas. ¡En guerra yo os conjuro, costa contra costa, olas contra olas, armas contra armas, que haya guerra entre ellos y que luchen los hijos de sus hijos!

(Virgilio, *Eneida* IV, 622-629).

Fue en ese preciso instante cuando surgió el odio primordial entre cartagineses y romanos, sería Aníbal el guerrero que cumpliría la profecía de la desdichada Dido. Pero los dioses son sabios y, en aquellos momentos de lucha encarnizada entre romanos y púnicos, supieron dar la victoria a quien bien la merecía para no atentar contra el destino marcado del mundo.

Con firme rumbo surcaron de nuevo los mares hasta llegar a Sicilia, donde un año antes había fallecido Anquises a causa de su ancianidad. Eneas decidió celebrar unos juegos atléticos fúnebres en el aniversario de la muerte de su padre. Se celebraron una regata, una carrera, una lucha de boxeo, un concurso de tiro con arco y todos aquellos rituales que a los antiguos placían para honrar a los muertos. Pero mientras todos ellos celebraban los solemnes ritos, la malvada Juno, en su batalla personal contra Eneas y los futuros romanos, disfrazó su figura y alentó a las mujeres a conspirar —sin que ellas lo supieran— contra sus hombres.

Siete eran los veranos que habían pasado desde que huyeran de las llamas de Troya y desde que Eneas les prometiera una nueva tierra a la que llamar suya. ¿No era ya el momento de establecerse? Sicilia era un lugar acogedor y allí fructificaría su estirpe. Tales son los augurios de los dioses, los barcos deben ser destruidos para dar por concluido el largo viaje.

Juno animó entonces a las mujeres a tomar las antorchas e incendiar las naves que les habían llevado hasta allí. Así Eneas jamás llegaría a fundar la nueva Troya en la costa italiana del Lacio (Latium, en latín) y su estirpe nunca llegaría a florecer para dominar el orbe. Pero el piadoso héroe se encomendó una vez más a Júpiter, padre de los dioses, pidiendo su salvación o su destrucción completa, a lo que aquel respondió con una fuerte tormenta que extinguió las llamas que devoraban la madera, salvando los barcos de la aniquilación.

Partieron entonces hacia Cumas, donde la Sibila le aguardaba para mostrarle el camino de entrada al inframundo. Allí le esperaba su padre, que debía revelarle los secretos que auguraba el futuro para sus descendientes y la gloria que estos darían a su pueblo. Mas la Sibila advirtió a Eneas: «La puerta del Averno está siempre abierta para quien quiera entrar, pero pocos son los que, una vez allí, consiguen salir».

Juntos llegaron al río Aqueronte, inmunda ciénaga custodiada por el barquero Caronte, de larga barba y capa negra de aspecto mugriento. En sus orillas vagan las almas de aquellos cuyos cuerpos no recibie-

ron sepultura, esperando cien años, como castigo, a que el barquero los recoja. Pasaron después ante el perro Cerbero de tres cabezas al que sortearon con unas tortas de miel con adormideras. Por todos lados vagaban las almas de aquellos que fueron condenados en falso a morir, las de quienes se suicidaron o las de los niños que no llegaron a disfrutar de la plenitud de la vida. Finalmente hallaron una bifurcación: a la izquierda se encontraba el alto muro del Tártaro, en el que sufren innumbrables castigos eternos los malvados y, a la derecha, la entrada a los verdes campos del Elisio, morada eterna de las almas inmortales de los justos.

Este último era su destino, donde Eneas encontró a su añorado padre Anquises, que le habló así para fortalecer su espíritu y animarlo a cumplir las difíciles tareas que tenía aún por delante.

Quin et avo comitem sese Mavortius addet Romulus [...] En, huius, nate, auspiciis illa incluta Roma imperium terris, animos aequabit Olympo, septemque una sibi muro circumdabit arces, felix prole virum [...] Huc geminas nunc flecte acies, hanc aspice gentem Romanosque tuos. Hic Caesar et omnis Iuli progenies magnum caeli ventura sub axem. Hic vir, hic est, tibi quem promitti saepius audis, Augustus Caesar, Divi genus, aurea condet saecula qui rursus Latio regnata per arva Saturno quondam.

Mira a aquel, Rómulo, hijo de Marte, que se unirá a su abuelo y seguirá a su lado [...] ¡Mira, hijo, con su auspicio aquella Roma extenderá gloriosa su dominio a los lindes de la tierra y su espíritu a la altura del Olimpio! Y cercará de un muro sus siete ciudadelas, gozosa con su prole de héroes. [...] Ahora vuelve hacia aquí tus ojos y contempla a este pueblo, a tus romanos. Este es César, esta es la numerosa descendencia de Julio destinada a subir a la región que cubre el ancho cielo. Este es, este es el hombre del que vienes oyendo tantas veces que te está prometido, Augusto César, hijo del Divino [César], que fundará de nuevo la edad de oro en los campos del Lacio en que Saturno reinó un día.

(Virgilio, *Eneida* VI, 777-794).

