

Por ello los fieles se organizan en milicia. Patrullan la zona, expulsando o eliminando a los intrusos, proteger el santuario. Por ello cuando un santuario es antiguo, es un lugar temible, una necrópolis en la que pueden yacer cientos de ellos. Los satoris les llaman los filli terra -los hijos de la tierra-.

El deseo de los satoris es mantener en el lugar las viejas costumbres y fiestas religiosas, a la antigua usanza, libres de influencias extrañas.

FILII TERRA

Cuando un fiel o teúrgo muere, se le entierra en el santuario. Por ello cuando un santuario es antiguo, es un lugar temible, una necrópolis en la que pueden yacer cientos de ellos. Los satoris les llaman los filli terra -los hijos de la tierra-.

La otra cara de Ceres, es la de Perséfone, diosa relacionada con el Hades, el invierno y la muerte. Por ello los teúrgos y las matronae tienen el poder de invocar a los filli terra como espectros o muertos vivientes. Un ejército sobrenatural que aunque no puede salir del santuario, tiene un gran poder.

ALIADOS Y ENEMIGOS

Los satoris son aliados de los seguidores de Baco. Ambos realizan multitud de ritos juntos. El culto los apoya en el Pacto abiertamente, defendiéndoles incluso violentamente.

También se sabe que el culto protege y acoge a multitud de filósofos órficos con los que realizan ceremonias secretas. Sin embargo, no tienen buenas relaciones con los epicúreos. Pero el gran enemigo es el cristianismo. Esta nueva religión les roba a muchos fieles en sus santuarios del término de Asia, donde ambos cultos tienen un gran poder e influencia.

CULTO A VENUS

El culto a Venus proviene de la Encrucijada de los Dioses, emparentado con los cultos a Astarté, Ishtar, Ashera y Militta. Cultos complejos y antiguos, para una diosa con múltiples facetas. Sus adoradores, los vitalis, no son solo hombres y mujeres ávidos de placer, la realidad del culto es más complicada. El placer es sola una de las manifestaciones de la fuerza vital, aunque es la más llamativa y atrayente. La fuerza vital -ánima- es la vida, el *eros*, la existencia, lo que permite a los seres vivos existir. Este es el poder que emana de la Aphrodisias. Pero es cierto que con el Imperio los vitalis se han relajado demasiado, sus prácticas rituales son excesivamente sexuales y directas, pero dentro del culto se están recuperando las antiguas prácticas por los cognitivos.

MISTAGOGO

Los vitalis solo escogen a aquellos que consideran más "vivos". Sienten cuando



una persona es apta para el culto, no es algo que piensen, simplemente saben quien es el indicado. Por supuesto esta práctica tan intuitiva y poco racional puede en ocasiones llevar al fracaso más rotundo, pero de todas formas es difícil saber cuando alguien va a ser el iniciado perfecto.

El mistagogo es muy importante pues muestra la verdad -en realidad su verdad- sobre las pasiones y la fuerza de la vida. Muchas veces existe una relación de amistad y afecto entre el iniciado y el mistagogo, pero tampoco es habitual que el iniciado termine odiando a su mistagogo. Este debe guiar y enseñar a la joven o joven las virtudes de la vida, la pasión y del cuerpo. Tales prácticas son motivo de repugnancia por parte de algunos teúrgos, como los diale y las dominae que consideran que los vitalis son unos simples depravados que se aprovechan sexualmente de sus iniciados.

Por lo tanto para los iniciados vitalis el mistagogo es a menudo un maestro, un amigo, un buen amante... o alguien a quien odiar profundamente.

INICIACIÓN

El mistagogo considera cuando el iniciado puede convertirse en un teúrgo, lo cual es raro antes de los diecisiete años y más tarde de los treinta. Muchos mistagogos retrasan este momento para poder "disfrutar" de la compañía de quien ha sido su pupilo durante ese tiempo.