Tras la intensa experiencia vivida en el inframundo, que infundió valor y templanza en el pecho de Eneas para cumplir su destino, emprendieron de nuevo el viaje desde la Campania hasta el Lacio y, arribando a la desembocadura del padre Tíber, los nuevos colonos presin-

tieron que su destino prometido estaba cerca. Ya estaban próximas a escucharse las plegarias que anteceden a la fundación de la nueva ciudad.

Desembarcaron los troyanos en los dominios del rey Latino —hijo de Fauno y descendiente del poderoso dios Saturno—, fundador último de la estirpe latina. Eneas hizo entonces que varios emisarios fueran hasta la ciudadela del rey portando ramas de olivo como símbolo de la paz que pedía para los suyos.

Él mismo comenzó a cavar las zanjas del primer campamento amurallado en el que pasar las primeras jornadas, en el mismo lugar que siglos más tarde ocuparía la ciudad de Ostia. Mientras tanto, los emisarios llegaron al palacio de Latino, donde el rey les acogió hospitalario y les animó a explicar qué experiencia les había hecho viajar desde la lejana Troya.

Narrada la historia de Eneas, el rey Latino recordó la profecía que su padre le había hecho sobre su hija, a la que uniría en matrimonio con un extranjero, formando un linaje que alzaría su nombre hasta los cielos. La boda de Lavinia y Eneas ya rondaba la mente del viejo y justo rey mientras celebraba ante los troyanos la nueva alianza de paz y les prometía los dones y la abundancia de la tierra latina.

Pero la poderosa Juno, ardiendo su pecho de odio contra los troyanos, que habían conseguido sus propósitos, urdió un nuevo plan para que la alianza que los hados bendecían se realizara a costa del alto precio de la sangre derramada de los pueblos que estaban a punto de unirse. Por un lado, infundió en la reina de los latinos el fervor en contra de Eneas para que así ella lo extendiera entre las mujeres latinas y, por otro, despertó la sed de hierro en Turno, rey de los rútilos, a quien le había sido prometida la mano de Lavinia.

Una guerra execrable e infausta comenzó entonces, en contra de la voluntad de los dioses, salvo de Juno —malvada instigadora— que, como viera que el rey Latino no estaba dispuesto a caer en su trampa, abrió personalmente las puertas del templo de Jano para dar comienzo a la contienda. Ambos bandos forjaron nuevas armas y los ejércitos engrasaron los metales antes de batirlos en aquella guerra, en la que también tomaron posiciones otros pueblos latinos y los etruscos, con el rey Mezencio a la cabeza, del lado de Turno, y el rey Evandro y los arcadios, del de Eneas.

Numerosos fueron los muertos de ambos bandos en el combate, muchos de la terrible mano de Turno y otros de las nobles armas de

Eneas —portadoras de las glorias futuras—, forjadas por el propio dios Vulcano a petición de su esposa Venus. Incluso los mismos dioses tomaron posiciones en el combate; Juno otorgaba fuerza a Turno, mientras Júpiter la reducía y Apolo infundía valor en el joven Julio, que defendía el nombre de su padre. ¡Cuán humanas se mostraron entonces las pasiones de los inmortales dioses!

Finalmente, los dioses decidieron en asamblea mantenerse neutrales, permitiendo que fuera el destino de los hombres el que decidiera el resultado de los combates. ¡Qué afortunado fuiste, Eneas, ante esta decisión, pues los hados que te estaban destinados eran propicios! Frente a la desastrosa situación, ambos bandos decidieron enterrar a sus muertos —entre quienes estaba Palante, hijo de Evandro, rey de los arcadios, a quien Eneas lloró profundamente— y acordaron no derramar más sangre. La guerra se decidiría en singular combate entre los dos caudillos: el piadoso Eneas y el salvaje Turno.

Se realizó el pacto entre latinos y troyanos, jurando Eneas no someter a ningún pueblo, sino vivir en alianza perpetua si resultaba vencedor del duelo. Todo estaba previsto y ya el miedo se apoderaba de los rútuos, que cuchicheaban y en el fondo sabían que su rey no superaba, ni siquiera igualaba, en fuerza y valor a Eneas. Así, la ninfa Juturna, hermana de Turno, transformada en soldado rútuol, inflamó los corazones de sus compatriotas a retomar la injusta lucha, desoyendo el juramento que se había realizado ya ante los dioses. Causaron numerosas bajas en las filas troyanas; incluso el propio Eneas, mientras se encontraba desarmado, fue herido con una flecha enemiga al tratar de frenar sin éxito el despropósito de un nuevo enfrentamiento.

Cuando todo parecía perdido, Venus acudió en ayuda de su hijo y le entregó un milagroso remedio que hizo sanar la herida de inmediato. El troyano recuperó al instante todo su vigor y, esquivando a sus enemigos sin dignarse siquiera a darles muerte, fue en busca de Turno, el único en quien debía hundirse su espada.

Pero Juturna ocultaba los pasos de su hermano, haciendo que no pudiera encontrarlo el hierro de Eneas. Este decidió entonces cambiar de estrategia: atacar la desprotegida ciudadela para hacer regresar a Turno. El rútuol, viendo peligrar la ciudad y no pudiendo contener más tiempo la vergüenza y el deshonor, decidió finalmente aceptar de nuevo la pugna contra Eneas.

Comenzó por fin el funesto combate. Las armas divinas de Eneas destrozaron al primer golpe la espada de Turno, que salió huyendo y

pidiendo a gritos a los suyos que le entregaran su espada. El metal de los hombres no puede compararse con el de los dioses. Una vez más hubo de ser Juturna quien le entregara el arma a Turno y, así armado este de nuevo y Eneas con su lanza, reanudaron la lucha abandonados a su suerte por dioses y hombres.

En estas condiciones, Turno no conseguía encontrar fuerzas para derrotar a su enemigo ni lugar por el que huir y, mientras todo aquello pensaba, la larga lanza de Eneas, que portaba su destino, le atravesó el muslo obligándole a golpear la tierra con sus rodillas. Sabiéndose derrotado, Turno no suplicó por su vida, aunque intentó que Eneas se compadeciera de la triste existencia que le esperaba a su anciano padre sin él.

Stetit acer in armis Aeneas volvens oculos dextramque repressit; et iam iamque magis cunctantem flectere sermo coeperat, infelix umero cum apparuit alto balteus et notis fulserunt cingula bullis Pallantis pueri, victum quem vulnere Turnus straverat atque umeris inimicum insigne gerebat. Ille, oculis postquam saevi monimenta doloris exuviasque hausit, furibus accensus et ira terribilis: «tunc hinc spoliis indute meorum eripiare mihi? Pallas te hoc vulnere, Pallas immolat et poenam scelerato ex sanguine sumit». Hoc dicens ferrum adverso sub pectore condit fervidus; ast illi solvuntur frigore membra vitaque cum gemitu fugit indignata sub umbras.

Eneas mantúvose en pie con ímpetu en sus armas y, volviendo los ojos, refrenó su diestra; y las palabras [de Turno] empezaban a doblegar su ánimo cada vez más vacilante cuando, en lo alto de sus hombros, se le apareció a la vista la desventurada vaina y refulgieron los famosos remaches del cinturón del joven Palante, al cual, vencido por una herida, había postrado Turno y ahora portaba en hombros a su ilustre oponente. Cuando Eneas fue hundiendo la mirada en el trofeo, en aquel memorial de su acerbo dolor, encendido de furia, en arrebató aterrador: «¿Y tú, vistiendo los despojos de los míos, crees que te me vas a escapar? Palante te inmola con este golpe, y Palante se venga en tu sangre de tu crimen». Así diciendo, le hunde furioso en el pecho la espada. El frío de la muerte le relaja los miembros y su vida gimiendo se le escapa, doliente, a las sombras.

(Virgilio, *Eneida* XII, 938-952).

Concluida así la disputa, Eneas se casó con Lavinia y juntos construyeron la nueva ciudad que les había sido prometida: Lavinio, que

llevó el nombre de su nueva esposa para honrarla. A los tres años, según cuentan los antiguos, murió Latino en combate contra Mezencio —ascendiendo a los cielos y convirtiéndose en Júpiter Lacial (*Latiaris*, en latín)— y Eneas reinó sobre troyanos y latinos por igual, uniéndose todos ellos en un solo pueblo de divinos orígenes e idénticos derechos.

A pesar de la prosperidad que vivía el nuevo pueblo, quienes les rodeaban no dudaron en presentar batalla contra los latinos que, pese a ser superiores en fuerza y ánimo, hubieron de sufrir la muerte en combate de su rey, Eneas. Allí yace su cuerpo mortal bajo una inscripción que reza: «Al padre y dios de esta tierra, que dirige la corriente del río Numicio» (Dionisio de Halicarnaso, *Antigüedades romanas* I, 64, 5). También se cuenta que Venus lo recibió consigo entre los dioses del Olimpo transformándolo en el dios al que llaman Júpiter Indiges.

Tras la muerte de su padre, Julo, viendo que la ciudad ya era próspera, marchó hacia las montañas con algunos ciudadanos para, siguiendo los pasos de su progenitor, fundar su propia ciudad. Esta recibió el nombre de Alba Longa y en ella continuó la estirpe latina durante generaciones.

Más de cuatro siglos pasaron, en los que se sucedieron en el trono de Alba los hijos de los hijos de Julo: Silvio, Eneas Silvio, Latino Silvio, Alba, Atis, Capis, Cápeto Tiberino —que se ahogó en el río Álbula, que desde entonces llevó por nombre Tíber en su honor—, Agripa, Rómulo Silvio, Aventino —quien fue fulminado por un rayo y enterrado en el monte al que dio nombre— y Proca, que engendró a Amulio y Númitor, siendo este último su heredero legítimo.

Amulio, desmerecedor del nombre de su estirpe, robó para sí el trono a su hermano por la fuerza y «otorgó el honor» de convertirse en virgen vestal a la hija de este, Rea Silvia, con el secreto convencimiento de que así nunca podría continuar el linaje de su padre. Sin embargo, el dios Marte tenía otros planes para Rea, que concebiría a dos gemelos llamados Rómulo y Remo, destinados a fundar la mítica ciudad de Roma.