El iniciado viaja junto con su mistagogo a la isla de Chipre, donde se encuentra el santuario de Pafos, sede principal del culto. En el lugar el *agetor*, sumo sacerdote, le iniciará en los misterios. La iniciación se realiza junto con otros aspirantes a teúrgo, teniendo una duración de tres días. Durante cada noche, tras pasar una prueba, el iniciado tiene derecho a hacer una pregunta sobre si mismo, su futuro o pasado, ya que el *agetor* es un experto en Divinatio.

Si el iniciado es apto se convertirá en teúrgo. Si no lo es, simplemente no saldrá del santuario.

LA PIEDRA URANIA

Procedente de la Encrucijada de los Dioses un precursor, recordado simplemente como *Agetor*, trajo consigo una piedra negra de forma piramidal. Esta tiene la altura de un hombre y se dice vino con él sin necesidad de transportarla. El origen de esta piedra es una incógnita, pero los vitalis saben de su poder. Algunas la llaman *urania* -celestial-

pues creen procede de la Esfera de las Estrellas. La piedra está localizada en el santuario de Pafos.

Los nuevos vitalis tras la iniciación a Pafos reciben una piedra *urania*, una pequeña piedra esférica del tamaño de una falange que "nace" de la gran piedra negra. Su textura es muy dura y calida, siendo de un color negro intenso, como si captase la luz.

Los vitalis llevan la piedra urania con gran fervor, siendo su posesión teúrgica más preciada. La piedra desencadena fuertes pasiones, confunde la mente, pero puede llegar a afectar el cuerpo, sanándolo o dañándolo.

LAS CASAS DEL PLACER

Los vitalis tienen por todo el Imperio las llamadas casas del placer -*domus deliciae*-, lugares poco solícitos para los moralistas, son lugares de perdición y locura. Muy frecuentados no solo por los vitalis. En ellas se realizan gran cantidad de actividades, desde simples banquetes poco recomendables, donde los platos exóticos y las relaciones excéntricas y extrañas son habituales, donde el escándalo es habitual hasta debates filosóficos sobre la vida y la muerte. Los vitalis son superficiales y banales pero a menudo intelectuales ávidos de conocimiento. Quizás una paradoja pues buscan tanto el placer físico como el mental, cultivando las artes y la filosofía.

El aspecto y localización de las casas puede variar, pero siempre buscan sorprender y cierta comodidad, como la Casa de las Delicias de Avitus Nauticae de Britania que dispone de enormes baños y termas calientes al aire libre, abiertas en invierno para placer de los teúrgos que se acercan al lugar, incluso a creado un gran jardín cercado en cuyo interior a dispuesto animales exóticos, como monos y pájaros de África.

Las casas del placer más famosas se encuentran en Roma, la Hélade y en Asia, destacando entre todas la Domus Aurea -Casa Dorada-, una pequeña replica de los palacios de Nerón, establecida en las cercanías de la ciudad asiática de Aphrodisias.

ESCUELAS VITALIS

Hay dos grandes tendencias morales en el culto vitalis -pero no son las únicas-. Rara vez estas dos escuelas son radicales en sus planteamientos. Los vitalis gustan de ser eclécticos y escoger de entre las diferentes escuelas lo que más convenga a sus intereses y motivaciones. Las escuelas no son organizaciones, son tendencias de pensamiento dentro del culto, no son sectas.

La escuela con mayor aceptación es la *empírica*, que basa su ideología en el mundo de los sentidos y la vida física. La experimentación lleva al conocimiento, la acción conlleva comprobar realmente el mundo. Consideran que el cuerpo es un templo al que hay que adorar y comprender, el placer acerca la felicidad.

La segunda escuela con mayor importancia es la *cognitiva*, más sosegada y observadora que la empírica. Considera que el conocimiento y la sabiduría son las llaves de los secretos del mundo. El cuerpo es la tumba del alma, encadenando la mente a placeres superfluos, el verdadero placer es intelectual. Es la más antigua de las escuelas, basada en la antigua tradición mesopotámica. Pero hay un punto negativo en su doctrina, pues los más sabios de la escuela cognitiva tienden a un tipo de locura excéntrica y terrible.

CULTO A MINERVA

La Guerra de Troya y las grandes hazañas, como la búsqueda del Vellocino de oro han sido siempre realizadas por los grandes héroes. Este concepto abarca lo que es un bellator, un teúrgo-héroe enlazado con el mundo divino. Individuos que sobrepasan el mundo visible con el invisible en su búsqueda personal de iluminación interior. Independientes, viajeros, curiosos y desafiantes, los bellatores son los teúrgos más prácticos y versátiles del Pacto.

Un bellator puede llegar a ser tanto un teúrgo como un héroe. Con el tiempo pueden llegar a adquirir características heroicas. Los bellatores enlazan el concepto de teúrgo y de héroe, de hecho Minerva es la gran protectora y fomentadora de los héroes. Los *Hyeroon*, protectores de los secretos del culto, son tanto teúrgos como héroes.

MISTAGOGO

Encontrar un iniciado para el culto es complicado, pues se requiere alguien con un espíritu fuerte e independiente, que pueda soportar la soledad y la capacidad de valerse completamente por si mismo, pues un bellator debe ser autosuficiente.

Los mistagogos viajan durante años hasta que encuentran a un candidato, si se equivocan y no es apto el iniciado debe desaparecer si sabe demasiado. Por norma buscan jóvenes ya que son más fáciles de enseñar y modelar.

El mistagogo tiene poder absoluto sobre el iniciado hasta que este realiza con éxito su primera búsqueda, lo que le puede llevar años.

INICIACIÓN

Cuando el joven alcanza un nivel que el mistagogo considere adecuado comienza la iniciación. No hay una edad estipulada. Se han dado casos de iniciados de 12 o 13 años. El joven realiza un largo viaje junto a su mistagogo por siete santuarios del culto. En cada uno de ellos se le realizará una pregunta o deberá superar una prueba. Tanto las preguntas como las pruebas pueden ser sumamente variadas, desde la búsqueda de algo, hasta matar a alguien. Al iniciado solo le está permitido equivocarse en una pregunta y fallar una sola prueba.

Si el iniciado pasa las pruebas, es llevado, junto con su mistagogo, ante los bellatores cuyas pruebas y preguntas superó. Tras diversos ritos, lo convertirán en teúrgo.

LA GRAN HAZAÑA

El culto está organizado en relación con la Gran Hazaña. Ningún bellator comprende realmente de que se trata, solo los *Hyeroon* saben cuál es el motivo final de la Gran Hazaña. Esta parece un gigantesco problema sin resolver, como si se tratase de un puzzle que debe ser encontrado y ordenado. El Paladión es el encargado de enviar las recomendaciones y posibilidades de búsqueda guiado por los *Hyeroon*. Esto no significa que los bellatores estén obligados a realizar las búsquedas, pero son muchos los comprometidos, además suelen obtenerse recompensas sustanciosas.

EL NEMETON DE LOS HYEROON

El gran templo -nemeton- de los bellatores se encuentra bajo la Acrópolis de Atenas, formando una gran cantidad de túneles y cámaras bella pero toscamente decoradas, al estilo de los palacios micénicos. El lugar está custodiado por los *Hyeroon*, los guardianes de los secretos recopilados por los bellatores, siendo expertos combatientes, protegen el lugar. Estos no son los líderes del culto. Cada congregación se organiza a su manera. Los *Hyeroon* pertenecen a su congregación cuyo cometido es la Gran Hazaña. Constituida desde hace cientos de años, es la más poderosa de las organizaciones de los bellatores, pese a que solo tiene tres miembros. Ser elegido para ser uno de ellos es un alto honor que no se puede rechazar.

LA TRÍADA SAGRADA

Minerva, Mercurio y Prometeo forman lo que los bellatores llaman la tríada sagrada. Tres dioses cuyo cometido es ayudar a la humanidad. Por ello el culto mantiene contactos con los teúrgos del culto a Mercurio y lo que es más sorprendente, con atlantes aliados de Prometeo, no atlantes malditos.